

juegosliterarios.com.ar



Ping Pong  
LITERARIO

¿QUE HACE UN HOMBRE  
CON UNA SARDINA  
EN LA CABEZA?

myriorama



CQNTAME

efemérides  
secretas



HAIKUS

poesía  
a la carta



bte on

Casting  
de personajes

listas  
las listas

Palabreito

La poética  
del  
Te



Malvinas  
nos une

HECHO EN ARGENTINA  
NO REQUIERE WIFI

Tinkuy® Registro DNDA N° 5062191



CQNTAME  
MALVINAS

Porque la historia, también,  
la escriben los que se la juegan

tinkuy®



En editorial Tinkuy descubrimos que existen singulares maneras de abordar y difundir la literatura.

Desarrollamos libro-juegos de cartas para todas las edades con el objetivo de crear un espacio y un tiempo donde podamos encontrarnos a jugar.

Nuestros juegos están pensados para crear historias jamás contadas, encontrar palabras, interactuar con la poesía de una manera diferente y pensar de forma lúdica, un puente a los libros y la lectura.

Además, son ideales para llevar al aula, de viaje, jugarlos en una sobremesa o en una reunión con amigas y amigos, donde gustes y cuando quieras, porque no requieren wi-fi.



@\_tinkuy



(54911) 3636.6282



tienda@tinkuy.com.ar

[juegosliterarios.com.ar](http://juegosliterarios.com.ar)



# ¿Por qué un juego sobre las **Islas Malvinas**?

La propuesta de este juego es darle voz a la Historia. Que los relatos estén impregnados de los lugares y paisajes de las Islas, de su flora y su fauna. Que las historias generen vínculos, que habiliten intercambios y se favorezcan reflexiones, aspectos que consideramos fundamentales y necesarios para el fortalecimiento y la construcción de ciudadanía.

Poder conversar y resignificar cuestiones vinculadas a las Islas Malvinas nos permite incorporar, en nuestro cotidiano, un territo-

rio que expresa la memoria colectiva del pueblo argentino. Porque las Islas “guardan una estrecha relación con el continente al que alguna vez estuvieron unidas, a través de la historia natural, con numerosos puntos de contacto.”\*

Por eso, con estas cartas, podemos seguir hablando de las Malvinas, ya que nos invitan a conocer su geografía y a descubrir algunas de sus particularidades, como la diversidad de climas que presentan o la variedad de objetos

que podemos encontrar en su suelo producto de factores naturales, sociales e históricos. Y en este sentido, el recurso lúdico se presenta como un puente, y tiene la firme intención de seguir construyendo memoria y soberanía sobre nuestras Islas. Es una oportunidad para seguir afianzando el camino de la reivindicación. Porque la historia, también, la escriben los que se la juegan.

**Malvinas nos une.**

**Edgardo Esteban**

*Periodista, escritor y guionista argentino  
Ex combatiente de la Guerra de Malvinas*

*\*Malvinas: una mirada sobre nuestro patrimonio natural presente en las Islas. [www.argentina.gob.ar](http://www.argentina.gob.ar)*





# Malvinas nos une

Resultó de gran inspiración, para la creación de este Contame, el enfoque del Museo Malvinas e Islas del Atlántico Sur, que se concibe como *“lugar de encuentro, conversación e intercambio, participación y creación de experiencias por parte de públicos diversos, a la vez que promueve la reflexión acerca de los desafíos que tenemos hoy en día como Nación a la hora de continuar con el reclamo de soberanía, entendiendo la Causa Malvinas como una Causa nacional, regional y global.”*

Las Islas Malvinas están situadas en el Mar Argentino, a unos 450 km de la costa patagónica. Poseen una superficie de 11.410 km<sup>2</sup> y se componen de dos islas principales, Soledad y Gran Malвина, y aproximadamente unas 200 islas e islotes más pequeños.

Las historias que surjan de este juego estarán atravesadas por la flora, fauna y geografía de las Islas Malvinas, ya que las cartas presentan animales que las habitan, plantas que crecen en la zona insular y una selección de puntos geográficos que permiten geolocalizar dicho territorio. Además, incorpora objetos y locaciones características e incluye los diferentes climas que suelen darse en la región.

Si te dan ganas, podés seguir investigando y leyendo sobre las islas: visitar el museo, buscar un mapa para encontrar su ubicación exacta, hablar con docentes o familiares y consultar en la biblioteca de tu escuela o tu barrio sobre los hechos que se desarrollaron allí. Hay varias películas, documentales y obras literarias que pueden acompañarte y enriquecer tu mirada.



# Sugerencias de juego

Antes de comenzar hay que dividir el mazo en cuatro grupos:

**SITUACIONES** (10)  
**PUNTOS GEOGRÁFICOS** (10)  
**ELEMENTOS** (20)  
**CLIMA** (10)

Luego se mezcla bien cada mazo y se colocan boca abajo sobre la mesa.

## Objetivo:

Crear y contar una historia a partir de las cartas obtenidas.



## Historia individual

Tomar una carta con SITUACIONES y elegir una de las tres opciones para organizar el relato y darle un rumbo determinado. Luego sacar un PUNTO GEOGRÁFICO que dará cuenta de un lugar específico de las islas. Allí podrá transcurrir la historia o ser mencionado por algún motivo. Tomar tres ELEMENTOS que deberán ser incorporados en diferentes momentos de la narración. Por último, elegir una carta de CLIMA que permitirá enriquecer y “ambientar” la narración. Combinando las cartas obtenidas ya estarás en condiciones de crear y contar una historia donde las Islas Malvinas sean los protagonistas.

## Historia colaborativa

Quien inicia la ronda sacará una carta de SITUACIONES, elegirá una opción y comenzará la narración en voz alta. El siguiente participante tomará un PUNTO GEOGRÁFICO, para situar el relato en un lugar concreto y una carta de CLIMA, y continuará la historia con esta nueva información. El resto del grupo irá sacando, de a uno por vez, cartas del mazo ELEMENTOS para que la trama se vaya armando con el aporte de todos, manteniendo el hilo de la narración y enriqueciendo la historia con cada nuevo elemento que se agrega.

## Mismas cartas, distintas historias

Colocar sobre la mesa y a la vista de todo el grupo:  
1 SITUACIÓN +  
1 PUNTO GEOGRÁFICO +  
5 ELEMENTOS +  
2 cartas de CLIMA.  
A partir de esta selección, cada participante deberá crear una historia, usando las cartas en el orden que desee. Al finalizar, se invitará a cada jugador a compartir en voz alta su relato. Se sorprenderán lo diferente que habrán resultado las historias, ¡aún usando las mismas cartas!

## Microrrelato

Armar una historia breve utilizando sólo tres cartas: un CLIMA, un ELEMENTO y un PUNTO GEOGRÁFICO. El relato deberá tener entre 10 y 100 palabras. Recuerden: el impacto en la microficción suele darse en el desenlace, así que ¡a usar la imaginación!



## Para tener en cuenta

Todas las historias pueden contarse en forma oral o escrita. Incluso pueden ser dramatizadas. Los participantes podrán elegir la opción que más les guste o incluso combinarlas en diferentes momentos de la narración.



Porque la historia, también,  
la escriben los que se la juegan

# Ilustrado por Pablo Patini



Con un lápiz de buen grafito, Pablo nos sorprende con sus trazos simples pero muy expresivos. Diseñador gráfico de la UBA, Pablo inicia su recorrido profesional en agencias de publicidad y estudios de diseño, hasta lograr constituir su arte para editoriales nacionales y extranjeras. Los más observadores podrán descubrir, en los personajes de la colección «Contame», detalles que guardan sus ilustraciones.







# CQNTAME MALVINAS

tinkuy®

[juegosliterarios.com.ar](http://juegosliterarios.com.ar)

