



Ping Pong
LITERARIO

Palabrerío

efemérides
secretas



QNTAME

no
desafío
CABLOS

poesía
a la carta

ver
sOS
desencuadrados
Alfonso
Storni

bre on

myriorama

La
poética
del
Te

retratos
en juego

HAIKUS

Casting
de personajes

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

listas
las listas

Anthony Browne

tinkuy.

juegosliterarios.com.ar

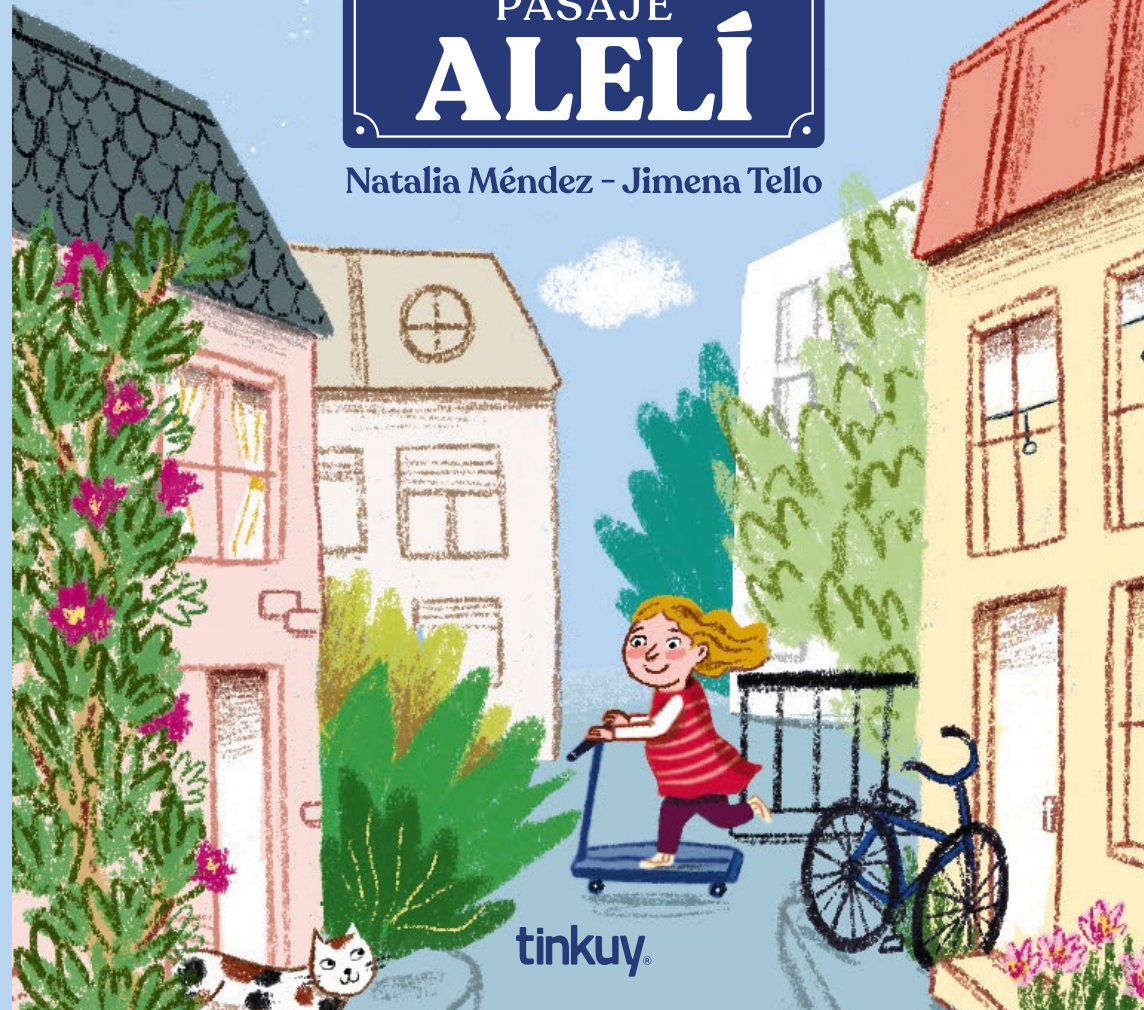
HECHO EN ARGENTINA
NO REQUIERE WI-FI

Tinkuy ® Registro DNDA N° 5062191



PASAJE ALELÍ

Natalia Méndez - Jimena Tello



tinkuy.

tinkuy®

Desde Editorial Tinkuy desarrollamos juegos de cartas literarios para todas las edades con el objetivo de habilitar un espacio y un tiempo donde poder encontrarnos a jugar con las palabras, crear y compartir historias, leer o escribir poesías, alejados, por un instante, de las pantallas.

Elegimos y desarrollamos el formato de libro-juego porque cada una de las propuestas tiende un puente para transitar entre lo lúdico y lo literario: las sugerencias de juego habilitan la interacción con la palabra, la poesía y las historias. Abren el juego a lecturas propias, pero a la vez son una invitación a nuevas lecturas.



tienda@tinkuy.com.ar (54911)3636.6282



[juegosliterarios.com.ar](https://www.juegosliterarios.com.ar)



@_tinkuy



PASAJE ALELÍ

En cada cuadra de cada barrio podemos encontrar cientos de historias porque cada persona que vive en ellas, o simplemente pasa por ahí, puede tener algo para contar. Y también cada animal, cada objeto, cada habitación (¡dicen que las paredes hablan!) tiene sus historias y guarda en su interior un relato que espera ser contado.

Objetivo: Armar historias a partir de lo que sugieren las imágenes de las cartas.

El juego está compuesto por 50 naipes ilustrados y se puede dividir en 3 grupos: Techos (10), Interiores (30) y Veredas (10). Combinando las diferentes cartas, se podrán construir casas e historias al mismo tiempo.

¿Cómo nace este juego?

La ilustración nos muestra algo que no se puede ver en realidad. Borra la pared exterior de los edificios y nos deja mirar en su interior. Jugamos con las “vistas de corte” que se usan en los planos técnicos y armamos lo que podemos llamar una arquitectura de la imaginación donde, en vez de ver datos y medidas de los edificios, nos encontramos un mundo vivo y habitado por una variedad de personajes y ambientes.

Al estilo de los myrioramas (juegos visuales que surgieron en el siglo XIX que representan una escena panorámica creada por fragmentos que se pueden intercambiar de lugar y combinarse de distintas formas) **Pasaje Alelí** configura una calle soñada en donde podemos combinar sus partes: techos, interiores y veredas, hacia los costados y hacia arriba para recrear toda la cuadra.



NATALIA MÉNDEZ

Nació en Buenos Aires. Trabaja como editora de libros para chicos y chicas desde hace más de 20 años. También da clases de edición en la UBA y dicta cursos y talleres de escritura y creatividad. Se recibió de profesora en Letras porque eligió una carrera en la que pudiera leer un montón, que es lo que más le gusta. Es autora de varios libros (poesía, cuento e historieta) y una serie de libros-taller de escritura creativa para las infancias. Además, hace cerámica, que es como contar historias pero con arcilla. Algunos sábados por la tarde se junta con la familia a jugar: dados, cartas o juegos de tablero. ¡Hay tiempo para todo! Le encanta mirar casas y edificios e imaginar la vida de las personas que viven ahí. Con este juego se da el gusto de conocer a los vecinos y vecinas del Pasaje Alelí.



JIMENA TELLO

Nació en Buenos Aires pero, cuando ella era pequeña, su familia se radicó en Francia y vivió en ese país durante 20 años. Creció rodeada de historietas, como “Las aventuras de Tintín” o los libros del genial dibujante Sempé. Seguramente esas lecturas influyeron en su vocación, porque luego decidió estudiar diseño editorial e ilustración en Francia y siguió formándose como ilustradora en diferentes talleres cuando regresó a Argentina. Publicó libros en varios países y es socia fundadora del Taller Dos Meninas, desde donde desarrolla su tarea como docente. Con tantas actividades pareciera que anda siempre “al galopé”, pero sabemos que, para trabajar, es muy organizada, responsable y, sobre todo, recurre siempre al humor, creando historias e imaginando personajes con sus muchos lápices de colores.





Sugerencias de juego

Las historias se encuentran en todos los rincones, solo hay que mirar con atención. Te invitamos a buscar y crear historias en el Pasaje Alelí.

Los relatos podrán crearse de manera individual o grupal, colectivamente y pueden ser contados en forma oral o escrita. Los modos de juego pueden adaptarse según la edad, los intereses y la cantidad de participantes. Y en todos los casos, siempre hay nuevas historias para contar y jugar.

No es un rompecabezas, no hay una forma correcta de combinar las cartas. Pared con pared, hacia los costados, hacia arriba o hacia abajo, las combinaciones son múltiples y siempre se verá diferente y, de esta forma, propondrá también múltiples historias.

1

Pasaje Alelí

Sacar cartas del mazo y acomodarlas a gusto para armar la construcción y un relato. Para acompañar la inspiración, van algunas preguntas a modo de ejemplo: ¿quién aparece en la escena? ¿Qué está haciendo? ¿Cómo se llama? ¿De dónde viene? ¿Qué hará después? ¿Qué sonidos se escuchan? ¿Qué le gusta hacer? ¿Quiénes son sus amigos? ¿Cómo se conocería con otro personaje? ¿Qué harían juntos? y muchas más.



2 Un día cualquiera

Tomar cinco cartas al azar y colocarlas boca arriba sobre la mesa. Acomodarlas en el orden que elijas y contar la historia de *ese* día de los personajes que allí aparecen.

3 Vecinos y vecinas

Tomar tres cartas y ponerle nombre a los personajes que aparecen. Presentar a los vecinos y vecinas que ahí se encuentran y contar una historia en donde estos personajes se conozcan.

4 Los sonidos del barrio

Por turnos, cada participante toma cinco cartas y las pone sobre la mesa boca arriba. Luego tiene que hacer un sonido que le parezca que se “escucha” en una de las cartas. Los demás participantes tienen que señalar en cuál. Quien adivina primero se queda con la carta y el resto se dejan aparte. Al terminar el mazo, quien tiene más cartas será ganador/a.

5 En este cuarto hay... (juego de memoria)

Colocar el mazo boca abajo en el centro. El primer participante toma una carta, dice *En este cuarto hay...* completa la frase con un elemento que vea en la carta y la deja boca arriba sobre la mesa. El siguiente jugador toma otra carta, dice *En este cuarto hay*, repitiendo lo que dijo el primer participante y agrega un elemento que encuentra en la nueva carta. La deja acomodada





HECHO EN ARGENTINA
NO REQUIERE WI-FI

 @_tinkuy

junto a la primera (arriba, abajo o al costado) armando una escena. Así sucesivamente, hasta que algún jugador olvida o confunde algún elemento. Si se quiere hacer la partida más desafiante, cada participante muestra su carta con el elemento pero después la guarda boca abajo en otra pila.

6 El edificio más alto del mundo

Mezclar el mazo, repartir tres cartas a cada jugador y colocar el resto en el centro de la mesa. Por turnos, cada participante empieza a armar su edificio, debiendo comenzar por la vereda. Si no le tocó una carta de piso, toma otra del mazo y continúa el siguiente jugador hasta que puedan comenzar. Una vez colocada la primera vereda, podrá continuar hacia arriba por las habitaciones. Por último se colocan las que tienen techo. Si en su turno le vuelve a salir otro piso, lo colocará junto al anterior, y deberá seguir sumando cartas a su construcción. El juego continúa hasta que un jugador haya completado un edificio o se acaben las cartas del mazo. Gana quien tiene el edificio más alto. Luego cada participante puede contar la historia de su construcción.

7 Y qué pasó antes y qué pasó después

Tomar una carta, observarla y contar una historia que haya llevado a los personajes a esa escena y describir qué pudo suceder después.

PASAJE ALELÍ

Una lugar lleno de historias

