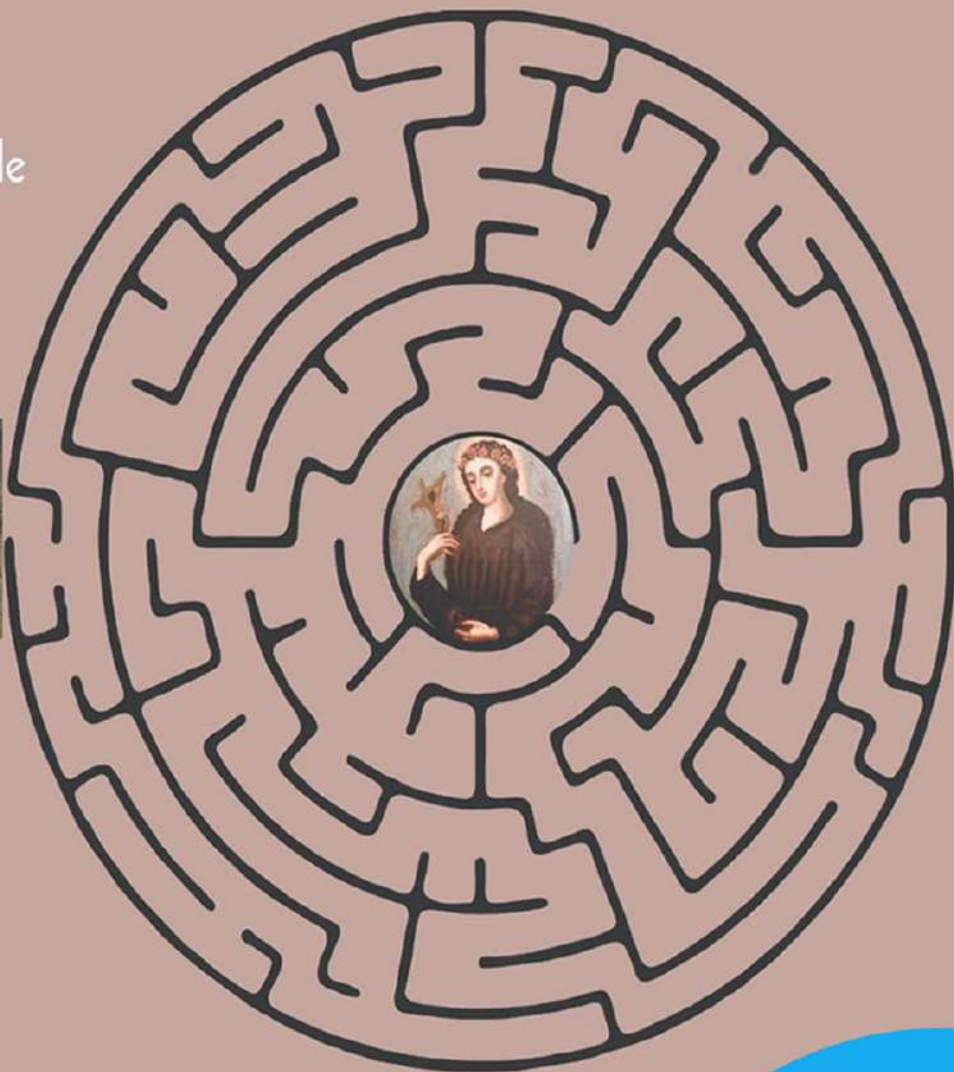




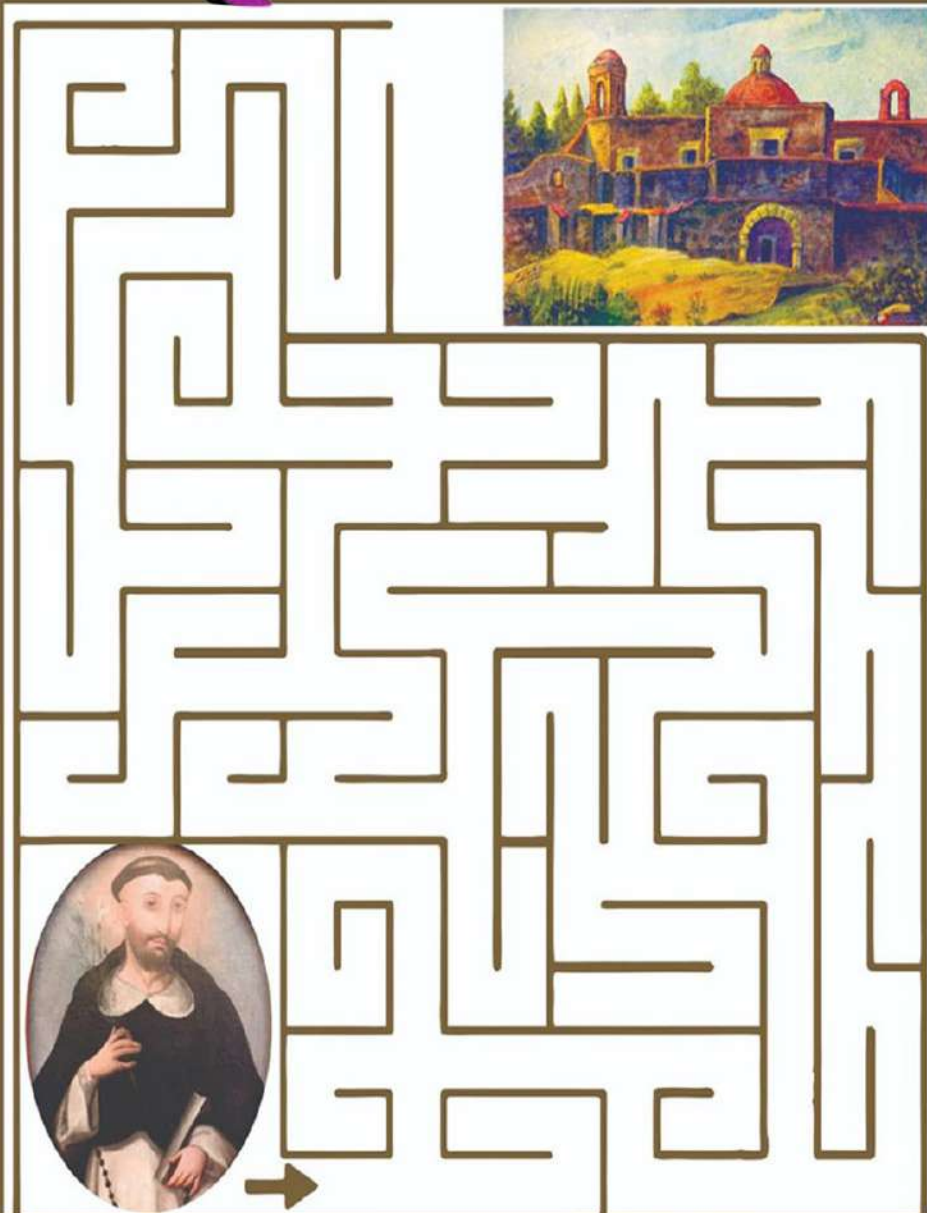
Catálogo de Juegos

Ayuda a Santa
Rita de Casia a
llegar a la Casa de
Novicias



Centro Cultural de
los Altos de Chiapas
Ex Convento de Santo Domingo de Guzmán





Ayuda a
Santo Domingo
de Guzmán
a llegar a
su monasterio

Centro Cultural de
los Altos de Chiapas
Ex Convento de Santo Domingo de Guzmán



mexicoescultura.com

Dioses del panteón mexica

Juego de Serpientes y escaleras



DIOSES DEL PANTEÓN MEXICA

Juego de Serpientes y escaleras

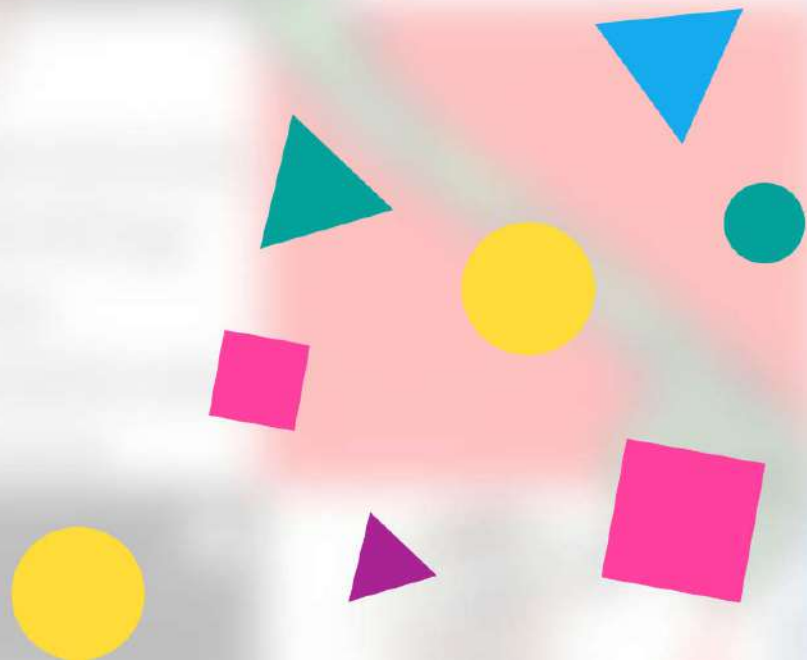
¿Sabías que el juego de Serpientes y escaleras tiene su origen en el *Gyan Chauper*? Este es un juego de dados derivado del *chaupar* de la antigua India, desde donde se extendió al resto del mundo.

A través de este divertido juego, conoce algunas de las características de varios dioses del panteón mexica.

Las reglas son muy sencillas:

- Si al lanzar el dado, o los dados, caes en un cuadro con la imagen de la base de la escalera, avanzarás automáticamente hasta el tope de la escalera
- Si caes en un cuadro donde está la cola de una serpiente, tendrás que bajar hasta donde esté la cabeza, haciendo que retrocedas en el tablero.
- El primero en llegar al cuadro con el número 40 será el ganador

Descarga la imagen, imprímela, necesitarás uno o dos dados, tú decides, y listo para jugar.



33



Tonatiuh

34

+Parece que no,
pero es muy sociable
+El cielo nocturno es
lo suyo
+Para él las estrellas
son lo máximo
+Odia que le pidan
cosas prestadas y no
las regresen

35

36



Huitzilopochtli

37

38

39

40



32



17

+No da paso sin
huarache
+Es canjio
+Sabio como él solo
+Misterio es su
segundo nombre

31

30

18



Tláloc

19

29

20

28

+Tiene don de
liderazgo
+Se desvive por los
demás
+Los celos y la envidia
le corren
+Le duelen las
articulaciones

27

21

22



23

25

Coyolxauhqui



24

16



Tezcatlipoca

15

+Su personalidad
brilla
+Se puede confiar
en él
+Es muy exigente

14

1



2

+Le gusta la montaña
+Es muy dádivo
+Cuando se enoja
echa relampagos
+A veces la riega

3

13

+Aprecia el corazón
de los otros
+Trae a la gente del
tingo al tango
+Su fiesta de
cumpleaños opaca la
de los demás

4



Miclantecuhlli

11



Quetzalcóatl

10

6

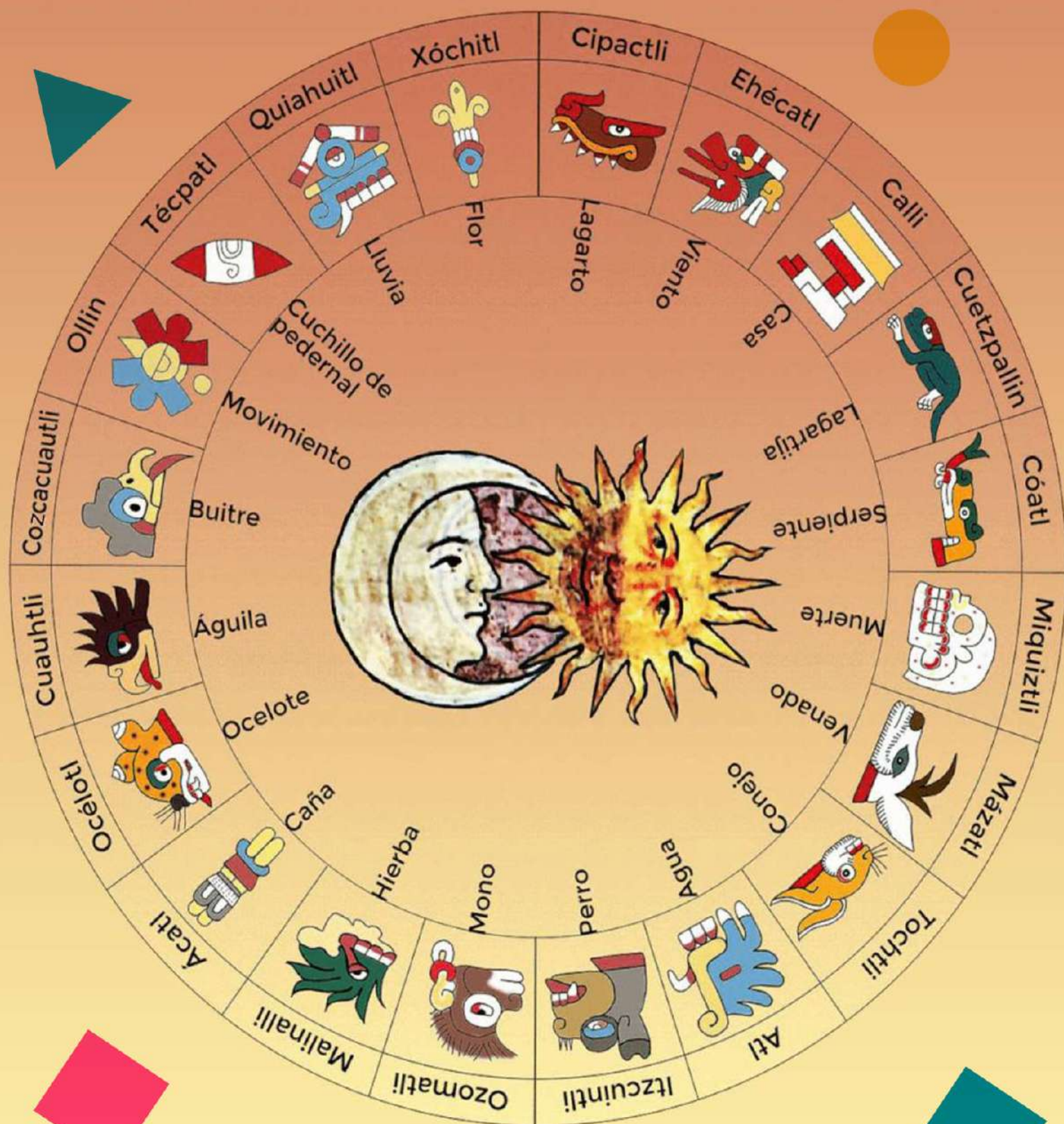
9

8

+Le da muchas
vueltas al asunto
+Le gusta andar
por las nubes
+Da buenos
consejos

La cuenta del tiempo

Juego de memoria



LA CUENTA DEL TIEMPO

En la Zona Arqueológica Tlatelolco puedes conocer el edificio prehispánico de gran importancia conocido como Templo Calendárico.

El Templo Calendárico tiene en su fachada 13 petroglifos que representan la cuenta de los días. Estos se encuentran ordenados por treceñas de acuerdo con el *Tonalpohualli* o calendario ritual de 260 días, compuesto de 20 semanas de 13 días cada una.

En el año de 1989 se descubrió, en la fachada principal de este edificio, una pintura mural en la que se observa a las deidades Cipactonal y Oxomoco, pareja creadora del tiempo, con la cuarta trecena pintada. Así al realizar la suma total de fachadas con petroglifos, se obtienen 52 días, lo cual, de acuerdo con el arqueólogo Salvador Guilliem Arroyo, posiblemente sea la cuenta de los 52 años que componían un siglo mexica o *Xiuhmolpilli*.

El estudio de la pintura mural y de las ofrendas asociadas permiten plantear que este templo fue utilizado por el sacerdote mexica llamado *Tonalpouhque*, quien tenía el conocimiento de los libros sagrados y que -a partir de los dones de los dioses que regían el año, el mes y el día, y gracias al *Tonalpohualli*- podía determinar el nombre de los recién nacidos.

En los mitos nahuas la cuenta de los tiempos se llevaba mediante dos calendarios simultáneos:

- *Xihuitl*: constaba de 18 veintenas (18 meses de 20 días) más 5 días, lo que da un total de 365 días
- *Tonalpohualli*: integrado por 20 treceñas (20 grupos de 13 días) que formaban un ciclo de 260 días, relacionado con prácticas rituales y de adivinación

En el *Tonalpohualli*, el nombre de los días lo forman la combinación de un numeral (del 1 al 13) y uno de los 20 signos calendáricos. Por ejemplo: 1 *Cipactli*, 2 *Ehécatl*, 3 *Calli*... y así sucesivamente hasta el numeral 13 con el treceavo signo. La segunda trecena iniciaría con el catorceavo signo calendárico y cuando se acaban los signos se vuelve a emplear el primero, por lo que la cuenta continuaría con 8 *Cipactli*. Esta secuencia dura 260 días hasta que se vuelve a iniciar el día 1 *Cipactli*.

Los veinte signos calendáricos se encuentran en esta actividad y puedes practicarlos con este juego de memoria.

Los dos calendarios, *Xihuitl* y *Tonalpohualli*, se articulaban formando el *Xiuhpohualli* o la "cuenta de los años", un gran ciclo que duraba 52 años y que al concluir era motivo de grandes festejos entre los que se encendía el Fuego Nuevo como símbolo de la renovación del tiempo.

LAGARTO



1

CIPACTLI

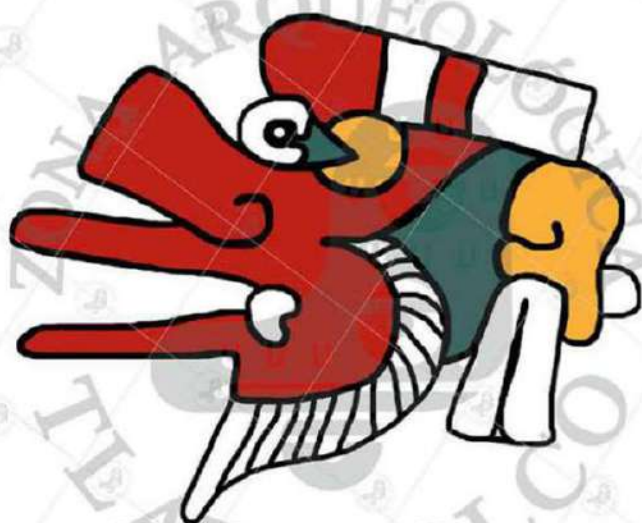
LAGARTO



1

CIPACTLI

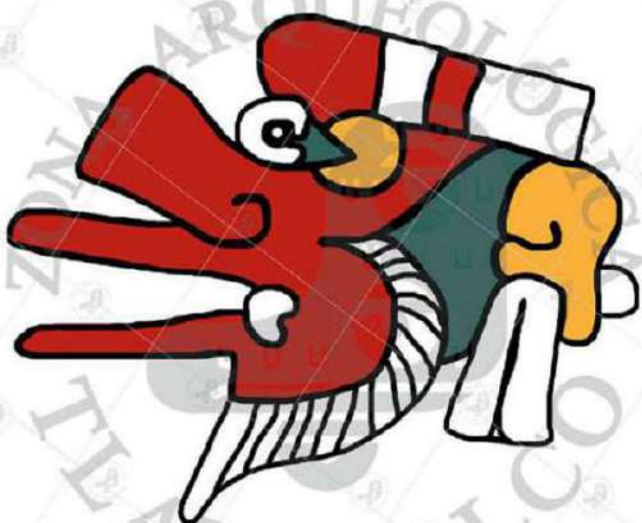
VIENTO



2

EHÉCATL

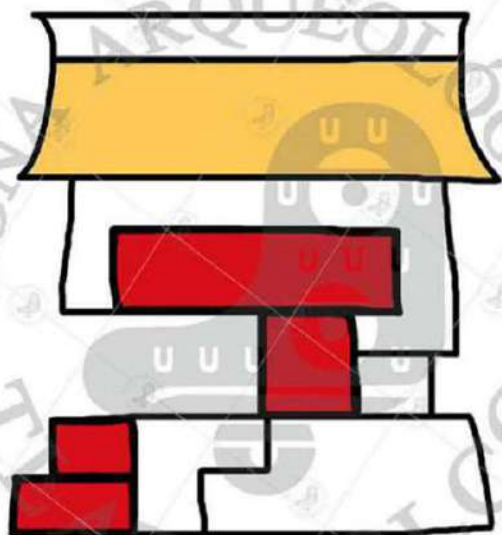
VIENTO



2

EHÉCATL

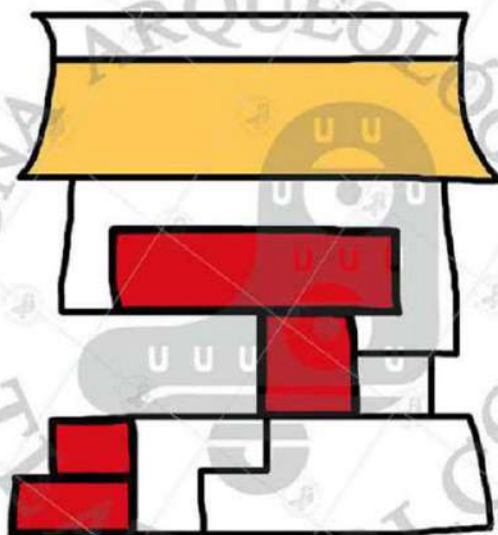
CASA



3

CALLI

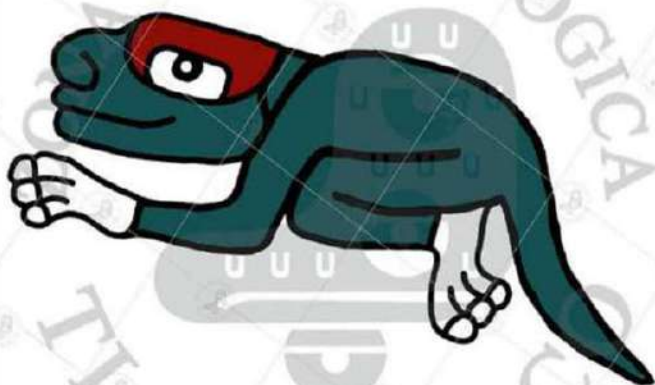
CASA



3

CALLI

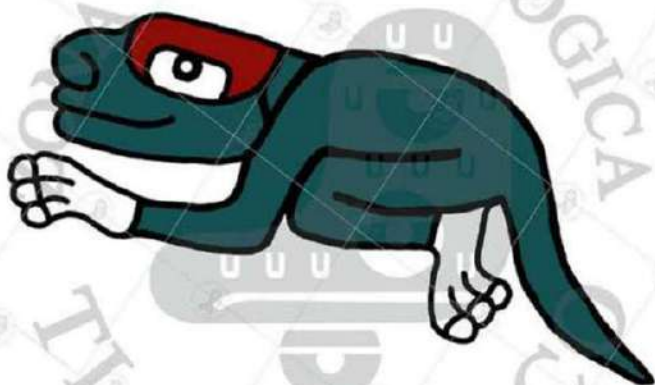
LAGARTIJA



4

CUETZPALLIN

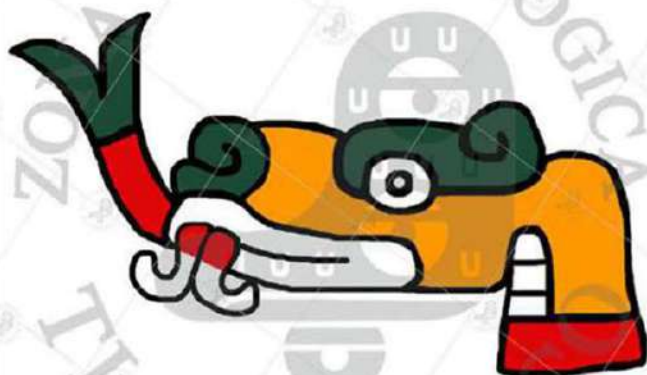
LAGARTIJA



4

CUETZPALLIN

SERPIENTE



5

CÓATL

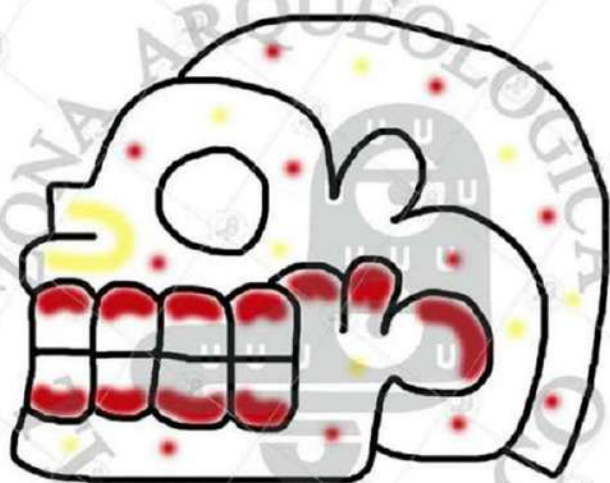
SERPIENTE



5

CÓATL

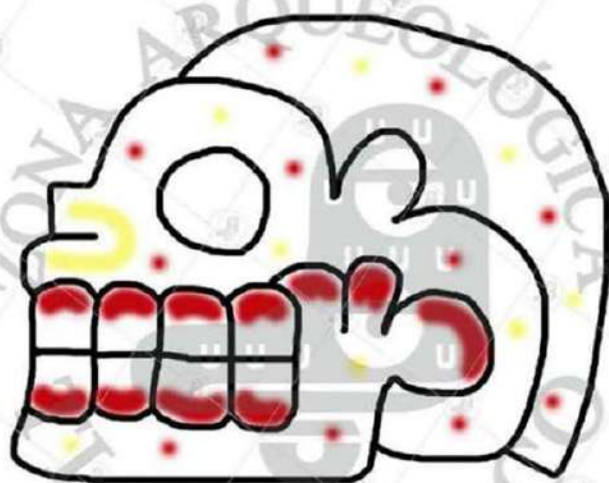
MUERTE



6

MIQUIZTLI

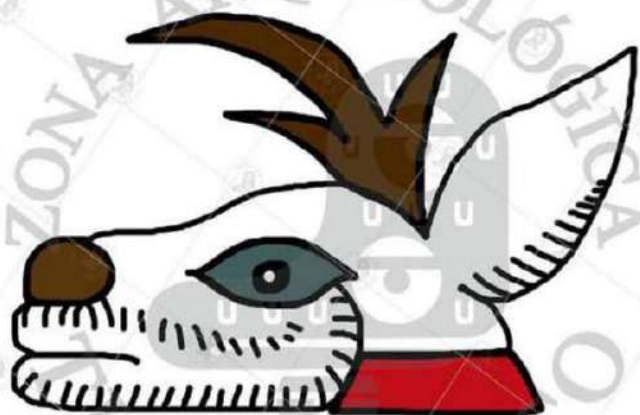
MUERTE



6

MIQUIZTLI

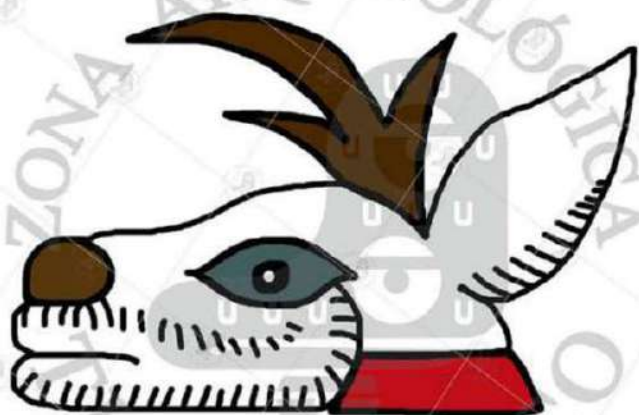
VENADO



7

MÁZATL

VENADO



7

MÁZATL

CONEJO



8

TOCHTLI

CONEJO



8

TOCHTLI

AGUA



9

ATL

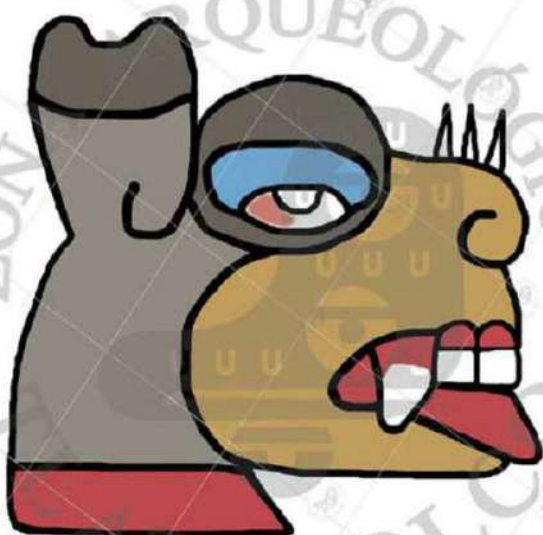
AGUA



9

ATL

PERRO



10

ITZCUINTLI

PERRO



10

ITZCUINTLI

HIERBA



12

MALINALLI

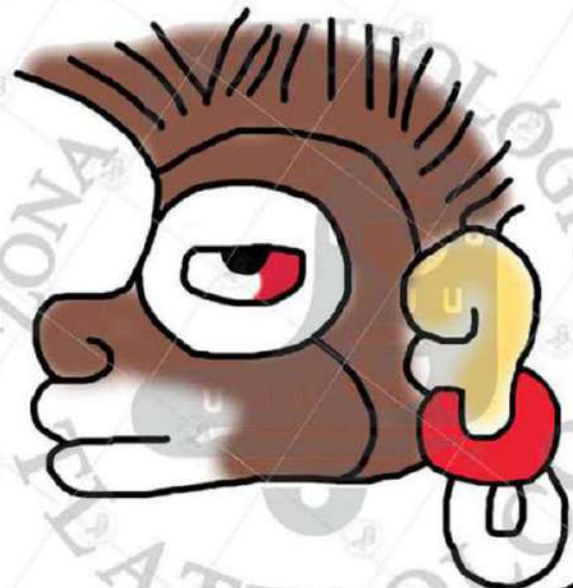
HIERBA



12

MALINALLI

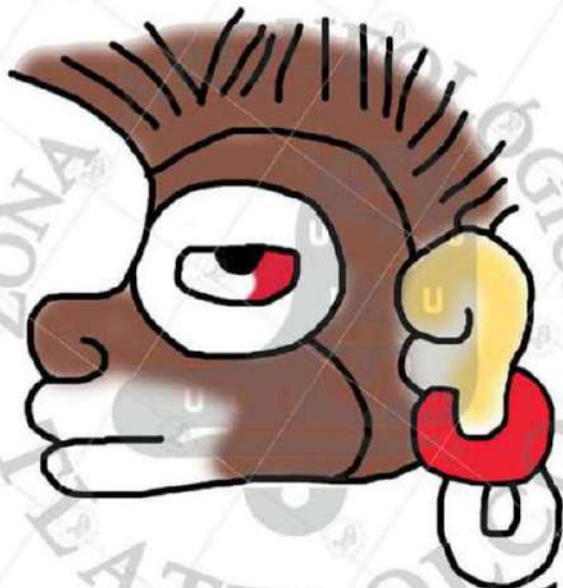
MONO



11

OZOMATLI

MONO



11

OZOMATLI

JAGUAR



14

OCÉLOTL

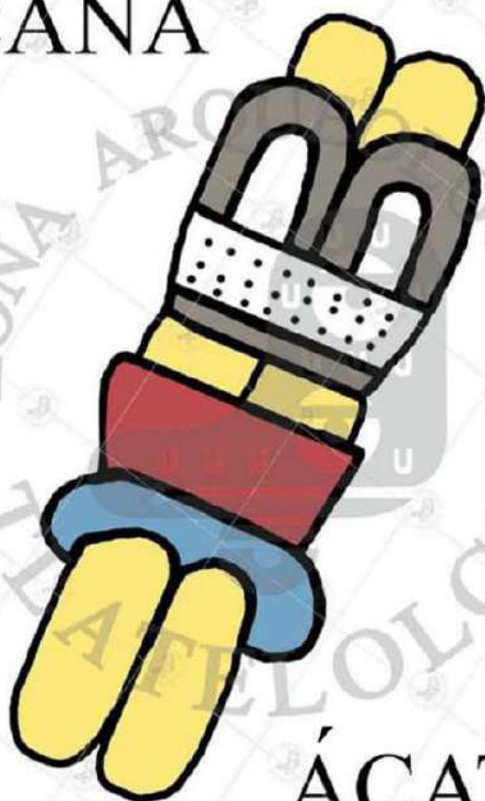
JAGUAR



14

OCÉLOTL

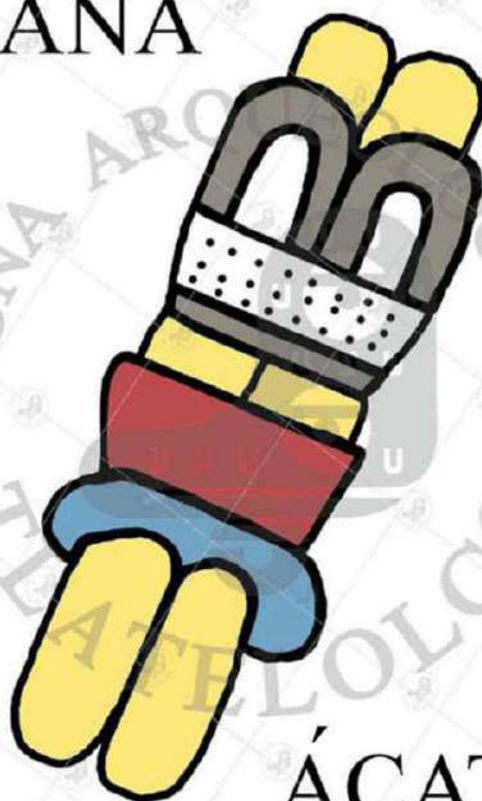
CAÑA



13

ÁCATL

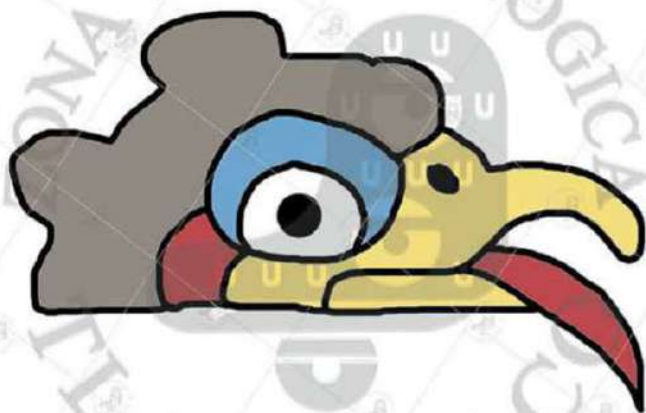
CAÑA



13

ÁCATL

BUITRE



16

COZCACUAUHTLI

BUITRE



16

COZCACUAUHTLI

AGUILA



15

CUAUHTLI

AGUILA



15

CUAUHTLI

CUCHILLO DE
PEDERNAL



18

TÉCPATL

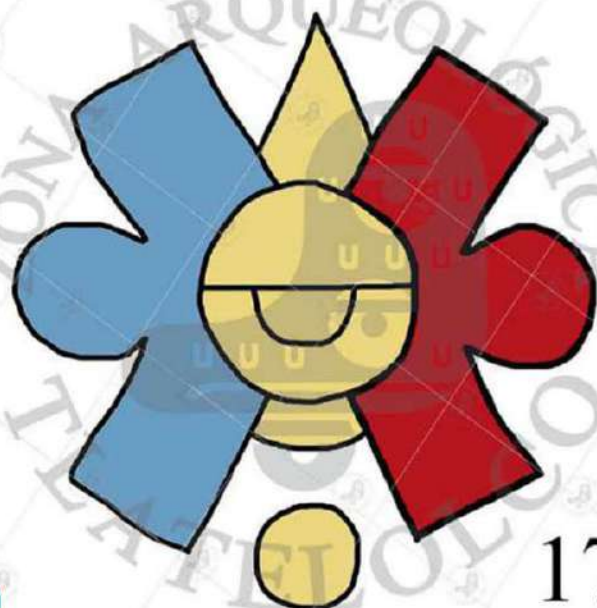
CUCHILLO DE
PEDERNAL



18

TÉCPATL

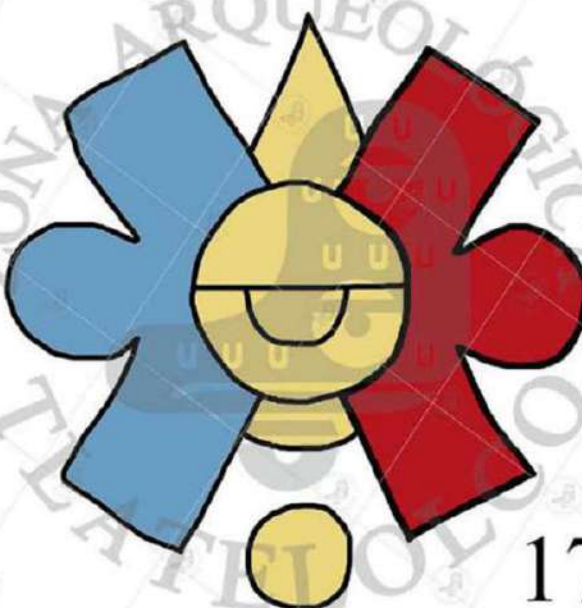
MOVIMIENTO



17

OLLIN

MOVIMIENTO



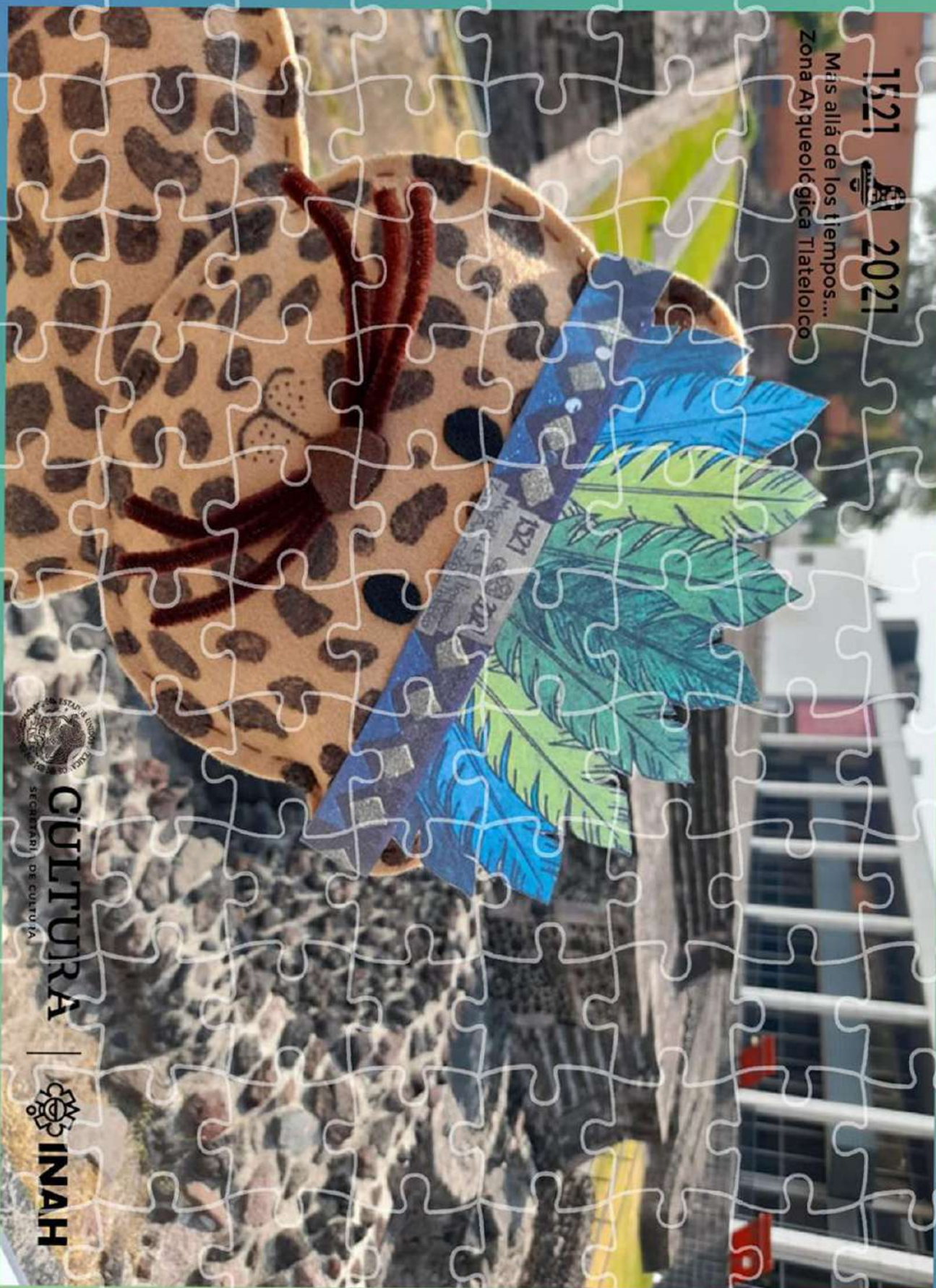
17

OLLIN

Tezca, el jaguar de Tlatelolco

1521  2021

Más allá de los tiempos...
Zona Arqueológica Tlatelolco



SECRETARÍA DE CULTURA

INAH

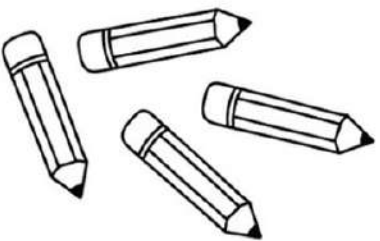
Fotografía: Paola Silva Álvarez / Diseño y edición: Susana Padilla Coronado / ZAT



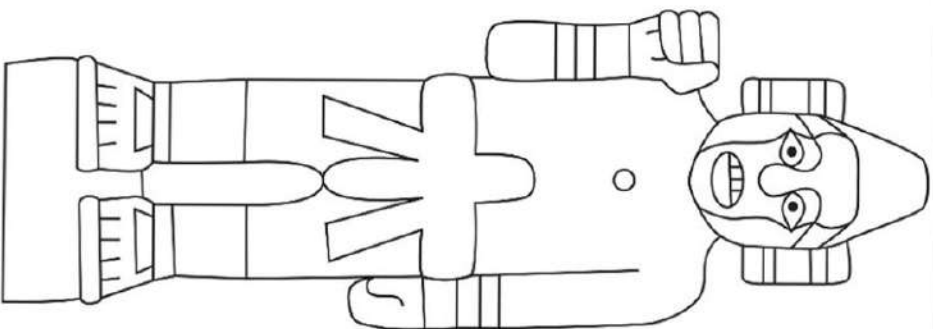
DESCARGABLE 1

¡Recorta y colorea!

1. Guerrero estelar
2. Guerrero águila
3. Tlaloques



MUSEO del TEMPLO MAYOR

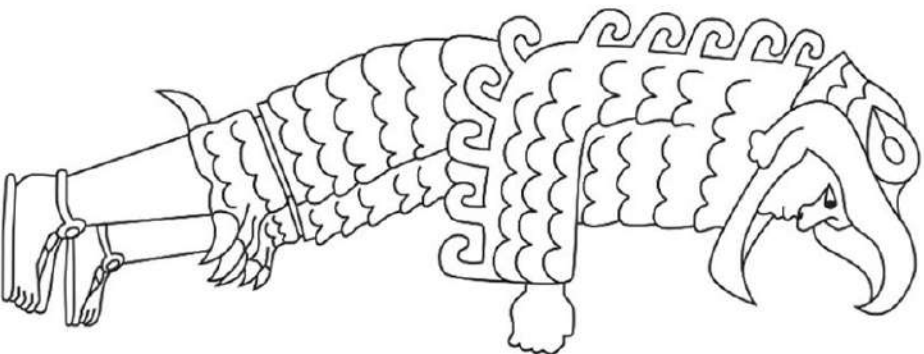




SALA 4

 Huitzilopochtli

MUSEO del TEMPLO MAYOR

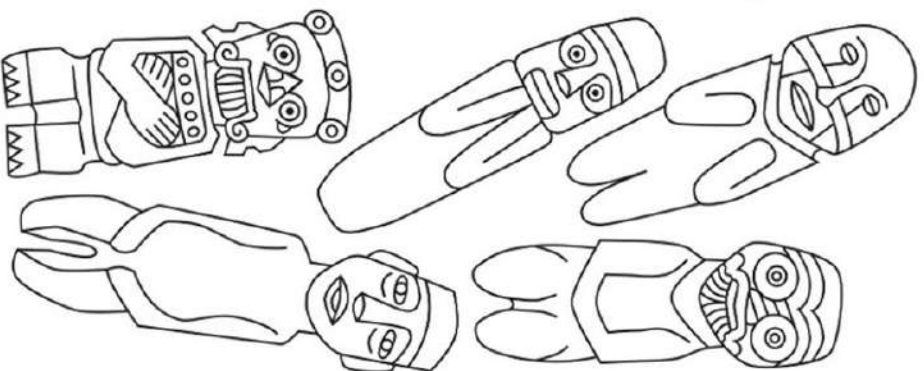




SALA 4

 Huitzilopochtli

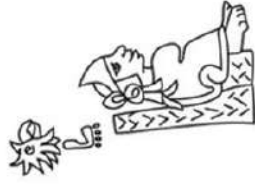
MUSEO del TEMPLO MAYOR





SALA 5

 Tláloc



¿Qué hacer?

► Lee la siguiente historia y descubre la forma en la que Cuauhtémoc aceptó su destino. Después puedes completar el ejercicio de la siguiente página.

Hace muchos años, un niño nació con un destino marcado en el significado de su nombre: **Cuauhtémoc**, "el que desciende como águila". Sus padres sabían que el águila baja cuando está volando solo para cazar, lo hace de una manera rápida y precisa, aprovechando el Sol para deslumbrar a su presa. Era hijo del gobernante **Ahuítzotl** y de la princesa **Tiyacapatzin**, y aunque llevaba la sangre de grandes señores, su camino no sería fácil. Desde pequeño, creció en la gran ciudad de **Tenochtitlan**, rodeado de templos imponentes y el murmullo del agua en los canales, sin imaginar que un día todo dependería de él.

Siendo muy pequeño entró a estudiar al **Calmécac**, la escuela de los futuros gobernantes y guerreros. Allí aprendió historia, astronomía y estrategia, pero también disciplina y sacrificio. No era solo conocimiento, era preparación para algo más grande.

Siendo un joven adolescente demostró valor en las batallas en las que participó y fue designado trabajador del gobierno en **Tlatelolco**.

Su vida daría un giro en 1519. Unos extraños hombres y mujeres con objetos nunca antes vistos por el joven llegarían a su ciudad. Meses después estas personas llevarían a cabo una terrible matanza, dejando al joven **Cuauhtémoc** sin gobernante.

Fue así como después de algunas semanas, el **Consejo de sabios de Tenochtitlan** se decidió por **Cuauhtémoc**, gracias a su valor y linaje. Pero le tendrían un encargo: defender a su ciudad y su pueblo de una invasión.

Dirigió a sus guerreros y sostuvo la esperanza de su pueblo con valor durante meses, los años de estudio en el **Calmécac**, le ayudaron en esta difícil tarea. Finalmente, el 13 de agosto de 1521 fue capturado y torturado.

El espíritu del joven **tlatoani** se mantuvo firme, intacto, como el águila que enfrenta la tormenta sin bajar la mirada.

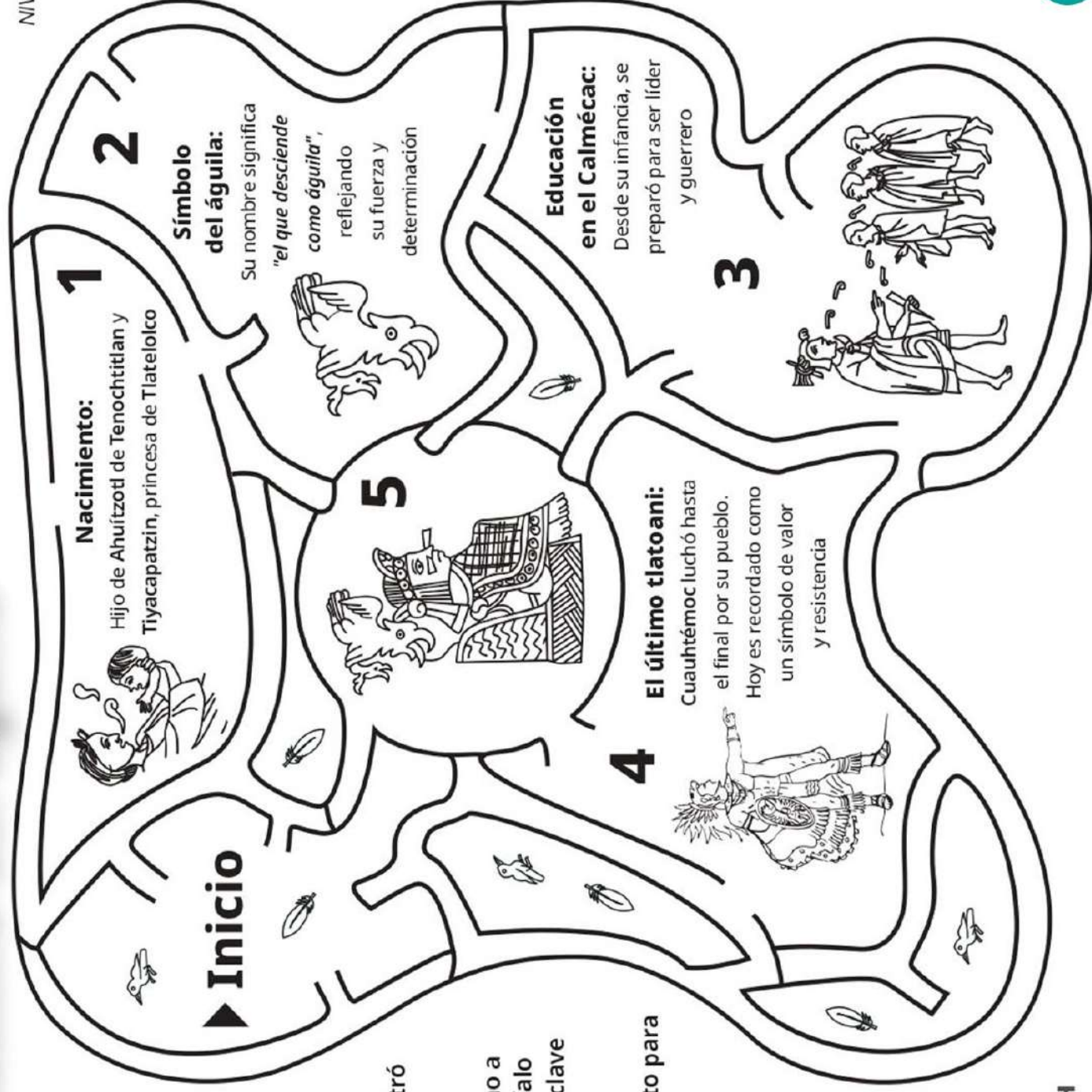
Durante años, permaneció prisionero, pero nunca dejó de pensar en su gente. En 1525, con aproximadamente 26 años, fue llevado a una expedición a Honduras. Durante el viaje, **Cortés** lo acusó de conspiración y ordenó su ejecución. Antes de morir, **Cuauhtémoc** se dirigió a sus captores con la firmeza de siempre.

Su memoria no terminó ahí. Su ejemplo ha inspirado a quienes se niegan a rendirse. Porque mientras haya alguien que luche con honor, el espíritu del águila seguirá volando en el corazón de su gente.

Laberinto: *El destino del águila*

► **DESCARGABLE 1**
HOJA 2

NIVEL SECUNDARIA



¿Qué hacer?

- Cuauhtémoc tuvo un destino en el que demostró dignidad y valor.
- Acompañalo en su camino a través del laberinto y guíalo hasta cuatro momentos clave de su vida.
- Sigue el recorrido correcto para ayudarlo a completar su destino.

Una veredita de maíz

Si sabes sembrar, obtendrás muy buena cosecha



Sopa de herramientas

Encuentra las 18 cosas útiles relacionadas con el maíz

Azadón
Yunta
Pizcador
Milpa
Mecapal
Semilla
Morral
Cincolote
Costales
Tlalacho
Harnero
Machete
Lazo
Mulas
Olotera
Coa
Maíces

H	D	P	G	L	A	R	R	O	M
M	A	Z	A	D	O	N	Q	W	R
I	T	L	A	L	A	C	H	O	Y
L	T	A	R	S	E	C	I	A	M
P	P	K	L	M	I	O	U	D	H
A	P	I	Z	C	A	D	O	R	F
C	M	J	R	O	T	M	L	C	E
I	A	U	O	S	A	E	O	B	G
N	S	N	L	T	S	C	T	A	C
C	E	Ñ	E	A	G	A	E	T	O
O	M	M	T	L	S	P	R	N	R
L	I	H	E	E	F	A	A	U	E
O	L	J	H	S	P	L	D	Y	N
T	L	T	C	M	U	E	R	Z	R
E	A	P	A	L	A	Q	C	O	A
V	T	N	M	R	L	A	Z	O	H





En este Día del Niño y la Niña,
te traemos una sorpresa especial

MÁSCARA GUARDIANES DEL SALTO

Sabías que...

En el interior de la Zona Arqueológica de Cholula se encuentra el mural prehispánico *Los Chapulines*, que corresponde a la segunda fase constructiva de la **Gran Pirámide** y representa cráneos separados unos de otros pintados de frente a manera de *tzompantli*.

¡imprime, recorta y diviértete!

shre.ink/MUSp



Cultura
Secretaría de Cultura



MÁSCARA GUARDIANES DEL SALTO



Para asegurar la correcta presentación del material, le solicitamos realizar la impresión de su archivo en formato tabloide.

PASOS

Recorta todo el contorno de la imagen y los agujeros para los ojos.

Finaliza enhebrando una cuerda en cada agujero y haz un nudo para asegurarla.



Cultura
Secretaría de Cultura



