

Propuesta de Actividades

Actividad 1

Yincana de JUEGOS COOPERATIVOS

Proponemos hacer una Yincana que estará compuesta por tres juegos cooperativos. A todo el grupo de niños y niñas se les planteará el reto de tener que superar la prueba que se les propondrá en cada juego. Al final de los juegos se les planteará una serie de preguntas sobre cómo han vivido estos juegos, para ayudarles a reflexionar sobre el tema de la cooperación. El juego completo, más las

preguntas para el diálogo, durará alrededor de 55 minutos. Si el educador/a no dispone de ese tiempo, podrá seleccionar uno de los juegos que quiera para hacerlo.

Los tres juegos pueden hacerse en una sala medianamente grande que esté despejada de mesas, o también pueden hacerse en un patio.

Juego 1.º

Recomponer los Derechos Humanos

Explicación del educador/a:

Alguien ha roto los Derechos Humanos, y esto ha hecho que muchas personas vivan sufriendo pobreza, desigualdad, injusticia. Vosotros tenéis la misión de recuperar los Derechos Humanos y recomponer lo que otros han roto en pedazos. El reto que tiene vuestro grupo es recomponer este puzzle, para que todas las personas que viven en cualquier parte del mundo puedan disfrutar de todos sus Derechos. Tendréis que hacerlo en menos de 10 minutos.

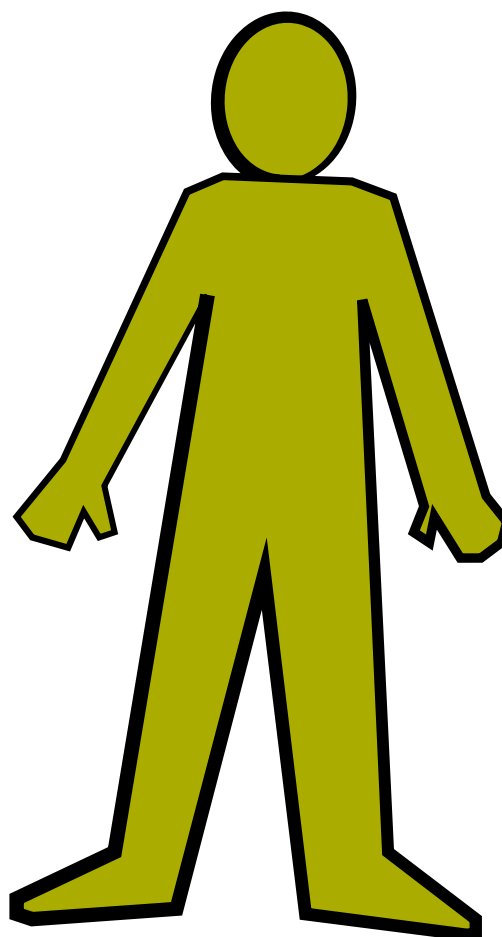
Material necesario:

El educador/a habrá dibujado en una cartulina grande la silueta de una persona, pintándolo por dentro de un color. Alrededor de esa silueta estarán escritos los Derechos Humanos que vienen a continuación. Luego recortará con tijeras la cartulina en tantas piezas como niños haya en el grupo.

Desarrollo del juego:

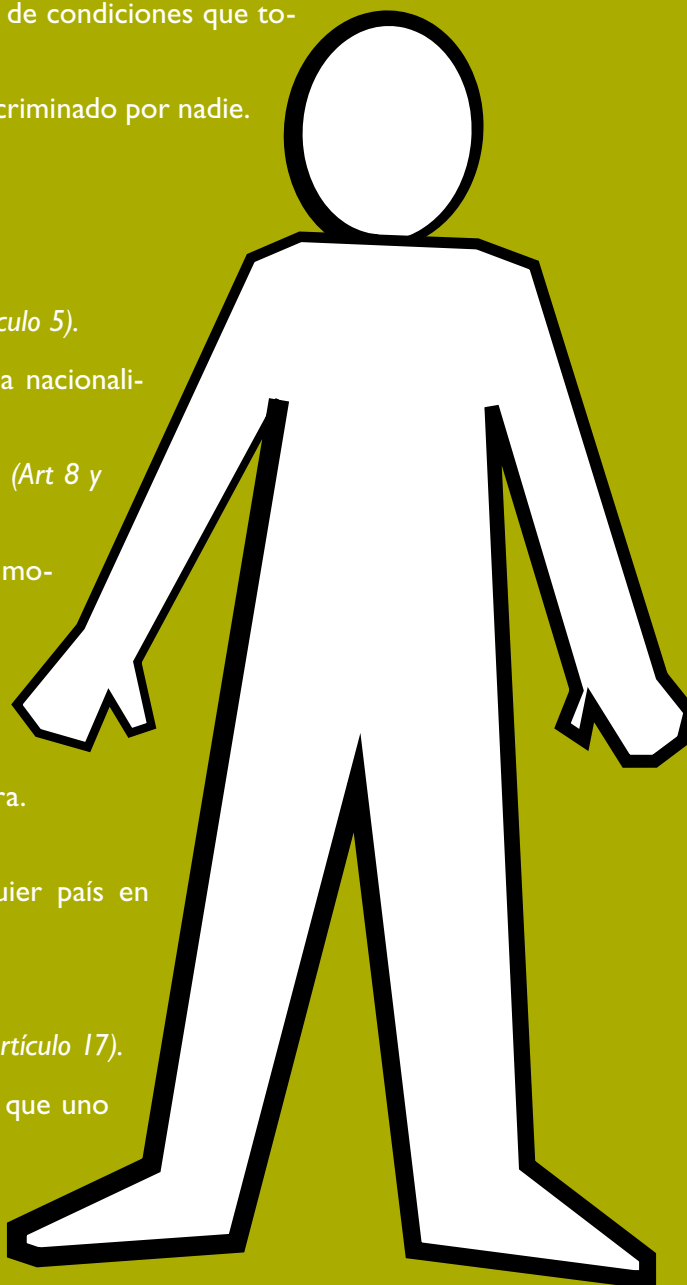
El educador/a entregará a cada niño/a un trozo de puzzle. Desde ese momento tendrán que organizarse entre ellos para recomponer el puzzle en 10

minutos. (No pasará nada que tarden un poco más, lo importante es que lo hagan).



DERECHOS HUMANOS

1. Derecho a ser tratado en igualdad de condiciones que todos. (Artículos 1 y 7).
2. Derecho a no ser marginado ni discriminado por nadie. (Artículo 2).
3. Derecho a vivir. (Artículo 3).
4. Derecho a ser libre. (Artículo 4).
5. Derecho a no ser maltratado. (Artículo 5).
6. Derecho a tener un nombre y una nacionalidad. (Artículo 6 y 15).
7. Derecho a ser tratado con justicia. (Art 8 y 10).
8. Derecho a no ser encarcelado sin motivos. (Artículo 9).
9. Derecho a que nadie se meta en mi vida privada y familiar. (Artículo 12).
10. Derecho a vivir donde uno quiera. (Art 13).
11. Derecho a buscar asilo en cualquier país en caso de persecución. (Art 14).
12. Derecho a casarse. (Artículo 16).
13. Derecho a tener una propiedad. (Artículo 17).
14. Derecho a practicar la religión en que uno cree. (Artículo 18).
15. Derecho a pensar y opinar libremente. (Art 19).
16. Derecho a la libertad de reunirse con quien uno quiera. (Artículo 20).
17. Derecho a participar en el gobierno de tu país. (Artículo 21).
18. Derecho a tener un trabajo. (Artículo 23).
19. Derecho a tener vacaciones y disfrutar del tiempo libre. (Artículo 24).
20. Derecho a vivir con bienestar, sin problemas de alimento, vivienda, pobreza, etc. (Art 25, 22).
21. Derecho a ir a la escuela para recibir una educación. (Artículo 26).



Juego 2.º

Que nadie caiga en la pobreza

Explicación del educador/a:

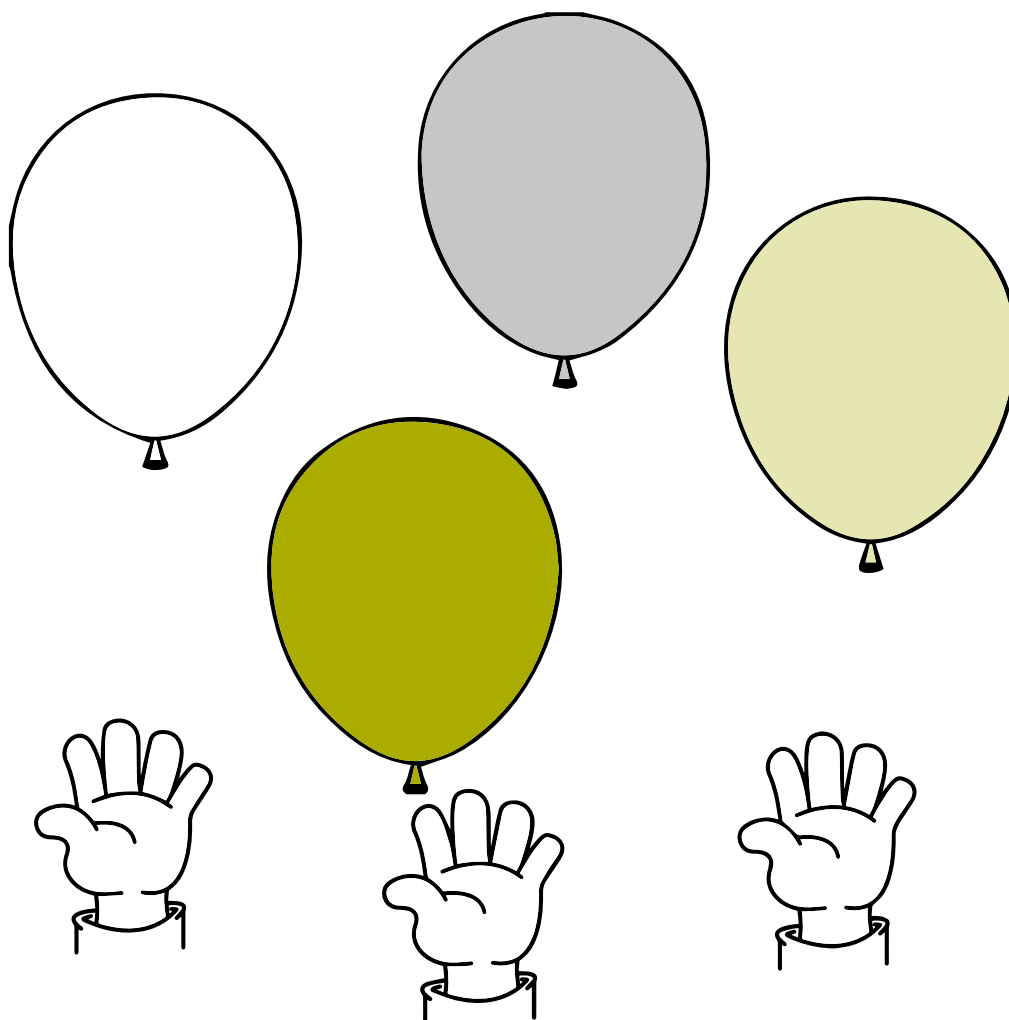
Vosotros, al igual que Cáritas, sois un grupo que trabaja por la Justicia y ayuda a las personas que han caído en la pobreza a salir de ella echándoles una mano para que recuperen una vida digna. Vais a representar esto de la siguiente forma: en la sala hay cuatro globos en el suelo que representan a cuatro personas que han caído en la pobreza, y necesitan de nuestra ayuda y solidaridad.

El reto que tendrá el grupo será que deberéis levantar estos globos del suelo, y mantenerlos en el aire sin que toquen o caigan al suelo durante 8 minutos. La particularidad será que cuando alguien toque un globo para impedir que caiga en el suelo, se quedará sentado en el suelo no pudiéndose mover ya de ahí, aunque sí que podrá seguir

impidiendo que los globos que estén al alcance de sus manos toquen el suelo.

Las últimas cuatro personas que queden en pie, aunque toquen los globos para impedir que caigan, no se sentarán. Serán ellos los únicos que podrán moverse por toda la sala para impedir que los globos toquen el suelo.

Si un globo toca el suelo, el juego volverá a empezar. Todos estarán de pie, pero ahora tendrán 4 minutos de tiempo para impedir que los globos toquen suelo. Si vuelve a tocar suelo algún globo se volverá a empezar, pero esta vez tendrán 3 minutos de tiempo. Si el número de niños del grupo es menos de 14, se usarán 2 globos, y serán dos las personas que se queden en pie cuando ya todos estén sentados.



Juego 3.º

El mundo «CASA COMÚN» para todos, sin vallas

Explicación del educador/a:

En la actualidad no todas las personas pueden acceder a las estancias de la Casa Común, que es nuestro planeta Tierra, para poder vivir con dignidad y bienestar, es decir, no pueden acceder a los bienes y servicios indispensables para vivir: alimentos, agua potable, sanidad, educación, vivienda digna, seguridad, refugio, etc. Quienes buscan un futuro mejor o huyen de la guerra o persecución tienen difícil pasar las fronteras de los países desarrollados. Con este juego vamos a representar esta situación, y vamos a convertirnos todos en emigrantes que nos vemos obligados a emigrar de nuestro país para buscar un futuro mejor, pero en este juego seremos acogidos allí donde vayamos.

Material necesario

- 6 cuerdas o hilos de lana gruesa de 6 metros de longitud.
- Música.
- Rotuladores, celo y papel.
- Mapa del mundo.

Desarrollo del juego:

El educador/a formará 6 grupos. A cada grupo le dará una cuerda o hilo de lana gruesa de 6 metros de longitud atada por los extremos. Y a cada grupo les asignará una de estas regiones del planeta:

- América del Norte.
- Europa.
- África.
- Asia.
- América del Sur.
- Oceanía.

Los 6 grupos se colocarán en la sala, o patio, formando entre todos un círculo, y cada uno, dejando su cuerda en el suelo, deberá hacer con ella la silueta del continente que les ha tocado (antes tendrán que consultar un mapa para hacerla más o menos aproximada). Luego escribirán con rotulador en un papel el nombre del continente o región que representan, y lo pegarán con celo a la cuerda como si fuera la etiqueta de la cuerda.

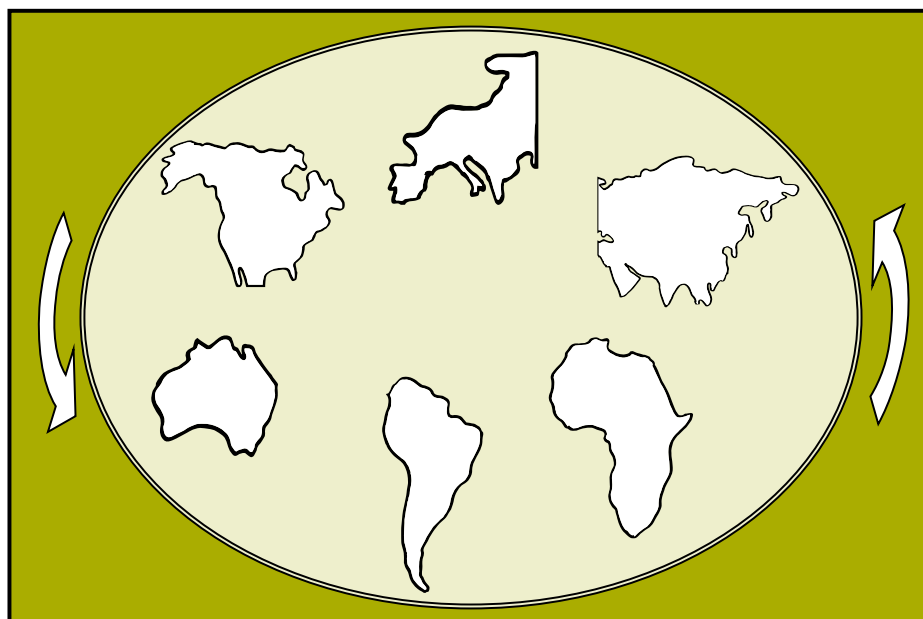
Normas y funcionamiento del juego:

1. Para empezar el juego cada grupo se pondrá dentro de su cuerda.
2. Cuando el educador/a haga sonar la música, quiere decir que los grupos tendrán que emigrar y salir de su continente (cuerda) y empezar a dar vueltas alrededor del mundo, es decir, alrededor de las cuerdas que hay depositadas en el suelo, para buscar un sitio mejor donde vivir, porque ahí donde están hay pobreza, hambre, o falta de trabajo, o una guerra, o son perseguidos por motivos religiosos o ideológicos.
3. Mientras están dando vueltas, el educador/a quitará del suelo una de las cuerdas.
4. Cuando pare la música, todas las personas que componen los grupos deberán ponerse dentro de las cuerdas que quedan.
5. Si pasados 20 segundos después del final de la música, alguien queda sin poder meterse con sus dos pies, y estando de pie, dentro de una cuerda (continente), todo el grupo habrá perdido el juego y se dejará de jugar. (El educador puede introducir la posibilidad de que basta con que tengan los dos pies dentro de la cuerda aunque estén sentados fuera del círculo que forma la cuerda, para así aprovechar más el espacio).

Cada vez que suene la música, todos emigrarán del continente en que estaban y empezarán a dar vueltas alrededor del círculo que forman todas las cuerdas, es decir, del mundo. Y el educador/a volverá a quitar

otra de las cuerdas. Y así una y otra vez siempre que vuelva a sonar la música. Esto quiere decir que cada vez habrá menos cuerdas o continentes en el suelo, pero los participantes deberán seguir metiéndose como puedan dentro de las que queden. Nadie puede quedar fuera, si no, pierde todo el grupo y acaba el juego con la derrota de todos.

Cuando el educador vea que ya es físicamente imposible que se puedan meter todos los participantes dentro de las cuerdas que queden, dará por superado el reto del juego.



PREGUNTAS PARA EL DIÁLOGO

En estos juegos no habéis tenido que competir con nadie para que gane uno solo, sino que habéis tenido que cooperar y colaborar para que todo el grupo gane.

1. ¿Cómo os lo habéis pasado ayudando a que todo el grupo gane y supere el reto de cada juego?
2. Decid entre todos, las cosas que han hecho posible que superarais con éxito el reto que os planteaba cada juego, es decir, qué actitudes, comportamientos, formas de actuar que ha tenido cada uno de vosotros ha hecho posible superar el reto de cada juego.
3. Elije uno de los tres juegos, piensa en lo que se ha querido representar simbólicamente con ese juego. ¿Qué ocurriría en el mundo si todos se decidieran a actuar cooperativamente para solucionar ese problema? ¿Qué cosas concretas crees que podrían hacerse?
4. ¿Qué acción solidaria en favor de personas necesitadas podríais hacer cooperando todos juntos?
5. Podréis pensar en hacer alguna actividad para recaudar dinero, para ayudar a un proyecto concreto de Cáritas parroquial o Diocesana. Podríais organizar un mercadillo solidario recogiendo cosas que la gente no use, o que quiera donarlas para ser vendidas en este mercadillo. O bien organizar una rifa solidaria con estas cosas que consigáis. O bien montar una obra de teatro, o concurso de playbacks cobrando la entrada, y así cualquier cosa que se os ocurra para ayudar a otras personas con vuestra colaboración y compromiso.