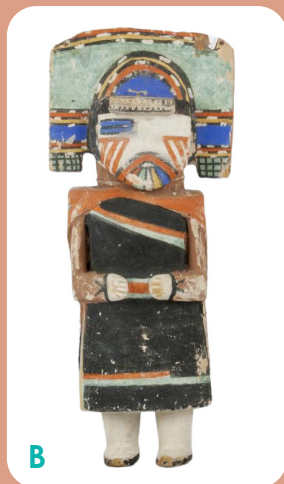


Buscad las figuras que veis en la imagen de abajo, que son muñecas **kachina** de los indios hopi norteamericanos. Pero, ¡cuidado! Porque a cada una de las kachinas de las fotos le faltan **dos cosas que sí tiene la que está en la vitrina** (además de la peana). Rodead con el lápiz estas diferencias.



Superada esta prueba ¡habéis terminado el MiniKID! Pero podéis seguir jugando en casa, para lo que os proponemos un divertido **juego de Taiwan que se llama “Don’t laugh” (“No te rías”)**: Ponéos de pie alrededor de un círculo, y elegid a una persona para dirigir el juego. Esta realiza un gesto o una mueca sin reírse, y el resto tiene que imitarla con rapidez, intentando que se ría. Si es así, le toca inventarse otro gesto, y si no se ríe, el turno pasa a otra persona.

¡Muchas gracias por haber hecho este MiniKID y hasta pronto!

SOLUCIONES DEL JUEGO:
 - Soluciones **Juego de las parejas de cartas chinas**: son pareja la 1 y la 3, la 2 y la 7, y la 4 y la 8.
 - Soluciones del **awale**: el número de huecos del tablero es 12, y las fichas que se utilizan para jugar son SEMILLAS.
 - Soluciones **Juego de las kachinas**:
 Kachina A: le falta la mano derecha y le falta la cabeza y le falta el ojo izquierdo.
 Kachina B: le falta el remate superior del tocado de la cabeza y le falta el ojo izquierdo.

LOS MiniKIDS DEL MNA

“Las culturas del mundo, en juego”

(PARA FAMILIAS CON NIÑOS Y NIÑAS ENTRE 4 Y 6 AÑOS)

Instrucciones del MiniKID:

¡Queridxs jovenzuelxs!

Con este MiniKID conoceréis algunos juegos y juguetes del mundo. Para ello, tendréis que convertir os en detectives y superar las pruebas y actividades que os proponemos, con el fin de llegar a ser especialistas en Antropología. Solo un consejo: dejaos guiar por los mayores de la familia y... ¡que empiece el juego! (SOLUCIONES AL FINAL)

¿Sabíais que...

todas las culturas del mundo han utilizado juegos y juguetes para divertirse?

Por ejemplo, en **ASIA**. En la sala dedicada a Filipinas (planta baja) tendréis que descubrir qué **dos objetos de los que veis abajo son juguetes**; cuando lo sepáis, ¡buscadlos en la zona dedicada al ocio dentro de la sala!



1



2



3



4

¡Muy bien! Los habéis encontrado:



El número 2, que es una **pelota** hecha de planta de bambú.



Y el número 3, que es un **trompo** o peonza hecho de calabaza.

Fijaos ahora en una baraja de cartas de China. Los juegos de cartas eran conocidos en Oriente hace cientos de años y desde allí pasaron a Europa. Os proponemos un sencillo juego: ¿cuáles de las cartas que veis debajo son iguales y forman una pareja?



¡Muy bien, conseguido! Ahora seguid investigando en la sala de **ÁFRICA** (planta 1ª). Una vez allí, id hacia la vitrina de los juegos y juguetes y buscad el que contiene la figura de la imagen:



¡Genial! La figura que buscáis forma parte del juego africano llamado **awalé**. El tablero del juego tiene huecos y sobre ellos se van repartiendo fichas.

Pero, ¿cuántos huecos hay en total? ¿Qué se utiliza como fichas? Contad los huecos que tiene el tablero y luego ordenad las letras que veis en algunos de ellos, para saber qué se usa como fichas del juego.

*Pista: las letras de la palabra están mezcladas en el tablero. Lo que tenéis que descubrir está dentro de muchas frutas, como la sandía o la chirimoya.



- Número de huecos del tablero: ____
- Las fichas son: _____

La idea de este juego es que **“quien espere recibir, debe aprender a dar”** y que hay que compartir.

Ya casi lo habéis conseguido... Ahora, ¡corred hacia la sala de **AMÉRICA**! (2ª planta)