

Actividad 4

Propuesta de dos JUEGOS con el plano gigante

Aprovechando que está dibujado este gran plano gigante en el patio, el educador/a podrá hacer estos dos juegos:

a) Juego de los derechos humanos

Material necesario: tantas cuartillas de color como participantes en el juego. En cada cuartilla estará escrito: «TRABAJA POR LOS DERECHOS HUMANOS Y PRACTICA LA FRATERNIDAD».

Dos niños elegidos al azar llevarán, cada uno, una de estas cuartillas. El resto de cuartillas estarán fuera del plano de la ciudad, dejadas en la entrada, junto al cartel en forma de flecha.

Estos dos niños también se situarán fuera de la ciudad. El resto de niños se colocará por dentro de las calles de la ciudad, cada uno donde quiera. No podrán pisar los edificios ni atravesarlos. Sólo podrán moverse por las calles de la ciudad.

Para empezar el juego el educador/a dirá:

«Los habitantes de esta ciudad, que sois los que ahora estáis pisando sus calles, habéis dejado de respetar los Derechos Humanos y de practicar la Fraternidad. Con vuestro comportamiento estáis borrando el significado de cada una de estas calles, y la ciudad está dejando de ser bella y hermosa.»

El juego consiste en que los dos compañeros que ahora están fuera de la ciudad, entrarán en ella para pillar a todos los que puedan. Aquél al que pillen tendrá que salir de la ciudad para coger una de las cuartillas de color que hay junto al cartel de entrada. Desde ese momento deberá llevar siempre en la mano esa cuartilla para que los demás le reconozcan, y se dedicará también a pillar a otros. Al que ellos pillen también tendrá que salir de la ciudad, coger una cuartilla y ponerse a pillar a otros.

Sólo cuando se haya conseguido que todos lleven la cuartilla de color que les acredita como que trabajan por los Derechos Humanos y practican la Fraternidad, se habrá SALVADO la ciudad.»

b) Reto al grupo

Dependiendo del número de niños del grupo, el educador/a elegirá al azar a tres personas si el grupo lo forman alrededor de 20 personas, (si el grupo lo forman alrededor de 14, elegirá a 2, y si lo forman menos de 10 elegirá a uno).

Se les vendarán los ojos y se les dejará en los extremos de la ciudad. El resto de compañeros se distribuirá colocándose por dentro de los bloques o manzanas de edificios, no pudiendo pisar las calles ni salir del bloque o manzana de edificios que les ha tocado.

A cada uno de los tres compañeros que están con los ojos vendados, el educador/a le dirá una calle distinta a la que tendrá que ir.

El reto que tendrá el grupo será el de lograr que estos tres compañeros lleguen a la calle que el educador ha dicho para cada uno de ellos. Desde dentro de los edificios deberán darles indicaciones de hacia dónde deben caminar, dónde girar, etc, siempre sin salirse de la calle y sin que pisen ni atraviesen ningún edificio, si así ocurriera deberían volver al punto de inicio y volver a empezar. El educador se encargará de vigilar esto (pudiendo tener algún ayudante para ello).

Tendrán 10 minutos de tiempo máximo para lograr conducir a sus tres compañeros a la calle que se les ha asignado. Así tendrán superado el reto.

Simbólicamente, con este juego, tratamos de expresar que todos debemos contribuir y aportar para que cada persona con la que nos relacionemos pueda llegar a su destino en la vida, a que pueda superar las dificultades y problemas, y realizarse como persona. Una ciudad donde todos y todas colaboran de esta manera para que las personas sean felices, no hay duda de que será de las más bellas y encantadoras.