

Correcarretas

El juego del Camino Real.



ESTANCIA DE
JESÚS MARÍA
MUSEO JESUÍTICO
NACIONAL



Museo Nacional del Cabildo
y de la Revolución de Mayo



Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación

Los invitamos a vivir UN VIAJE DE AVENTURAS EN LA ÉPOCA COLONIAL

REGLAS DEL JUEGO

1. Elijan un recorrido: de Buenos Aires a Potosí o de Potosí a Buenos Aires.
¡Cada recorrido tiene una misión!

2. Coloquen su personaje al principio del camino. Pueden recortar las fichas de papel o usar una piedrita.

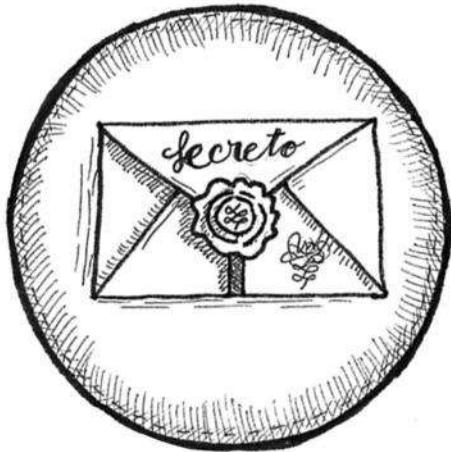
3. Por turno, tiren un dado para ver cuántos casilleros avanzar. Si no tienen un dado, corten los 6 cuadrados con números que están al costado y dóblenlos en bollitos.

4. Avancen tantos casilleros como dice el dado o el papelito.
¡Ojo! ¡Algunos casilleros tienen prenda! Lean según el color de su camino para ver si les tocó una ayuda o un problema.

5. ¡El que llega primero al destino gana!



ELEGÍ UNA MISIÓN PARA SABER DESDE DÓNDE EMPEZAR:



DE BUENOS AIRES A POTOSÍ:

Tenés que viajar de Buenos Aires a Potosí para entregar una carta urgente y secreta a tu hermana que vive allí. Viajás con tu tía y con la esclava de la familia.



DE POTOSÍ A BUENOS AIRES:

Salís de las minas de Potosí con varias mulas cargadas de monedas de plata para llevar al puerto de Buenos Aires y mandarlas en barco a España.



DE
POTOSÍ
A BUENOS AIRES

- 4** Cuando parás a cargar agua, una paisana del pueblo omaguaca te vende un ponchito de lana de vicuña.
¡Entrás en calor y seguís viaje!
AVANZÁS 3 CASILLEROS.
- 8** Vendés varias de tus mulas y comprás una carreta tirada por bueyes.
¡Vas a paso muy lento!
AVANZÁS 3 CASILLEROS Y RETROCEDÉS 1.
- 12** Parás unas horas para reponer fuerzas y el maestro de posta te ofrece una abundante comida. Seguís viaje con la panza llena.
AVANZÁS 3 CASILLEROS.
- 19** Te encontrás con varios caminos del norte que se unen en el Camino Real. Esta ruta te hace avanzar a toda velocidad.
AVANZÁS 2 CASILLEROS.
- 25** El viaje se hace difícil. El sol es abrasador y no hay árboles que hagan sombra. Cuando parás a descansar, perdés la noción del tiempo en un sueño profundo.
PERDÉS 1 TURNO.

- 28** Llegaste a la Posta de Sinsacate.
El postillón te cuenta que antes era un casco de estancia. En la cómoda habitación descansás un montón.
AVANZÁS 3 CASILLEROS.
- 30** En la mitad del camino, unos troperos están carneando una vaca y te invitan a comer un asado a cambio de tabaco.
Se te pasa la tarde volando.
PERDÉS 1 TURNO.
- 33** No encontrás tu licencia de viaje.
Sin ella no podés entrar en la posta.
Dormís bajo las estrellas y te ataca una invasión de mosquitos.
PERDÉS 1 TURNO.
- 36** Un feroz puma atacó de noche a la caravana de carretas mientras dormían.
Retoman viaje y se apuran mucho para perderlo de vista.
AVANZÁS 3 CASILLEROS.
- 39** Falta poco pero tenés que apurarte antes de que zarpe el barco hacia España.
Cambiás los bueyes por caballos frescos y veloces.
AVANZÁS 4 CASILLEROS.



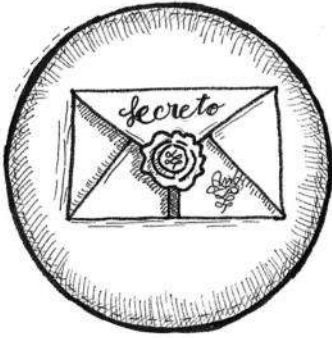
42

¡Cuidado! Tenés que pasar todo lo que llevás a carros más pequeños porque el Cabildo no permite que circulen carretas por las calles de la ciudad.
RETROCEDÉS 2 CASILLEROS.

¡FELICITACIONES!

Llegaste al
Cabildo de Buenos Aires
donde revisarán las mercancías
para vender en el mercado.
Las monedas de plata serán





DE
BUENOS AIRES
A LAS MINAS DE POTOSÍ

- 3** Encontrás una galera tirada por seis caballos que está a punto de salir. Gastás muchas de tus monedas en comprar los pasajes.
AVANZÁS 6 CASILLEROS.
- 6** Hace un día que saliste y te das cuenta que te olvidaste la carta en tu casa. ¡Qué desastre!
RETROCEDÉS AL PUNTO DE INICIO.
- 8** Un baquiano te muestra dónde conseguir aguadas para los caballos. Con las fuerzas restablecidas retomás camino.
AVANZÁS 2 CASILLEROS.
- 12** Llegaste tarde a la posta y ya no hay comida. Buscando un nido de ñandú para hacer una tortilla, te desviás del camino.
RETROCEDÉS 1 CASILLERO.
- 14** ¡El río está muy crecido! La galera debe frenar la marcha y esperar que baje para cruzarlo.
PERDÉS 1 TURNO.

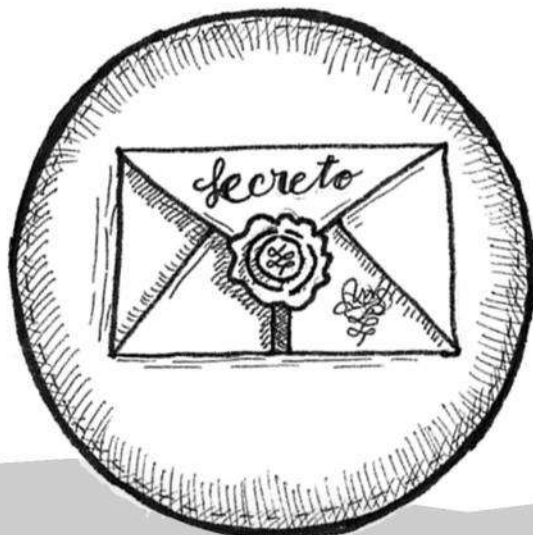
- 16** Llegaste a la Posta de Sinsacate. El postillón te cuenta que antes era un casco de estancia. En la cómoda habitación descansás un montón.
AVANZÁS 3 CASILLEROS.
- 20** La cocinera de la posta te cuenta que la región se llama así por los yaguaretés. Te invita un mate calentito con yuyos que te ayuda a continuar viaje.
AVANZÁS 2 CASILLEROS.
- 27** ¡Se escapó un caballo! Debés esperar al arriero que salió a buscarlo porque si no deberá pagarlo con su dinero.
PERDÉS 1 TURNO.
- 32** Parás unas horas para reponer fuerzas y el maestro de posta te ofrece una abundante comida. Seguí viaje con la panza llena.
AVANZÁS 3 CASILLEROS.
- 36** Ya no te quedan monedas de plata para viajar.
Subís a una carreta con fardos de lana de llama. Es barata pero muy lenta.
AVANZÁS 3 CASILLEROS Y RETROCEDÉS 1.



- 41 Es el final del camino de carretas.
Todo el equipaje debe empaquetarse y repartirse en mulas.
Continuás el viaje lentamente a lomo de mula.
PERDÉS 1 TURNO.

¡FELICITACIONES!

¡Llegaste a Potosí
después de dos meses
de viaje para entregar tu carta!



¿Quién es quién?

El arriero es experto en animales:
logra atar bueyes y mulas con facilidad.
Carga el equipaje antes de salir de viaje,
y usa su reata sin dificultad.



Sabios de los caminos es el baquiano,
Conoce los atajos como el mejor.
Sabe dónde encontrar agua y alimentos,
y guía las caravanas sin ningún temor.

Con un rico puchero o carne asada,
en las postas te espera una cocinera.
Te convida unos mates para entrar en calor
mientras se hace la comida, de la mejor manera.



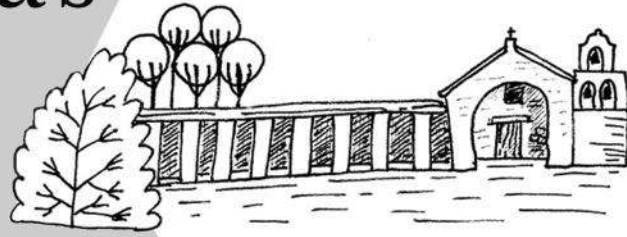
El maestro de posta, no es maestro que enseña,
aunque tiene que saber leer y escribir.
Maneja la posta y envía el correo.
El Cabildo entre muchos lo supo elegir.

¡Qué suerte que llega el joven postillón!
Sobre su caballo galopa para ayudar.
Guía los viajeros a encontrar el camino
hasta la posta más cercana para descansar.



Peligrosa tarea la del tropero:
Conducir mulas o vacas por el camino.
Evita que se pierdan o se las roben,
Y el ganado viaja seguro a su destino.

Las postas y la posta de Sinsacate



Eran casas con una o dos habitaciones ubicadas a lo largo del Camino Real. Allí los viajeros podían descansar, comer y cargar agua para seguir el viaje.

Eran puntos para entregar el correo y enterarse de noticias. También se podían cambiar los caballos por otros más descansados.

Posta de Sinsacate

En las salas de la Posta de Sinsacate podés encontrar muchos objetos que se usaban en los viajes.



Ayudita:
Servía para
mantener los
animales
unidos
entre sí.

Los Cabildos y el Cabildo de Buenos Aires

Las ciudades principales en la época colonial tenían su Cabildo.



Estos se encargaban de administrar la ciudad y tenían funciones de policía y justicia.

Muchos viajeros pasaban por el Cabildo de Buenos Aires para hacer trámites y pedir permisos para viajar o vender mercaderías.

¿Cómo podías viajar?



El caballo es veloz, valiente y atrevido; galopa aunque llueva, cruzando el paisaje. Para llegar rápido conduce galeras, ¡Qué cómodas son! pero caro su pasaje.

A paso lento, la pequeña mula por donde nadie se anima, camina segura. En su lomo lleva muchos paquetes, no frena su paso pero tampoco se apura.



Los fuertes bueyes tiran las carretas de enormes ruedas y mucho equipaje. Siempre en caravana para evitar peligros, lentos y pesados realizan el viaje.

¡Ojo! el yagueté

Los viajeros le temen al yagueté, que acecha en el monte bien escondido. Lo llaman tigres por su piel manchada, ataca de noche cuando se han dormido.

