

Marina nos habla de los juegos de su infancia en la ciudad Ucraniana de Kiev, un lugar donde nos dice: "no todo está cerrado como en Madrid", un lugar donde hay espacios con hierba entre los edificios, " en el verano cada niña nos sacábamos nuestra alfombrita para jugar sobre el cesped..."

LAS CIUDADES

DEFINICIÓN: Juego de palabras donde quienes juegan van diciendo por turno, ciudades de todo el mundo.

DESARROLLO: Nos sentamos en corro, por turno vamos diciendo ciudades-capitales de distintos países del mundo. Quien empieza dice la ciudad que quiere, el resto tiene que decir una ciudad que empiece por la última letra de la ciudad recién nombrada.

Ejemplo: Kiev - Varsovia - Ankara - Argel - Londres - Santiago - Ottava - Asunción.

Quien no sabe decir la ciudad que le toca, pasa y coge un punto negativo. Quien está a su lado lo dice si lo sabe y si no lo sabe también se apunta un negativo y pasa el turno al siguiente de la ronda.

El juego se acaba cuando ya nadie puede decir sin repetir una ciudad con la letra que toca.

En el juego original que nos cuenta Marina, quien tiene más puntos negativos debe cumplir la orden que le da cada persona del grupo. Por ejemplo: "tienes que gritar como un pavo", "tienes que ladrar como un perro" o "tienes que cantar una canción muy

alto". Nosotras aconsejamos tener mucho tacto "con lo de las ordenes", cuidando que nadie se sienta mal.

Podemos mantener la regla, pero también podemos cambiarla:

- ✓ Podemos no contar puntos (al menos al principio)
- ✓ Cada persona puede tener puntos por "si le hacen falta".
- ✓ Se puede premiar el éxito en vez de castigar el fracaso: cada vez que alguien dice una ciudad tiene 1 punto.

También es importante recordar que el éxito suele contribuir a tener motivación por mejorar, mientras que con frecuencia el fracaso hace abandonar, bloquea... Por eso en todo juego debe existir un tandem de dificultad-facilidad adecuado para quienes juegan que permita hacer el juego emocionante (si es muy fácil aburre, y si es muy difícil también).

Como este juego puede ser difícil, hay que saber un poco de geografía mundial, podemos hacerlo más fácil si jugamos al principio con un gran mapa de países y capitales a la vista de todo el grupo. Cuando tengamos práctica, podemos mirarlo antes de jugar.

El grupo puede confeccionar su propio mapa de países y ciudades capitales, a partir de un mapa mudo de países. Primero se marcarían las que el grupo conoce (o que ha oído) y de dónde viene ese conocimiento ("porque soy de por allí, lo he oído en la tele..."), poco a poco podemos ir descubriendo nuevos países y ciudades, cuando el mapa tenga todos los países con sus capitales, podemos darnos un premio.

OTROS DATOS A TENER EN CUENTA

FAVORECIENDO LAS RELACIONES INTERCULTURALES:

- ✓ Los juegos de geografía pueden ser una iniciación, una ayuda, para despertar la curiosidad por conocer el mundo, por conocer cómo viven las personas de otros

lugares, especialmente de los lugares de donde provienen las familias de nuestros compañeros y nuestras compañeras y nuestra propia familia.

- ✓ Conocer ciudades capitales de todo el mundo puede servirnos de referencia geográfica para situar el lugar de donde provienen nuestros compañeros y compañeras. Valorar ese conocimiento, es una muestra de respeto hacia las personas cuyo origen geográfico no coincide con el nuestro y a la vez, permite hacernos más conscientes de otras realidades.

- ✓ Sabemos que la identidad de cada persona está conformada por múltiples aspectos, que la identidad es algo que se construye a lo largo de nuestra vida. Sabemos igualmente que cada persona tiene una identidad cultural alimentada por su experiencia o conocimiento ligado a diferentes espacios geográficos.

Así, una niña puede estar ligada a la vez a España, lugar donde vive y donde va al colegio, y a otro país donde ha nacido o de donde proviene su familia. Es posible que si le preguntamos de dónde es nos diga, sin faltar a la verdad, que es española, y es probable que pueda sentirse mal si señalamos que ella es de otro sitio. Sin embargo, cuanto más esté presente y valorada su cultura de origen más oportunidades le estamos dando para reafirmar y manifestar esa cultura. El nombre de una capital puede ser una pequeña ventana que se abra para conocer otros mundos y que permita nuevos acercamientos entre las personas.

LA INICIATIVA DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS PUEDE ENTRAR EN:

- ✓ Valorar el tandem dificultad-facilidad que tiene el juego para el grupo y acordar normas y adaptaciones para hacerlo "más divertido e interesante". Por ejemplo, decidir si se va a puntuar o no y cómo, sopesando cómo todo el grupo se sentirá mejor y el juego será más emocionante.
- ✓ Compartir conocimientos sobre "lugares que conocemos".

- ✓ Pensar "como se entrenan" para jugar a este juego.
- ✓ Inventar otros "juegos geográficos".
- ✓ ¿Ohhhhhh?... las niñas y los niños lo dirán.

PARTICIPANTES, NÚMERO Y EDADES: A partir de 9 o 10 años. Pueden jugar un grupo de 4 y 30. Se puede jugar también por parejas o tríos.

ESPACIO Y MATERIALES:

- ✓ Espacio para ponerse en círculo interior o exterior con clima cálido porque es un juego tranquilo.
- ✓ Atlas y/o mapas para las consultas y/o verificaciones.