

Os proponemos algunos juegos de geografía con mapas. Estos juegos pueden ser una iniciación, una ayuda, para despertar la curiosidad por conocer el mundo, por conocer cómo viven las personas de otros lugares. Vais a encontrar juegos para dibujar países, para compartir "mis lugares", para escribir nombres de países en mapas mudos, para identificar países en juegos de ordenador y por último, cómo construir un mapa-puzzle.

DI BUJANDO PAÍSES

DEFINICIÓN: Juego de geografía y dibujo dónde vamos incorporando países y datos de los mismos. El objetivo es dibujar y compartir, entre todo el grupo, la mayor cantidad de información posible sobre un continente.

Se trata de un juego en el que todas las personas del grupo cooperan en la tarea. Hemos puesto como una de las normas turnarse, para dar pie a que todo el mundo pueda participar.

DESARROLLO: El grupo se pone de acuerdo y elige un continente, una de estas posibilidades:

- ✓ Países de África.
- ✓ Países de Asia
- ✓ Países de Europa
- ✓ Países de América
- ✓ Países de Oceanía

Una vez elegido, se da un tiempo para que el grupo consulte el atlas y otra documentación.

Quien empieza, dibuja sobre papel o arena el país que quiera, dentro del continente que el grupo ha elegido. Por ejemplo, si están jugando a "Países de África " puede dibujar "Marruecos". Por turno, cada persona va dibujando países vecinos a los ya dibujados escribiendo el nombre del país sobre el dibujo, o al menos la inicial. Siguiendo con el ejemplo:



En lugar vez de dibujar un país a quien le toque el turno, puede aportar algún dato de los países ya dibujados del tipo:

- Capitales o ciudades importantes.
- Accidentes geográficos (ríos, montañas, etc.)
- Comidas típicas.
- Personas famosas que provienen de ese país (del mundo de la cultura, el deporte...)

Conviene ir apuntando los datos que se vayan diciendo

Si alguien quiere, puede ceder su turno cuando le toque dibujar y también es posible dar o recibir ayuda. En caso de necesidad, se puede consultar el atlas y el resto de la documentación por un tiempo establecido, pero tiene un coste en puntos.

El juego se acaba al finalizar el tiempo establecido. El grupo gana cuando supera su propio record en puntuación.

Después de una jugada de prueba, el grupo o los grupos establecen sus propias reglas y puntuaciones según su dificultad.

Tiempos Puntuaciones y orientativos:

- ✓ Tiempo consulta previa de atlas y otra documentación: 10'
- ✓ Tiempo consulta de atlas y otra documentación durante el juego: 2'
- ✓ Tiempo total del juego: 45'

- ✓ Por país aceptablemente dibujado: 2 puntos.
- ✓ Por dato de accidente geográfico, comida, persona famosa, etc: 1 punto.
- ✓ Por consulta de documentación durante el juego: - 2 puntos.

Este juego requiere conocimientos geográficos, a continuación de este juego proponemos otros que pueden servir "para entrenarse".

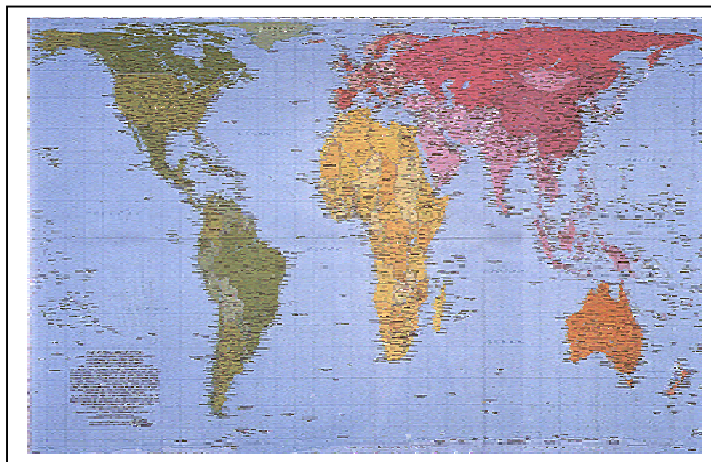
UNA VARIANTE DEL JUEGO más sencilla: CONTINENTES Y OCÉANOS

Podéis jugar también a dibujar el mapa del mundo, dibujando y nombrando en vez de países, los continentes y océanos del globo terráqueo.

OTROS DATOS A TENER EN CUENTA

FAVORECIENDO LAS RELACIONES INTERCULTURALES:

- ✓ Conocer lugares importantes de todo el mundo puede servirnos de referencia geográfica para situar el lugar de origen de nuestros compañeros y compañeras. Valorar ese conocimiento, es una muestra de respeto hacia las personas cuyo origen geográfico no coincide con el nuestro.
- ✓ Este juego puede 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 países de donde provienen nuestros compañeros y nuestras compañeras.
- ✓ El uso y conocimiento geográfico nos da otra visión de nuestro entorno, de nuestro país, de las dimensiones que nuestro entorno más cercano ocupa en la realidad mundial.
- ✓ Muchos de los mapas que utilizamos normalmente corresponden a una visión hegemónica del mundo occidental industrializado, inconscientemente participamos de esta visión (un ejemplo: la centralidad que ocupa Europa en muchas de las representaciones del mapa mundi), no es posible cambiar esta visión sin construir otra, la conciencia de que esto ocurre nos va a ayudar a construirla.



Mapa de Peters, conserva las proporciones reales.
Fuente: http://nivel.euitto.upm.es/~mab/203_carto2/peters/

LA INICIATIVA DE NIÑAS Y NIÑOS PUEDE ENTRAR EN:

- ✓ Buscar mapas e información sobre los lugares de origen de las personas del grupo, especialmente de las culturas en minoría presentes en el grupo.

- ✓ Organizar el juego: decidir el ámbito geográfico con el que van a jugar, decidir el soporte, los materiales, los equipos...
- ✓ ¿Ohhhhhhhhh?..., las niñas y los niños dirán.

PARTICIPANTES, NÚMERO Y EDADES: Grupo pequeño, de 2 a 6. Puede jugarse por equipos, en este caso el número puede aumentar hasta 20 o 25. A partir de los 9 o 10 años.

ESPACIO Y MATERIALES: Interior o exterior con clima cálido, es un juego tranquilo.

- ✓ Papel y útiles para escribir y dibujar (bolígrafo, pinturas...) y/o palo sobre suelo de arena. Conviene utilizar hojas grandes para los mapas y puede estar bien dar la posibilidad de ir pegando hojas con celo si "me salgo de la hoja para pintar el siguiente país".
- ✓ Atlas mundial actualizado y/o mapas sueltos de cada continente (para consultar y verificar), así como otra documentación adecuada para el grupo como pueden ser fotos, libros de viajes, etc.

Una página web interesante para conocer un poco el mundo:

<http://www.quiadelmundo.org.uy/cd/intro.html>

En ella puedes encontrar información de todos los países del mundo, con fotos de cada uno y otros datos: mapa, población, superficie, historia...

OTROS JUEGOS DE MAPAS "PARA ENTRENARSE"

(Por orden de dificultad : del más fácil al más difícil)

1. MAPAS-PUZZLES

¿A quién no le gusta jugar con un rompe-cabezas?
Más adelante tenéis una propuesta para la construcción de un mapa-puzzle

2. DIBUJANDO EL MAPA DE "MIS LUGARES"

Nuestros lugares forman parte de nuestra identidad. Para representar esos lugares con mapas geográficos, deberíamos ponernos de acuerdo en la escala, pero os proponemos saltarnos ese acuerdo (podemos porque es jugando) y que cada persona del grupo elija y dibuje "sus lugares", en la elección puede entrar tanto mi barrio como la plaza, el pueblo de mi abuela o la casa de mi abuela en el pueblo, los lugares que vivo, los lugares de donde proviene mi familia, en los que veraneo o de los que oigo tanto hablar en casa...

Os damos dos posibilidades para elegir una:

- ✓ Podemos dibujar cada uno nuestro mapa individualmente y después contárnoslo.
- ✓ Hacemos un mapa por parejas o tríos, partiendo de una elemental distribución geográfica, en ese mapa común cada persona dibuja sus lugares

3. JUEGOS DE ORDENADOR

Entre los juegos de ordenador sobre geografía disponibles gratuitamente en la red los que más nos han gustado son:

- ✓ GEOPI NT: juego realizado por José Fernando Fernández Alcalde que consiste en ir pintando con el color elegido, en un mapa mudo, el país o la ciudad que te pregunta. Al principio conviene jugar con "un mapa chuleta" al lado. Contiene varios mapas.
- ✓ AFRI CAN GEOGRAPHY TUTOR y EUPOPEAN GEOGRAPHY TUTOR: dos programas uno sobre África y otro sobre Europa, de reconocimiento de países, realizados por Nick Sullivan . Aunque son en inglés, se entienden bien. Tiene una función de exploración que permite ver y recorrer un mapa con los nombres de los países puestos. En la identificación de países van marcándose en negrita los errores y te deja seguir avanzando.

Estos programas se pueden encontrar fácilmente metiendo el nombre en un buscador.

4. MAPAS FOTOCOPIADOS

Es el mismo juego que os proponíamos antes con el nombre de "dibujando países" sólo que en esta versión, en vez de dibujar cada país o continente, utilizamos fotocopias de mapas mudos; es decir, con los países o continentes dibujados pero sin los nombres y el juego consiste en ir poniendo nombres, (a vuestra elección si también se añaden datos o preferís hacer un juego más rápido sólo identificando países en el mapa).

CÓMO FABRICAR UN MAPA PUZZLE

Construir este juguete no es difícil si se manejan bien las tijeras, el pegado y cuidamos la limpieza. Es laborioso, muy gratificante si se hace en equipo. Aunque aquí hacemos referencia al mapa de África que hemos construido como ejemplo, lo mejor sería que por equipos realizarais los mapas-puzzles de todos los continentes, y de esta forma vuestro grupo se equipara con mapas puzzles de todos los continentes.



MATERIALES NECESARIOS:

- ✓ Cartón duro blanco por una cara, para el soporte. Si tenéis un cartón de otro color, podéis pegarle un papel blanco, aunque os quede con arrugas no importa mucho, el mar tiene olas. Tamaño del ejemplo: 21 x 21 cm (el ancho de una hoja A4)
- ✓ Una cera azul blanda para hacer el mar.
- ✓ Tres planchas grandes de plastilina de un color. Nosotras hemos utilizado el rojo. Tamaño aproximado de cada pastilla: 12 x 6 cm
- ✓ Rodillo para estirar la plastilina.
- ✓ Un plástico duro o papel satinado para trabajar la plastilina. Nosotras hemos utilizado un cartel viejo. (A veces los ayuntamientos u otras instituciones tienen carteles sobrantes de campañas o convocatorias pasadas que pueden ceder si se les solicita, y son un material muy útil para los grupos de niñas y niños)
- ✓ Solo si lo va a utilizar una persona adulta: cuchillo largo de cocina para cortar la plastilina (no es imprescindible), "Cutter" o cuchilla si se necesita cortar el cartón, en el caso de que este sea duro.
- ✓ Tres fotocopias del mapa mudo del continente que vayáis a realizar, con los países marcados.
- ✓ Un punzón.
- ✓ Una Brocha.
- ✓ Cola blanca o barniz plástico (conocido comúnmente como alquil.)
- ✓ Un lápiz o bolígrafo para "hacer el negativo".
- ✓ Pegamento de barra.
- ✓ Fieltro de dos colores. Nosotras hemos utilizado rojo y verde. Tamaño: el mismo que el del mapa para cada color, aunque no importa que los trozos sean más pequeños porque lo vamos a recortar. En muchos sitios el fieltro lo venden en cuadrados pequeños.
- ✓ Pinturas de colores, de lapicero o ceras duras de plástico.
- ✓ Forro transparente autoadhesivo para plastificar la piezas del puzzle. Mejor que sea "removible", con el removible es posible despegar un momento si al pegarlo se nos hace una arruga. Tamaño: tenemos que calcular el mismo tamaño del mapa que estamos utilizando.
- ✓ Un Atlas para consultar el nombre de los países.
- ✓ Rotulador finito para poner el nombre de los países.

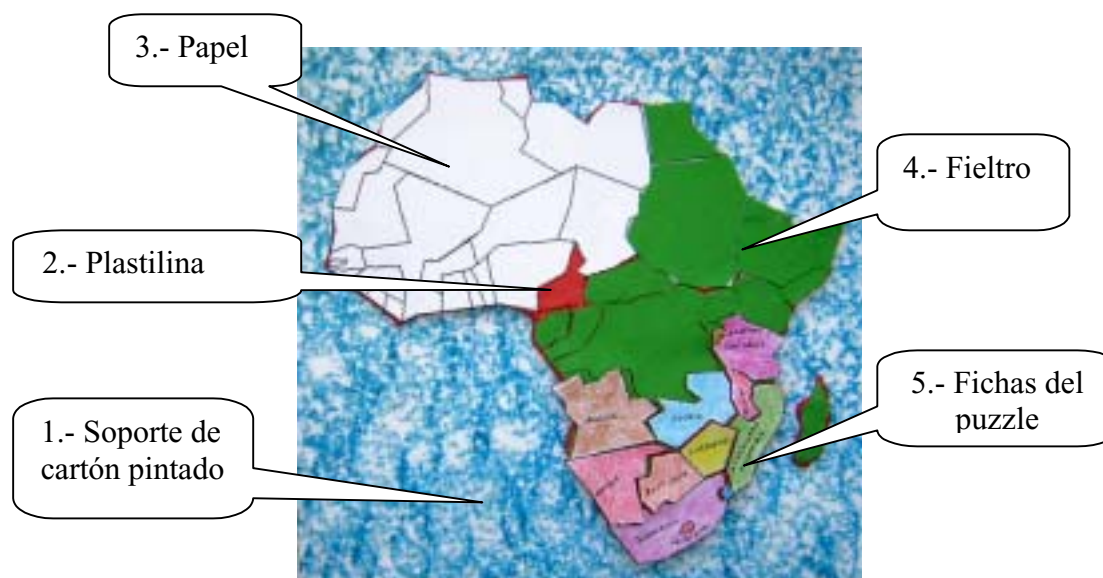
SI NO TENÉIS MAPAS:..

- ✓ Para el mapa mudo, nosotras hemos utilizado el mapa de África del juego geopint, ampliado hasta que hemos conseguido aproximadamente la anchura del largo de un folio. Cuando descargas este programa de ordenador, descargas también todas las imágenes de mapas que utiliza, son mejores que otros mapas para hacer puzzles porque tienen las líneas más rectas.
- ✓ Una página donde puedes encontrar mapas:
www.socialesweb.com

ELABORACIÓN

1. Soporte de cartón pintado:

Pintar con la cera azul el mar sobre el cartón blanco. Para conseguir la textura que veis en la foto, nosotras hemos puesto la cera plana sobre el papel y hemos ido pintando haciendo círculos.



2. Plastilina:

Poner la plastilina en el plástico o papel satinado y extender con el rodillo. Nosotras hemos utilizado primero un cuchillo largo de cocina para abrir por la mitad, como un libro, cada pastilla de plastilina, pero se puede extender sólo con el rodillo. Tener cuidado de juntar bien las uniones, dar la vuelta a la plastilina para unir también por el otro lado y que quede más fuerte.

3. Papel.

Cuando ya tengamos una base lisa del tamaño del mapa y con el mismo grosor por todos los sitios, pegamos una de las hojas con el mapa que hemos recortado primero por el contorno general. Con la ayuda de un punzón vamos marcando el contorno general, cortando la plastilina y retirando la que sobra.

Con la brocha, damos cola blanca o barniz plástico a todo el soporte donde pintamos el mar. Despegando la base de plastilina del plástico o papel satinado la ponemos encima para que se pegue.

4. Fieltro:

Con la segunda fotocopia con el mapa, después de recortar el contorno general "hacemos el negativo" apoyándonos en el cristal de una ventana calcamos las fronteras del mapa por el lado blanco del papel. Lo pegamos en el fieltro verde, de

manera que las líneas que hemos dibujado queden a la vista y las que tenía la hoja tapadas. Recortamos cada país y lo vamos pegando en la base de plastilina.

El motivo de este proceso de negativo y de recortar cada país y pegarlo es conseguir que en el soporte de fieltro queden marcadas las fronteras para que jugar con el puzzle sea más fácil. Si preferimos, podemos poner una sola pieza de fieltro con el dibujo de los países. Si optamos por el recorte, lo que nos parece más sencillo, tendremos que "comernos un poquito" con las tijeras, de manera que al pegar no queden justo un país encajado en otro sino que se note una línea de separación.

5.- Fichas del puzzle:

Con la tercera fotocopia que tenemos del mapa vamos a hacer las fichas:

- A. Fijándonos en un Atlas o de un mapa con el nombre de los países, escribimos lo más clarito que podamos, el nombre de cada país.
- B. Coloreamos cada país con las pinturas (si estamos coloreando varias personas podemos recortar el mapa en trozos grandes)
- C. Plastificamos las piezas y ponemos el fieltro rojo en el reverso, pegando con el pegamento de barra.
- D. Recortamos cada país. ¡Cuidado! Aquí si hay que hacer un trabajo fino y no comerse ni un poquito. Bueno, tan poquito no pasa nada.

En los países que por su tamaño no nos cabe el nombre y que se nos perderían si los separáramos como una pieza más, nosotras hemos utilizado este truco:



No creáis que estos países son tan pequeños, lo que ocurre es que toda Africa es muy grande. Por ejemplo, Mozambique tiene una superficie mayor que la extensión de una España y media.

- ✓ Superficie terrestre de Mozambique: 784.090 Km²
- ✓ Superficie terrestre de España: 499.440 Km²

$$499.440 : 2 = 249.740$$

$$499.440 + 249.740 = 749.220$$

Una propuesta de organización para construir el puzzle:

podéis repartir el trabajo de la siguiente manera:

- Una persona o varias preparan el soporte con el mar.
- Una persona o varias se encarga de ir preparando la plastilina.
- Otra persona o varias van preparando el fieltro para pegar encima de la plastilina.
- Otra persona o varias va preparando las fichas

Todo el mundo ayuda a recortar y pegar.