

ADIVINAJA

1

Para ganar esta **Adivinaja**, el equipo debe encontrar la palabra que resuelve el acertijo. Una vez leída la adivinaja inicia a contar el tiempo.

CATEGORÍA

Religiosa

ACERTIJO

Una señora con un diente,
que va llamando a la gente.
Llenos de fe apasionada
llegan después de tres
llamadas.





ADIVINAJA

Para ganar esta **Adivinaja**, el equipo debe encontrar la palabra que resuelve el acertijo. Una vez leída la adivinaja inicia a contar el tiempo.

CATEGORÍA

Ocio

ACERTIJO

Soy pequeña y de cristal,
méteme en el hoyo
y no perderás.

ADIVINAJA

3

Para ganar esta **Adivinaja**, el equipo debe encontrar la palabra que resuelve el acertijo. Una vez leída la adivinaja inicia a contar el tiempo.

CATEGORÍA

Tecnología y comunicaciones

ACERTIJO

Aunque busque el pajarito
en la caja no está
Me canta vallenatos alegres
y salsa para mi papá.



4



ADIVINAJA

Para ganar esta **Adivinaja**, el equipo debe encontrar la palabra que resuelve el acertijo. Una vez leída la adivinaja inicia a contar el tiempo.

CATEGORÍA

Hogar

ACERTIJO

Fui al monte
corté un palito.
Vine a mi casa a bailar bonito.

ADIVINAJA

5

Para ganar esta **Adivinaja**, el equipo debe encontrar la palabra que resuelve el acertijo. Una vez leída la adivinaja inicia a contar el tiempo.

CATEGORÍA

Hogar

ACERTIJO

Iba por un camino y me
encontré con un señor
Primero le dije algo
y
luego le dije don.



6

ADIVINAJA

Para ganar esta **Adivinaja**, el equipo debe encontrar la palabra que resuelve el acertijo. Una vez leída la adivinaja inicia a contar el tiempo.

CATEGORÍA

Hogar

ACERTIJO

Soy gordito y redondito, con
el chico y viejito canto y
bailo villancicos.





7

ADIVINAJA

Para ganar esta **Adivinaja**, el equipo debe encontrar la palabra que resuelve el acertijo. Una vez leída la adivinaja inicia a contar el tiempo.

CATEGORÍA

Juegos tradicionales

ACERTIJO

Para bailar me pongo la capa
para girar me la vuelvo a quitar
Mientras me enrollan me agarran
Mientras me ponen a girar.

GALLETUDO

8

Para ganar este **Galletudo**, el equipo debe encontrar la palabra Muisca, descubriendo las letras que faltan. Se debe leer la pista en voz alta. Una vez entregada la carta inicia a contar el tiempo

PISTA

Siglas de museo comunitario dedicado a la salvaguardia de la tradición vidriera de Colombia y de Bogotá.

PALABRA

— V — B —





GALLETUDO



Para ganar este **Galletudo**, el equipo debe encontrar la palabra Muisca, descubriendo las letras que faltan. Se debe leer la pista en voz alta. Una vez entregada la carta inicia a contar el tiempo

PISTA

Material que simboliza la transparencia y el deseo de alcanzar la inmaterialidad a través de un material.

PALABRA

__ I __ R __ O __



10

GALLETUDO

Para ganar este **Galletudo**, el equipo debe encontrar la palabra Muisca, descubriendo las letras que faltan. Se debe leer la pista en voz alta. Una vez entregada la carta inicia a contar el tiempo

PISTA

Barrio de tradición vidriera de Bogotá.

PALABRA

S R I T B L
_ _ _ _ _

GALLETUDO

11

Para ganar este **Galletudo**, el equipo debe encontrar la palabra Muisca, descubriendo las letras que faltan. Se debe leer la pista en voz alta. Una vez entregada la carta inicia a contar el tiempo

PISTA

Guerrero valiente y orgulloso.

PALABRA

G A H
— — — — —



GALLETUDO

12

Para ganar este **Galletudo**, el equipo debe encontrar la palabra Muisca, descubriendo las letras que faltan. Se debe leer la pista en voz alta. Una vez entregada la carta inicia a contar el tiempo

PISTA

Composición de vidrios de colores que común mente se encuentran en las iglesias católicas.

PALABRA

I R



GALLETUDO 13

Para ganar este **Galletudo**, el equipo debe encontrar la palabra Muisca, descubriendo las letras que faltan. Se debe leer la pista en voz alta. Una vez entregada la carta inicia a contar el tiempo

PISTA

Técnica tradicional del vidrio.

PALABRA

— O — L — E —



COMO DICE EL DICHO

14

Para ganar este **Como dice el dicho**, el equipo debe elegir un jugador que dibuje el dicho y los otros jugadores deben adivinar la expresión

DICHO

SOPLAR Y HACER BOTELLAS





15

COMO DICE EL DICHO

Para ganar este **Como dice el dicho**, el equipo debe elegir un jugador que dibuje el dicho y los otros jugadores deben adivinar la expresión

DICHO

ECHARSE LA SOGA AL CUELLO

COMO DICE EL DICHHO

Para ganar este **Como dice el dicho**, el equipo debe elegir un jugador que dibuje el dicho y los otros jugadores deben adivinar la expresión

DICHHO

EL BUEN VINO, SE HA DE BEBER
EN CRISTAL FINO





17

COMO DICE EL DICHO

Para ganar este **Como dice el dicho**, el equipo debe elegir un jugador que dibuje el dicho y los otros jugadores deben adivinar la expresión

DICHO

EL MISMO MARTILLO QUE
ROMPE EL CRISTAL, FORJA EL
ACERO

COMO DICE EL DICHHO

Para ganar este **Como dice el dicho**, el equipo debe elegir un jugador que dibuje el dicho y los otros jugadores deben adivinar la expresión

DICHHO

ALBOROTAR EL AVISPERO



COMO DICE EL DICHO

19

Para ganar este **Como dice el dicho**, el equipo debe elegir un jugador que dibuje el dicho y los otros jugadores deben adivinar la expresión

DICHO

ECHAR LA CASA POR LA
VENTANA



20

MI MAMÁ DECÍA

Para ganar este **Mi mamá decía**, el equipo debe completar la expresión y explicar su significado antes de que termine el tiempo

EXPRESIÓN

OJOS QUE NO PUEDEN VER...



MI MAMÁ DECÍA

Para ganar este **Mi mamá decía**, el equipo debe completar la expresión y explicar su significado antes de que termine el tiempo

EXPRESIÓN

BEBER EL VINO EN VIDRIO, Y SI
EL VINO ES GENEROSO...





22

MI MAMÁ DECÍA

Para ganar este **Mi mamá decía**, el equipo debe completar la expresión y explicar su significado antes de que termine el tiempo

EXPRESIÓN

EL BUEN VINO...



23

MI MAMÁ DECÍA

Para ganar este **Mi mamá decía**, el equipo debe completar la expresión y explicar su significado antes de que termine el tiempo

EXPRESIÓN

A CABALLO REGALADO...

MI MAMÁ DECÍA

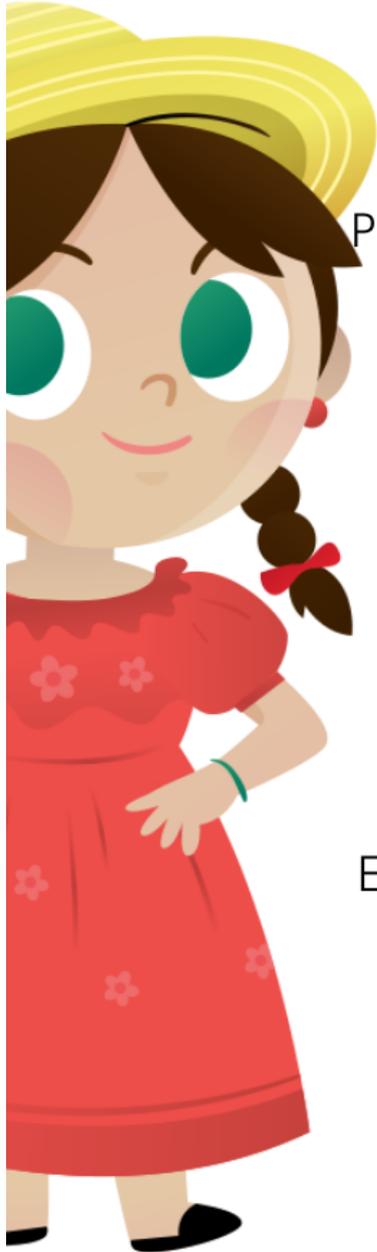
Para ganar este **Mi mamá decía**, el equipo debe completar la expresión y explicar su significado antes de que termine el tiempo



EXPRESIÓN

EL QUE TIENE TEJADO DE VIDRIO...

MI MAMÁ DECÍA 25



Para ganar este **Mi mamá decía**, el equipo debe completar la expresión y explicar su significado antes de que termine el tiempo

EXPRESIÓN

EL QUE NO OYE CONSEJO...

MI MAMÁ DECÍA

Para ganar este **Mi mamá decía**, el equipo debe completar la expresión y explicar su significado antes de que termine el tiempo

EXPRESIÓN

LA LEY ES PARA...



SHOWSERO

27

Para ganar este **showsero**, el equipo debe elegir a un jugador que actúe sin hablar y los demás jugadores deben adivinar. Se pueden hacer sonidos sin producir palabras. Deben leer la categoría en voz alta y empezar a actuar.

CATEGORÍA

OFICIOS

PALABRA

SOPLADOR



SHOWSERO 28

Para ganar este **showsero**, el equipo debe elegir a un jugador que actúe sin hablar y los demás jugadores deben adivinar. Se pueden hacer sonidos sin producir palabras. Deben leer la categoría en voz alta y empezar a actuar.

CATEGORÍA
COCINA TRADICIONAL

PALABRA
CHOCOLATE





29

SHOWSERO

Para ganar este **showsero**, el equipo debe elegir a un jugador que actúe sin hablar y los demás jugadores deben adivinar. Se pueden hacer sonidos sin producir palabras. Deben leer la categoría en voz alta y empezar a actuar.

CATEGORÍA
INSTRUMENTO

PALABRA
ARPA

SHOWSERO 30

Para ganar este **showsero**, el equipo debe elegir a un jugador que actúe sin hablar y los demás jugadores deben adivinar. Se pueden hacer sonidos sin producir palabras. Deben leer la categoría en voz alta y empezar a actuar.



CATEGORÍA
FESTIVIDADES

PALABRA
NAVIDAD

SHOWSERO

31

Para ganar este **showsero**, el equipo debe elegir a un jugador que actúe sin hablar y los demás jugadores deben adivinar. Se pueden hacer sonidos sin producir palabras. Deben leer la categoría en voz alta y empezar a actuar.



CATEGORÍA

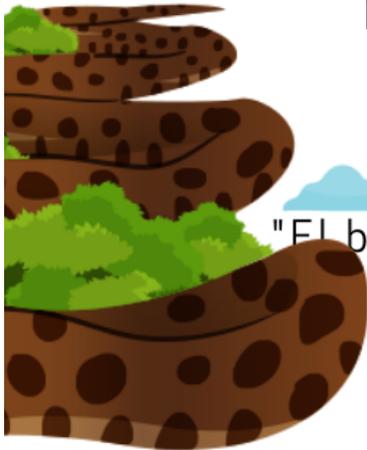
OBJETO

PALABRA

VENTANA

SE ME LENGUA 32 LA TRABA

Para ganar este **se me lengua la traba** el participante debe pronunciar el siguiente trabalenguas:



"El buen vino, en cristal fino, el
pelón, en porrón."

NIVEL

BOTADO

**OPORTUNIDADES DE
REPETICIÓN**

0



33

SE ME LENGUA LA TRABA

Para ganar este **se me lengua la traba** el participante debe pronunciar el siguiente trabalenguas:

"Teresa trajo tizas hechas trizas."

NIVEL

BOTADO

**OPORTUNIDADES DE
REPETICIÓN**

0

34

SE ME LENGUA LA TRABA

Para ganar este **se me lengua la traba** el participante debe pronunciar el siguiente trabalenguas:

"El vidrio vidrioso se ha trizado,
el destrizador que lo destrizase
buen destrizador será."

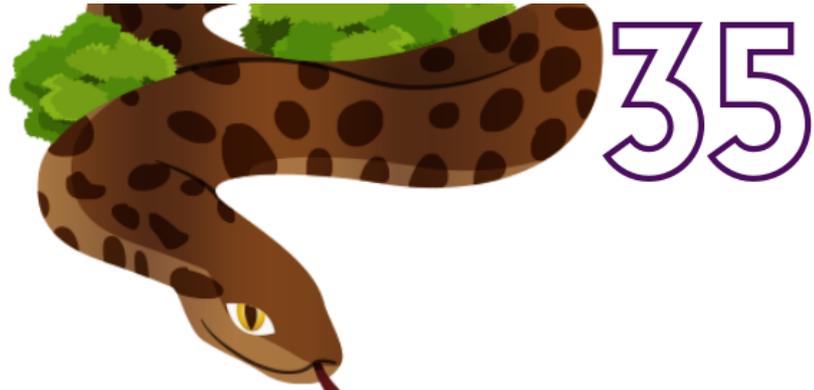
NIVEL

PRONUNCIABLE

**OPORTUNIDADES
DE REPETICIÓN**

0





SE ME LENGUA LA TRABA

Para ganar este **se me lengua la traba** el participante debe pronunciar el siguiente trabalenguas:

"Pepe Peña pela papa, pica piña,
pita un pito, pica piña, pela papa,
Pepe Peña."

NIVEL

PRONUNCIABLE

OPORTUNIDADES

0

36

SE ME LENGUA LA TRABA

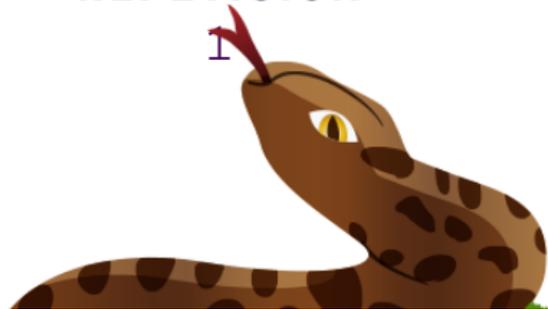
Para ganar este **se me lengua la traba** el participante debe pronunciar el siguiente trabalenguas:

"Camaron caramelo
caramelo camaron
camaron caramelo
caramelo camaron."

NIVEL

SE ME LENGUA LA TRABA

OPORTUNIDADES DE REPETICIÓN



37

SE ME LENGUA LA TRABA

Para ganar este **se me lengua la traba** el participante debe pronunciar el siguiente trabalenguas:

"Blandos brazos blande Brando, Brando, blandos brazos blande, blandos brazos, blande Brando."



NIVEL

SE ME LENGUA LA TRABA

OPORTUNIDADES DE REPETICIÓN

SE ME LENGUA LA TRABA

Para ganar este **se me lengua la traba** el participante debe pronunciar el siguiente trabalenguas:

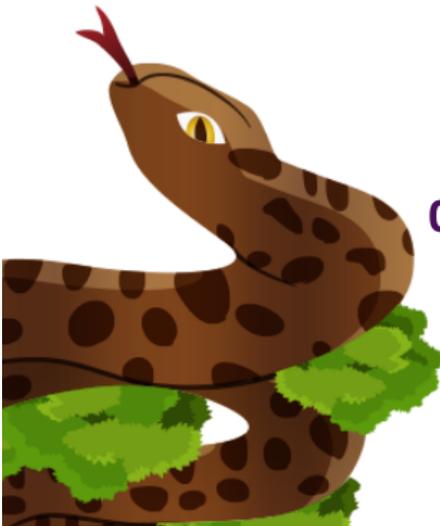
"Tengo una gallina pinta piperipinta gorda piperigorda piperipintiva y sorda que tiene tres pollitos pintos piperipintos gordos piperigordos piperipintivos y sordos. Si la gallina no hubiera sido pinta piperipinta gorda piperigorda piperipintiva y sorda los pollitos no hubieran sido pintos piperipintos gordos piperigordos piperipintivos y sordos."

NIVEL

IMPRONUNCIABLE

**OPORTUNIDADES DE
REPETICIÓN**

3



39

CARISELLAZO

Para ganar este **carisellazo**, el equipo debe responder la siguiente pregunta antes de que termine el tiempo

PREGUNTA

¿CUÁLES HAN SIDO LOS USOS DEL VIDRIO A TRAVÉS DEL TIEMPO?





40

CARISELLAZO

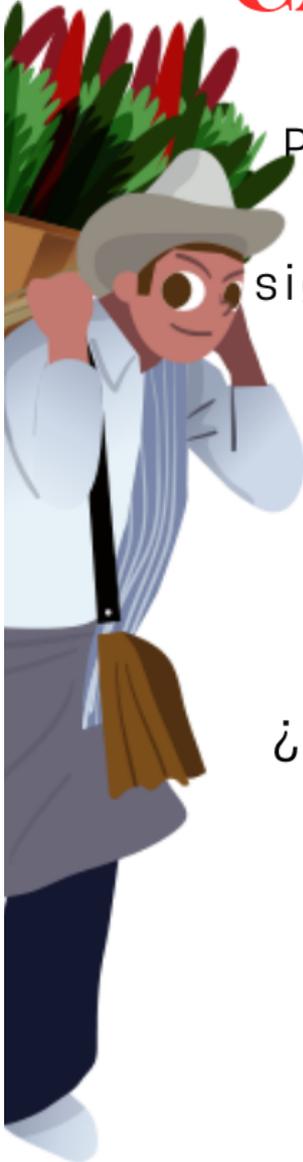
Para ganar este **carisellazo**, el equipo debe responder la siguiente pregunta antes de que termine el tiempo

¿Cree que este colectivo de maestros es una ejemplo único de los saberes asociados con la tradición del vidrio ?
¿Por qué?



41

CARISELLAZO



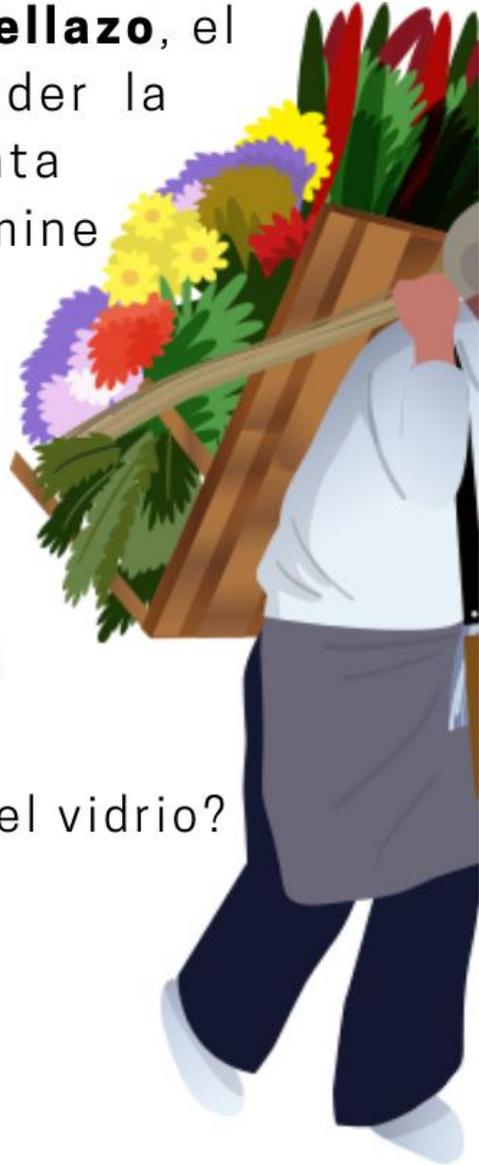
Para ganar este **carisellazo**, el equipo debe responder la siguiente pregunta antes de que termine el tiempo

PREGUNTA

¿Por qué al vidrio al se le llama de esta manera?

CARISELLAZO 42

Para ganar este **carisellazo**, el equipo debe responder la siguiente pregunta antes de que termine el tiempo



PREGUNTA

¿Para que se utiliza el vidrio?

43

CARISELLAZO

Para ganar este **carisellazo**, el equipo debe responder la siguiente pregunta antes de que termine el tiempo

PREGUNTA



¿Cuál es la diferencia entre le vidrio y le cristal?

CARISELLAZO

44

Para ganar este **carisellazo**, el equipo debe responder la siguiente pregunta antes de que termine el tiempo

PREGUNTA



¿Cree que la técnica del vidrio soplado a la caña se ha visto afectada por las importaciones de vidrio?



45

CARISELLAZO

Para ganar este **carisellazo**, el equipo debe responder la siguiente pregunta antes de que termine el tiempo

PREGUNTA

Mencione al menos tres técnicas del vidrio que se trabajan en el MeViBo.





46

PINOCHAZOMETRO

Para ganar este **pinochazometro** el equipo debe responder correctamente la siguiente pregunta de opción múltiple antes de que termine el tiempo

PREGUNTA

¿Cuál fue la primera cultura que trabajó el vidrio?

- A.** Turca
- B.** Griega
- C.** Egipcia
- D.** China



47

PINOCHAZOMETRO

Para ganar este **pinochazometro** el equipo debe responder correctamente la siguiente pregunta de opción múltiple antes de que termine el tiempo

PREGUNTA

En la tienda el espejo los/las artesanos/as son en su mayoría...

- A.** Hombres
- B.** Mujeres
- C.** Niños
- D.** Artesanos de barrio

48

PINOCHAZOMETRO

Para ganar este **pinochazometro** el equipo debe responder correctamente la siguiente pregunta de opción múltiple antes de que termine el tiempo

PREGUNTA

¿A partir de qué materiales se fabricaba el vidrio en la antigüedad?

- A.** Arena
- B.** Agua
- C.** Arcillas
- D.** Cristales naturales
- E.** Ninguna de las anteriores

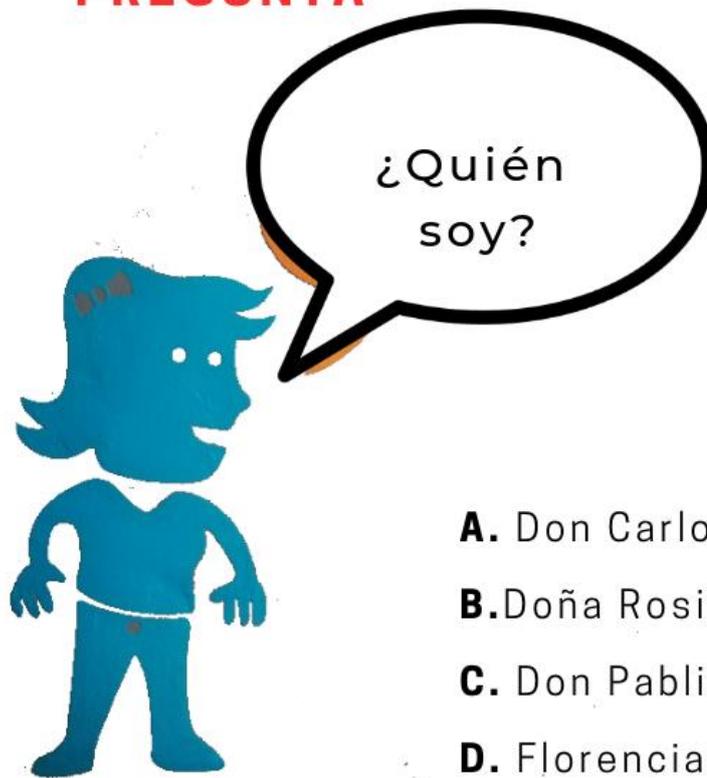


49

PINOCHAZOMETRO

Para ganar este **pinochazometro** el equipo debe responder correctamente la siguiente pregunta de opción múltiple antes de que termine el tiempo

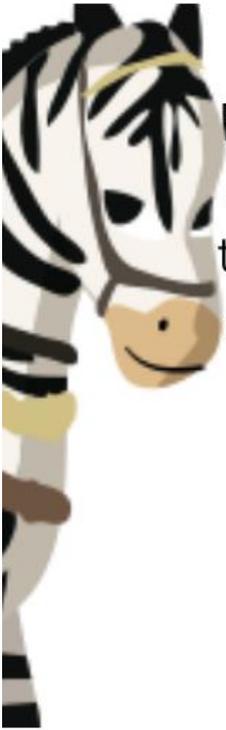
PREGUNTA



- A.** Don Carlos
- B.** Doña Rosita
- C.** Don Pablito
- D.** Florencia

50

PINOCHAZOMETRO



Para ganar este **pinochazometro** el equipo debe responder correctamente la siguiente pregunta de opción múltiple antes de que termine el tiempo

PREGUNTA



- A. Don Cristobal
- B. Florencia
- C. Don Pablito