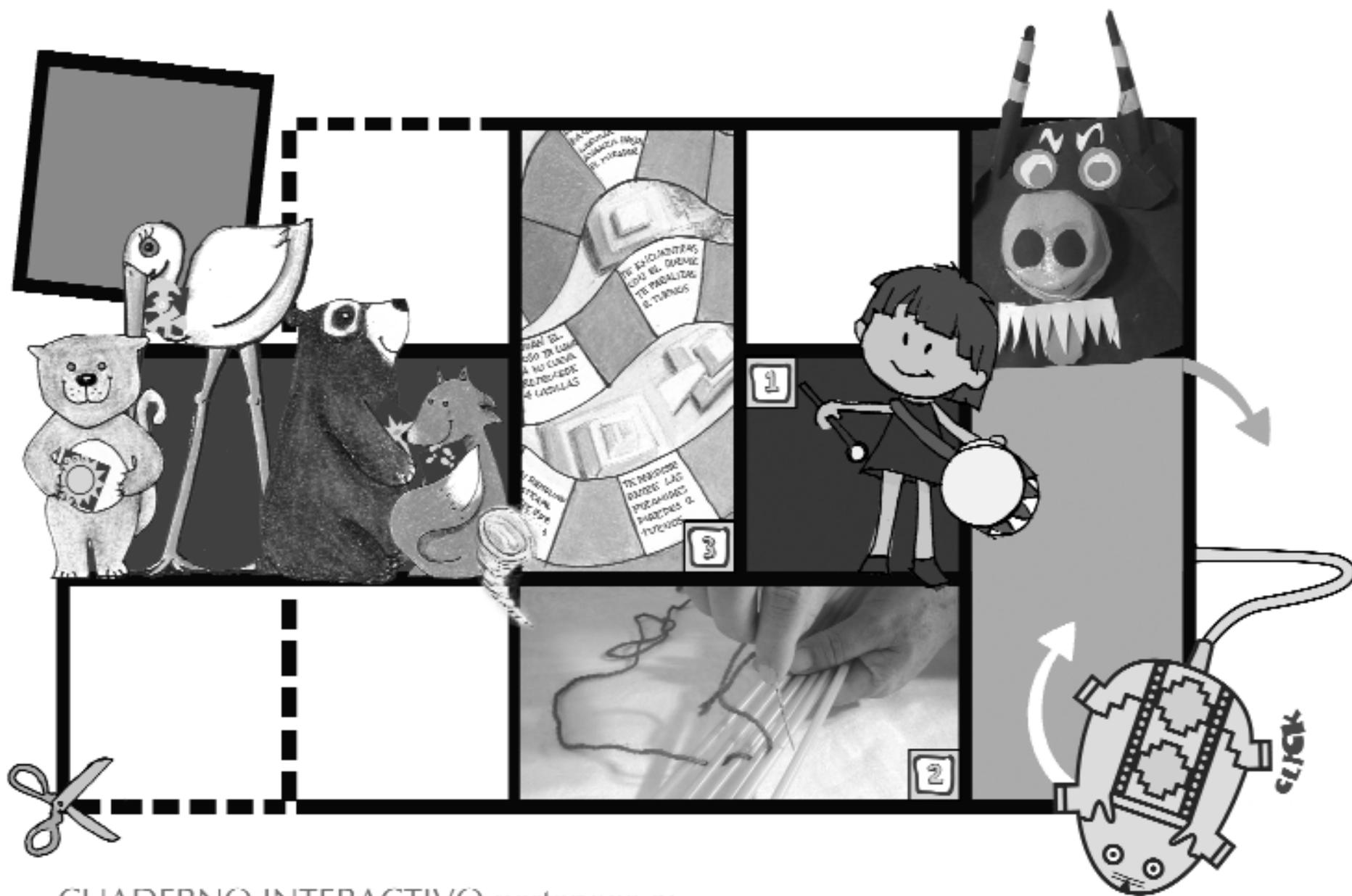


Tradiciones y Costumbres de Túcume



CUADERNO INTERACTIVO

Tradiciones y Costumbres de Túcume



CUADERNO INTERACTIVO pertenece a:

Serie Cuadernos interactivos: Año 1 N° 1
Lima - Perú
2004

AXIS Arte - PUCP
Creación y dirección
Edith Meneses Luy
Pilar Kukurelo Del Corral
Luz Marina Hermoza Samanez

Diseño y diagramación
César Soria Morales

Ilustración
Edith Meneses Luy
Pilar Kukurelo Del Corral
Luz Marina Hermoza Samanez
Lucía Wong Fupuy
Jessica Morón Donayre
Germán Fernández Cantos
César Soria Morales

Fotografía
Pilar Kukurelo Del Corral

Asesoría
Renata Teodori De La Puente - Educación
Rosa Aray Hamada - Diseño Gráfico

Asesoría Museo de Sitio de Túcume
Alfredo Narváez Vargas
Bernarda Delgado Elías

Supervisión y Financiamiento
Proyecto FIT - Perú MINCETUR AECI
Gladys Ormeño Aspauzo
Yolanda Rubatto Ivanov
Oscar Gamarra Domínguez
Rosa Luz Rodríguez Limo

Publicación realizada en el marco del Acuerdo Interinstitucional entre AECI, MINCETUR, representados por el proyecto FIT PERÚ, ACODET, Municipalidad de Túcume, Museo de Sitio de Túcume y PUCP representada por AXIS Arte.

Ira Edición - Setiembre de 2004
Ira Reimpresión - Abril de 2005

ISBN N° 9972-614-28-X
Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional N° 2005-2503

Impresión: Punto Impreso S.A.

Presentación

El cuaderno de actividades que tienes en tus manos, está hecho para ayudarte a descubrir y aprender sobre el patrimonio de Túcume. ¿Sabes qué significa la palabra patrimonio? Si buscas en el diccionario encontraras que es "el bien común de una colectividad o de un grupo de personas considerado como una herencia transmitida por sus antepasados". El significado de patrimonio es muy amplio, porque una comunidad hereda cultura, costumbres, historia, utensilios, oficios y también el entorno natural.

El patrimonio es todo lo que nos dejaron y enseñaron nuestros mayores. Las narraciones y cuentos son parte del patrimonio cultural al igual que comida y bailes, los recipientes para la comida y bebida y los trajes típicos. El patrimonio natural es nuestro entorno, con los ríos, el mar y la tierra, con los árboles, las plantas, todos los animales nativos y más. Como peruanos, como lambayecanos y como tucumanos también heredamos un rico patrimonio cultural arqueológico.

A través de las actividades variadas y lúdicas planteadas en este cuaderno, reconocerás y descubrirás el gran valor de tu patrimonio, que deseamos, sirva también para motivar la conversación y la reflexión de estos temas con tus padres, tu familia, tus amigos.

Tenemos un rico legado cultural, natural y arqueológico que debemos cuidar. Conociéndolo, lo amaremos y preservaremos en mejores condiciones para un futuro mejor para todos nosotros.



Guía didáctica

El Cuaderno Interactivo Tradiciones y costumbres de Túcume nace dentro del Acuerdo Interinstitucional firmado por la Agencia Española de Cooperación Internacional, el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo (representados por el PROYECTO FIT Perú), ACODET, Municipalidad de Túcume, Museo de Sitio de Túcume, y la Pontificia Universidad Católica del Perú y forma parte de una propuesta del Proyecto Educación para la Conservación del Museo de Sitio de Túcume y AXIS Arte, grupo de investigación aplicada en arte y diseño, cuyo objetivo se dirige al fortalecimiento de la identidad local.

Las actividades presentes en este cuaderno permitirán descubrir el valor de las tradiciones y costumbres de Túcume, restablecer el vínculo entre pasado y presente, promoviendo la interacción entre hijos y padres en cada uno de los hogares de la comunidad.

Las actividades de este cuaderno han sido diseñadas y organizadas alrededor de cuatro criterios, que tienen una simbología característica y fácilmente identificable. El primero se refiere al nivel de desarrollo, básico, intermedio y avanzado. El segundo criterio está referido a las habilidades a desarrollar por el niño o niña mediante la actividad. Así, las habilidades se han clasificado en: visuales, gráficas, motoras, verbales y numéricas. El tercero define la temática de la actividad, donde cada símbolo y nombre propio, lo guiará en su conocimiento o reconocimiento del contexto, de los mitos, tradiciones y costumbres de Túcume. El último criterio está referido a la modalidad grupal o individual de la actividad. El guía o maestro en unos casos o el mismo niño, observando los símbolos podrá definir la dificultad y exigencia de cada actividad.

En el proceso de elaboración del cuaderno, se han realizado talleres de validación del mismo contando con la participación de estudiantes de las áreas rural y urbana de Túcume de distintos niveles educativos. La colaboración, energía, entrega y alegría de estos niños son un alimento más que han enriquecido las páginas que encontrarán a continuación. Es para ellos este trabajo.

Leyenda

Nivel

-  Básico
-  Intermedio
-  Avanzado

Tema

-  Contexto
-  Mitos
-  Tradiciones
-  Costumbres

Habilidad

-  Visual
-  Gráfica
-  Motora
-  Verbal
-  Numérica

Modalidad

-  Individual
-  Grupal

Índice

Arma
tu ratón (pág.
19) y dale
click a una de
las actividades.



Contexto

De paseo por Lambayeque. **40**

Mitos

Origen de la cultura
Lambayeque. **06**
Kon, el dios sin huesos. **07**
La Raya. **08**
La Virgen de la Purísima
Concepción. **10**
Un ramo de flores para la
Virgen. **11**
“Los Diablicos”. **12**
Creación de una marioneta. **14**
Formas en las piedras. **15**
Juan el Oso. **16**
El zorro y el viaje al cielo **21**

Tradiciones

Títeres de los diablicos
y el ángel. **13**
Los instrumentos
musicales. **22**
Crucigrama de
tradiciones. **23**
Lenguaje Muchik. **23**

Costumbres

Las balsas y los caballitos de
totora. **24**
Las comidas típicas. **26**
Causa “La Raya”. **27**
La chicha de jora. **27**
Los sombreros. **28**
Atuendos típicos del norte
del Perú. **29**
¿Qué puedo llevar en mi
alforja de algodón? **30**
La pesca. **31**
¡Pinta tu checo...! **32**
La frase escondida. **33**
Hagamos un telar. **34**
Construye los personajes de
tus tradiciones. **36**



Origen de la cultura Lambayeque

Naymlap se ha instalado en Chot, construyendo casas, palacios y un templo para el ídolo Yampallec. Ayuda a completar la escena coloreando el paisaje, los personajes y las construcciones.



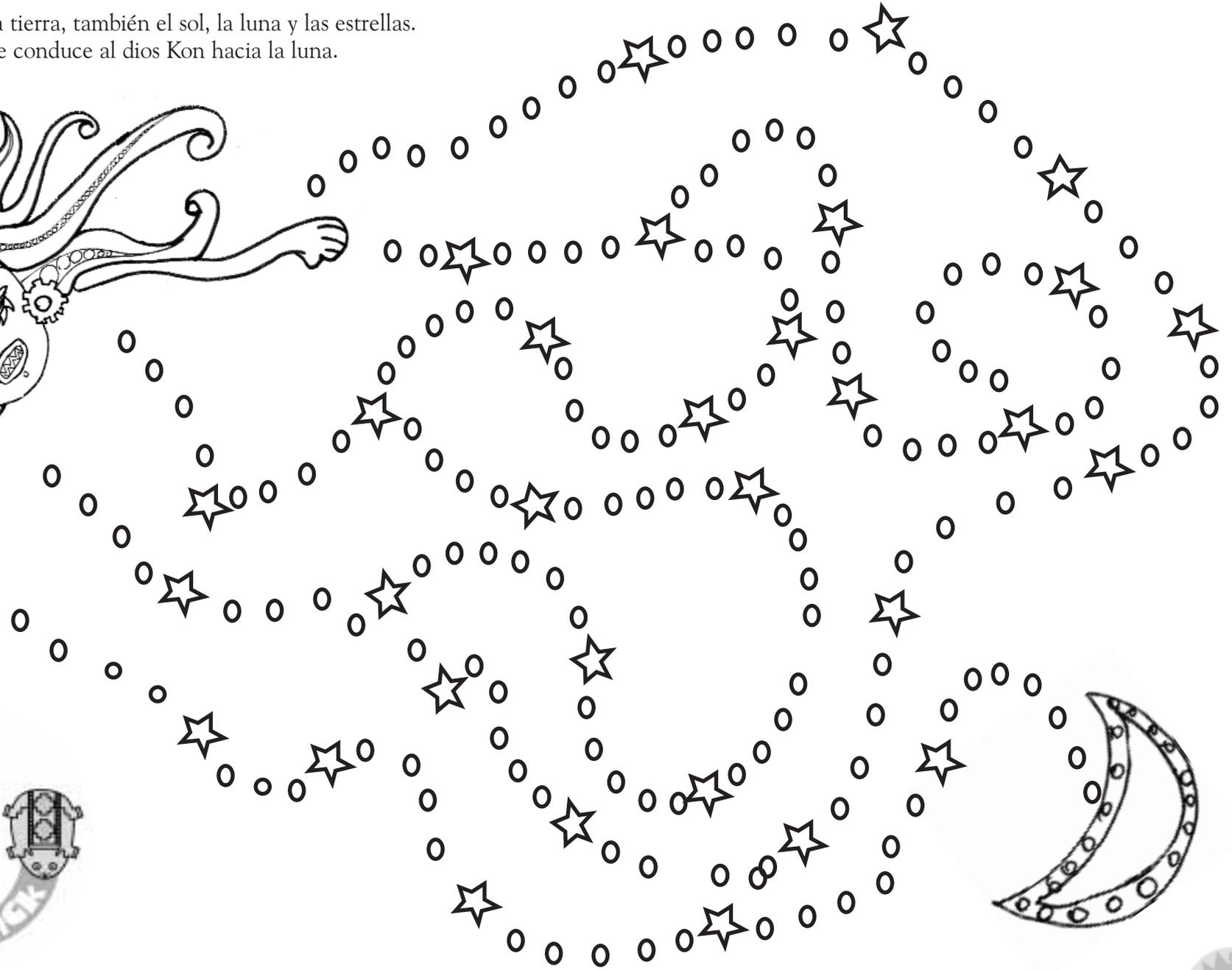
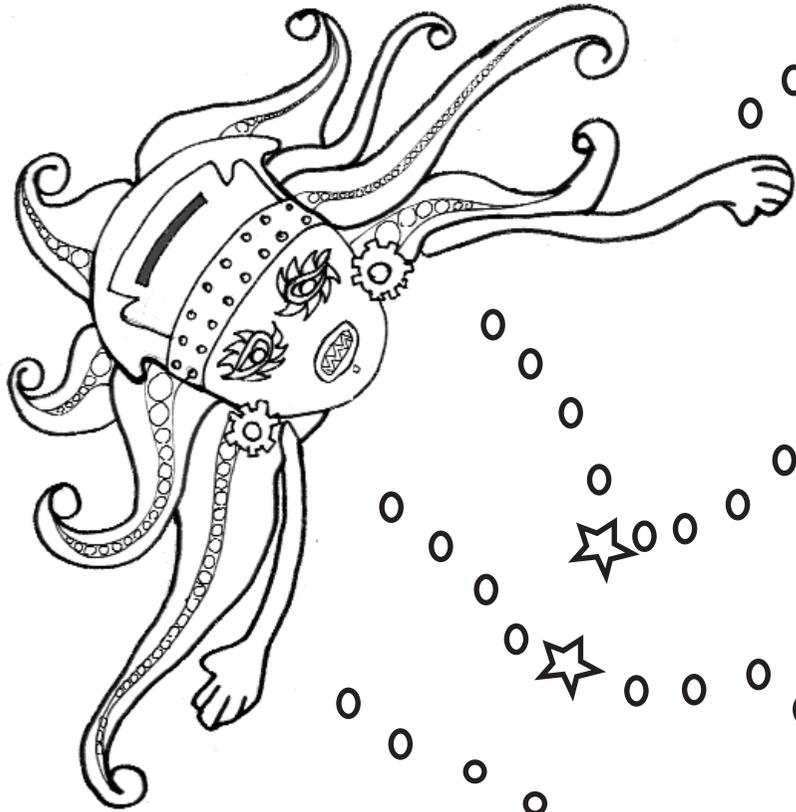
¿Te gusta
pintar?
Avanza hasta la
pág. 12 y ¡Afila
tus colores!



CLICK

Kon, el dios sin huesos

Kon creó el cielo y la tierra, también el sol, la luna y las estrellas.
Señala el camino que conduce al dios Kon hacia la luna.



¿Te gustaron los retos? En las págs. 8 y 21 encontrarás otros más.



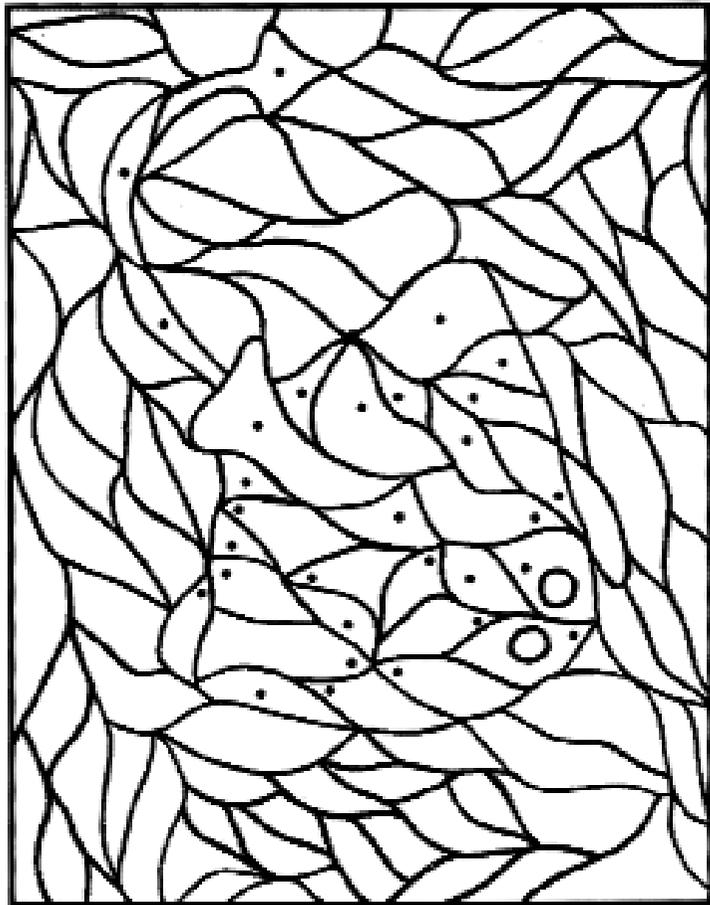
CLIQUEA



La Raya

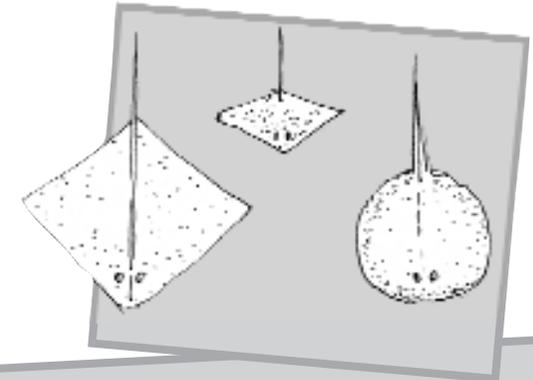
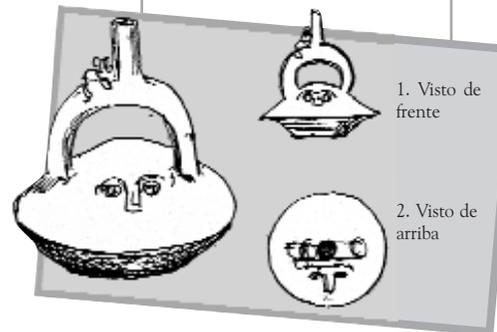
¿Quién vivía en la laguna?

Pinta las áreas indicadas con un punto y lo descubrirás.



¿Sabías que...

en el Museo de Sitio hay un ceramio en forma de Raya?
Cuando vayas a visitarlo búscalo y dibújalo.



¿Sabías que...

hay diferentes tipos de Raya, de mar o agua salada y de río o agua dulce? Además tienen diferentes colores y tamaños.



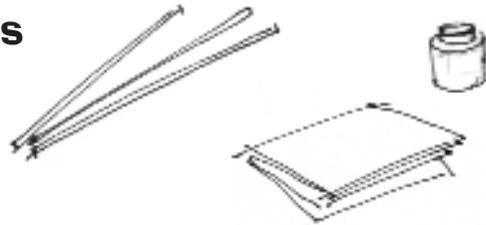
El cerro Purgatorio también es conocido como cerro la Raya por un mito que cuenta la existencia de una laguna donde vivía una raya gigante que no se dejaba atrapar, que volaba y se iba al mar.

¡Hagamos una cometa-rama!

Construye una cometa y decórala, luego puedes hacer competencias y concursos con tus amigos.

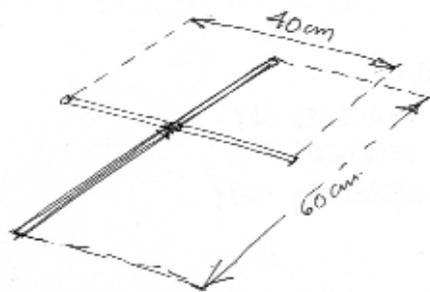
Materiales

Carrizo o caña
Pabilo
Papel Cometa
Engrudo

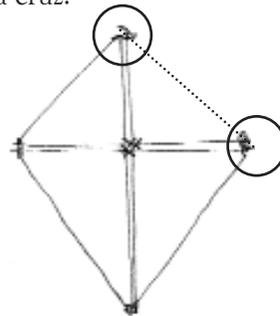


Procedimiento

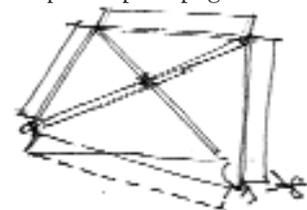
- 1 Amarra 2 varillas por el centro empleando pabilo y forma una cruz.



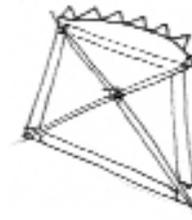
- 2 Une con pabilo los extremos de la cruz.



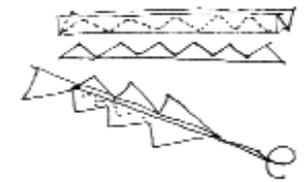
- 3 Corta un papel cometa dos dedos más grande que el rombo formado por le pabilo y recorta las esquinas para pegarlo.



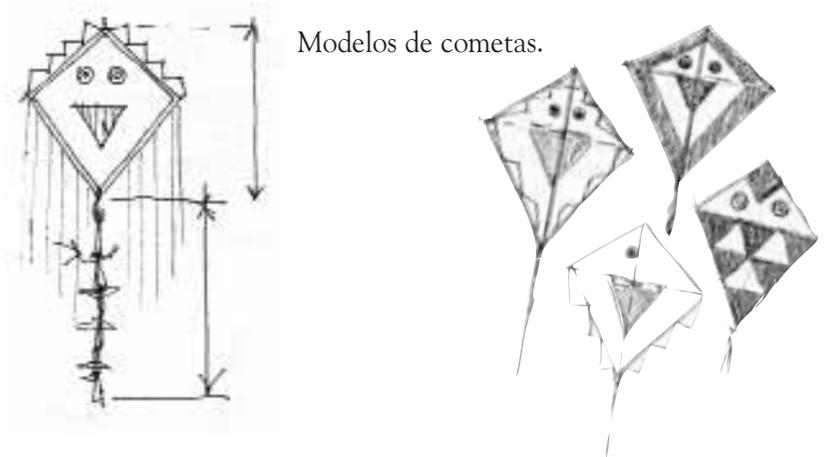
- 4 Ya tienes la cometa forrada, añadele flecos.



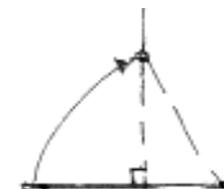
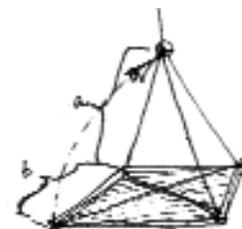
- 5 Los flecos los cortas y pegas por la mitad.



- 6 Modelos de cometas.



- 7 Para que tu cometa vuele muy alto la fórmula secreta es que los pabilos que la sujetan midan igual que el lado mas largo de la cometa.



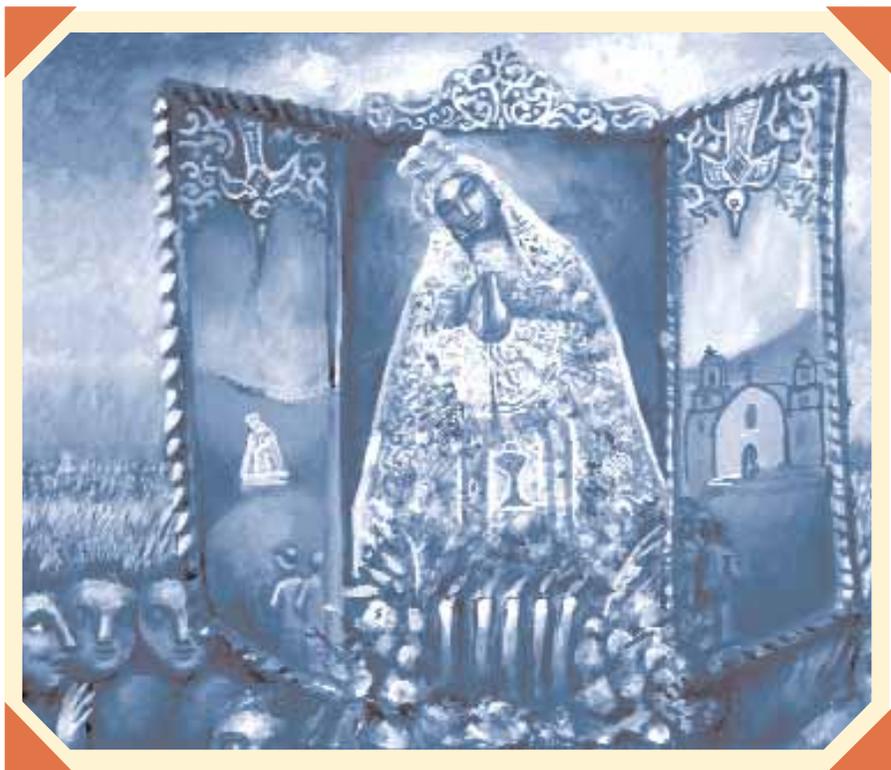
¿Sabías que...

la Raya cuando nada parece que aleteara lentamente?



La Virgen de la Purísima Concepción de Túcume

La imagen de la izquierda pertenece a la tradición de "La aparición de la Virgen de la Purísima Concepción de Túcume" Encuentra en la imagen de la derecha 10 detalles que han sido cambiados y márcalos.



¿Sabías que...

La Virgen de la Purísima Concepción, Patrona de Túcume, llamada cariñosamente "LA PURISIMA" por sus feligreses, celebra su fiesta principal en Febrero, con fecha movable? También sale en procesión en Setiembre, acompañada siempre por los Diablicos.



Anda a las
págs. 13 y 14
para hacer tu
diablico.



CLICK

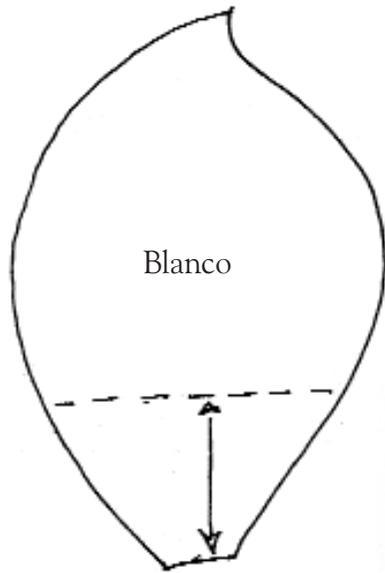
Un ramo de flores para la Virgen

Instrucciones

- 1 Sobre pancas de maíz, recorta estos moldes de flores.
- 2 Pinta cada flor de los colores que te indicamos.
- 3 Forra una ramita con papel verde, para formar el tallo.
- 4 Amarra los pétalos al tallo para formar la flor. Arma varias flores para formar un ramillete.

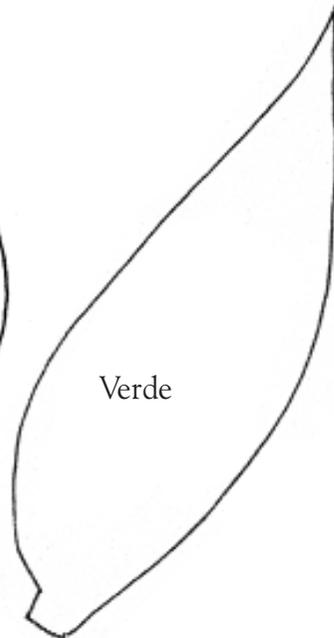
Cartucho

Pétalo
Una pieza



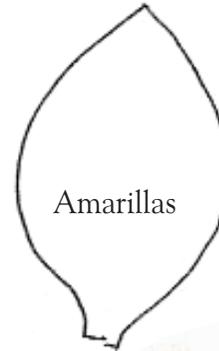
Verde por
atrás

Hoja
Una pieza



Margarita

Pétalo
20 piezas



Amarillas

Hoja
2 piezas



Verde

Trébol

Pétalo
4 piezas



Verde



¿Sabías que...

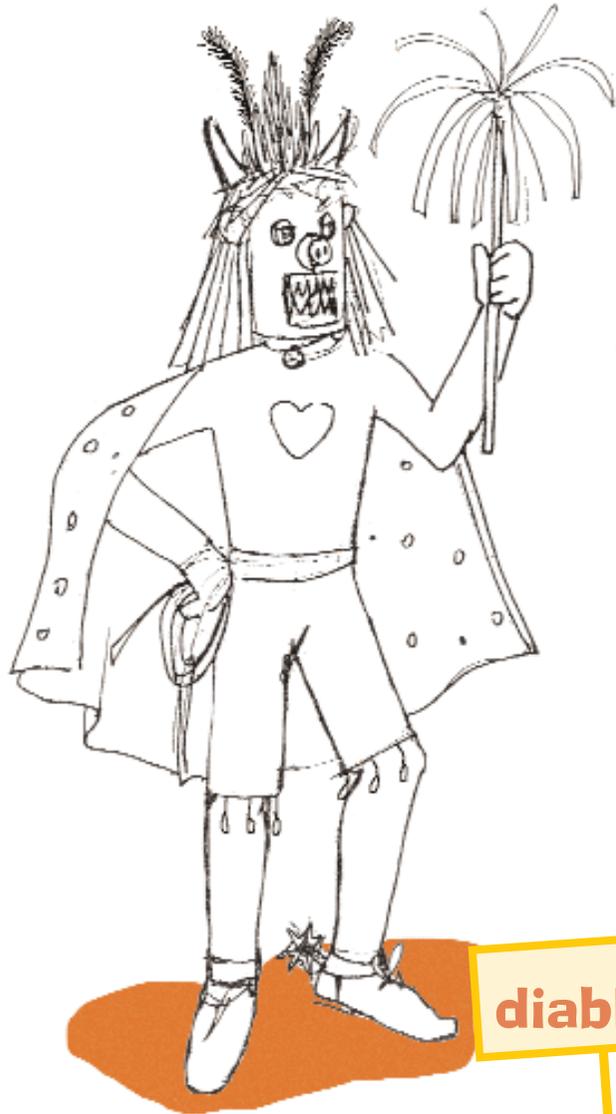
existen dos imágenes de la Virgen? La Virgen chica llamada la andariega, llevada en andas sólo por mujeres y la Virgen grande, llevada sólo por los hombres.



“Los Diablicos”

Instrucciones

- 1 Conecta las características con los personajes.
- 2 Colorea según las características.



diablico

- Cabellera larga y crespada
- Capa de terciopelo negro con brillos y espejos
- Cabellera larga y negra
- Almita blanca
- Pantalón negro
- Turbante y plumas
- Espuelas
- Espada
- Zapatos blancos
- Dientes feroces
- Corazón de cartón
- Cascabel
- Medias de seda roja
- Látigo
- Zapatos negros
- Alas plateadas
- Bastón con cintas de color
- Medias blancas, celestes o rosadas
- Carnerito
- Chivito



ángel

Títeres de los diablicos y el ángel

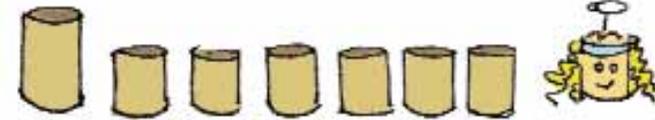
Instrucciones

Para hacerlos en grupo, son 7 diablicos y un ángel. Hay muchas maneras de armarlos, te damos algunas ideas pero tú también puedes inventar otras formas.



Ideas para armar los títeres:

Proporción de los cabezas de los títeres

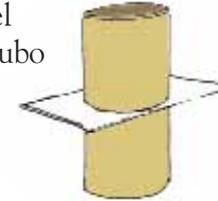


Diablico Mayor

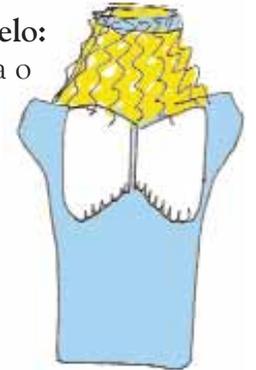
Diablicos menores

Angel

Para la cabeza:
rollo de papel higiénico o tubo de cartón.



Para el pelo:
lana, rafia o soguilla.



Para las alas:
cartón blanco.

Para el cuerpo:
retazos de tela o medias que no usas



Para la cabeza:
Se puede usar la cascara de huevo con tiras de papel encolado y pintado.



Para los cuernos:
cartón o papel.

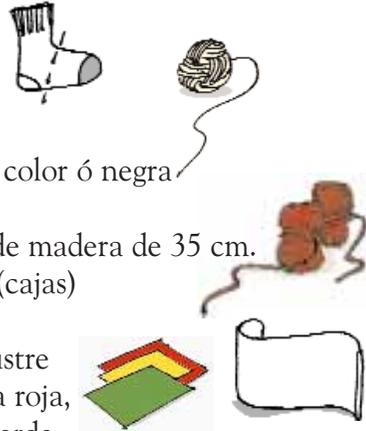


Creación de una marioneta

La Danza de los Diablicos, se realiza en la fiesta de la Virgen de la Purísima Concepción, patrona de Túcume. Al son de la chirimía las comparsas de Diablicos bailan en honor a la Virgen.

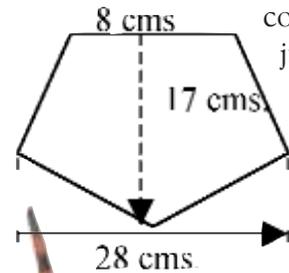
Materiales

Media pabalo
tijeras
lana de color ó negra
relleno
varilla de madera de 35 cm.
cartón (cajas)
alfileres
papel lustre
tempera roja,
azul y verde
pegamento



2 Para la MÁSCARA: corta un cartón de 12 x 22 centímetros y lo forras con papel lustre negro. Ahora, decora la máscara: ponle ojos, hocico, colmillos blancos, una lengua roja, orejas largas negras y dos cuernos para que se vea feroz. Cuando termines el títere, sujetarás la máscara alrededor de la cabeza con un alfiler.

4 Para la CAPA: corta en papel lustre el siguiente dibujo:



Decórala con papelitos de colores o lentejuelas y sujétala al cuello de la cabeza, cubriendo la varilla de madera.



6 Ahora que ya tienes la cabeza con pelo, ponle la máscara, e inserta la varilla al cuerpo y ¡¡A bailar!!



Procedimiento

1 Para la CABEZA: corta la media, la rellenas, coloca la varilla de madera y la atas fuertemente en la base.



3 Para el CUERPO: construye un cilindro de cartón de 18 cm. x 6 cm. de diámetro. Fórralo en papel lustre negro y decóralo con papelitos de colores o con lentejuelas. Pégale una cola roja atrás.



5 Para el PELO: corta la lana en trozos de unos 40 centímetros, y arma pequeñas trenzas. Ata todas en el centro y sujétala a la cabeza con un alfiler. También las puedes coser.



Salta hasta la pág. 36 para crear nuevos juguetes.

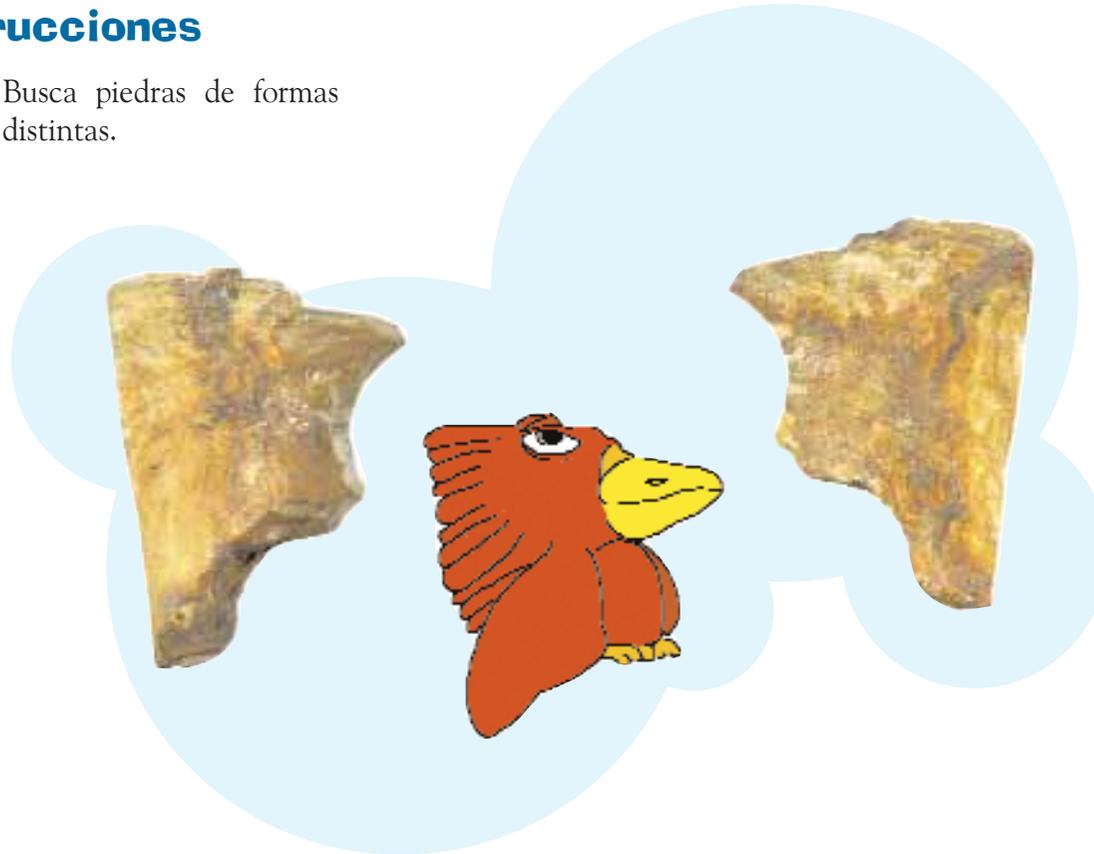


CLICK

Formas en las piedras

Instrucciones

- 1 Busca piedras de formas distintas.



¿Sabías que...

existe un cerro llamado La Vieja que está ubicado en Motupe? Allí, sobre la cumbre, hay una enorme roca que se asemeja a la forma de una anciana encorvada, que da nombre al cerro y también da origen a una leyenda.

- 2 Reconoce en las piedras alguna figura, forma o personaje.

- 3 Dibuja sobre la piedra unos trazos que te ayuden a definir la figura que has encontrado.

- 4 Píntalas con témpera.

- 5 Completa las formas añadiendo o pegando otros elementos para que tus personajes parezcan más reales.

- 6 Y a jugar. También puedes usarlas de pisapapeles o regalarlas.



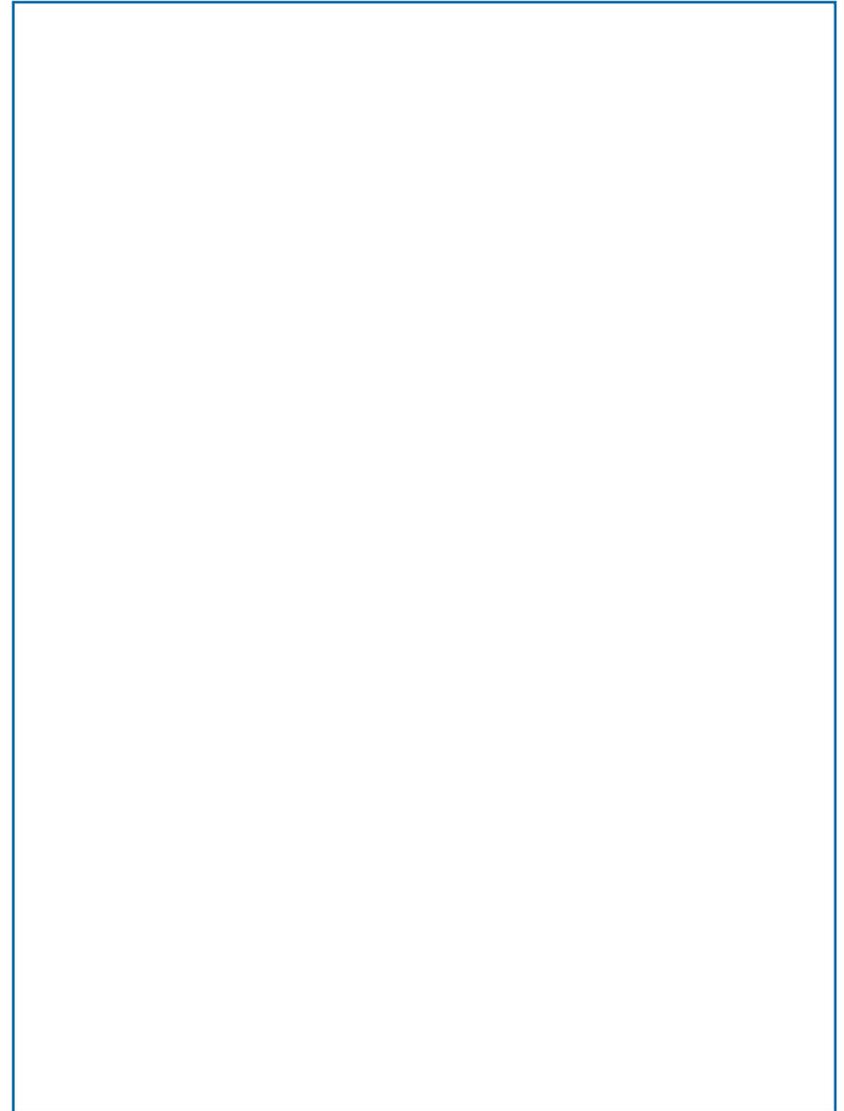
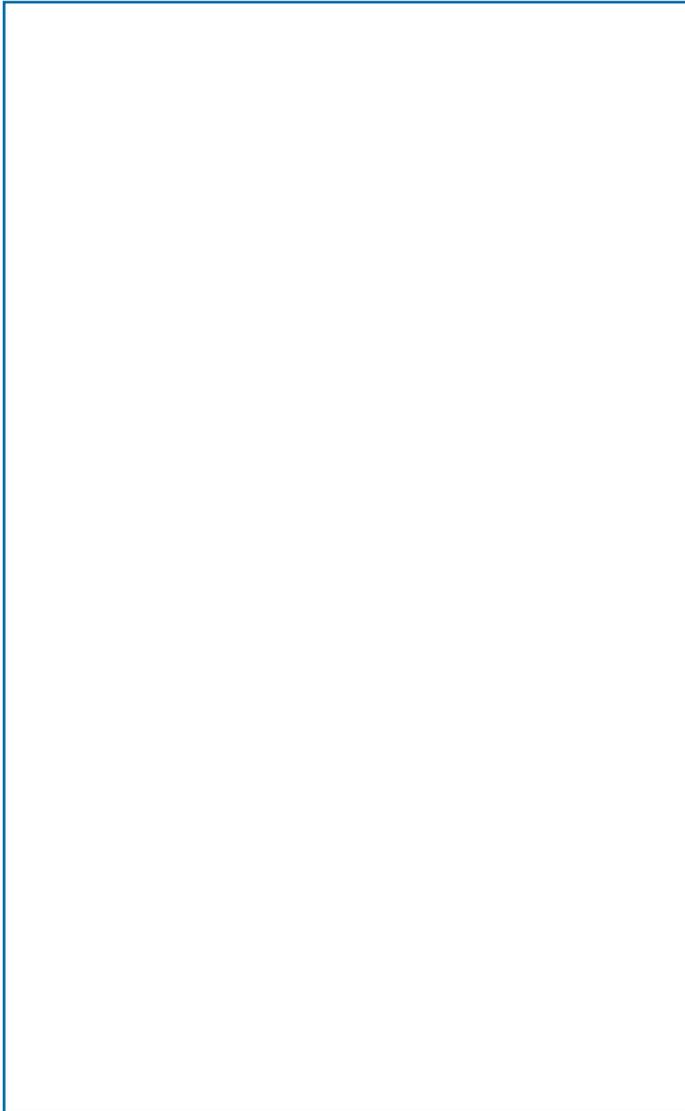


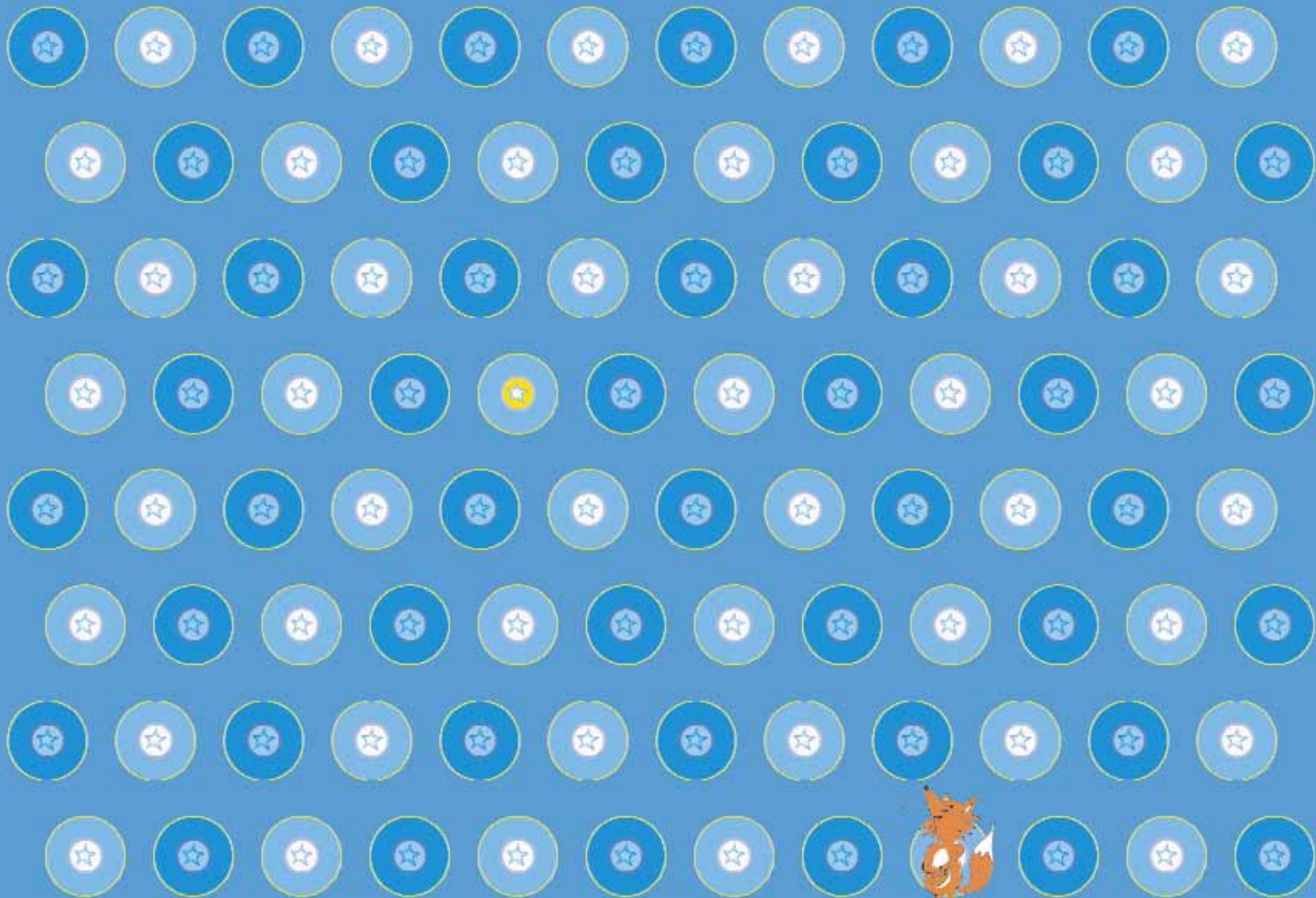
Juan el Oso

Observa al oso de anteojos, dibújalo y píntalo en colores oscuros como marrones, negros y en colores claros como cremas y ocre amarillos.



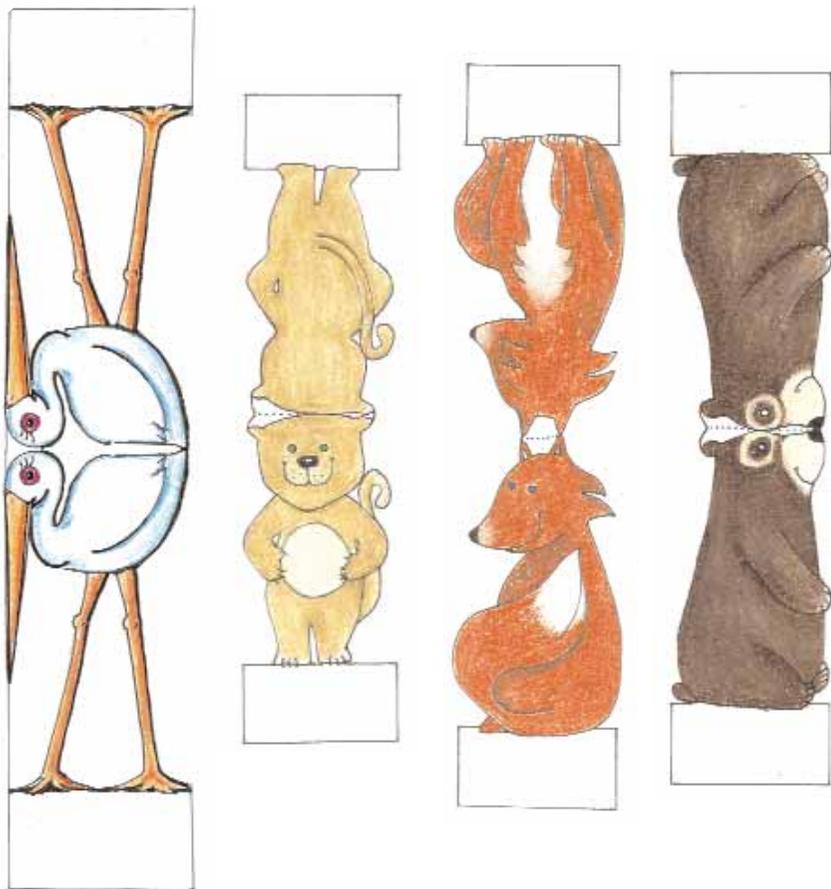
Un personaje tradicional en las narraciones de Lambayeque es Juan el Oso, hijo de una joven muchacha y un oso del bosque. Dibuja a Juan el Oso como te lo imaginas:







Fichas para juego de dados (pag. 40-41)



Adorna tu cuaderno con estos dibujos



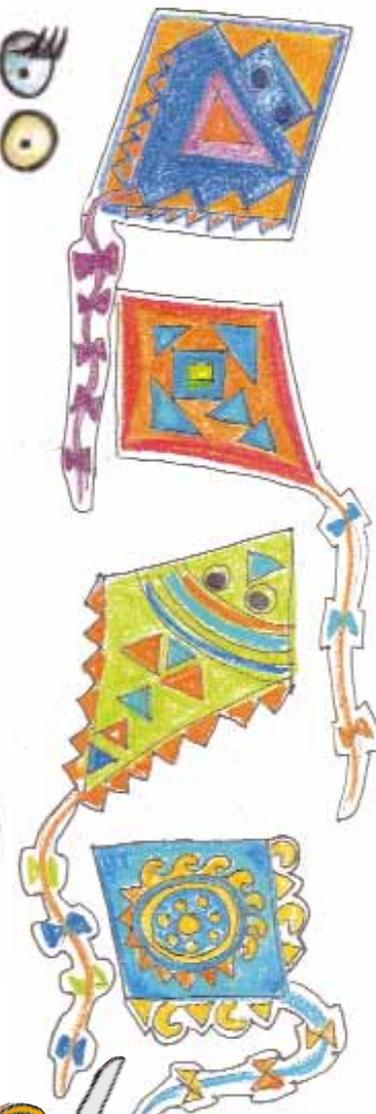
Ojos para Raya



Ojos para diabolicos



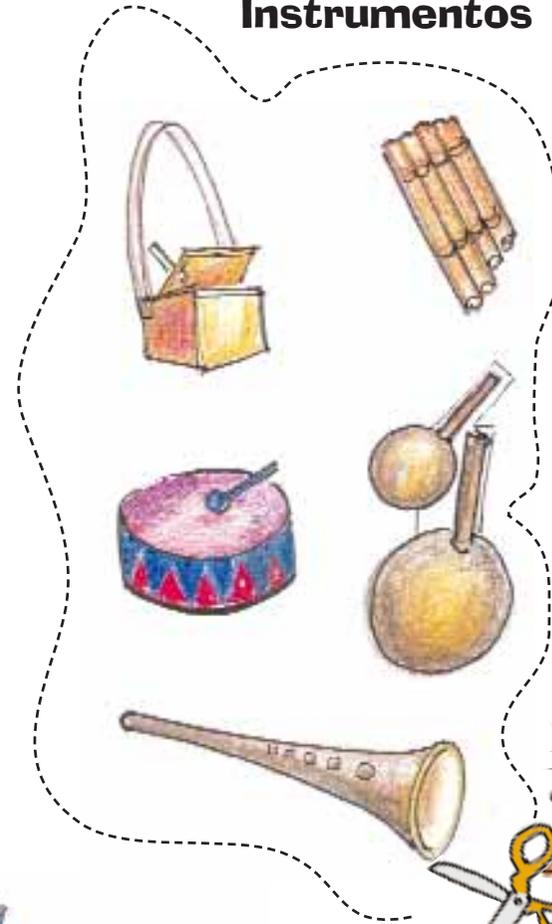
¡¡¡Cometas!!!



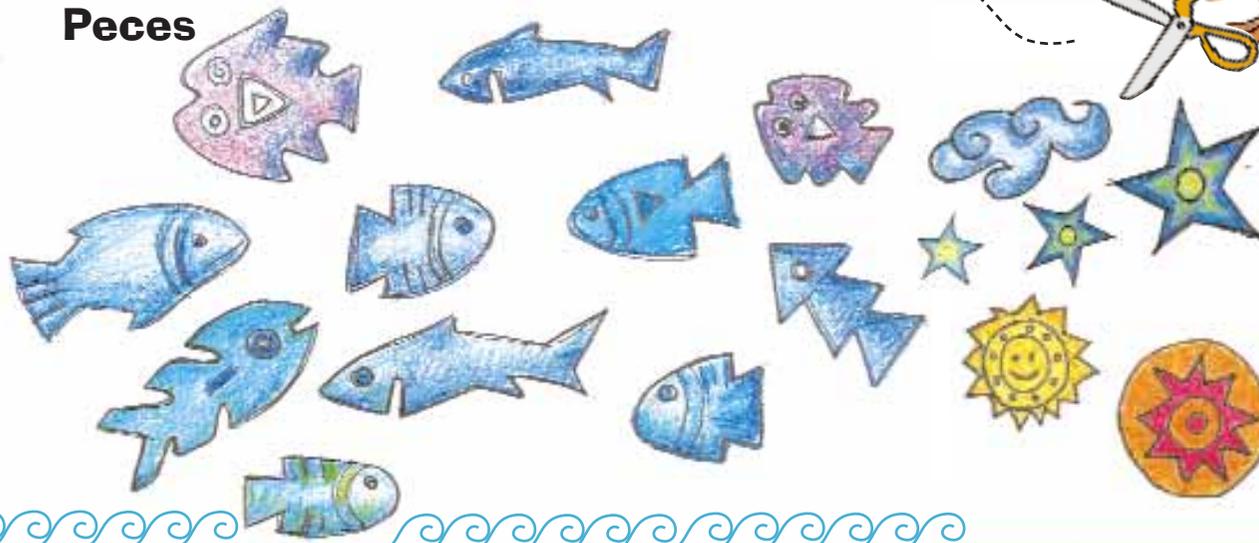
Comidas



Instrumentos

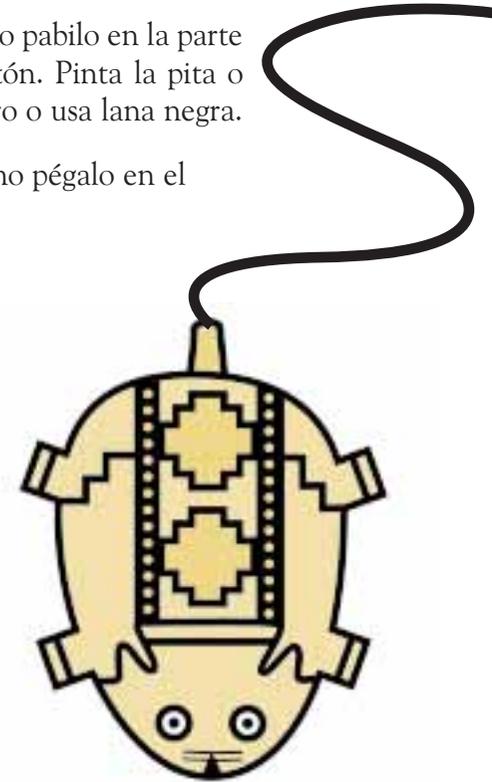


Peces



Crea tu ratón

- 1** Recorta el ratón y pégalo en un cartón.
- 2** Pega una pita o pabilo en la parte trasera del ratón. Pinta la pita o pabilo de negro o usa lana negra.
- 3** El otro extremo pégalo en el centro de tu cuaderno interactivo.

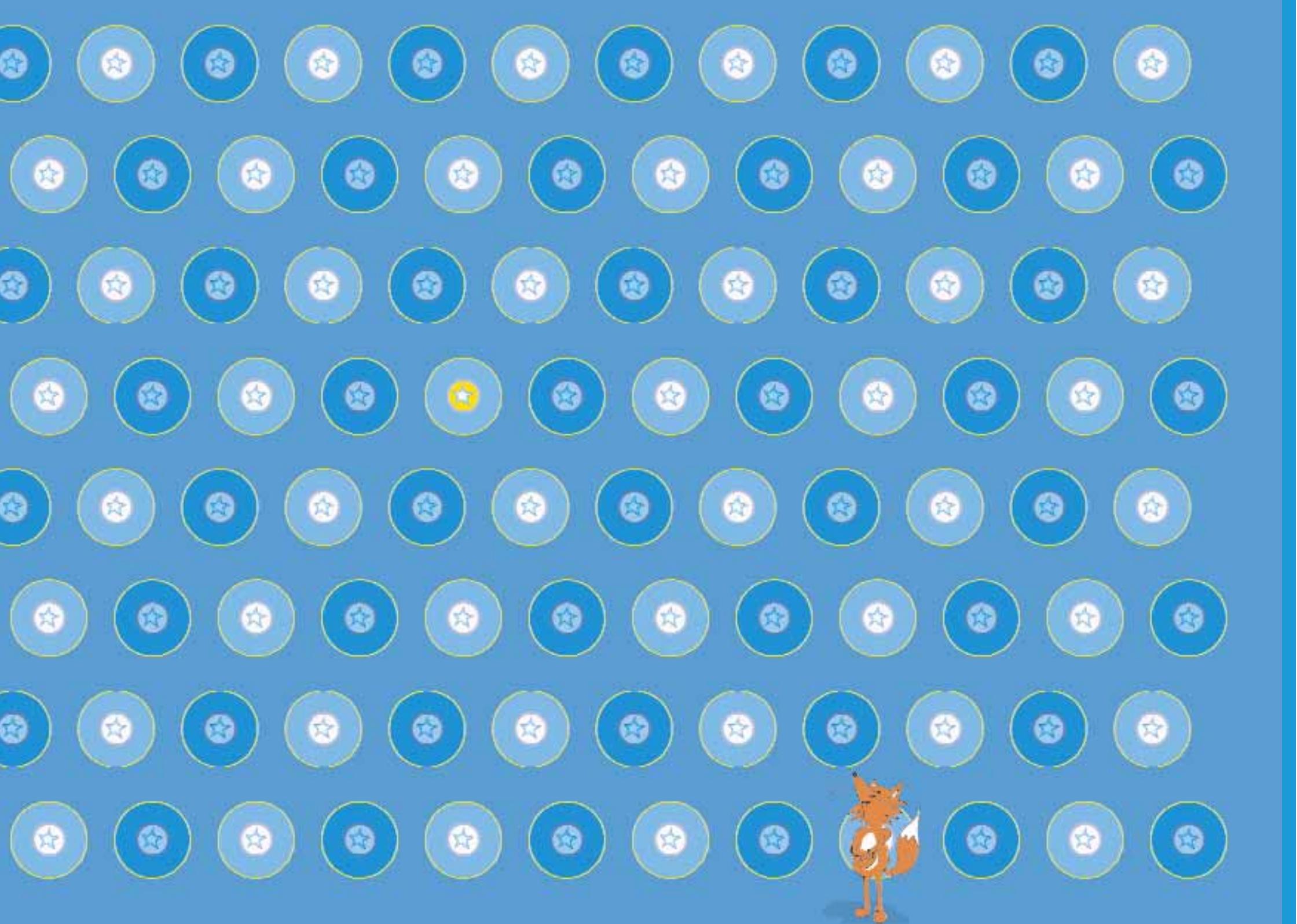


- 4** Utilízalo cuando veas este ícono. ¡Diviértete!

Al terminar tu ratón vuelve al índice y utilízalo.



CLICK



El zorro y el viaje al cielo

1 El zorro ha viajado al cielo con el gallinazo para asistir a un banquete de bodas. Responde a las preguntas.

¿Cuántas aves encuentras en el dibujo?

¿Cuántos checos hay?

¿Qué frutas encuentras?



2 Colorea la imagen.

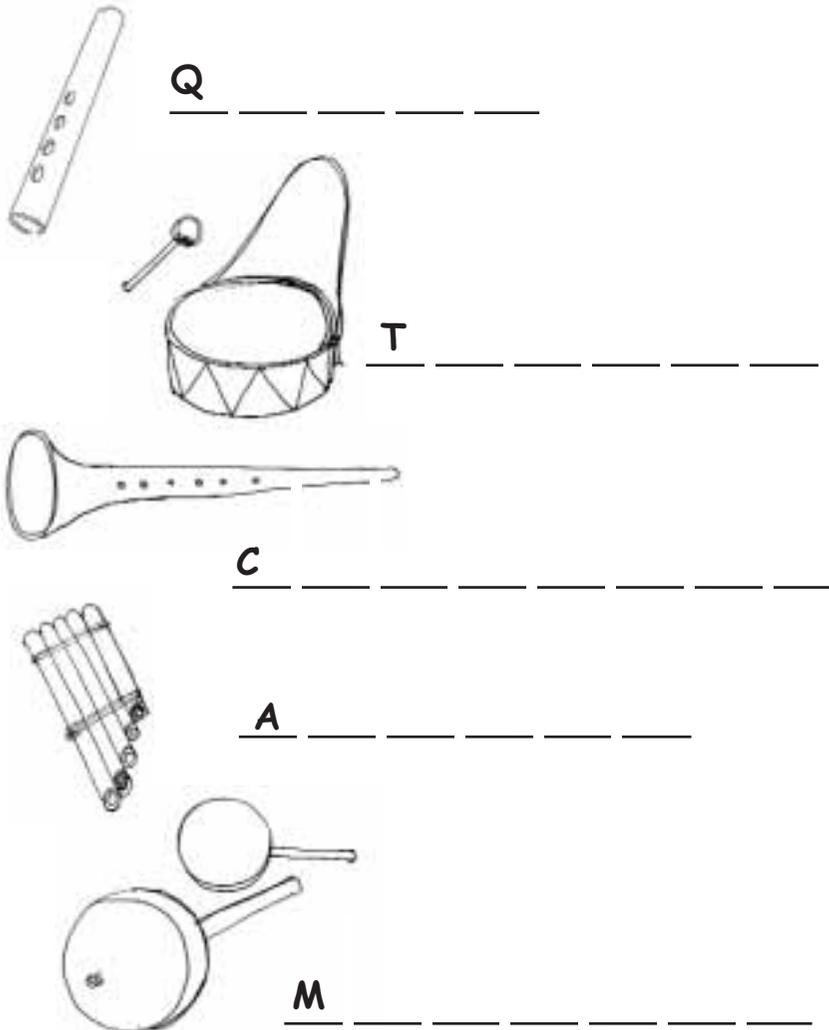
Si vas a la pág. 31 pondrás a prueba tus habilidades matemáticas. ¿Aceptas el desafío?

CLICK

Los instrumentos musicales

Instrucciones

- 1 Completa el nombre del instrumento.
- 2 Une el instrumento con el/la niño/ña que lo toca y colorea todo.

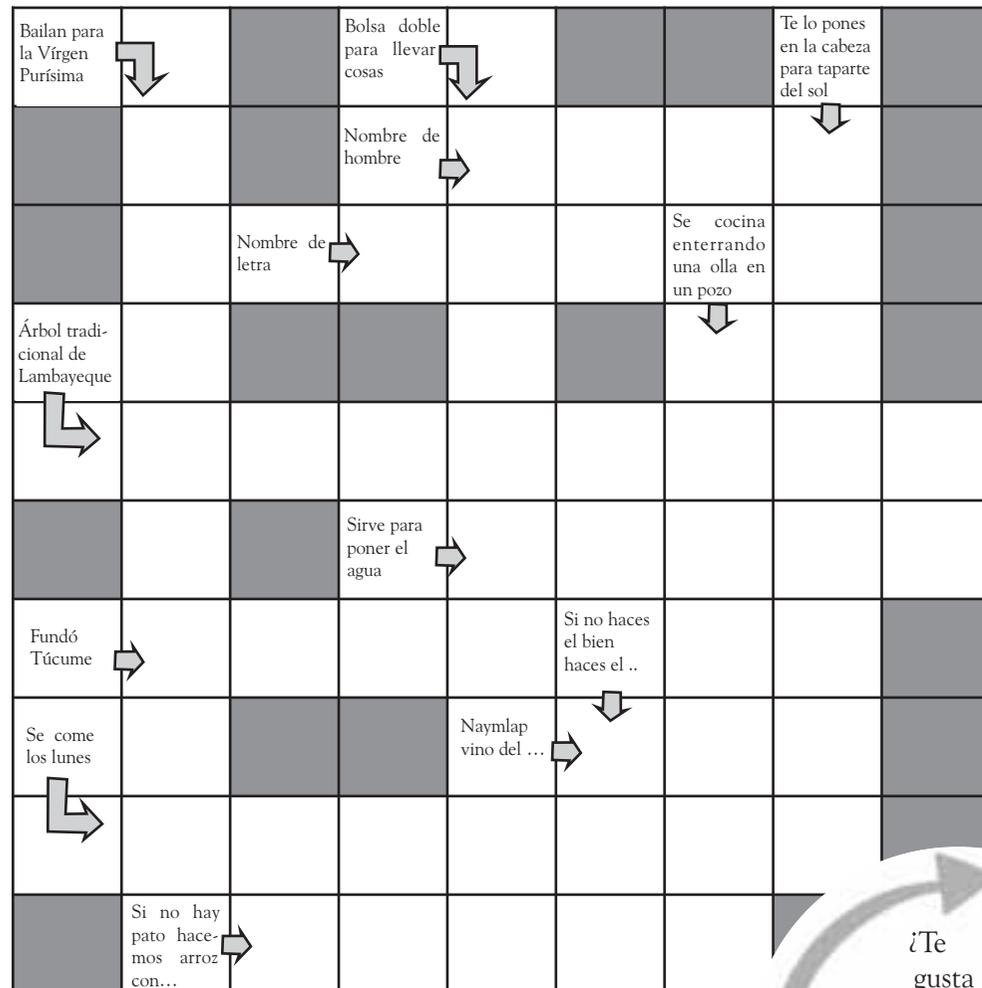


¿Sabías que...

los instrumentos aquí representados son usados tradicionalmente en Lambayeque? Incluso se han encontrados representaciones en miniatura de ellos como ofrendas en el Templo de la Piedra Sagrada, en Túcume.

Crucigrama de tradiciones

Completa el crucigrama.



¿Te gusta jugar con las letras? Si vas a la pág. 33 tendrás otra sorpresa.



CLICK

Lenguaje Muchik

Encuentra las palabras muchik en el pupiletras.

- | | | | |
|----------|----------------|---------|------------------|
| PONG | (cerro piedra) | ZUKR | (pulga) |
| ERR | (yuca) | YANTA | (zancudo) |
| OTS | (guaba) | GOK | (sapo) |
| KUMO | (caña brava) | NAYN | (ave) |
| KOPI | (carrizo) | VIRINGO | (perro sin pelo) |
| YANTSHEK | (araña) | JAVAN | (chancho) |
| MUD | (hormiga) | ONG | (algarrobo) |
| JAMU | (mosca) | ÑAM | (ave) |
| MYJ | (piojo) | KOTSO | (chicha) |



Las balsas y los caballitos de totora

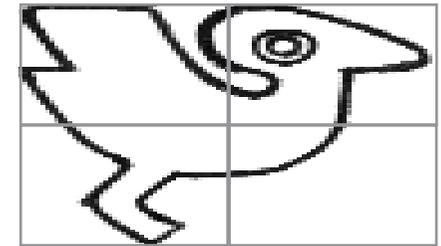
- 1** Encuentra esta ave dentro del mural y coloréala.



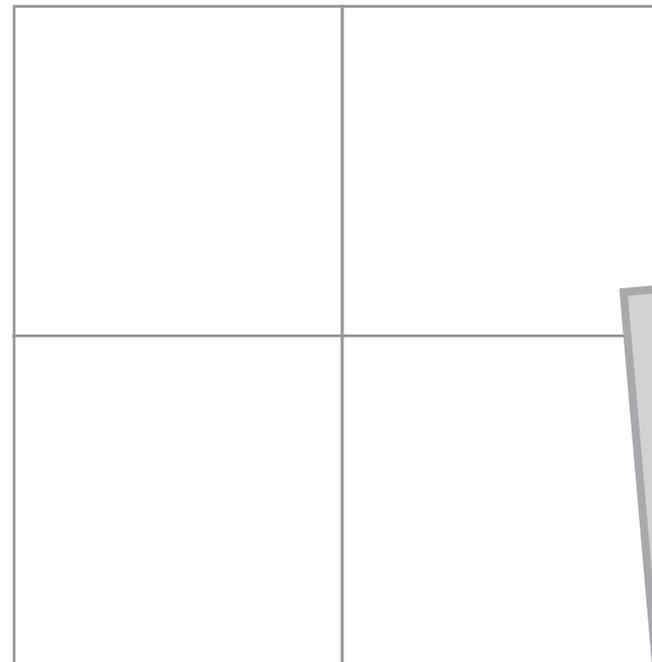
- 2** Para dibujar empleamos una cuadrícula.



- 3** Para cambiar las proporciones cambiamos de un a un .



- 4** Amplía el dibujo usando esta cuadrícula.

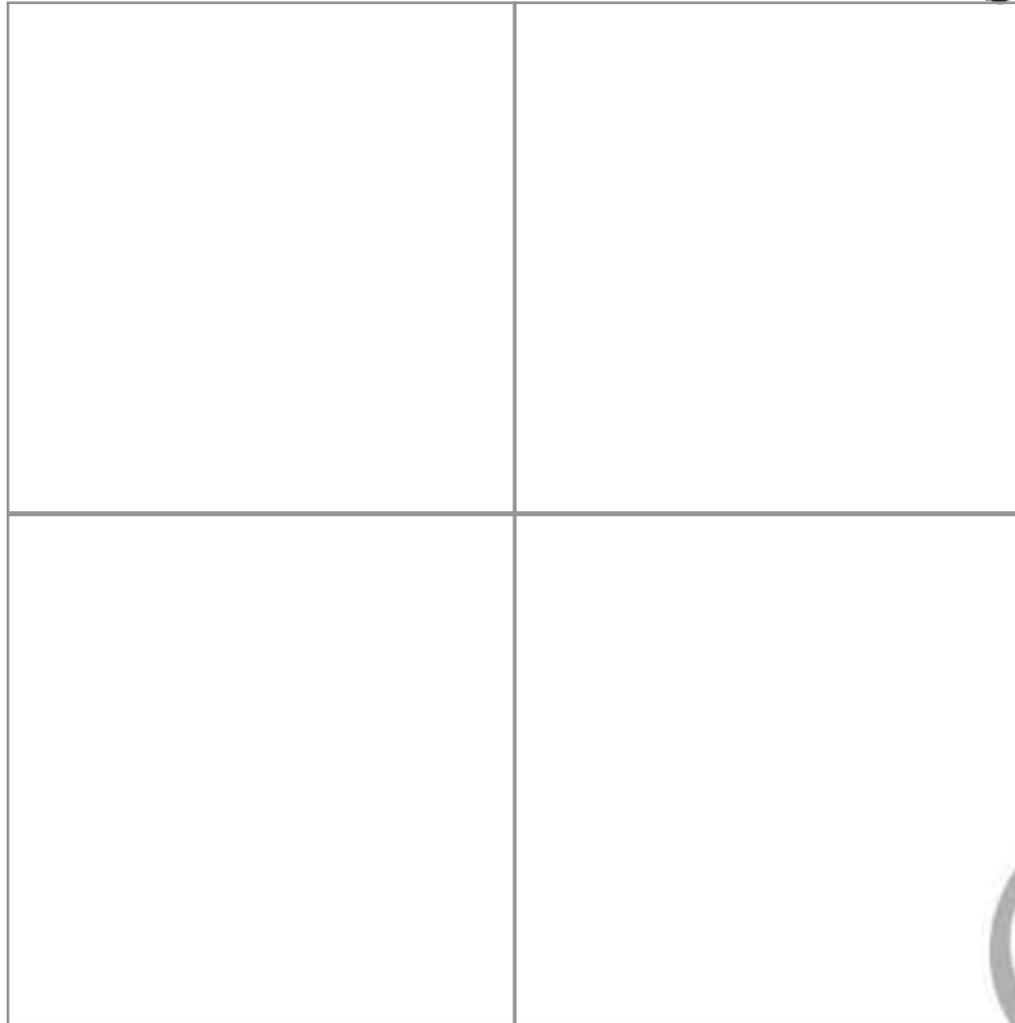


¿Sabías que...

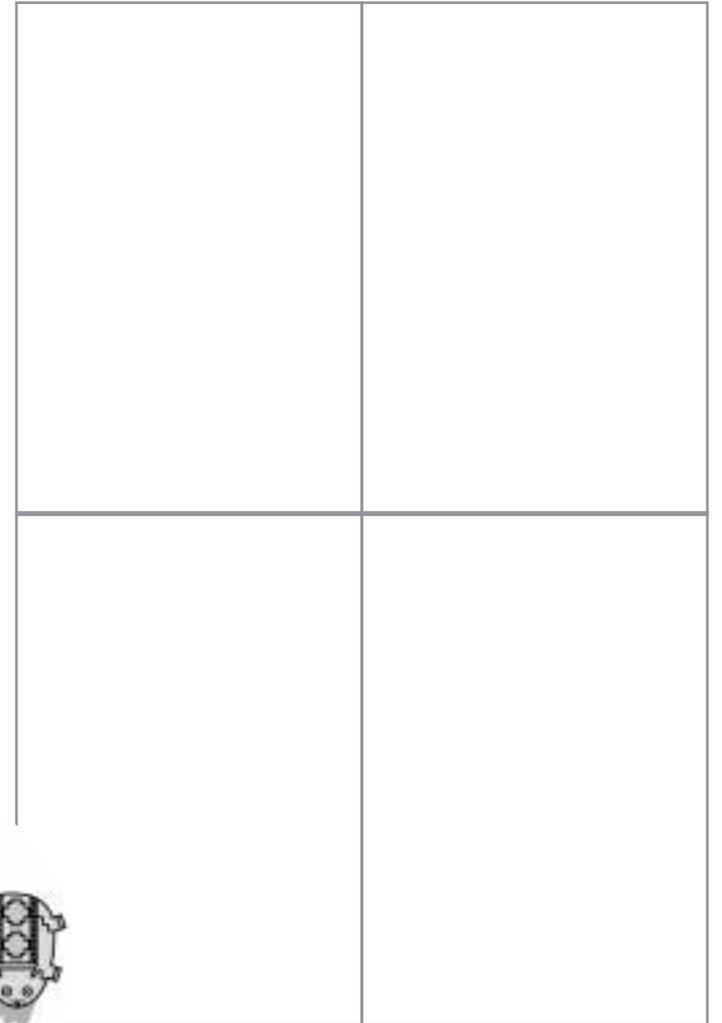
hasta el día de hoy la gente en Lambayeque sigue usando las balsas y caballitos de totora para la pesca y navegación? Dicen que antiguamente llegaron hasta la ¡Polinesia!!



5 Usa esta cuadrícula para seguir ampliando el dibujo.



6 ¡Prueba con ésta a ver que sucede con el ave!



Avanza a
la pág. 32 y
sigue dibu-
jando.



CLICK

Causa “La Raya”

Ingredientes

Papas
Limón
Sal
1 zanahoria
1 choclo
Perejil



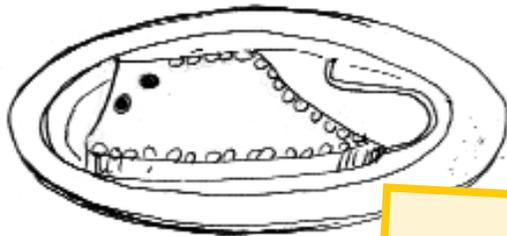
Preparación

1 Pon a cocinar las papas, péralas, aplástalas y mézclalas con un poco de sal y limón.

2 Dale la forma de una RAYA. Haz primero una bola y aplánala en el plato. Luego, con un cuchillo de cocina, dale forma de un pez raya.

3 Decora la causa con choclo desgranado, en el borde del cuerpo de la Raya y ponle ojos con trozos de zanahoria.

4 Al final ponle una cola con una ramita de perejil.



¿Sabías que...

la palabra chicha proviene del español antiguo y significa esencia?

La chicha de jora

Encierra en un círculo la respuesta correcta, para conocer cuanto sabes de la chicha de jora.

1 La jora es:
A Un frejol
B Una verdura
C Un maíz germinado
D Una fruta

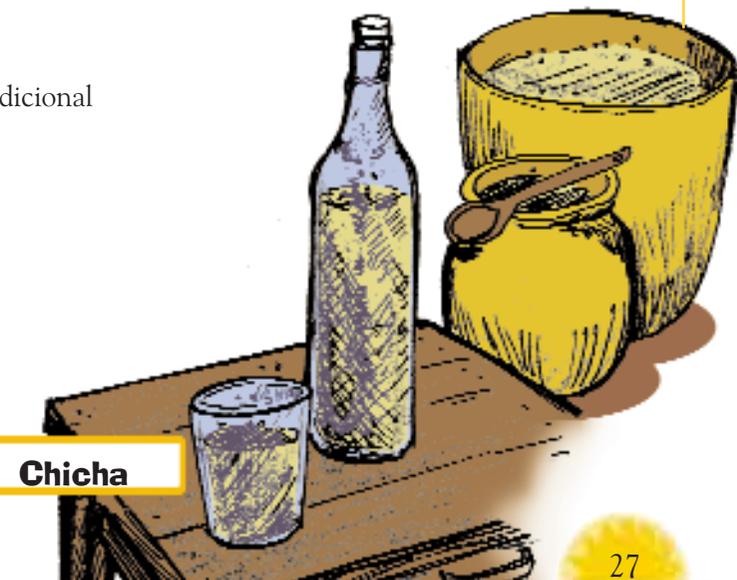
2 La chicha se fermenta en:
A Baldes de plástico
B Ollas de hierro
C Vasijas de barro
D Vasos de vidrio

3 Para prepara la chicha hay que hervirla por:
A 5 minutos
B Algunas horas
C Toda la noche
D Una semana

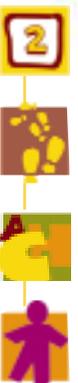
4 Cuál es la vasija tradicional donde se toma la chicha:
A Taza
B Vaso
C Mate
D Plato

5 La chicha de jora es originaria de:
A China
B Estados Unidos
C Perú Pre-hispánico
D Vaticano

6 ¿Quién inventó la receta de la chicha?
A Los cocineros
B Los niños a los que no les gusta la sopa
C El antiguo pueblo peruano
D Los Diablicos de Túcume



Chicha



Los sombreros

1 Colorea cada uno de los sombreros, para que así los puedas identificar.

2 Cuenta cuantos hay en total.



¿Sabías que...

a comienzos del siglo XX se usaba mucho el sombrero? Estos eran de diferentes modelos, según la ocasión: para fiestas, para trabajar en el campo, etc. La mayoría de sombreros en la costa son hechos de paja, pues es muy fresca y protege muy bien del intenso sol.

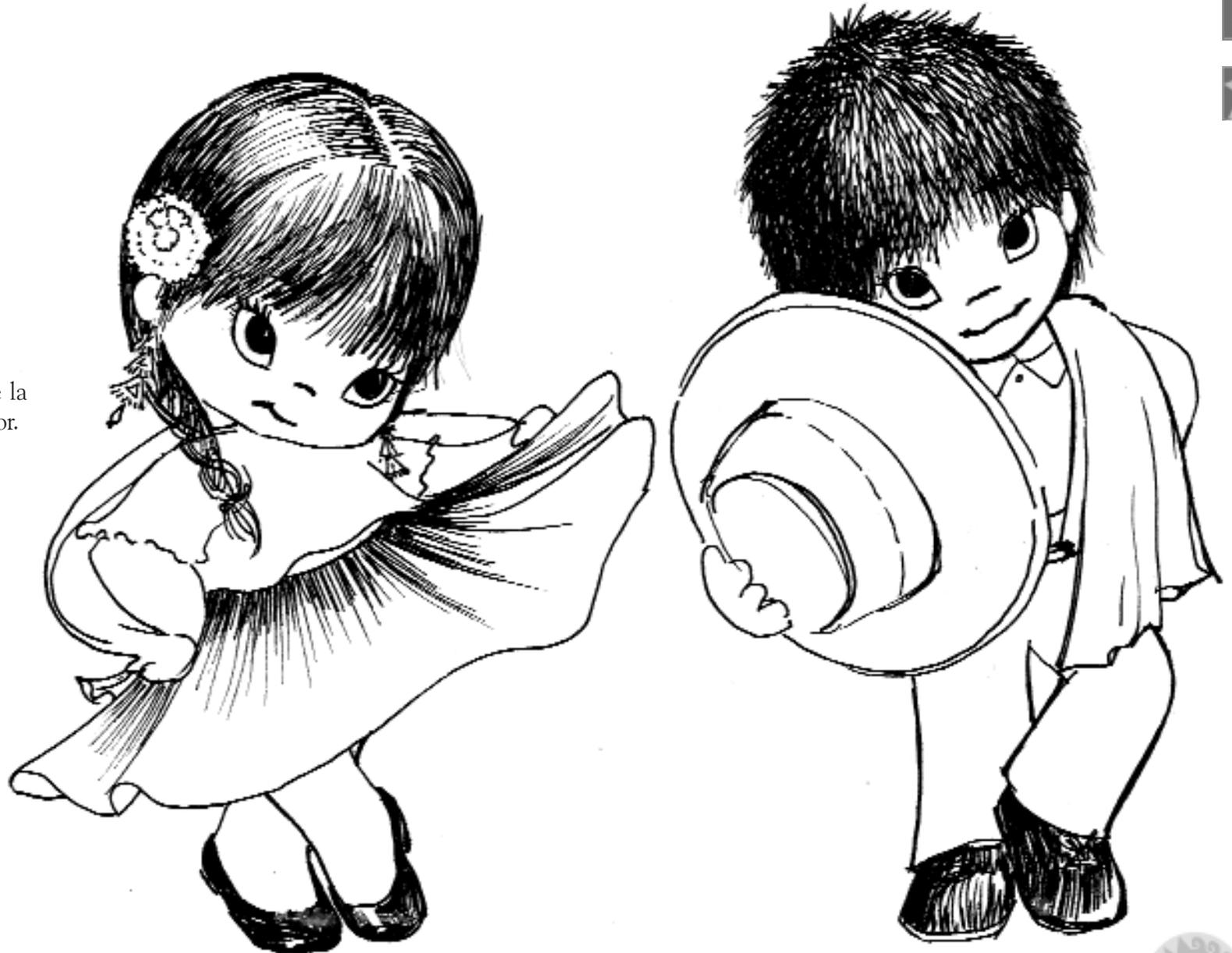


Fuente: La etnografía muchik en las fotografías de H. Bruning 1886-1925 de R. Schaedel. Año 1989.

Atuendos típicos del norte del Perú

- 1** Reconoce:
- Las dormilonas
 - Faldón con vuelo
 - Sombrero de paja
 - Poncho de algodón
 - Chal
 - Blusa
 - Pantalón blanco
 - Camisa blanca
 - Zapatos negros

- 2** Píntalos.
Para destacar el blanco de la ropa pinta el fondo de color.



¿Sabías que...

el Nequique era el vestido tradicional de las mujeres Muchik?





¿Que puedo llevar en mi alforja de algodón?

Colorea los objetos y elementos que por su tamaño puedes llevar en tu alforja.

¿Sabías que...

las alforjas son bolsas dobles tejidas en telar, que usan los campesinos lambayecanos para llevar sus alimentos y bebidas?



La pesca

Luchito ha salido a pescar en su caballito de totora y necesita que lo ayudes a recoger 8kg de pescado, para preparar un banquete para su familia. Suma los pesos de los peces que atrapaste y colócalos en la tabla. Para ayudarte encierra en un círculo los peces que vayas atrapando.

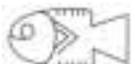


¿Sabías que...

los peces que observas, son todos representaciones o iconografías prehispánicas, halladas en las excavaciones?



Peso del pescado

	
1.3 kg.	0.8 kg.
	
1.2 kg.	0.7 kg.

_____ +

_____ +

_____ +

_____ +

_____ +

_____ +

_____ +

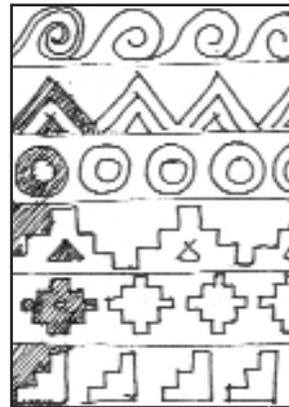
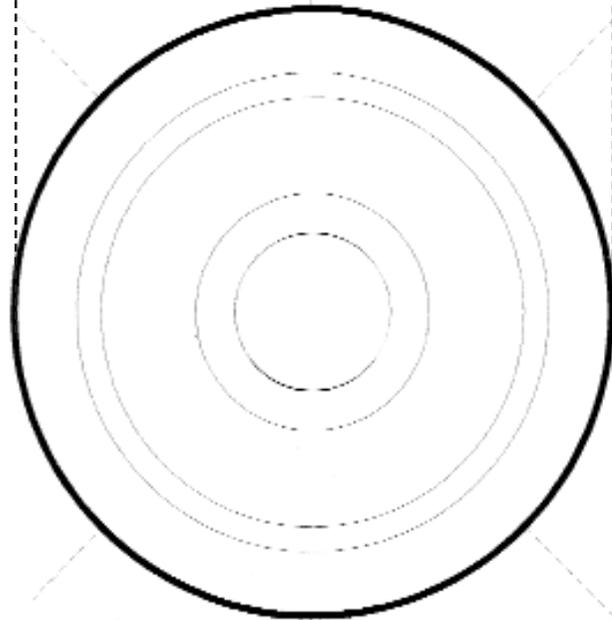
TOTAL _____

¡Pinta tu checo...!

Instrucciones

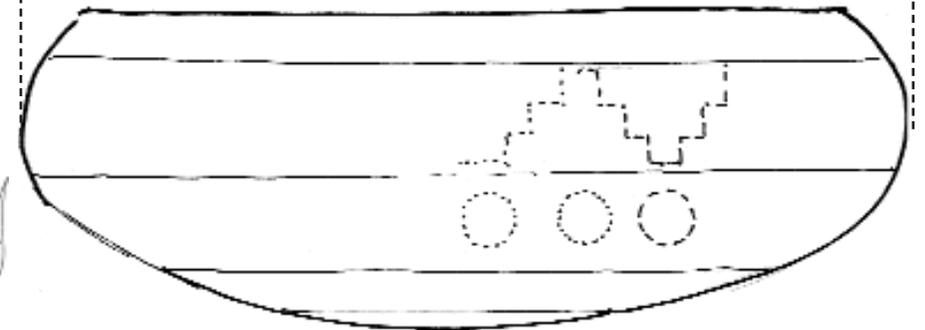
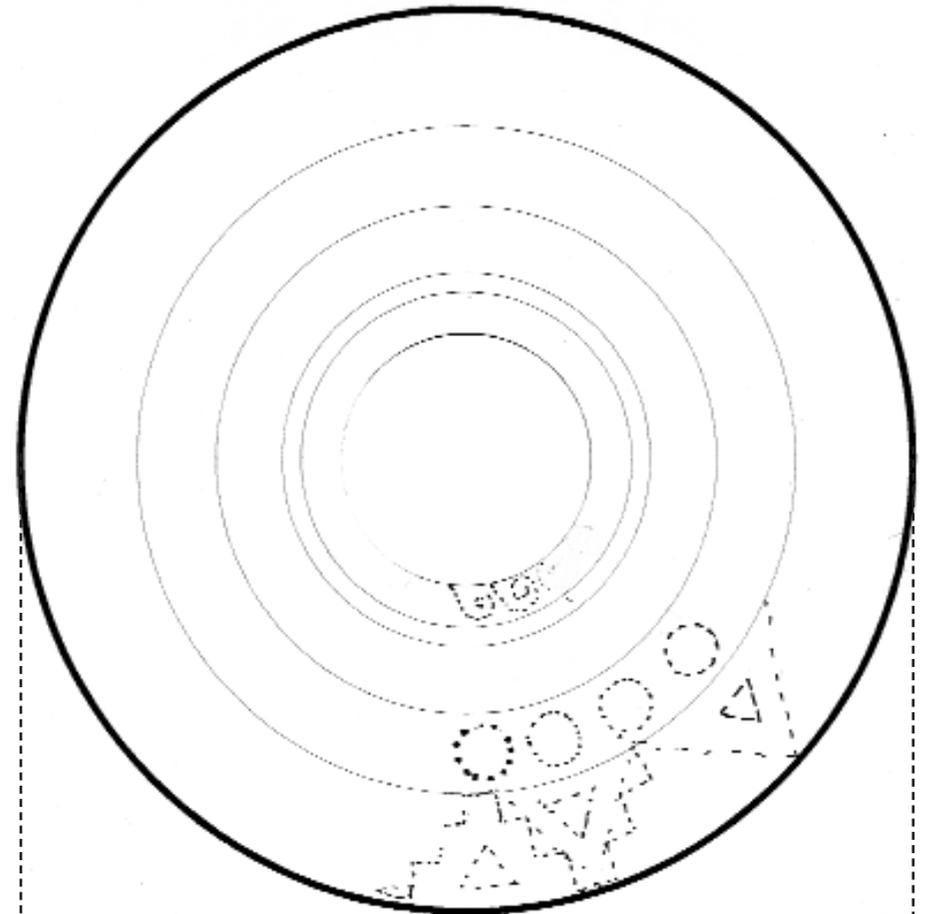
Usa los motivos iconográficos de Lambayeque para decorar tu checo.

Pinta las figuras y el fondo del checo en distintos colores.



¿Sabías que...

el checo, también conocido como mate, es el fruto de la calabaza seca, y se utiliza para fabricar utensilios como platos, cuencos y cucharas?



La frase escondida

Hallar la frase escondida empleando los símbolos como referencia.

A cada símbolo le corresponde una letra.

Usa las letras que están colocadas para ayudarte.

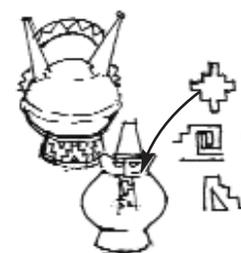
		B					L			V						Q							

F			D						O				A			S			I			

		C			T											Y			P

			G				U								N				E

		R		M				



¿Sabías que...
 estos motivos se ven en
 ceramios de la cultura
 Lambayeque?



Hagamos un telar

El tejido en la cultura Lambayeque, vincula el pasado pre-hispánico con el presente, ya que hasta hoy se usa el telar de cintura para la fabricación de telas, alforjas, fajas y bolsos. El tejido de telar consiste en entrecruzar y alternar los hilos de la urdimbre y de la trama para fabricar los textiles.

Materiales

Pabilo
Lana de colores
Sorbetes
Aguja de lana
Alambre
Clavo



Procedimiento

1 Corta 6 hebras de pabilo, más largas que los sorbetes. El alambre, también debe ser más largo.



2 Toma el alambre, dobla un extremo para que sirva de pasador y ponle un pabilo. Pásalo por el sorbete. Así procedes con cada uno.



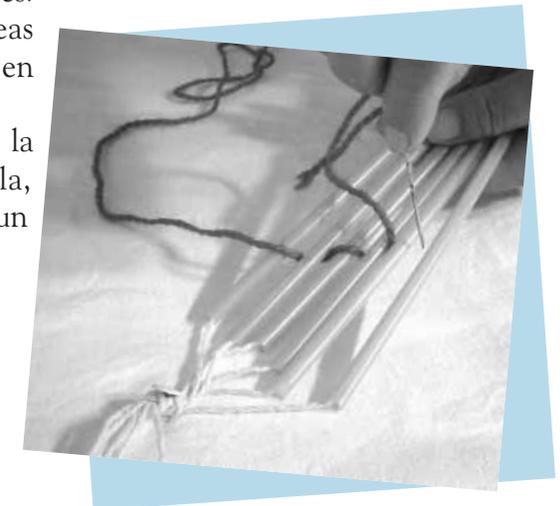
3 Ata los 6 pabilos en cada extremo y que queden los sorbetes muy juntos.



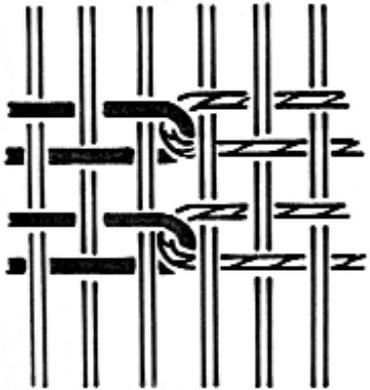
4 Fija un extremo a la mesa con un clavo o chinche.



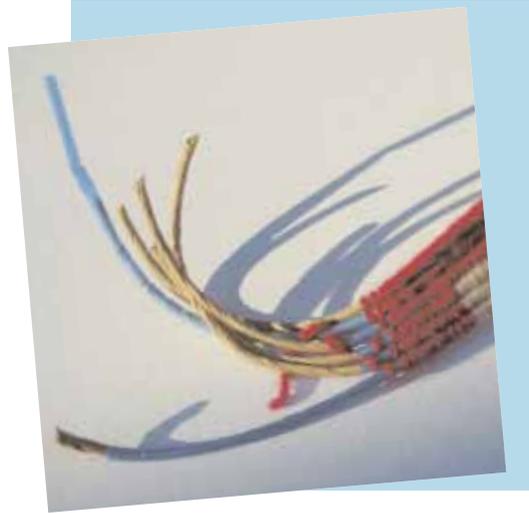
5 Enhebra la aguja con la lana y pásala alternadamente, por encima y por debajo de los sorbetes. Al llegar al sexto, lo rodeas con la lana y regresas en sentido contrario. Avanza tu telar y en la cuarta o quinta fila, ajústalo un poco desde un extremo.



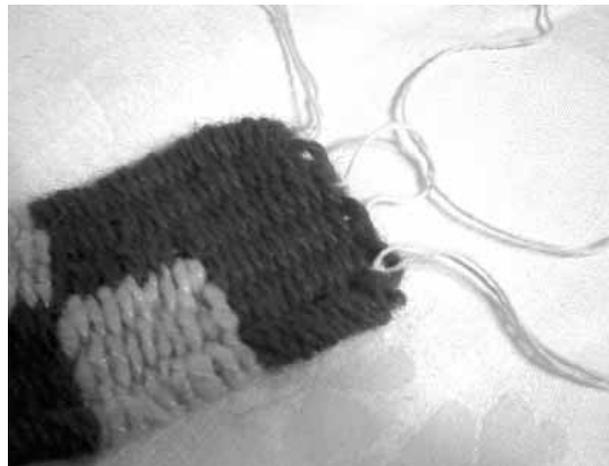
6 Combina dos colores, cruzando para ello lanas de colores contrastantes.



7 Cuando acabes, desata uno de los nudos de pabilos y desde el extremo, retira uno a uno los sorbetes.



8 Ata, de dos en dos, los 6 pabilos, para darle a tu telar un bonito acabado.

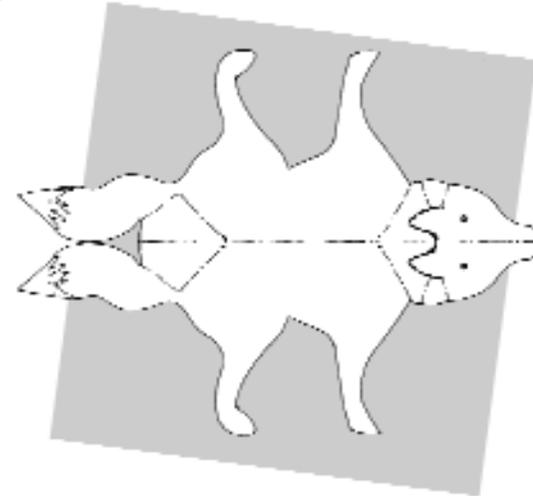
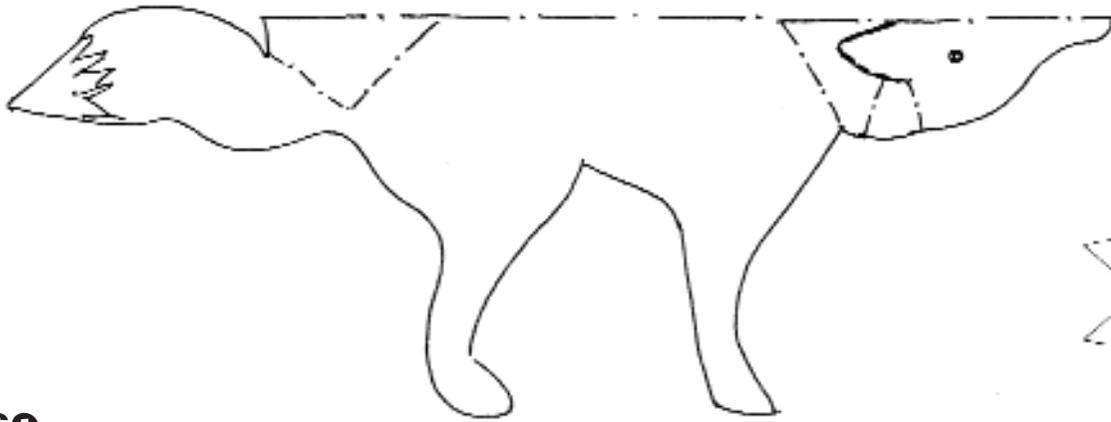


¡ÚSALO COMO MARCADOR DE TU LIBRO DE NARRACIONES DE LAMBAYEQUE!

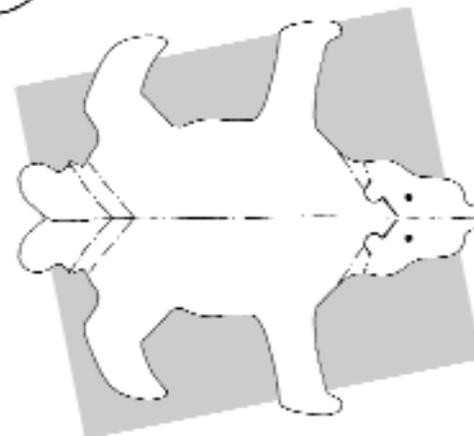
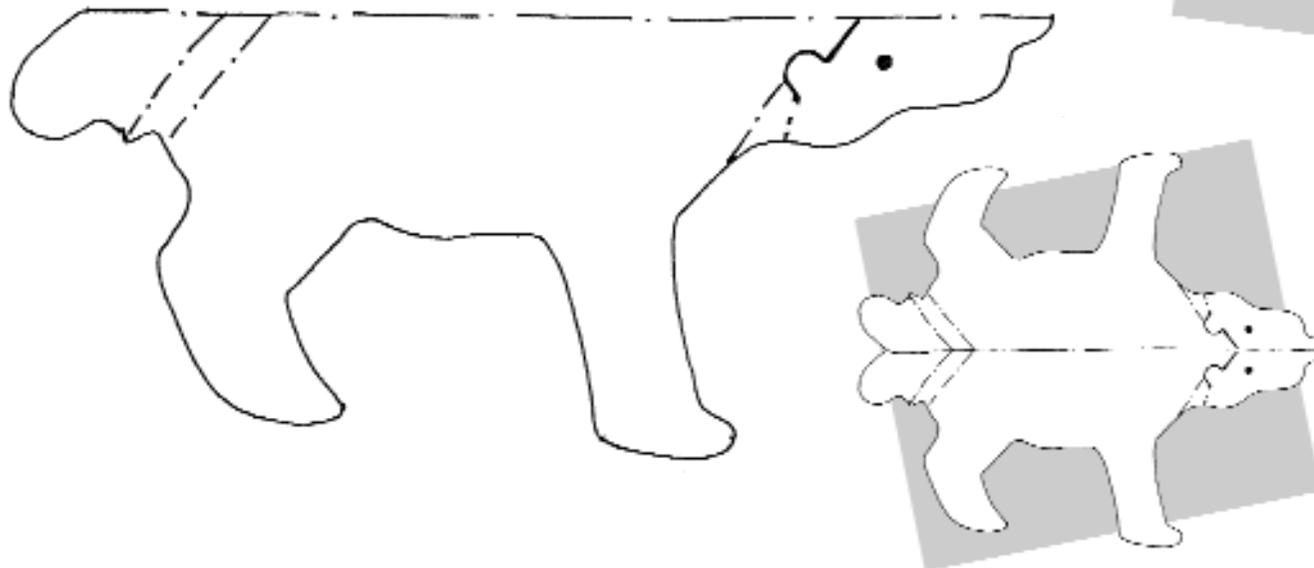
Construye los personajes de tus tradiciones

- 1** Calca las figuras de los personajes en papel doblado, colorea, corta y ármalos.
- 2** Las líneas punteadas son para doblar, mientras las líneas continuas son para cortar.
- 3** Cuando despliegues el papel doblado tendrás una figura del zorro parecida a esta.

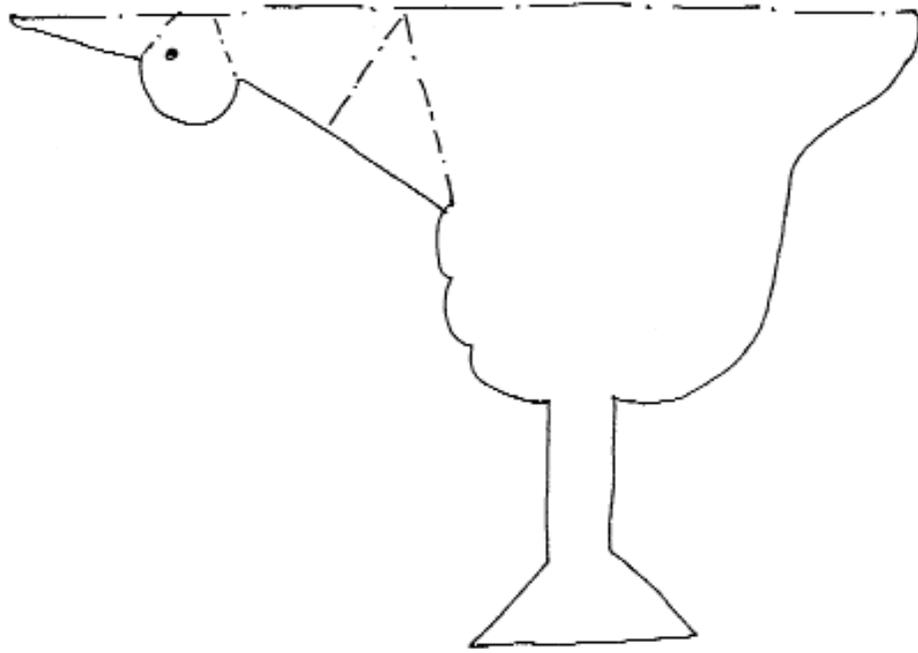
Zorro



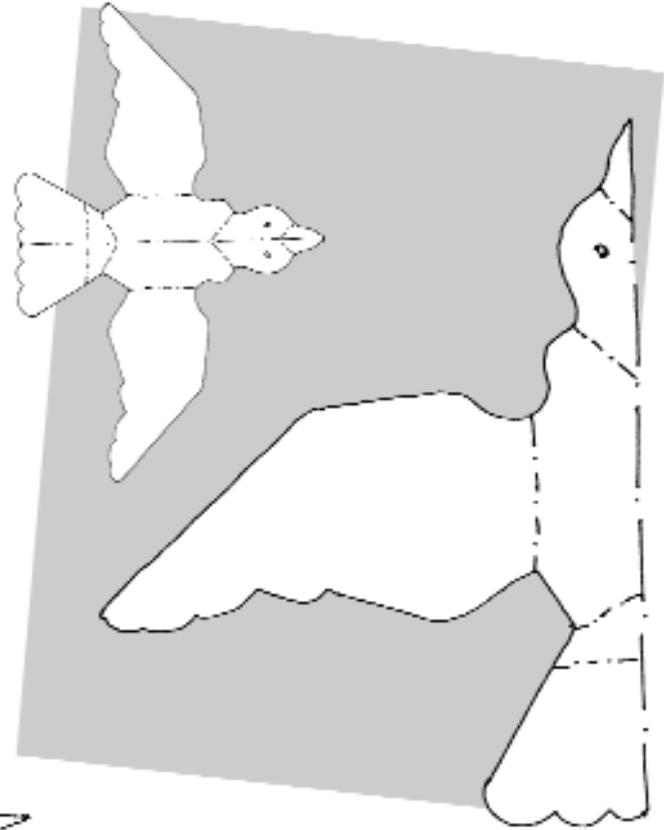
Oso



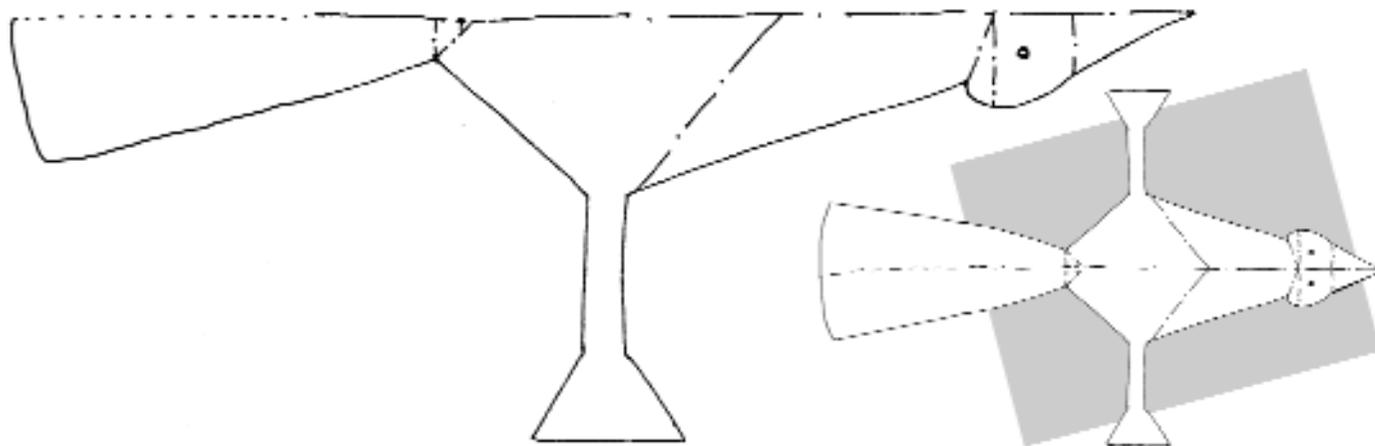
Pavo



Cóndor

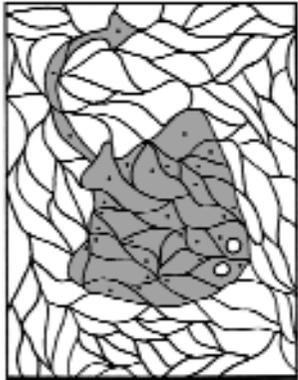


Chisco



Soluciones

La Raya (pág. 08)



La Virgen de la Purísima Concepción (pág. 10)

Corona de la Virgen
Remate del retablo
Copa del vestido de la Virgen
Virgen pequeña
Velas
Personas de la derecha
Personas de la izquierda
Cargador del anda
Iglesia
Ave mítica

Comida Típica (pág. 26)

MANÍ	GUAYABA
ALGODÓN	GUANABANA
MAIZ	LÚCUMA
ZAPALLO	CHIRIMOYA
PALTA	ALGARROBA

Crucigrama (pág. 27)



Pupiletras (pág. 27)



Chicha Test (pág. 31)

1 -C, 2- C, 3- B, 4-C, 5- C, 6-C

La Frase Escondida (pág. 37)

SOBRE EL VALLE QUE CALA FUNDARA CON LA ESTIRPE ANCESTRAL DE NAYMLAP SURGE TÚCUME EDÉN DE PIRÁMIDES.

Himno de Túcume, extracto.

Instrumentos musicales (pág. 26)

QUENA
TAMBOR
CHIRIMÍA
ANTARA
MARACAS

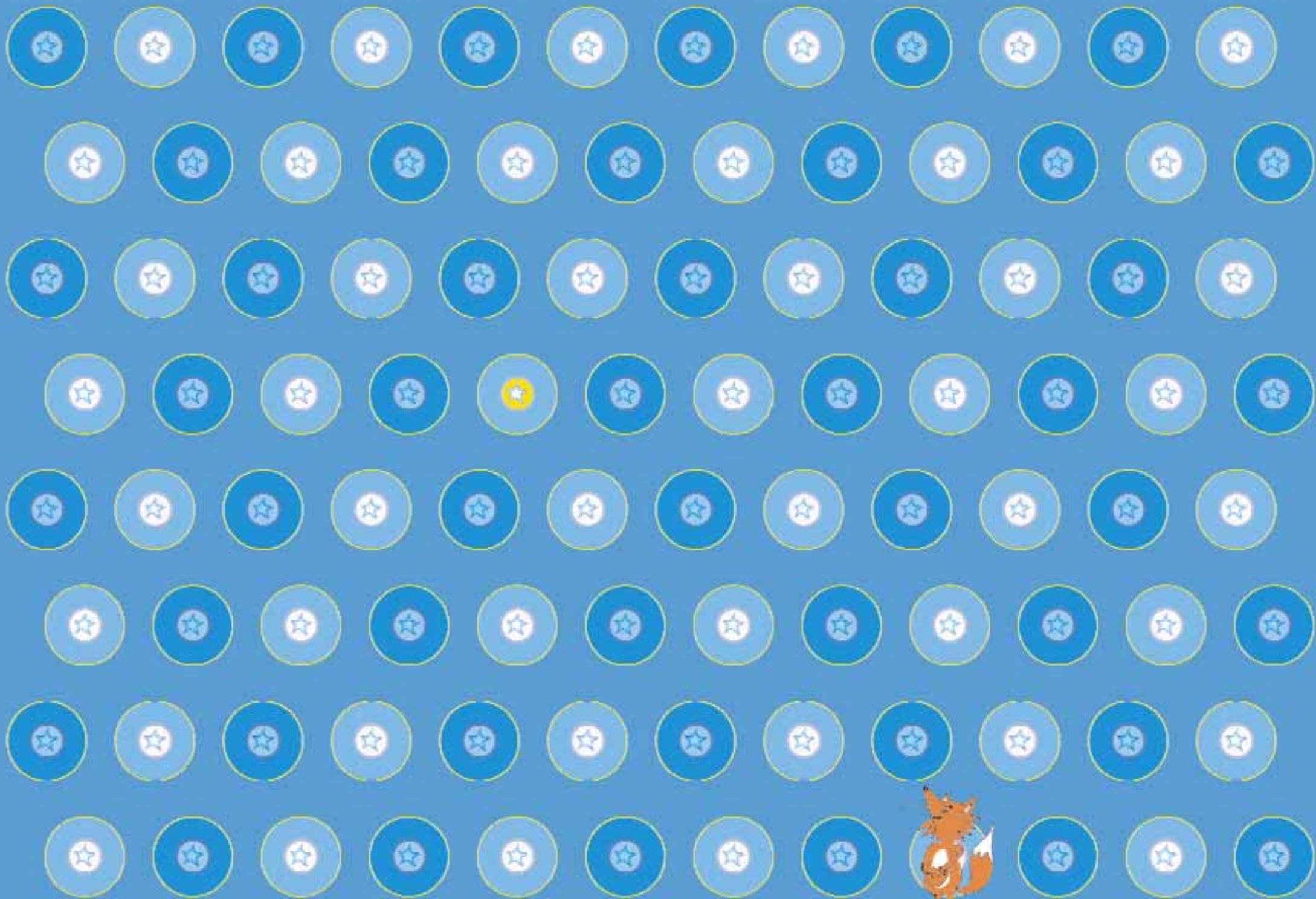
Glosario

CHIRIMÍA.- Instrumento de viento, parecido a una corneta larga, construida en bronce y que es una herencia española. Procede del mundo árabe.

DIABLICO.- Personaje ataviado de diablo que baila al son de la chirimía y que encarna el mal, en un baile tradicional de Túcume.

JUAN EL OSO.- Personaje de la tradición Tucumana que es un oso y que tiene innumerables aventuras y desventuras en el mundo de los humanos por su naturaleza mitad animal, mitad humana.

CABALLITOS DE TOTORA.- Embarcaciones ligeras construidas con juncos amarrados, usados para la pesca en la costa norteña desde las épocas prehispánicas hasta nuestros días.



Salida
Lambayeque

PARADERO



COMBI

¡Garzas!
atraviesan tu
camino pierdes
un turno

Se apagó el
motor saca
un 6 para
arrancarlo

Un
bache
llanta retrocede
3 casillas para
pararla

Te
equivocas
de ruta
retrocede
al principio



TICO

Comenzó
la siembra
de arroz y te
llaman para
ayudar pierdes
1 turno

Se calentó el
motor esperas
2 turnos para
avanzar

¡Hay una fiesta!
A ritmo de
tondero avanzas
5 casillas

Se inundo la
vía, espera 2
turnos para
continuar

MUSEO DE SITIO

Volaremos
sobre las
pirámides...

Tomas
chicha y
aligeras el
paso avanza
5 casillas



MOTOTAXI

Un diablito
te muestra
un atajo,
avanza
3 casillas

Se le acabo
la gasolina
pierdes 2
turnos



Siguiendo
la procesión
encuentras un
camino mas corto
¡Tira otra vez!

Plaza de Túcume

El zorro te presta
sus alitas de checo



El ñame te carga



La Raya te lleva



Un caballito de
tatora con globo
aerostático te lleva
volando

Te confundes
de ruta debes
sacar 3 para
seguir

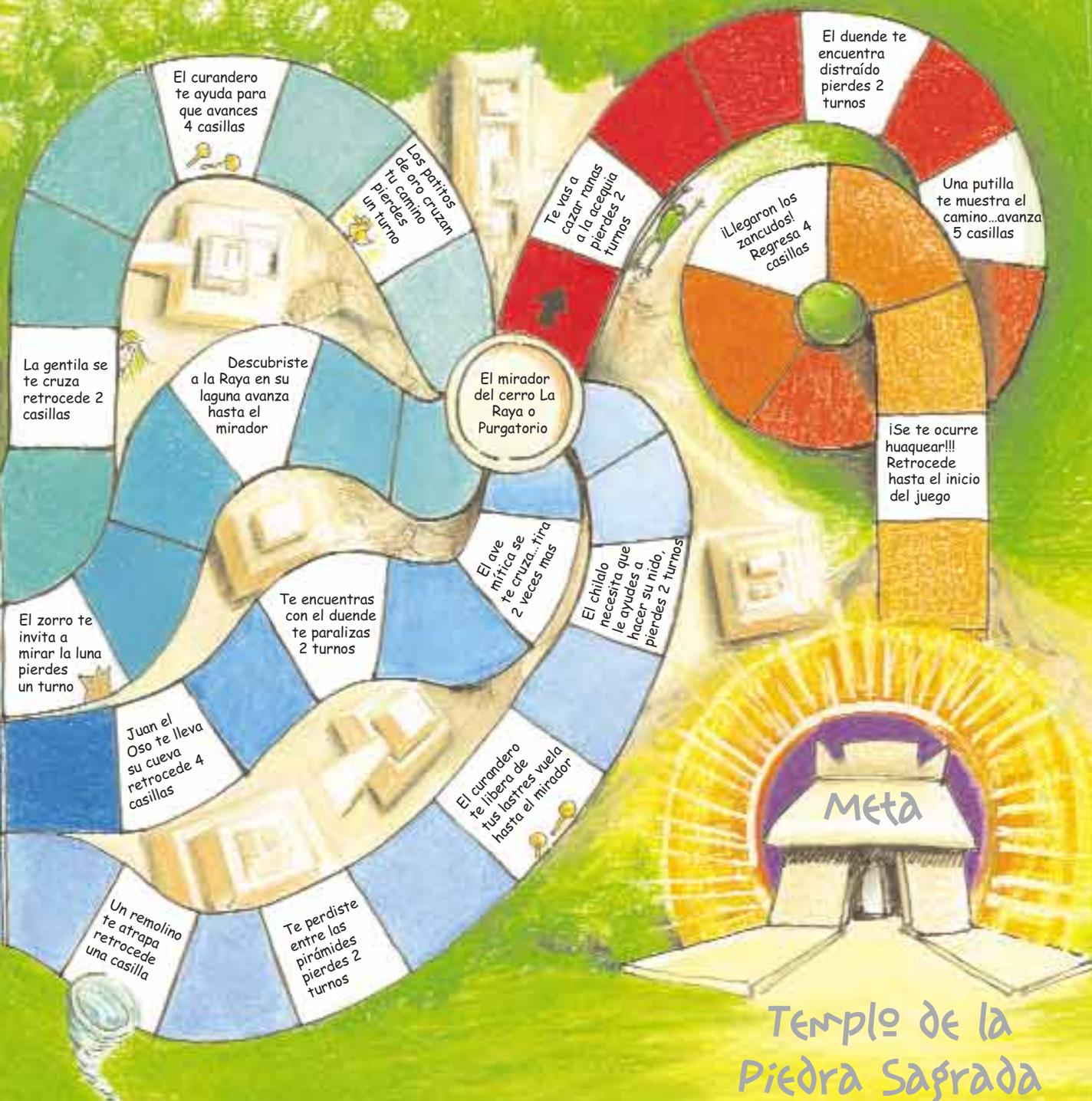


CARRETA

Te paras a
comprar
king kong y
pierdes un
turno

Lluvias detienen
tu paso
retrocede
3 casillas

Un curandero
te da una pista
secreta y
avanzas hasta
la plaza de
Túcume



Templo de la Piedra Sagrada

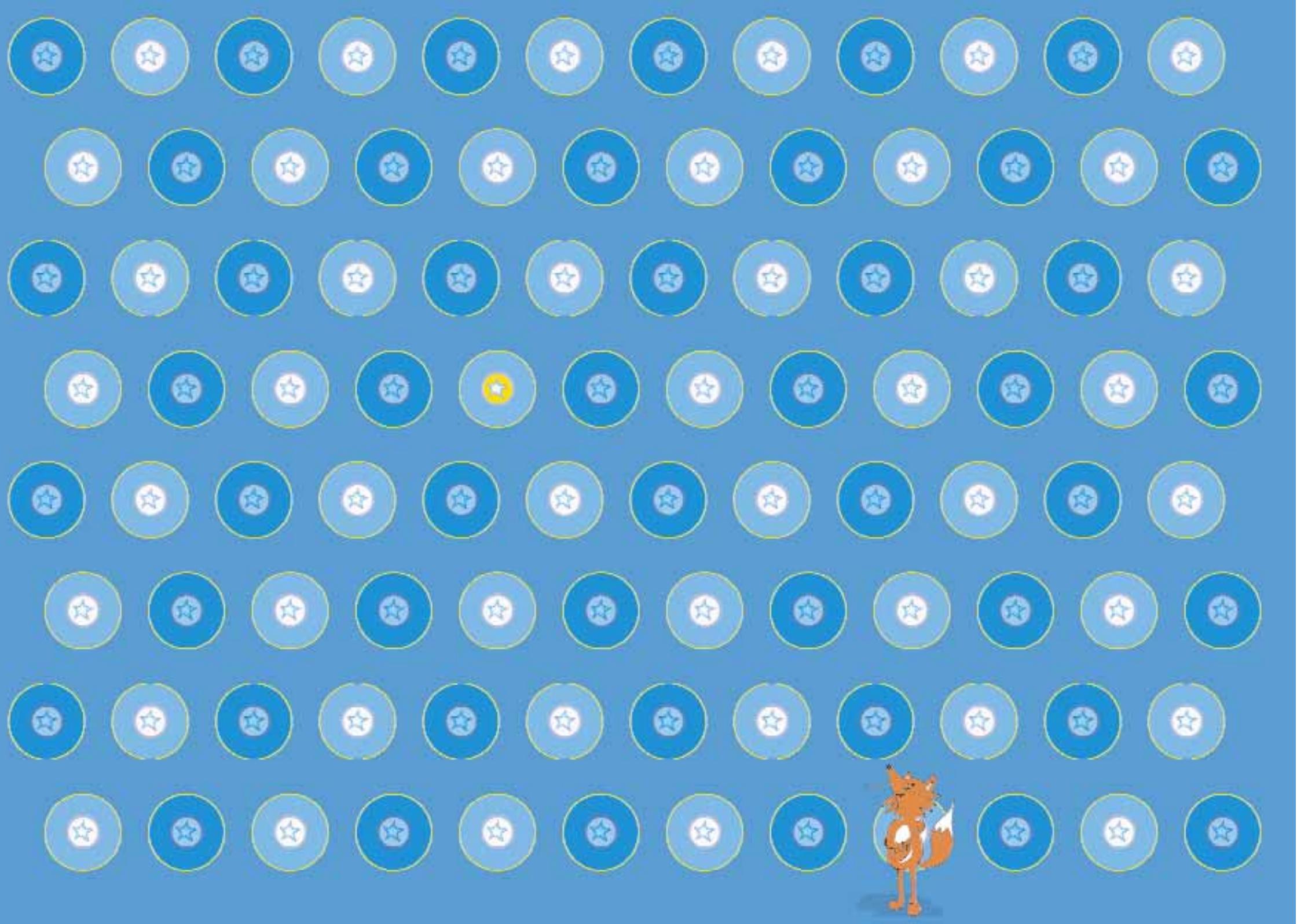
De paseo por Lambayeque

Instrucciones



- 1 El objetivo del juego es ver quien llega al final del recorrido antes que el resto.
- 2 Cada jugador debe elegir una ficha (puedes usar las que vienen en la página central o puedes construir la tuya con plastilina, barro o madera).
- 3 Los jugadores avanzan tirando el dado por turnos y siguiendo las indicaciones de las casillas.
- 4 Cuando en la ruta aparecen varios caminos, cada jugador, por turno, elige uno de ellos. No se puede repetir un camino ya elegido por otro jugador.
- 5 Gana el juego el jugador que llega primero a la meta: El Templo de la Piedra Sagrada.







PROYECTO FORTALECIMIENTO INTEGRAL DEL TURISMO EN EL PERÚ



Pontificia Universidad
Católica del Perú



Museo de Sitio de
de Túcume - INC

Municipalidad
de Túcume

ACODET