

juegosliterarios.com.ar



Palabrerío

efemérides
secretas



poesía
a la carta

no
desafío
UN
BLOS

PASAJE
ALELÍ

bre on

myriorama

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

ver
SOS
desencontrados
Alfonso
Sterni

HAIKUS

Casting
de personajes

La poeta
del
Te

retratos
en juego

listas
las
listas

Anthony Browne

Juegos literarios

Catálogo Septiembre 2024



HECHO EN ARGENTINA
NO REQUIERE WIFI

Tinkuy ® Registro DNDA N° 5062191



tinkuy

Juegos literarios

Colección 2024



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 tiene 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.

HECHO EN ARGENTINA
NO REQUIERE WI-FI



La literatura nos encuentra

Autoras y autores que leemos y admiramos, por eso les invitamos a formar parte de este espacio lúdico y creativo.



Mariana Ruíz Johnson



Cristian Turdera



Laura Devetach



María Teresa Andruetto



Pablo Bernasconi



Anthony Browne



Nicolás Schuff



Gustavo Roldán



María José Ferrada



Raúl Nieto Guridi



Natalia Méndez



Jimena Tello



Mónica Bussmann



Alejandra Correa



Marisa Negri



Laura Forchetti

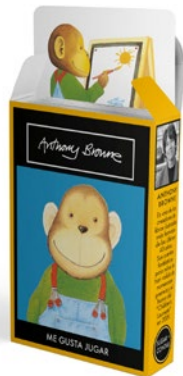


Pablo Patini



Ilustraciones de:
Me gustan los libros, ¿Cómo te sientes? y Cosas que me gustan
© Anthony Browne 2024 Licensed by Walker Books Ltd.





Me gusta jugar de Anthony Browne

Este juego, al igual que los libros de Anthony Browne, abre la puerta a la imaginación invitando a construir universos diferentes. Cada partida será una nueva ocasión para crear y contar historias. Y, para quienes están ingresando al mundo de las letras, será también la oportunidad de escribirlas.

Objetivo del juego: Armar relatos breves sobre los gustos, lecturas o intereses del protagonista a partir de lo que sugieren las ilustraciones.



Cada partida será una nueva ocasión para jugar y entrar en un mundo repleto de monerías

ISBN 978-631-00-2752-4



Edad sugerida
4 a 99 años



1 a 6
jugadores



15 a 40
minutos
por partida



5 modos
de juego





Retratos en juego

ilustrado por Pablo Bernasconi

Podrán encontrar celebridades de diferentes ramas del arte, del deporte, de la política y hasta quienes se destacaron por su rol en cuestiones de estado. Muchos son o fueron muy queridos, otros tanto no, generando mucha controversia y grandes discrepancias ideológicas. Verán, entremezcladas, personas reales junto a personajes de ficción.

Al igual que los libros, el juego nos propone ampliar nuestra manera de mirar, no quedarnos con lo que se ve a simple vista y así tener más herramientas para crear, escribir, imaginar y seguir jugando.

Objetivo del juego: Desarrollar la creatividad a partir de diversas técnicas del surrealismo, creadas a principios del siglo XX.



Un juego inspirado en el movimiento surrealista

ISBN 978-631-00-3048-7

Edad sugerida
12 a 99 años

1 a 8
jugadores

20 a 40
minutos
por partida

5 modos
de juego



Bernasconi



Pasaje Alelí

de Natalia Méndez y Jimena Tello


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. Combinando las diferentes cartas, se podrán construir casas e historias al mismo tiempo.


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



50 situaciones diferentes que se conectan entre sí para crear miles de historias

ISBN 978-631-00-3060-9

 Edad sugerida
4 a 99 años

 1 a 6
jugadores

 20 a 40
minutos
por partida

 7 modos
de juego





Myriorama

Ilustrado por Mariana Ruiz Johnson

Los myrioramas podrán crearse de manera individual, grupal o colaborativa, y los relatos ser contados en forma oral o escrita.

Así como es posible armar historias infinitas, los modos de uso y de juego también son infinitos!

Un formato único para crear y contar nuevas historias. 50 cartas ilustradas que comparten una misma línea de horizonte para utilizar en un número infinito de combinaciones. Será increíble todas las situaciones que pueden suceder en un mismo escenario. ¡La biblioteca te espera!



**Más de 5 trillones de combinaciones posibles
para armar infinitas historias**

ISBN 978-987-869056-8



Edad sugerida
4 a 99 años



1 a 6
jugadores



20 a 40
minutos
por partida



7 modos
de juego



Ephemérides secretas

de Nicolás Schuff y Mariana Ruiz Johnson

Según el diccionario, es un “acontecimiento muy importante ocurrido en el día de la fecha, pero en años anteriores”.

En general, tiene que ver con un evento concreto, como la muerte de un prócer. Pero también puede rememorar un hecho en la historia de un país, por ejemplo: la Declaración de la Independencia. Las efemérides nos invitan a hacer memoria.

Algunas nacieron de la pura imaginación, otras están inspiradas en hechos reales. Pero todas invitan a jugar con la ficción. ¡Ahora están en tus manos!

ISBN 978-987-886065-7

Edad sugerida
9 a 99 años

1 a 6
jugadores

20 a 40
minutos
por partida

4 modos
de juego

Las efemérides nos invitan a hacer memoria



¿Qué hace un hombre con una sardina en la cabeza?

ilustrado por Guridi

El juego trae una serie de imágenes y textos que encontrarán sentido cuando pongas en marcha tu imaginación. Hay una sola pregunta: ¿Qué hace un hombre con una sardina en la cabeza? pero un sinnúmero de respuestas posibles. A partir de las cartas y su combinación, podrás crear una nueva historia cada vez.

Un formato que te propone jugar con el lenguaje visual y el escrito para dar forma a la narración y crear conexiones que solo vos conocerás.



ISBN 978-987-883290-6

Edad sugerida
6 a 99 años

1 a 6
jugadores

20 a 40
minutos
por partida

3 modos
de juego

Una desopilante historia de Raúl Guridi





Breton

Ilustrado por Pablo Bernasconi


Los surrealistas reivindicaban la idea de “romper con las reglas y convenciones” y dar paso al azar y a la imaginación. Desplegaron diversas técnicas que les permitían explorar y crear con libertad, y que eran fuente de inspiración para ellos mismos.

El mazo trae 45 ilustraciones de Pablo Bernasconi y 5 modos de juego, inspirados en técnicas que usaban los artistas surrealistas: Cadáver exquisito, cadáver exquisito ilustrado, collage, escritura automática, y ensueño.


ISBN 978-987-865639-7



**Aquí toda certeza es cuestionada
y la duda creativa es bienvenida**

 Edad sugerida
12 a 99 años

 1 o más
jugadores

 20 a 40
minutos
por partida

 5 modos
de juego





CQNTAME
TERROR





Contame Terror

Ilustrado por Pablo Patini

Nos invita a jugar con esos personajes que tanto nos aterrizan, para que podamos crear nuestro propio relato de terror, con la libertad de terminar el juego cuando las cosas se pongan muy tenebrosas. O, por qué no, de seguir hasta las últimas consecuencias.

Objetivo del juego: Crear y contar una historia de terror a partir de las cartas obtenidas. Podrá ser de forma oral, escrita o teatralizada.

Para crear sin miedo!

ISBN 978-987-88-6113-5

Edad sugerida
6 a 99 años

1 o más
jugadores

20 a 40
minutos
por partida

3 modos
de juego



Contame Malvinas

Ilustrado por Pablo Patini

A partir de la combinación de situaciones, puntos geográficos, climas y elementos vas a poder crear tus mejores historias en relación a las Islas Malvinas. Este recurso lúdico se presenta como un puente, y tiene la firme intención de seguir construyendo memoria y soberanía sobre nuestras Islas.

Objetivo del juego: Crear y contar una historia a partir de las cartas obtenidas. Podrá ser de forma oral, escrita o teatralizada.

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



ISBN 978-631-002212-3

Edad sugerida
6 a 99 años

1 a 6
jugadores

20 a 40
minutos
por partida

4 modos
de juego





Contame


Ilustrado por Pablo Patini

Podrás elegir acciones, géneros literarios, objetos y personajes para crear las mejores historias. Ideal para jugarlo en forma colaborativa. Pensado para desarrollar la **imaginación** y la **improvisación**, individualmente o en grupo.

Objetivo del juego: Crear y contar una historia a partir de las cartas obtenidas. Podrá ser de forma oral, escrita o teatralizada.

Pensado para desarrollar
la imaginación y la improvisación

ISBN 978-987-422304-3

 Edad sugerida
10 a 99 años

 1 o más
jugadores

 20 a 40
minutos
por partida

 2 modos
de juego



Contame Inicios

Ilustrado por Pablo Patini


Podrás elegir inicios, escenarios, objetos y personajes para crear las mejores historias. Ideal para jugarlo en forma colaborativa. Pensado para desarrollar la **imaginación** y la **improvisación**, individualmente o en grupo.

Objetivo del juego: Crear y contar una historia a partir de las cartas obtenidas. Podrá ser de forma oral, escrita o teatralizada.


Sumalo al Contame y crea
un súper juego de historias!



ISBN 978-987-778384-1

 Edad sugerida
6 a 99 años

 1 a 6
jugadores

 20 a 40
minutos
por partida

 3 modos
de juego





Casting de personajes

Ilustrado por Cristian Turdera

¡Atención! «Se buscan personajes para protagonizar una historia»
El juego reúne 50 personajes que quieren formar parte de la nueva historia que un reconocido y admirado escritor está desarrollando. ¿Quiénes serán elegidos o elegidas? ¿Qué habilidades se tendrán en cuenta durante la audición? ¿De qué se trata la historia que van a protagonizar? ¿Conocerán al misterioso autor que los ha convocado?

Quienes se presenten al casting podrán mostrar todas sus habilidades y poner a prueba las cualidades actorales que tienen. ¿Están preparados? Luz, cámara... ¡acción!



Creatividad, improvisación, recorrido artístico, cuota de riesgo y expresividad.
¿Qué personajes pasarán la prueba?



ISBN 978-987-888830-9



Edad sugerida
6 a 99 años



2 a 10
jugadores



15 a 40
minutos
por partida



3 modos
de juego



ISBN 978-987-883336-1


Posdata de Alejandra Correa


Posdata nos vuelve a conectar con el universo de lo manuscrito, allí donde la ilusión y la espera son protagonistas. Por eso nos aventuramos en este juego que nos invita y desafía a escribir cartas. Algunas impensadas. Otras, quizás, esperando el tiempo justo para ver la luz.


Objetivo del juego: Crear y escribir una carta a partir de las opciones que obtengas al azar, combinando tipo de carta, un destinatario/a, un fragmento epistolar y una posdata.



Un libro-juego donde la ilusión y la espera son protagonistas

 Edad sugerida
8 a 99 años

 1 a 8
jugadores

 20 a 40
minutos
por partida

 1 modo
de juego

Invención de Haikus de María José Ferrada

El juego propone un encuentro con la poesía japonesa. Nos invita a conocerla, jugar con ella y practicar, para luego salir al mundo a crear nuestros verdaderos haikus. Caminar, observar la naturaleza y escribir son la clave de este juego creado junto a la escritora y poeta chilena María José Ferrada.


Recorré las estaciones del año y armé una fotografía hecha de palabras. En la naturaleza encontrarás todo lo necesario.




ISBN 978-987-427721-3



Sólo hay que detener la mirada, registrar lo que ves y sentarse a escribir

 Edad sugerida
10 a 99 años

 1 o más
jugadores

 20 a 40
minutos
por partida

 1 modo
de juego



Versos desencontrados

Alfonsina Storni


selección de Laura Forchetti

El juego nace del anhelo de seguir dando voz a la obra de **Alfonsina Storni**. Escritora multifacética, sus textos abarcan poesía, ensayo, periodismo y teatro. Poemas de quiebre, poemas de denuncia de la situación femenina, textos cargados de erotismo, versos irónicos, gesto burlón y reflexión social. Volver a leerla desde nuestra contemporaneidad es descubrir la potencia de su obra y es un homenaje a su valentía y lucidez. Versos donde nos encontramos para seguir tejiendo la memoria de nuestra lengua y nuestra identidad.

ISBN 978-987-863456-2

Solo hay que mezclar y buscar para volver a leer y crear



 Edad sugerida
10 a 99 años

 1 a 8
jugadores

 20 a 40
minutos
por partida

 3 modos
de juego

La poética del té

de Marisa Negri

Reúne una selección de versos sobre el té escritos por poetas de diferentes latitudes. También explora, a modo de juego, la teomancia o lectura de hojas de té y hace preguntas destinadas a ser respondidas a través de la escritura.


Finalmente, incluye cartas con diferentes tipos de té en hebras y sus descripciones para invitar, a quienes quieran degustarlos, a ingresar en el mundo de las infusiones.




ISBN 978-631-002189-8

Tomar té nos invita a ser parte de una ceremonia



 Edad sugerida
10 a 99 años

 1 a 8
jugadores

 15 a 30
minutos
por partida

 4 modos
de juego




Ping Pong Literario

Un juego creativo para conversar sobre libros, literatura y mucho más, donde las y los participantes podrán compartir sus respuestas, intercambiando experiencias en torno a la pregunta que les haya tocado.

Contiene 50 naipes con preguntas sobre nuestro recorrido lector. Un formato ideal para llevar la conversación a todos los hogares, escuelas, bibliotecas y sobremesas.

Encontrate con la literatura de una manera diferente

ISBN 978-987-420538-4

 Edad sugerida
12 a 99 años

 2 o más
jugadores

 20 a 40
minutos
por partida

 3 modos
de juego



Poesía a la carta

selección de poemas de María Teresa Andruetto

Este juego poético reúne una selección de poemas –algunos completos, de otros sólo un fragmento– de varios poemarios de María Teresa Andruetto. A partir de la combinación entre poesías, subrayados de lecturas y figuras del tarot surgirán reflexiones y nuevos interrogantes.

El juego nos provoca invitándonos a leer palabras e imágenes. Solo hay que animarse y dejarse llevar.

Ideal para llevarlo a mano y convidarlo a toda hora



ISBN 978-987-783585-4

 Edad sugerida
12 a 99 años

 1 o más
jugadores

 10 a 30
minutos
por partida

 3 modos
de juego





Poesía a la carta

selección de poemas de Laura Devetach

Presentamos esta selección de poemas de Laura Devetach, “para que cada cual se sirva por su propia mano” y deje que la poesía haga de las suyas... y que nos hable. Porque la poesía siempre viene a decirnos algo. Nos habla y nos revela otra manera de ver y pensar la vida.

El mazo trae 40 poemas de Laura Devetach y 10 hexagramas del I Ching. A partir de la combinación de los poemas con los hexagramas, surgirán nuevas formas de pensar temas, inquietudes, desvelos... Una invitación para encontrarnos con la poesía.

ISBN 978-987-425474-0



“No se qué hacer con estos versos. Quizás ponerlos aquí para que cada cual se sirva por su propia mano” L.D.

Poesía a la carta

selección de poemas de Gustavo Roldán

La magia, la poesía, el tango y el lunfardo nos invitan a encontrar respuestas para aquello que nos inquieta o que, tal vez, nos esté quitando el sueño. Quizá puedan darnos pistas, indicios que nos acerquen, entre piruetas y firuletes, a eso que nos estamos preguntando. Porque de eso se trata la poesía, de una forma de “estar en el mundo”, ¿o no?

El mazo trae 40 poemas de Gustavo Roldán y 10 expresiones del lunfardo. A partir de la combinación de ambas cartas, surgirán nuevas formas de pensar temas, inquietudes y misterios.

ISBN 978-987-86-1519-6



“Un espejo roto no se convierte en dos pedazos sino en dos espejos” G.R.



Edad sugerida
12 a 99 años



1 o más
jugadores



10 a 30
minutos
por partida



3 modos
de juego



Edad sugerida
12 a 99 años



1 o más
jugadores



10 a 30
minutos
por partida



3 modos
de juego



Palabrerío

Terr

Objetos que
podés llevar
en el auto



des

PALABRERÍO
QUE EMPIECE CON
LA LETRA:

S

tinkuy.com.ar®

tinkuy.com.ar®




Listas las listas

En algún momento de nuestras vidas, hicimos alguna lista: enumerando los productos para comprar en la feria, lo que no debemos olvidar al emprender un viaje, los amigos o familiares que queremos invitar a esa fiesta especial o el listado de películas y libros que quisiéramos ver y leer algún día. Para eso sirven las listas. Para tener a mano aquello que no queremos que se nos pase por alto o lo que aún está pendiente de concretar.

Este juego nos invita a hacer listas a partir de la combinación de diferentes categorías que saldrán al azar para armarlas de forma oral o escrita, en grupo o individualmente.

ISBN 978-987-86-2646-8

 Edad sugerida
12 a 99 años

 1 o más
jugadores

 20 a 50
minutos
por partida

 5 modos
de juego



Palabrerío


A quienes alguna vez jugaron al “Tutti Frutti” este libro-juego les resultará muy familiar! A partir del cruce de una letra y un tema poético, irán surgiendo múltiples posibilidades de “palabrear”.

Sumale uno de los cinco “modos de juego” y logrará más de 2.000 combinaciones posibles para encontrar palabras! Un juego sanamente competitivo.


¿Cuántas palabras tenés en mente?



ISBN 978-987-421325-9

 Edad sugerida
8 a 99 años

 2 a 6
jugadores

 20 a 40
minutos
por partida

 5 modos
de juego






Desafío vocablos


Desafío Vocablos te invita a encontrar palabras combinando las letras y sílabas disponibles, utilizando sólo una opción por carta y respondiendo a diferentes desafíos que se presentan en el juego.


Las nuevas cartas “desafíos” vienen con tres niveles de dificultad para elegir antes de comenzar la partida.

Incluye “Desafiate” una nueva sugerencia de juego en modo solitario.

ISBN 978-987-86-8134-4

 Edad sugerida
8 a 99 años

 1 o más
jugadores

 20 a 40
minutos
por partida

 3 modos
de juego



Mürkantun


ilustrado por Mónica Bussmann

Un libro-juego que quiere colaborar con la tarea de revitalización del mapuzugun, lengua que habla el pueblo mapuche, pueblo preexistente a los Estados nacionales de Argentina y Chile. Para el Pueblo Mapuche, el juego tiene un sentido formativo y educativo pues fortalece el aprendizaje y el desarrollo de las personas.

Anhelamos que el mapuzugun vuelva a réir en la boca de las personas que se reúnan a jugar con este mazo de cartas, que vibre en cada uno de ustedes, mucho mejor si es en forma colectiva.



ISBN 978-987-882059-0

 Edad sugerida
5 a 99 años

 1 a 6
jugadores

 20 a 40
minutos
por partida

 2 modos
de juego



Incluye
glosario

Juegos literarios

Catálogo Septiembre 2024

juegosliterarios.com.ar

(54911)3636.6282

tienda@tinkuy.com.ar



Ping Pong
LITERARIO

Palabrerito

efemérides
secretas



QNTAME

poesía
a la carta

UN
desafío
EN
UN
BLOQUE

PASAJE
ALELÍ

bre on

myriorama

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



HAIKUS

Casting
de personajes

la poética
del
Te

retratos
en juego

listas
las listas

Arthur y Bronne

HECHO EN ARGENTINA
NO REQUIERE WIFI

Tinkuy ® Registro DNDA N° 5062191



tinkuy