

JUEGO DE LA OCA

Para conocer las obras de la Colección Malba y algunos de sus artistas.
Dirigido a niños y niñas junto a sus familias.

¡Shhhh, es un secreto! El museo Malba tiene algunas puertas secretas que muy poca gente vio. Incluso las personas que trabajan en el museo no saben que existen. Estos accesos conducen a bibliotecas secretas, parques subterráneos y piletas de caramelos. Algunas de las obras de arte de la colección permanente son las custodias de estas entradas, por lo que no es tan fácil encontrarlas ni mucho menos atravesarlas. El objetivo de este juego es descubrir una de las puertas secretas, y para ello tendrás que hacerte amigo de las obras de arte para que te dejen pasar.

Elementos para jugar

Moneditas chiquitas, botones en desuso o fichitas de otros juegos.
1 dado que tengas en tu casa.

Cómo jugar

Todos los jugadores comienzan en la casilla de inicio. Para tirar los dados, se sigue el orden alfabético de los nombres de los jugadores. Ej: si los jugadores son Ana y Martín, Ana juega primero porque su nombre comienza con la letra "A". Al caer en una casilla con prenda, hay que buscar la acción que hay que hacer en la lista.

MALBA

CASILLA

3

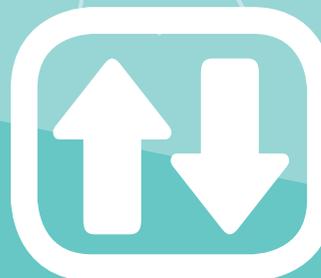
Te subis a las escaleras mecánicas para llegar a la colección permanente de MALBA. Adelantas una casilla.



CASILLA

5

Te tomaste el ascensor para hacer más rápido. Se cierran las puertas y sin haber tocado ningún botón, te lleva de un tirón al sótano del museo. Allí se encuentra el depósito de las obras de arte de la colección de MALBA. Perdés un turno por quedarte mirándolas un buen rato.



CASILLA 7



De lejos ves a una persona muy especial, su cuerpo es transparente y le puedes ver el corazón, las venas, los pulmones, huesos y hasta el estómago. Está rodeado de serpientes y lees que hay una palabra... Te das cuenta que se trata del famoso Jefe de serpientes que pintó con acuarelas **Xul Solar**. Este guardián te invita a que avances hasta la casilla n° 9.

CASILLA 8



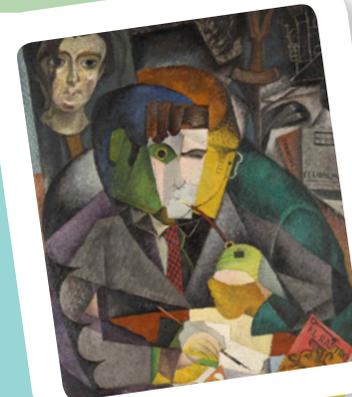
Te hiciste amigo de *Abaporú*, el personaje retratado por **Tarsila do Amaral**. Como es un gigante y tiene pies enormes te ayuda a adelantar hasta la casilla 24.

CASILLA 10



Empezas a escuchar música, te acercás a la pintura de **Emilio Pettoruti**, *la canción del pueblo*. Te encanta como uno de los músicos toca el bandoneón, otro está haciendo acordes con una guitarra y el último se lo oye cantar: *Mi Buenos Aires querido* cuando yo te vuelva a ver... Empezás a bailar Tango, unos pasos como te aprendiste con tu sueño de música. Te demorás tanto que perdés dos turnos.

CASILLA 13



Ves que alguien te saluda de lejos, te acercas y te das cuenta que es la obra que pintó **Diego Rivera** *Retrato de Ramón Gómez de la Serna*. Te la quedaste mirando y no te diste cuenta que pasaron horas. Este guardián confunde a las personas que lo encuentran cambiándole las agujas del reloj. Llegó el horario de cierre del museo, volvés a la casilla de Inicio.

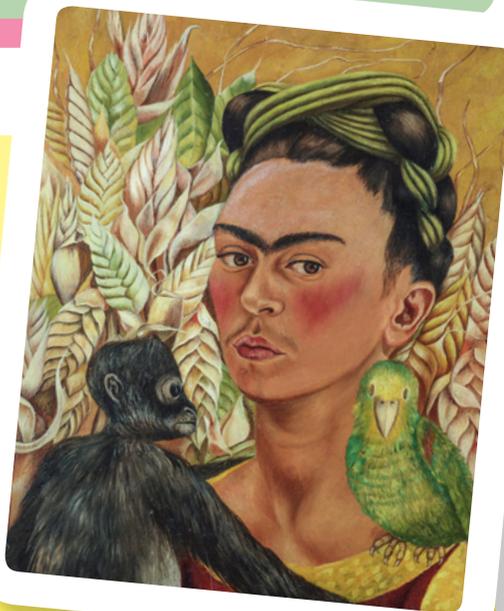
CASILLA 16

Te acercas a la obra de **Joaquín Torres García**, *Composición simétrica universal en blanco y negro*. Empiezas a descubrir, como si fueran jeroglíficos egipcios, muchos objetos: dos peces, una mujer, un hombre, un reloj, un barco, un ancla, dos copas, un pincel, una botella, un martillo, etc. No podés dejar de encontrar cosas, perdés un turno.



CASILLA 20

El lorito de **Frida Kahlo** te cuenta, en secreto, dónde está la salida. Te ayuda a adelantar dos lugares.



CASILLA 25

Te encontraste con una de los fotomontajes que realizó el artista **Grete Stern**. Entrás en su sueño y te das cuenta que desde lo más profundo del mar avanza un especie de tren-tortuga. Te asustaste tanto como la mujer que está casi en la orilla que salís corriendo. Avanzas hasta la casilla 26.



CASILLA 28

Llegaste a los amantes de **Maria Martins**. Te miran enojados porque los interrumpiste en su abrazo eterno. Con sus garras filosas te agarran y te depositan en el inframundo de los perdidamente enamorados. Volvés a la casilla n ° 15.



CASILLA 30

Conociste a un grupo de artistas que les encanta el movimiento, por eso sus obras de arte no están quietas ni un solo minuto. Se llaman obras de arte **Cinéticas**. Estos guardianes te ayudarán a ir más rápido, adelantás hasta la casilla n° 34.



CASILLA 33

Encontraste, en el medio del camino, la obra de **Ary Brizzy** que está repleta de líneas de diferentes colores. No podés dejar de mirarla y te logra confundir haciéndote imaginar nuevos colores, que en realidad no existen, todo es un efecto óptico. Perdés un turno.



CASILLA 35



¿Una obra de arte se podrá usar? El banco de madera de **Jorge Michel** te atrapa con uno de sus extremos y te hace probar lo cómodo que es sentarse en cada uno de sus asientos. Te sentís tan a gusto que te quedás un largo rato, perdés dos turnos.

CASILLA 37

Lucio Fontana te invita a realizar unos agujeros y cortes en las telas de sus obras. Esas rajaduras se convierten en las puertas secretas a otra realidad, un nuevo espacio. Siiiiiiii, **Ganaste!** La puerta secreta te conduce a la biblioteca más grande del mundo llena de libros de arte que se pueden comer!



CASILLA 42

Escuchas un chiflido, luego una carcajada y alguien que te llama por tu nombre ¿De dónde vienen esos sonidos? Son los personajes de la obra de **Jorge De la Vega**. Mirando bien su obra, descubrirás que es un gran rompecabezas! Te animás a cambiarle las piezas de lugar (ya que hay infinitas combinaciones) Este guardián, en agradecimiento, te hace avanzar 2 casillas.



CASILLA 47



Ramona Montiel es una de las protagonistas de la obra de **Antonio Berni**. Le preguntas por las plumas brillantes de su vincha y enseguida te haces amiga/o. Lográs que te abra la puerta secreta que custodia. **Ganaste!** La puerta te conduce a la pileta de caramelos más grande y rica de todo el planeta.

CASILLA 61



Después de pasar toda la tarde en el museo, la panza te empieza a hacer ruidos extraños. Por suerte, encontraste la obra de **Victor Grippo!** Unas ricas papas para comer con cuchillo y tenedor que te llenan de energía. Lográs adelantar tres casillas.

CASILLA 65

Si! Encontraste la última puerta secreta! La guardiana de la misma es la obra de **Alicia Penalba**. La puerta te lleva al parque subterráneo donde viven los animales más curiosos que jamás te hayas imaginado. **Ganaste!**



FIN