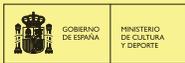


educaTHYSSEN-

Un juego inesperado

¿Jugáis con el museo?



THYSSEN-
BORNEMISZA
MUSEO NACIONAL

Para Educación Primaria

THYSSEN-
BORNEMISZA
MUSEO NACIONAL



¿Dónde está el museo?

En el Paseo del Prado, 8, en el centro de Madrid. El metro más cercano es Banco de España (línea 2). Las líneas de bus más próximas son: 1, 2, 5, 9, 10, 14, 15, 20, 27, 34, 37, 41, 51, 52, 53, 74, 146 y 150. También cerca del museo se encuentra la estación 29 de Bicimad –Marqués de Cubas n.º 25–.

Horarios

de la colección permanente

Lunes: 12:00 - 16:00.

De martes a domingo:

10:00 - 19:00

Aconsejamos consultar la web del museo para preparar la visita.

Espacios digitales

www.educathyssen.org

www.museothyssen.org

Para conocer más sobre lo que hacemos

educathyssen@museothyssen.org
o llamando al teléfono de contacto:
913 600 334.

Información sobre inscripciones, reservas...

Teléfono 917 911 370 (de lunes a domingo, de 09:00 a 20:00 horas),
o vía correo electrónico a
cavthyssen@museothyssen.org

Accesibilidad

Intérprete de la Lengua de Signos Española
Lazos de inducción magnética
Signoguías
Relieves táctiles

Edita

Museo Nacional Thyssen-Bornemisza

Textos y coordinación educativa

Ángeles Rodríguez Cutillas
Begoña de la Riva España
Rufino Ferreras Marcos
Salvador Martín Moya
Área de Educación del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza

Edición y coordinación editorial

Ana Cela
Ángela Villaverde
Catali Garrigues
Área de Publicaciones del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza

Diseño

todojunto.net

© de la presente edición: Fundación Colección Thyssen-Bornemisza, 2025

© de los textos: Ángeles Rodríguez Cutillas y Begoña de la Riva España

© de las imágenes: sus propietarios

La estrecha vinculación entre juego y arte es el punto de partida para acercarnos a una serie de artistas para quienes lo lúdico se convierte en una herramienta indispensable en el proceso creativo. Artistas que entendieron el juego como una forma de aprendizaje y exploración.

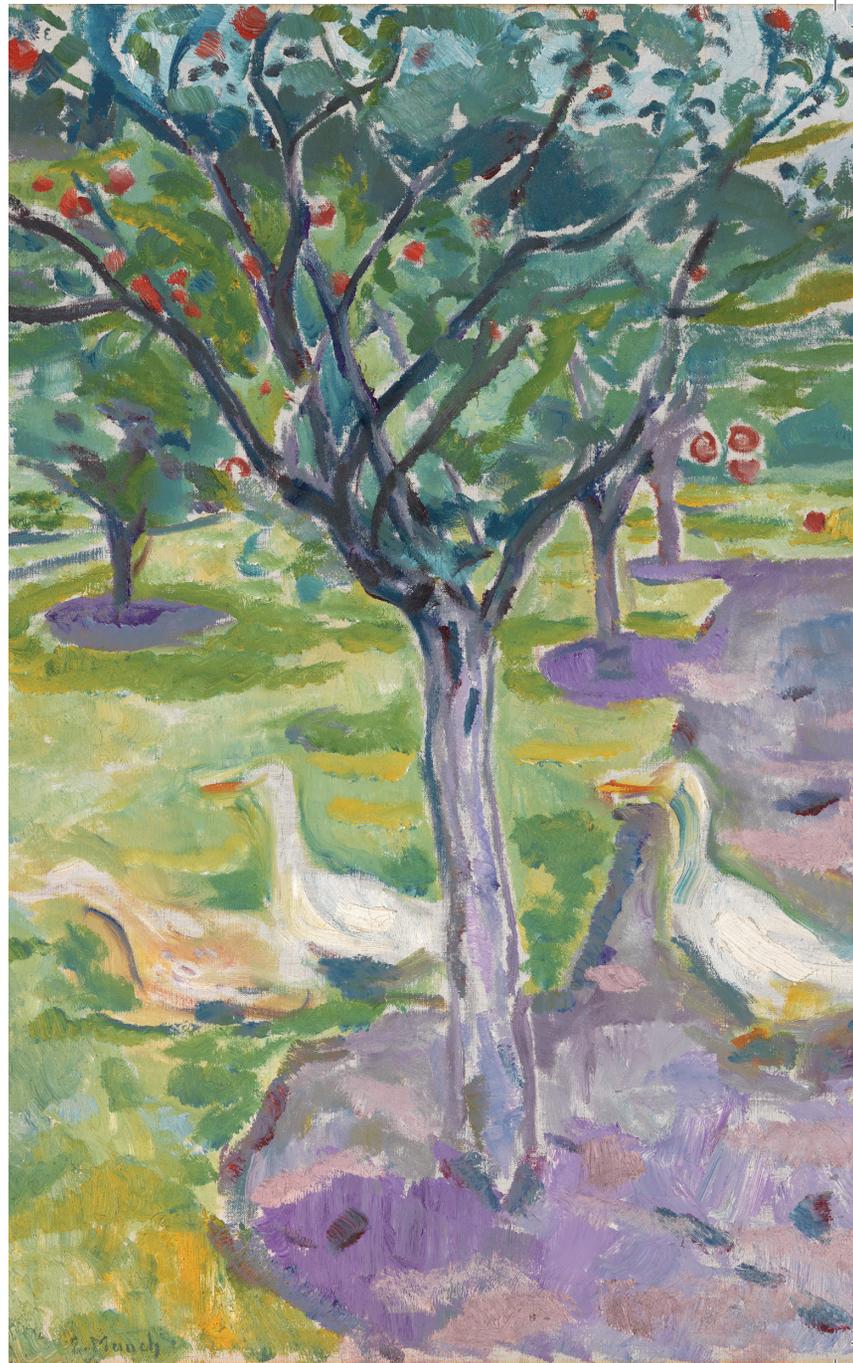
Creadores de juegos y juguetes



Lyonel Feininger comenzó a crear juguetes de madera alrededor de 1913. Estos juguetes incluían trenes, casas, barcos y figuras humanas, todos tallados y pintados a mano.



Paul Klee, además de ser un destacado pintor, creó una serie de marionetas entre 1916 y 1925 para su hijo Félix. Con ellas el artista refleja el proceso creativo para transformar materiales cotidianos en herramientas educativas.



Nota

Hemos recogido las reglas tradicionales del juego de la Oca. Os invitamos a que inventéis vuestras propias reglas modificando el significado de las casillas y adaptándolas a vuestros gustos.

Os animamos también a que busquéis el origen de este juego, que nos lleva hasta la época de los templarios y su vinculación al camino Santiago.

↓ Detalle de *Gansos en un huerto*,
hacia 1911, Edvard Munch



↓ Paul Klee
Botegón con dado, 1923, 22, 1923
Acuarela, tiza y tinta sobre papel adherido
a cartulina, 27 x 38 cm
Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid



↓ Lyonel Feininger
Barcos, 1917
Óleo sobre lienzo, 71 x 85,5 cm
Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid





Oskar Schlemmer, para el *Das Triadisches Ballett* (Ballet triádico) y en otras obras relacionadas con el teatro y la danza, incluye elementos que pueden ser relacionados con el mundo de los títeres debido a su enfoque en la forma y el movimiento.

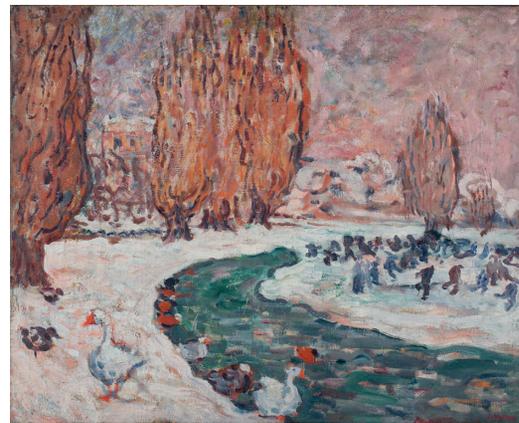


Joaquín Torres García diseñó juguetes que permitían a las niñas y niños experimentar y crear composiciones creativas de un modo similar a cómo el artista desarrollaba sus propias obras.

El jardín de la oca

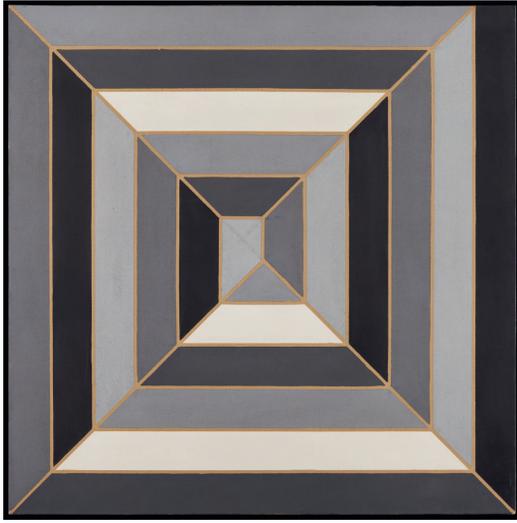
La casilla número 63 es la meta. Para ganar la partida tendréis que obtener los puntos exactos con el dado, si no retrocederéis tantas casillas como puntos os sobren.

→ Louis Valtat
*Patinadores en invierno (El jardín del Pequeño
Tritanón en Versalles) (?)*, hacia 1900
Óleo sobre lienzo, 81,3 x 99,7 cm
Colección Carmen Thyssen



El laberinto

En la casilla con el número 42 se encuentra el laberinto.
Si se cae en ella se retrocederá a la casilla número 30.



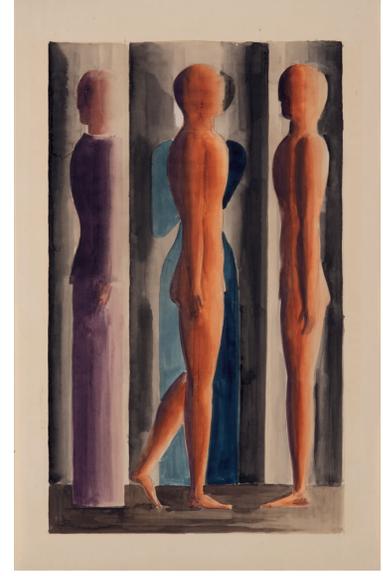
↑ Frank Stella
Sin título, 1966
Acrílico sobre lienzo, 91,5 x 91,5 cm
Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid



↓ Joaquín Torres García
Estructura en blanco y negro, 1930
Madera pintada, 48,9 x 35,6 cm
Colección Carmen Thyssen



↓ Oskar Schlemmer
Formación. Tripartición, 1926
Acuarela y lápiz sobre papel, 55,7 x 35,2 cm
Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid



¿Jugamos a la Oca?

Ahora, mirad el plano de la planta segunda del museo, ¿a qué os recuerda? Se parece mucho al tablero del juego de la Oca. Este famoso juego se compone de un tablero con 63 casillas, en forma de caracol y con diferentes dibujos. Cada jugador/a posee una ficha que avanza por las por el tablero en función del número obtenido tras tirar el dado. Dependiendo en la casilla en la que se caiga, se podrá avanzar o retroceder o incluso en algunas casillas se indica un castigo. Ganará el jugador o jugadora que llegue primero a la casilla número 63 (el jardín de la oca).

La calavera o la muerte

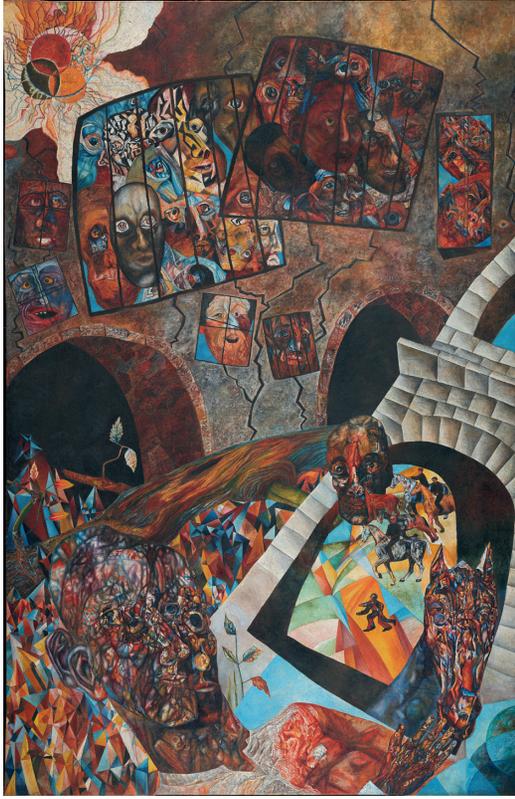
La muerte se encuentra en la casilla número 58. Cuando se cae en ella hay que volver al punto de inicio.

→ José de Ribera, llamado el Españoleto
San Jerónimo penitente, 1634
Óleo sobre lienzo, 126 x 78 cm
Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid



La cárcel

La cárcel, situada en la casilla número 52, lleva consigo la pérdida de tres turnos sin tirar el dado y sin avanzar.



↑ Tatiana Glebova
Prisión, 1927
Óleo sobre lienzo, 236,5 x 153 cm
Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid



Obras del museo

La colección permanente del museo posee numerosas obras. Proponemos hacer del Thyssen un gran tablero del juego de la Oca o crearlo en el aula eligiendo una serie de cuadros como casillas.

Compartimos una selección de piezas que pueden servir de inspiración para las diferentes casillas.

El pozo

En la casilla número 31 se encuentra la casilla del pozo. Si se cae en ella se permanece dos turnos sin tirar o sin jugar hasta que otro jugador pase por el pozo.

→ Duccio di Buoninsegna
Cristo y la samaritana, 1310-1311
Temple y oro sobre tabla, 43,5 x 46 cm
Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid



Dados

«De dado a dado y tiro porque me ha tocado»

Cuando se cae en la casilla de los dados (números 26 y 53), se avanza hasta la siguiente casilla de los dados o se retrocede si ya se ha dejado atrás y se vuelve a tirar el dado.



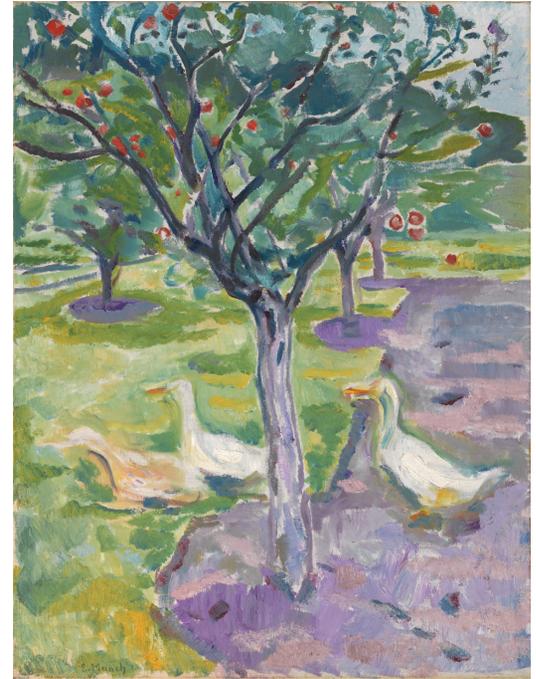
↑ Michiel Sweerts
Soldados jugando a los dados, hacia 1656-1658
Óleo sobre lienzo, 86,7 x 74 cm
Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid



La oca

«De oca a oca y tiro porque me toca»

Lasocas están situadas en las casillas 1, 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54, 59 y 63. Cuando se cae en una de estas casillas, se avanza hasta la siguiente oca y se vuelve a tirar el dado.



↓ Edvard Munch
Gansos en un huerto, hacia 1911
Óleo sobre lienzo, 90 x 68 cm
Colección Carmen Thyssen



El puente

«De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente»

Los puentes están situados en las casillas 6 y 12. Si se cae en la casilla del puente, se moverá ficha hasta el otro puente y se volverá a tirar el dado. De la casilla número 6 se avanzará a la casilla número 12, pero cuidado, si se cae en la casilla número 12 se retrocede hasta la número 6.



↑ Theodore Robinson
El viejo puente, 1890
Óleo sobre lienzo, 63,5 x 81,2 cm
Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid



La posada

Si se cae en la posada, casilla número 19, el jugador se quedará sin tirar dos turnos.



↓ Isack van Ostade
Caminante a la puerta de una cabaña, 1649
Óleo sobre tabla, 48,3 x 39,4 cm
Museo Nacional Thyssen-Bornemisza, Madrid

