



ANTHONY BROWNE

Es uno de los creadores de libros ilustrados más famosos de los últimos 40 años. Sus cuentos fantásticos para niños le han valido de numerosos premios y el honor del "Children's Laureate" en 2009.

ME GUSTA JUGAR

Un libro-juego que nos invita a imaginar, crear y contar historias. Cada partida será una nueva ocasión para jugar y entrar en un mundo repleto de monerías. ¿Se animan a descubrirlo?



5 FORMAS DE JUEGO

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

tinkuy.

juegosliterarios.com.ar

HECHO EN ARGENTINA
NO REQUIERE WIFI

Tinkuy ® Registro DNDA N° 5062191



Palabreito

efemérides
secretas



poesía
a la carta



b'te on

Casting
personajes

¿POR QUÉ NO HAN
CONTRATADO
EN LA CABEZA?

listas
las
listas

HAIKUS

myriorama

la
Te

retratos
en juego

PASAJE
ALELI

Anthony Browne



ME GUSTA JUGAR

tinkuy®

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 tiende 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.



tienda@tinkuy.com.ar (54911)3636.6282



juegosliterarios.com.ar



@_tinkuy



ME GUSTA JUGAR

Este libro-juego se inspira en la lectura de tres libros de Anthony Browne: *Cosas que me gustan*, *Me gustan los libros* y *¿Cómo te sientes?*. Cada uno de ellos tiene a un pequeño mono como protagonista, por lo que sus vivencias acompañan a lectoras y lectores desde la primera infancia.

La sorpresa y la aventura están presentes en cada página, y eso nos permite conocer a este chimpancé y descubrir que atraviesa situaciones que son propias del crecimiento. Lo vemos sintiéndose diferente cada vez, eligiendo y disfrutando con distintos juegos e historias.

A partir de *Me gusta jugar*, este personaje no sólo protagonizará libros. También es el protagonista de este juego, y nos invita a seguir descubriendo su mundo desplegado en un mazo de cartas.



ANTHONY BROWNE

Es un reconocido autor de libros para niños y niñas, de gran prestigio internacional y uno de los creadores del libro álbum en el mundo.

Nació en Sheffield, Inglaterra, el 11 de septiembre de 1946. Tuvo una infancia feliz junto a sus padres y su hermano mayor. Ya desde pequeño le gustaba dibujar.

Decidió estudiar Diseño gráfico, pero abandonó la universidad y empezó a trabajar como “artista médico”: debía entrar a la sala de operaciones y dibujar lo que veía. Dijo al respecto: «*Fue un gran entrenamiento. Tenía que explicar de manera visual algo que era muy difícil de explicar de otra manera.*». Luego diseñó tarjetas de felicitación y postales para niños. También incursionó en el campo de la publicidad.

En 1976 ilustró su primer libro: *A través del espejo mágico*, pensando

que sería “solo otro oficio más”. El encuentro con una editora marcó el rumbo de su vida profesional y desde entonces no paró de crear. Publicó alrededor de 50 títulos que fueron traducidos a varios idiomas y actualmente es leído en más de 25 países. En el año 2000 se convirtió en el primer autor británico en ganar el premio *Hans Christian Andersen*.

En sus ilustraciones utiliza acuarelas, gouache, tintas y lápices de cera. En ellas podemos encontrar guiños surrealistas y referencias culturales, habilitando varias capas de lectura. Su estilo se destaca por el humor y es conocida su fascinación por los monos, que protagonizan varios de sus libros.

Es una emoción grande como un “Gorila” sumar a Anthony Browne en la colección de juegos literarios!





**JUGAR +
CONTAR**

ISBN 978-631-00-2752-4

Objetivo del juego

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

El libro-juego está compuesto por 50 cartas: 45 ilustraciones y 5 formas de juego. El mazo refleja diferentes escenas que tienen como protagonista a un mono que disfruta jugar y divertirse.

Aún es pequeño, pero sabe muy bien qué cosas le gustan y cuáles no. Elige las historias que quiere leer y empieza a descubrir que sus sentimientos pueden variar según las situaciones que le tocan vivir. Algunas lo ponen contento y lo hacen saltar de alegría, otras le preocupan y hasta lo enojan.

Cada carta nos invita a entrar en su universo, un mundo repleto de monerías. ¿Se animan a descubrirlo? ¡Nuestro protagonista está impaciente y con muchas ganas de empezar esta nueva historia!

Sugerencias de juego

Este juego, al igual que los libros, 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.



Me gusta contar

Para comenzar, hay que mezclar el mazo y tomar 5 cartas. Luego crear una historia en función de lo que se observe en las ilustraciones, ordenando las cartas como convenga. Hay preguntas que pueden servir de inspiración: ¿Qué cosas le gustan?, ¿qué libros elige leer?, ¿qué objetos lo acompañan?, ¿cómo es el escenario que lo rodea?, ¿cómo crees que se siente?

Con las respuestas tendrán material suficiente para empezar.



Ronda de historias

El relato se irá armando con las voces de varios narradores. Cada participante recibirá 3 cartas. Quien inicia la ronda pondrá uno de sus naipes sobre la mesa y comenzará a narrar la historia en voz alta. Por turnos y siguiendo el orden, el resto continuará el relato sumando una de sus cartas y ubicándola junto a la anterior. Esta historia circular terminará cuando se haya colocado la última carta.

Anthony Browne



 @_tinkuy



HECHO EN ARGENTINA
NO REQUIERE WI-FI

● **Antes y después de la escena**

Como cada carta refleja una situación cotidiana, aquí el objetivo es imaginar qué pudo haber sucedido antes y también después de esa escena particular. Tomar una carta del mazo y ponerla en el centro de la mesa. La propuesta de juego es poder contar los hechos anteriores a lo que se observa en la carta y luego imaginar lo que ocurrió después.

● **Cosas en común**

El juego nos invita a observar y descubrir detalles escondidos en las ilustraciones. Para empezar, hay que mezclar el mazo y tomar 7 cartas al azar. El narrador de turno deberá buscar un elemento que tengan en común: un objeto, algo de la ropa, accesorios, incluso gestos o expresiones de Willy. Una vez encontrado (no es necesario que esté en todas las cartas), tendrá que armar un relato incorporándolo. Sólo hay que agudizar la mirada... y dejar volar la imaginación!

● **Mi propia historia**

El juego es también una invitación a conversar, ya que permitirá a los narradores compartir vivencias personales al identificarse con el pequeño mono, o incluso descubrir y registrar qué los diferencia del personaje. Ej: ¿Qué cosas me gustan?, ¿qué libros elijo leer?, ¿cómo me siento hoy? Con estas respuestas, es posible también escribir una historia propia y personal de cada jugador, y hasta dibujar diferentes escenas.

Anthony Browne

ME GUSTA JUGAR



Editado en
Argentina por **tinkuy**

juegosliterarios.com.ar

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