

prevenir el racismo



Es un proyecto de:

Departamento Confederal de Migraciones de UGT.
Secretaría de Políticas Sociales FETE-UGT.

Subvencionado por:

Ministerio de Trabajo e Inmigración, Secretaría de Estado de Inmigración y Emigración, Dirección General de Integración de los Inmigrantes.

Autores:

José Escudero Pérez es animador sociocultural, escritor y músico. Ha desarrollado programas de formación y desarrollo local, especialmente con jóvenes, y es autor de diferentes publicaciones relacionadas con educación en valores y educación activa (por ejemplo *Podemos cambiar el mundo. Objetivos del Milenio*, editado por FETE, o *Análisis de la realidad local. Técnicas de investigación desde la animación sociocultural*, siempre vinculando juego y educación, enseñanza y diversión.



Mi ocupación principal es contar historias con los títeres, la narración oral y la plástica. También trabajo con niñas y niños haciendo actividades con las que pretendemos conocer cosas buenas que este mundo nos da y estar contentos.

Carmen Domech es Titiritera en la compañía "Cachirulo" y realiza actividades de animación a la lectura. Tiene publicados los siguientes libros: *Educación a la lectura para adolescentes ¿Cuántos cuentos cuentas tú?*, *El Rei Artur e a abominable dama*, *Biblioteca de libros fantásticos*, *Ochenta actividades para educar lúdicamente en valores y ciudadanía*.



Iconos: David Carboneras García.

Diseño y maquetación: Sendra Ros.

Introducción	4
1. ¿quiénes somos?	6
1. ¿Dónde vivimos?	6
2. Holadiccionario: ¿quiénes viven a mi alrededor?	8
3. ¿Con quién comparto mis cosas?	10
4. Cuéntame un "te acuerdas..."	12
5. Cumpleaños Game Boy.	14
6. Mil colores en el pelo.	16
2. ¿de dónde venimos?	18
1. El mundo, ¿es grande o pequeño?	18
2. ¿A quién me parezco?	20
3. ¿En qué lugar han vivido mis familiares?	22
4. Álbum de las fotos de las fiestas familiares.	24
5. Objetos fantásticos de otros lugares.	26
6. El sitio favorito de algún familiar.	28
7. Tu deporte favorito.	30
8. El mapa de las canciones que más nos gustan	32
3. ¿qué mundo queremos?	34
1. El parque del futuro.	34
2. ¿Qué me gustaría hacer con mis amigos?	36
3. Mi marciano favorito.	38
4. ¿Cómo te gustaría que fuera el cole?	40
5. Una postal a un amigo?	42
6. De excursión por el barrio: qué nos gusta y qué no.	44
7. Equipos de sueños	46
8. Un amigo en cada continente.	48

iconos utilizados en las fichas:



Querida o querido profe:

¿Por qué nos hemos planteado esta Guía?

Pensamos que la mejor manera de evitar la xenofobia (y por ende actitudes racistas o excluyentes) es fomentar la amistad entre las personas diferentes. Por eso os proponemos una serie de juegos en los que la clave es poner en común vivencias de compañeros/as (o familiares de compañeros/as) de otros países, así como propuestas de participar en redes de intercambios de escuelas, como las que se proponen desde FETE-UGT. Estamos convencidos de que conocer y compartir es la manera de erradicar prejuicios. Esto es válido para todas las edades, y debemos trabajarlo mucho desde la infancia.

¿Qué contiene esta Guía?

Esta pequeña guía contiene cerca de 20 juegos para trabajar la tolerancia en la clase. Está pensado ante todo como un repertorio de ideas para jugar, siempre en clave positiva, alrededor de la diversidad, de ver que todas las personas procedemos de diferentes lugares (y si no nosotros nuestros padres, abuelos...), y que aunque en cada sitio hay costumbres algo diferentes, todo nos enriquece.

Los tres apartados en que se divide esta pequeña guía son:

1. ¿quienes somos?

En este apartado se trabajan los juegos de conocimiento del grupo y de los diversos entornos familiares, para que sepamos y valoremos la diversidad que nos rodea.

2. ¿de dónde venimos?

En este apartado se trazan juegos que persiguen el que nos demos cuenta que el fenómeno de las migraciones es común a casi todas las familias: todos somos migrantes.

3. ¿qué mundo queremos?

Por último se quiere profundizar en las propuestas que para un mundo mejor, comenzando por nuestro propio barrio o pueblo, pueden aportar las niñas y niños.

Por supuesto, no pretendemos dar más que algunas ideas o pistas. Todas son ampliables, modificables, transformables,

según el grupo y la situación de la clase. Se indican en un formato de ficha, con dibujos a manera de cómic, tratando de hacerlas accesibles en la manera de lo posible también a los niños. Siempre habrá una actividad pensada para grupo y otra para realizar individualmente. ¿A quienes va dirigida, y en qué contextos?

¿A quienes va dirigida, y en qué contextos?

Está pensado este material para ser usado tanto en educación formal como no formal: pensamos en primer lugar en clases, pero también se pueden aplicar en actividades de asociaciones, extraescolares, actividades en la naturaleza... Hemos pensado en niños y niñas entre 6 y 8 años, pero las actividades pueden ser usadas con otros grupos de edad, más pequeños o mayores, con las adaptaciones que sean necesarias.

Esperamos que este material te sea de utilidad. Queremos también que sea un documento vivo y que se amplíe con experiencias de los coles de España y de otros países. Si quieres aportarnos sugerencias, juegos, propuestas lúdicas para fomentar la tolerancia en clase, te estaremos muy agradecidos. Nuestra dirección es:
ssociales@fete.ugt.org

¡Muchas gracias y feliz singladura!



4 horas



6 - 10 años



Mapa o plano de la zona, papel y bolis

1. ¿quiénes somos?

1. ¿Dónde vivimos?

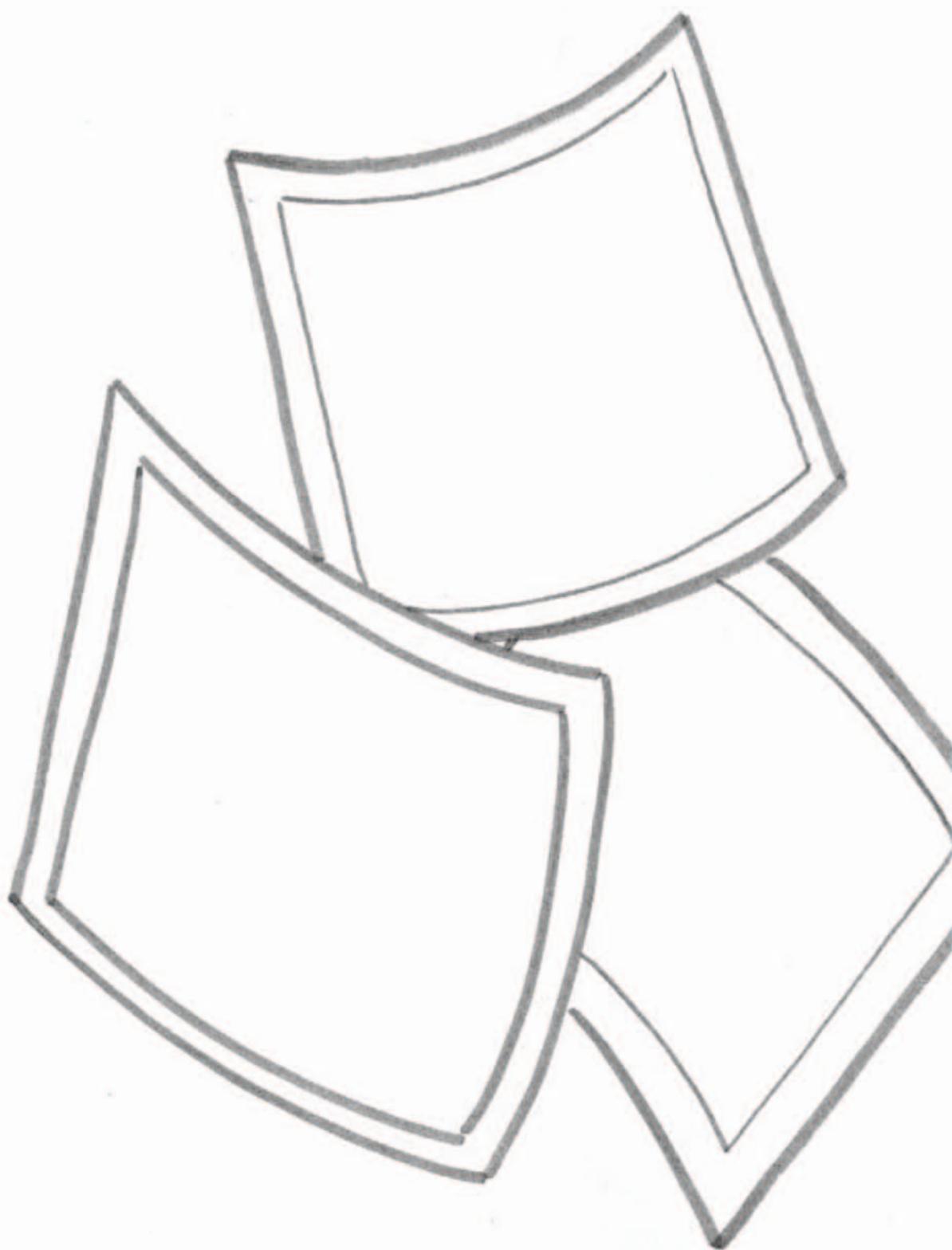
Para empezar os proponemos compartir entre todas y todos los niños esos sitios de nuestro barrio o pueblo que nos gustan especialmente. A ver qué cosas preferimos de lo que nos rodea. Quizá descubramos alguna nueva muy hermosa que no conocíamos...



Instrucciones

1. Se comunica la zona para que cada uno elija algo que le guste o le llame la atención de su entorno. Puede ser una esquina, un monumento, un árbol, un columpio, una tela de araña...
2. La escriben en un papel y lo marcan en el mapa.
3. Escriben algo en su papel referente a lo que ha elegido. Ej. Un pareado, una canción, un pequeño párrafo, dar a oler una flor, lo que quiera.
4. Enseñan sus mapas a la persona que guía el juego para que pueda marcar un recorrido incluyendo todas las X.
5. No importa que se repitan los lugares.
6. Salimos todo el grupo a recorrer nuestro entorno según la visión de cada uno de nosotros y en cada lugar elegido quién lo ha propuesto cuenta al grupo lo que haya preparado.

1. ¿dónde vivimos? dibújate en estas fotos en tus tres lugares favoritos de donde vives.





1 hora



6 - 8 años



Papel, y boli. (podemos utilizar pos-it).

1. ¿quiénes somos?

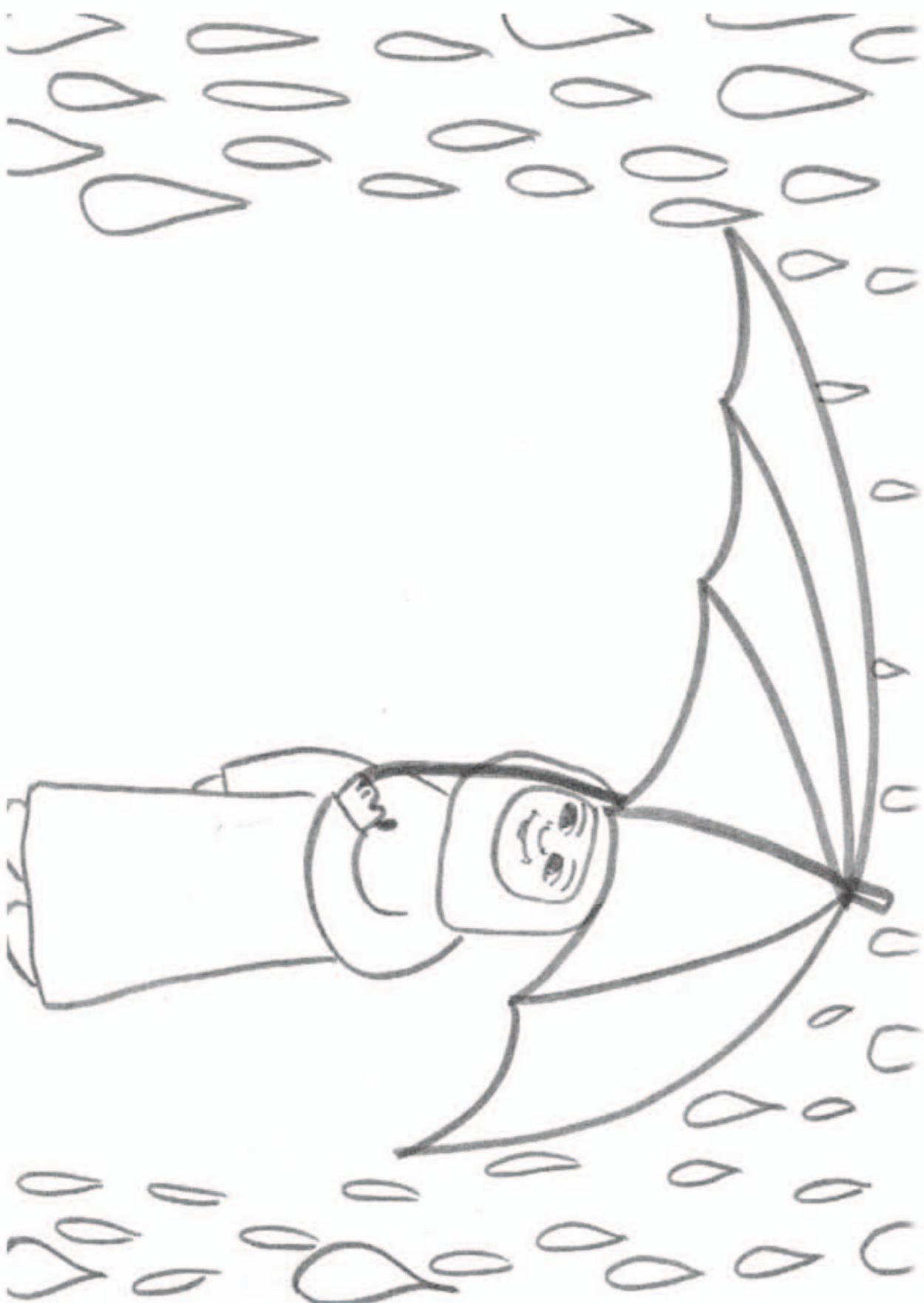
2. Holadiccionario: ¿quiénes viven a mi alrededor?

Podemos jugar a aprender algunas cosas básicas de personas que hablan un idioma diferente al nuestro y que viven en nuestro barrio. Vamos a empezar por un saludo, un dar las gracias, una despedida...

Instrucciones

1. Cada participante tiene que conseguir en un par de días preguntar al mayor número de personas que vengan de otros lugares del mundo:
 - ¿Cómo se saluda?
 - ¿Cómo se da las gracias?
 - ¿Cómo se despiden?
2. Escribe en un papel estas 3 cosas y el lugar de donde vienen.
3. Colgamos todos los saludos recogidos por todos en un corcho, los que se repitan mucho, podemos reducirlos a la mitad o a una tercera parte.
4. Todas y todos los participantes nos paseamos por el espacio. La persona que guía el juego va proponiendo los saludos que hemos recogido y cada uno tiene que saludar a sus compañeros y compañeras con esas palabras y muy calurosamente como si fuera un gran amigo/a a quien no ve hace mucho tiempo.
5. Lo mismo hacemos dando las gracias y despidiéndonos.

2. ¿quiénes viven a mi alrededor? De repente cae un chaparrón tremendo y no tienes donde refugiarte. Pero una vecina con la que nunca has hablado te acoge en su paraguas. Dibújate con ella.





1 hora



6 - 8 años



Fotocopias

1. ¿quiénes somos?

3. ¿Con quién comparto mis cosas?

Puede venir bien, para que se conozca mejor el grupo y reírnos un rato, hacer un buen revoltijo de preguntas que nos ayuden a hablar entre todos y todas y al tiempo nos hagan pasar un buen rato.



Instrucciones

1.Elabora una lista para que los miembros del grupo tengan que buscar a quien cumpla lo que se plantea entre sus compañeros y compañeras.

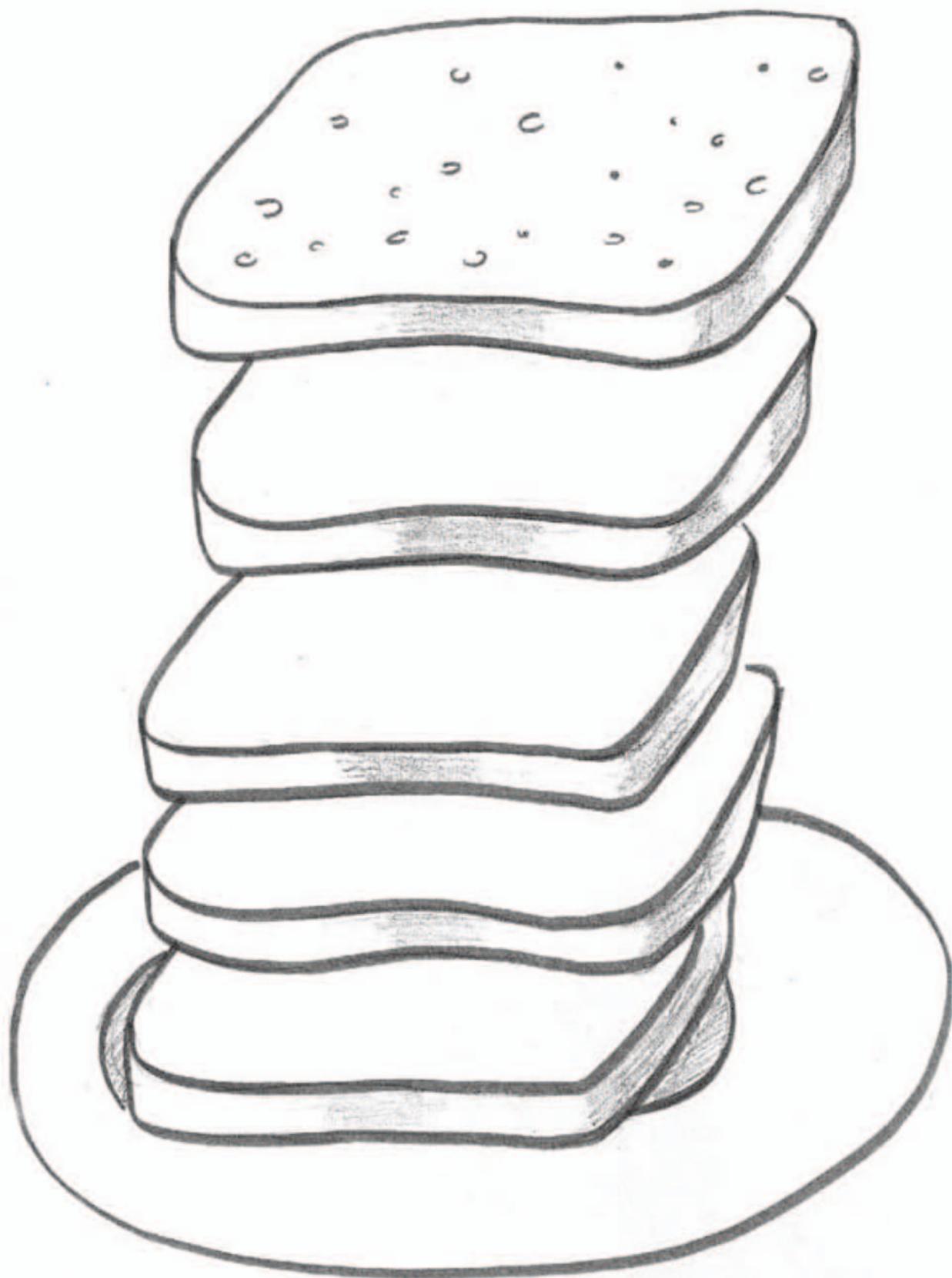
Ejemplos:

- Alguien que le gustaría viajar a Júpiter.
- Alguien que haya estado en América.
- Alguien que le guste el mismo bocata que a ti.
- Alguien que tenga una risa bonita.
- Alguien que no le guste mucho el fútbol.
- Alguien que le gusten los cuentos de miedo.
- Alguien que de mayor quiera ser inventor de cosas extraordinarias.
- Alguien que sea amable.
- Alguien que cante bien.
- Alguien que baile bien.
- Alguien que dibuje bien dragones.
- Alguien que rara vez se pelee.

2.A cada persona del grupo se le da un folio con las pautas.

3.Todos en pie, a la de una. Buscamos, entre nuestros compañeros y compañeras, a quienes podamos escribir su nombre junto a las pautas de la lista.

4.La primera persona que completa la lista grita ACABÉ ¡!!!!!!
Se puede dejar un tiempito más para que acabe el resto.



3. ¿con quién comparto mis cosas? Hagamos un sándwich como los de Scooby Doo . Rellena cada piso con la comida que más les guste a los cuatro compañeros que tengas a tu alrededor. Hazlo muy apetitoso.



2 horas



6 - 8 años



Cartulinas, lápices y colores

1. ¿quiénes somos?

4. Cuéntame un "te acuerdas..."

En cada familia siempre hay una anécdota que suele ser la favorita. Suele repetirse hasta el infinito y siempre hace gracia. ¿Ponemos algunas de estas anécdotas en común?



Instrucciones

1. Cada participante pide a algún miembro de su familia que le cuente un "Te acuerdas" bonito o divertido que les haya ocurrido en estos últimos doce meses.
2. Unimos a los participantes en grupos de cuatro. Se cuentan los "Te acuerdas" e inventan un superhéroe de risa.
3. Dibujan en una cartulina a través de viñetas como un cómic o un cantar de ciego al superhéroe al que le pasan esas cuatro historias.
4. Para terminar colocamos todas las cartulinas en el corcho para poder verlas todas y todas.

4. "te acuerdas...". Recuerda algo divertido o agradable que te haya pasado con un compañero/a y dibújalo.





2 horas



6 - 8 años



Folios, regla, lápiz, tijeras, papel continuo, pegamento, fotocopias

1. ¿quiénes somos?

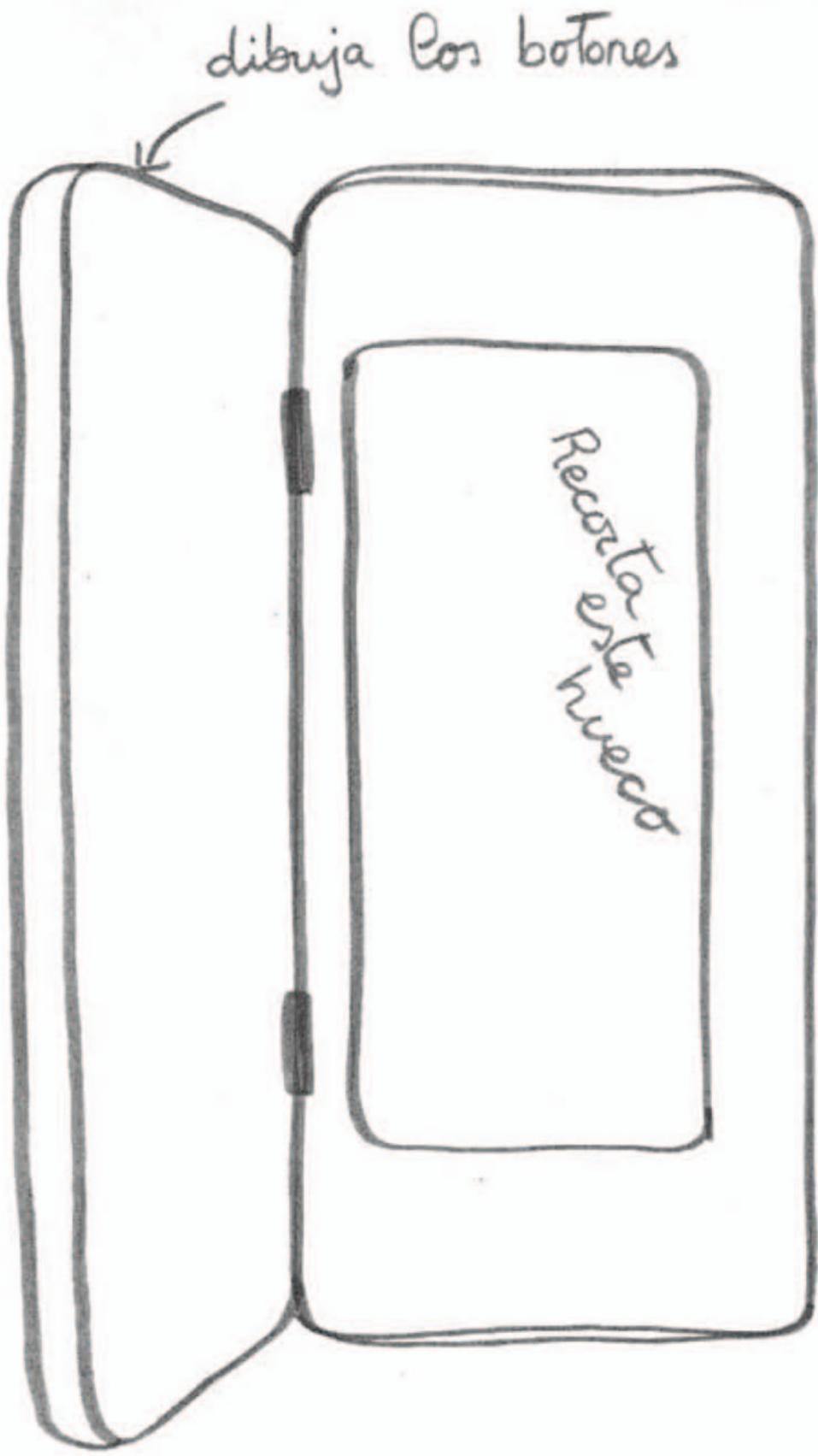
5. Cumpleaños Game Boy.

Usando las fechas de nuestros cumpleaños podemos inventarnos un buen juego de pistas.

Instrucciones

1. Dividimos unos folios en seis partes iguales, los recortamos y le damos a cada participante un trozo.
2. Cada participante dibuja a lápiz un buen momento de su último cumpleaños en el trozo de papel. Y añade la fecha de su cumple y su nombre.
3. La persona que dirige el juego pega en folios los dibujos de 6 en 6. Numerados cronológicamente según la fecha de los cumpleaños... y hace las fotocopias suficientes para que todos tengan los dibujos de todos.
4. La persona que dirige el juego recorta tiras de papel continuo de 8 cm. de ancho y de largo calcula $15 \text{ cm. por número de participantes}$, a ese resultado le añade $15 \text{ cm. por cada tres}$.
Ej.: 21 participantes $21 \times 15 \text{ cm.} = 315 \text{ cm.}$
 $21 : 3 = 7$
Por lo que $7 \times 15 \text{ cm.} = 105 \text{ cm.}$
 $315 + 105 = 420 \text{ cm.}$
Para que cada tres casillas de los dibujos de sus compañeros haya un espacio en blanco.
5. Le damos a cada participante las fotocopias de las viñetas y las tiras de papel. Tienen que pegar las viñetas por orden en las tiras dejando los espacios para rellenarlos de pruebas del juego que ellos/as inventen. El objetivo es un cumpleaños feliz. Ejemplos de las pruebas: encontrar la casa de un amigo, ayudar a abrir un regalo, cualquier cosa referente a un juego de los que se juegan en los cumple....

5. game boy. Recorta y colorea tu game boy , para poder jugar al juego que habéis hecho. Si quieres puedes pegarla sobre un cartón.





1 hora



6 - 8 años



Témperas o pintura de dedos y papel continuo

1. ¿quiénes somos?

6. Mil colores en el pelo.

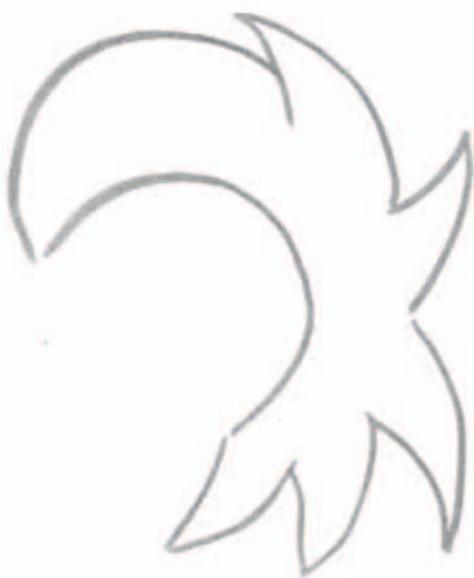
Cada una, cada uno, tiene un tipo de pelo diferente. Los hay rubios, morenos, castaños; los hay rizados, lisos, ondulados... Vamos a jugar con nuestro pelo.



Instrucciones

1. Con témperas o pintura de dedos, cada niño y cada niña toma un color que le guste para el pelo, parecido al que tiene o diferente.
2. En un papel continuo, cada uno y una pinta una línea serpenteada alargada, con el color que ha escogido. Entre todos se hace un pelo multicolor.
3. El resultado es "el pelo de la clase".

6. mil colores en el pelo. La niña del dibujo tiene un pelo que le gustaría colorear. Inventate colores y una forma de pelo y pónsela.





2 horas



6 - 8 años



Mapamundis y rotuladores

2. ¿de dónde venimos?

1. El mundo, ¿es grande o pequeño? El reloj de los gatos.

Se viven en paralelo, en el mundo, muchas horas diferentes. Mientras en muchos países es de día, en otros es de noche. Vamos a jugar, con El Reloj de los Gatos, a imaginarnos qué hacen nuestros gatos a diferentes horas del día, y qué harían en otros países con horario diferente.

Instrucciones

1. Cada participante marca en un mapamundi los lugares del mundo donde halla estado con un rotulador.
2. Dibujamos un reloj con sus horas, Y nos sentamos en círculo para inventar algún día de dos gatos; "Nomemuevo", un gato que maúlla enfurruñado cada vez que tiene que hacer algo, pues nació con una tremenda holgazanería que le impide cualquier cosa que no sea descansar. Y de su primo "Fiuu" que se llama así porque es tan rápido, que cuando va de un lado a otro apenas se le ve y casi no le da tiempo de decir su nombre, porque nació con superpoderes y la costumbre de salvar a la gente y al mundo.
3. Un miembro del grupo comienza las historias a las ocho de la mañana, cuando los gatos se despiertan, cuenta primero lo que hace Nomemuevo y después lo que hace Fiuu. El siguiente de la rueda cuenta lo que hacen los dos gatos a las nueve, el siguiente a las diez y así sucesivamente hasta que se van a dormir, el siguiente del círculo, comienza un nuevo día de los dos gatos. De vez en cuando, se dice "Fiuu", o "Nomemuevo" está en Perú, o en Italia o en China..., tantas horas más o menos. Qué horas será allá, ¿y qué harían?

1. **el mundo, ¿es grande o pequeño?** Mapa genealógico. Marca en este mapa el lugar donde has nacido, luego donde han nacido tus padres y una esos lugares con una línea hacia ti, donde nacieron tus abuelos, tus tíos y tías y sus mujeres y maridos, tus primos y todos los familiares que tu quieras. Con la ayuda de alguien, pon alguna hora que sea diferente de otro país, si tienes familiares que vengan de lejos.





2 horas



6 - 8 años

2. ¿de dónde venimos?

2. ¿A quién me parezco?

De pequeños siempre nos andan diciendo que nos parecemos a alguien por algún gesto o algo que hagamos especialmente nosotros. Vamos a reírnos con los parecidos.

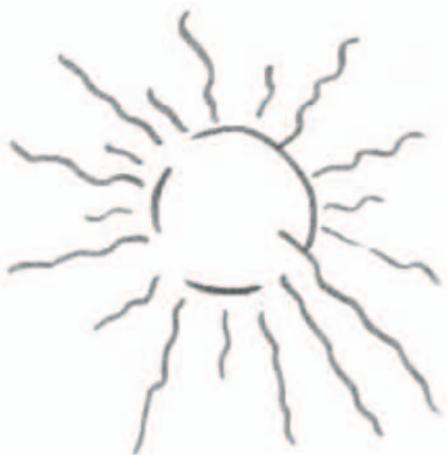


Instrucciones

1. Cada participante piensa y pregunta a su familia sobre sus parecidos, y elige una postura o un gesto para que sus compañeros y compañeras lo puedan repetir. Ej.: La risa, cara de enfado, cuando piensa....

2. Colocados todos y todas en círculo de pie, quien dirige el juego hace el gesto, la postura o lo que haya elegido y el resto del grupo le imita. Pasa el turno al siguiente y le imitan y así sucesivamente. Al acabar podemos proponer cosas concretas que repita todo el grupo para acabar con "Estoy loco de alegría".

2. ¿a quién me parezco? Infórmate de que animales había en el lugar donde naciste hace 200 años y dibújate junto a ellos en este bonito día soleado.





2 horas



6 - 8 años

2. ¿de dónde venimos?

3. ¿En qué lugares han vivido mis familiares?

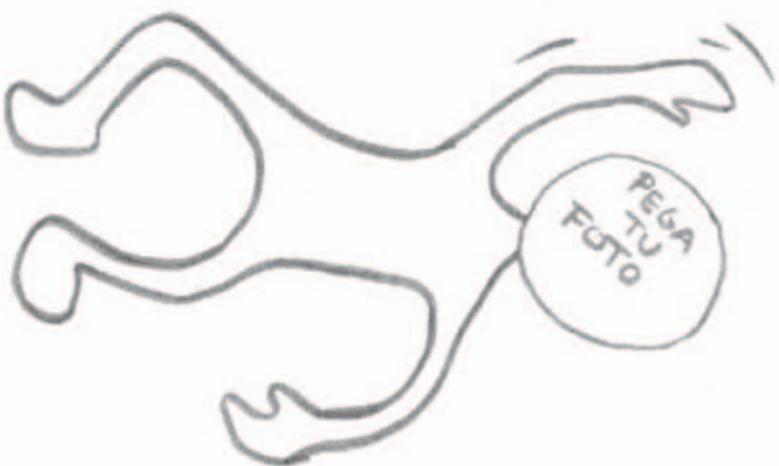
Nuestros familiares seguro que a lo largo de su vida han vivido en sitios diferentes. En cada uno de ellos seguro que hay algún baile que se baila sobre todo allí.



Instrucciones

1. Cada participante pregunta a su familia en que lugares han vivido y como eran los bailes típicos de es lugar. Elige el que más le gusta para proponerlo al grupo.
2. Todos de pie y por turnos enseñan a los demás el baile.

3. ¿en qué lugares han vivido mis familiares?. Recorta de revistas edificios, paisajes o cualquier cosa que te llame la atención de otros lugares del mundo. Pégalas en el folio y añade tu foto al muñeco del centro para que estés bailando rodeado de todas esas maravillas.





2 horas



6 - 8 años



Folios, tijeras, fotocopias, pegamento, cartulinas, agujereadora y lanas para atar las hojas

2. ¿de dónde venimos?

4. Álbum de fotos de las fiestas familiares.

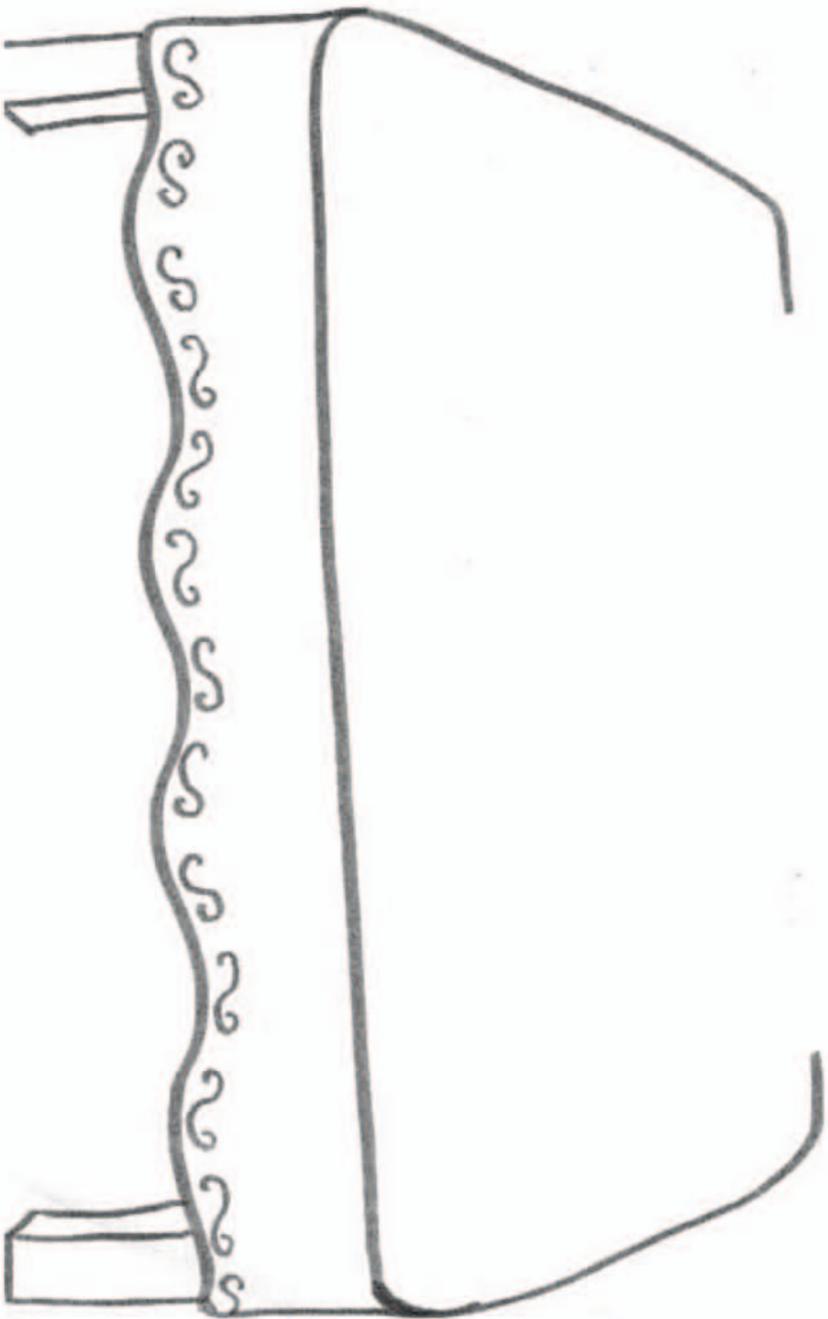
En cada casa se hacen las fiestas de forma diferente. Vamos a ver cómo se hacen en las nuestras jugando a los cromos.



Instrucciones

1. Dividimos folios en 12 partes y les damos un trozo a cada participante
2. Cada participante dibuja en su trozo un momento que le guste de una fiesta en su casa: la navidad, un acontecimiento familiar...
3. Pegamos los cromos de 12 en 12 y hacemos fotocopias para que todos puedan tener todos los cromos. Repartimos los folios de forma que todos tengan cromos repes.
4. Cada participante tiene que recortar los cromos del folio para poder cambiarlos con sus compañeros y compañeras hasta completar la colección.
5. A cada participante le damos una cartulina doble folio con 2 agujeros, los folios suficientes agujereados, para que monte su álbum de cromos. En la portada dibuja la fiesta en su casa y luego se encuaderna pasando la lana por los agujeros.

4. álbum de fotos de las fiestas familiares. Pregunta al miembro de tu familia de más edad que comían en los días de fiesta y dibuja encima de esta mesa como te imaginas lo que te ha contado.





1 hora



6 - 8 años



Cartulinas blancas, lápices y colores

2. ¿de dónde venimos?

5. Objetos fantásticos de otros lugares.

Los objetos nos pueden transportar a otros lugares, a otros mundos. Vamos a viajar con ellos.



Instrucciones

1. Cada participante observa en su casa y pregunta a su familia sobre objetos que tengan que vengan de otros lugares del mundo y sean apreciados en la familia porque sean un recuerdo, sean bonitos, extraños o muy prácticos. Cada uno elige el que más le llame la atención y se informa de que lugar del mundo viene, de que esta hecho... todo lo que pueda.

2. Cada miembro del grupo nombra el lugar donde proviene el objeto que ha elegido y de esta forma dividimos a los participantes por continentes.

A cada continente le damos una cartulina para que cada participante dibuje su objeto y escriba a su lado una característica mágica que invente.

5. objetos fantásticos de otros países. Recoge fotos y dibujos (de Internet, de revistas...) en las que salgan objetos parecidos a tu favorito, pégalos en esta hoja y enséñaselos a tus compañeras/os.



prevenir el racismo



4 horas



6 - 8 años

2. ¿de dónde venimos?

6. El sitio favorito de algún familiar.

Cada mamá y cada papá (o cada tío o abuela) suelen tener un lugar favorito. O varios. Puede ser un río, una fuente, una plaza, una ciudad... Vamos a conocer algunos de esos lugares hermosos.



instrucciones ficha individual

1. Preguntamos a nuestro papá o mamá (o tía o quien sea) por su lugar favorito.
2. Le pedimos que nos digan una cosa por la que ese sitio es tan especial para ellos.
3. Le pedimos que nos lo sitúen en un mapa (del mundo, de la ciudad). Si podemos, añadimos una foto.
4. Invéntale a ese lugar un pequeño cuento y escríbelo en la ficha, junto al mapa o la imagen que tengas de ese sitio.



instrucciones actividad colectiva

Los lugares favoritos de los papás de mis compas.

1. En clase, poner en la pared las foto los mapas de los lugares favoritos recolectados, clasificándoles en:
a. sitios de la ciudad; b. lugares de España; c. sitios del mundo.
2. Se hacen 3 grupos con los niños. Cada pequeño grupo se cuenta cuáles son esos sitios, y porqué tienen algo especial.
3. Luego se lo cuentan a los demás

¡Se puede acabar visitando un día los sitios favoritos recogidos del pueblo o de la ciudad!

6. el sitio favorito de...pregúntale a algún familiar cual es su lugar favorito y porqué. Dile que te lo sitúe en un mapa y, si puede ser, que te dé una foto de este sitio. Dibuja lo que te han contado en esta noche estrellada.





2 horas



6 - 8 años



Cartulinas, pinturas o lápices

7. Tu deporte favorito.

¿Tienes un deporte favorito? ¿Sabes dónde empezó? Vamos a averiguar.



Instrucciones ficha individual

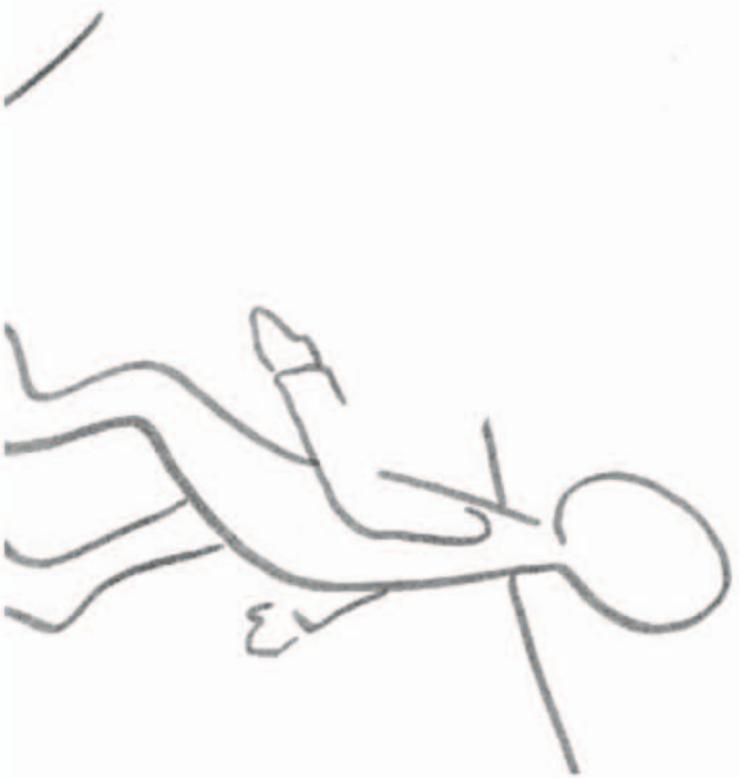
1. Buscar, con la ayuda de un mayor si es necesario, el lugar de origen de tu deporte favorito (enciclopedia, internet...)
2. Imprimir alguna foto de ese deporte, y también un mapa del país del que procede
3. Apuntar en la ficha una comida típica de ese país, el nombre de alguna deportista famosa de ese deporte y algunas reglas que sepamos de ese deporte.



Instrucciones actividad colectiva

1. Hacer un colage sobre deportes y países con fotos, sobre un mapamundi pintado.
2. Hacer luego un juego de parejas. Dos equipos: deportes y países. Tienen que buscarse y cuadrar parejas. Juntas las parejas, los participantes se cuentan lo que saben del deporte... y del país, y hacen un dibujo con algo de ese deporte o de ese país.
3. Cada pareja lo cuenta después a todo el grupo.

7. investigando de dónde viene. Busca con la ayuda de algún mayor el origen de tu deporte favorito. Imprime o recorta una foto del deporte y un mapa del país de procedencia. Pégalos en la hoja y escribe el nombre de algún deportista, alguna regla de ese deporte y alguna comida típica de ese país. Dibújate llegando a ese lugar.





2 horas



6 - 8 años



Papel continuo, pegamento, rotuladores, cds y ordenador

8. El mapa de las canciones que más nos gustan.

Todas y todos tenemos alguna canción que nos gusta mucho. Más que otras. ¿Cuál es la que a ti más te gusta? ¿Sabemos de qué país viene?



Instrucciones

1. Escribe el nombre de la canción que más te gusta, y apunta por qué (si es por la letra, si es que sirve para bailar, si te recuerda algo o por otra cosa).
2. Pregunta a tu madre o a tu padre cuál es el origen de la canción (país, autor...), si es que lo saben.
3. Escribe, si puedes, la letra. Si está en otro idioma, trata de buscar su traducción también.
4. En la clase, haced un CD con las canciones favoritas de todos los niños de la clase (cada niña o niño aportará un disco de donde seleccionar un tema musical para la compilación).
5. Sobre papel continuo, haced un mapa mundi con los países de donde son originarias las canciones. Pegad encima las hojas con las letras de las canciones.

8. tu canción favorita. Invéntate un baile para tu canción favorita con tres o cuatro pasos. Prácticalo en casa con tus familiares y dibújate en esta hoja bailándolo con ellos. Enseña el baile y el dibujo a tus compañeros.





2 horas



6 - 8 años



Papel continuo blanco, lápices y colores

3. ¿qué mundo queremos?

1. El parque del futuro.

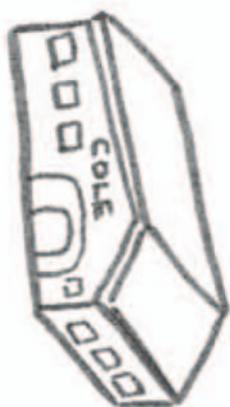
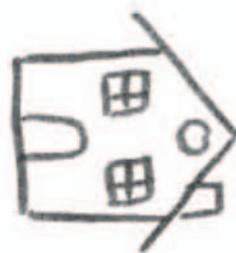
Los parques infantiles los hacen y piensan los mayores. Ellos solitos, sin hablar con los niños. Es increíble, pero es así. Seguro que tenemos buenas ideas de cómo debe ser un parque. Vamos a apuntar algunas.



Instrucciones

1. Extendemos un papel continuo blanco en el suelo y dibujamos un camino.
2. Preguntamos a los y las participantes ¿Cómo te gustaría que fuera un parque al que irás a jugar con tus hijos cuando tengan tu edad? Y todos los participantes dibujan en el papel el parque del futuro.

1. el parque del futuro. Recorta de revistas y pega en este folio cosas que te gustaría ver en el camino de tu casa al cole.





2 horas



6 - 8 años

3. ¿qué mundo queremos?

2. ¿Qué me gustaría hacer con mis amigos?

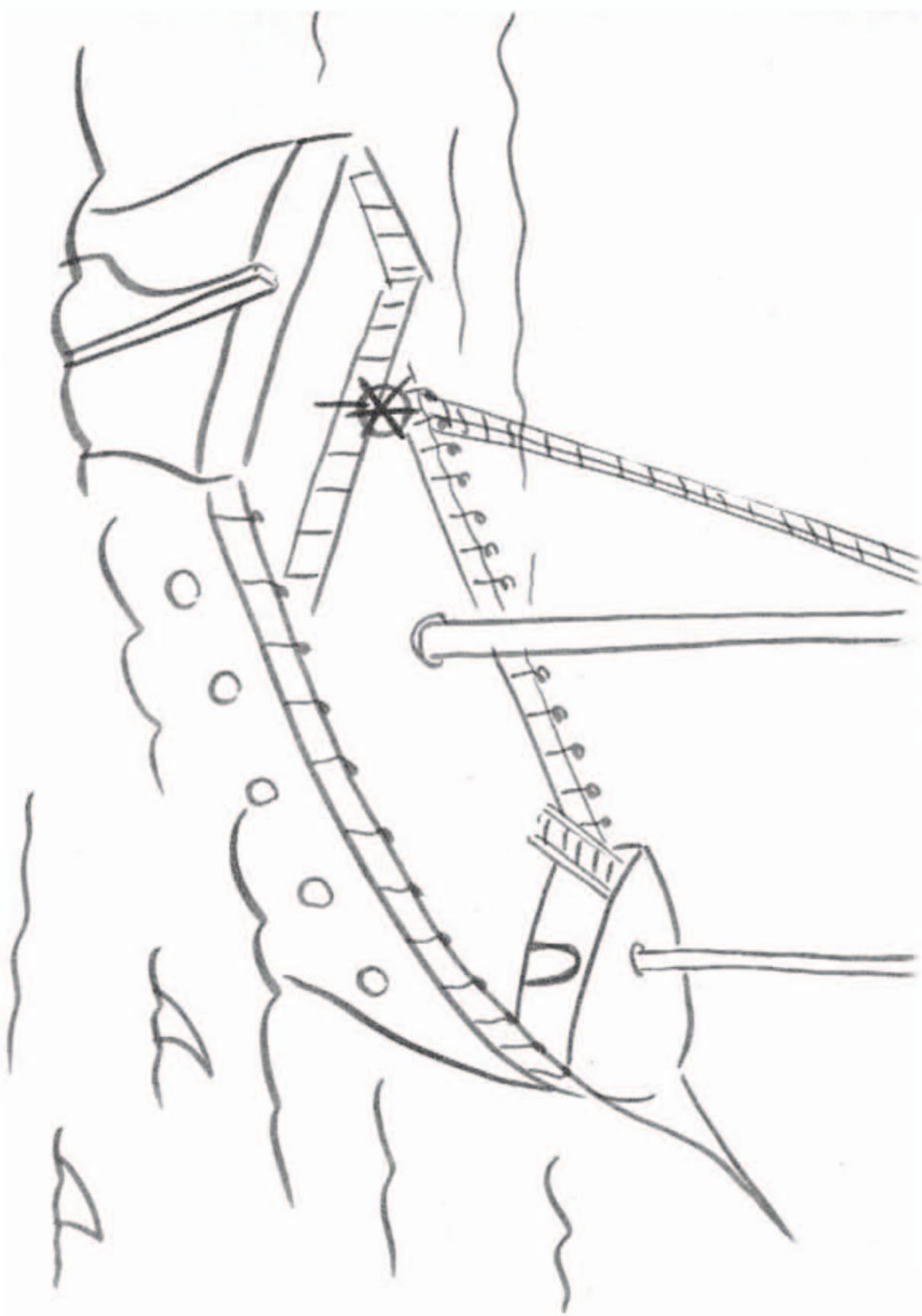
Siempre hay cosas que nos gustaría hacer con los amigos pero que son un poco difíciles. En este juego vamos a contarnos sueños. Por muy locos que parezcan nuestros sueños. Porque si no se sueña, no se pueden emprender aventuras ni luchar por lo que queremos.



Instrucciones

1. Hacemos grupos de cuatro organizados al azar.
2. Cada participante piensa y cuenta a los miembros de su grupo cosas que le gustaría hacer con sus amigos.
3. Una vez escuchadas. Entre los cuatro inventan el relato de un grupo de amigos que hacen todas esas cosas.
4. Para terminar los grupos las cuentan al resto de los participantes.

2. ¿qué me gustaría hacer con mis amigos? Dibújate en este barco pirata con tus amigos.





1 hora



6 - 8 años

3. ¿qué mundo queremos?

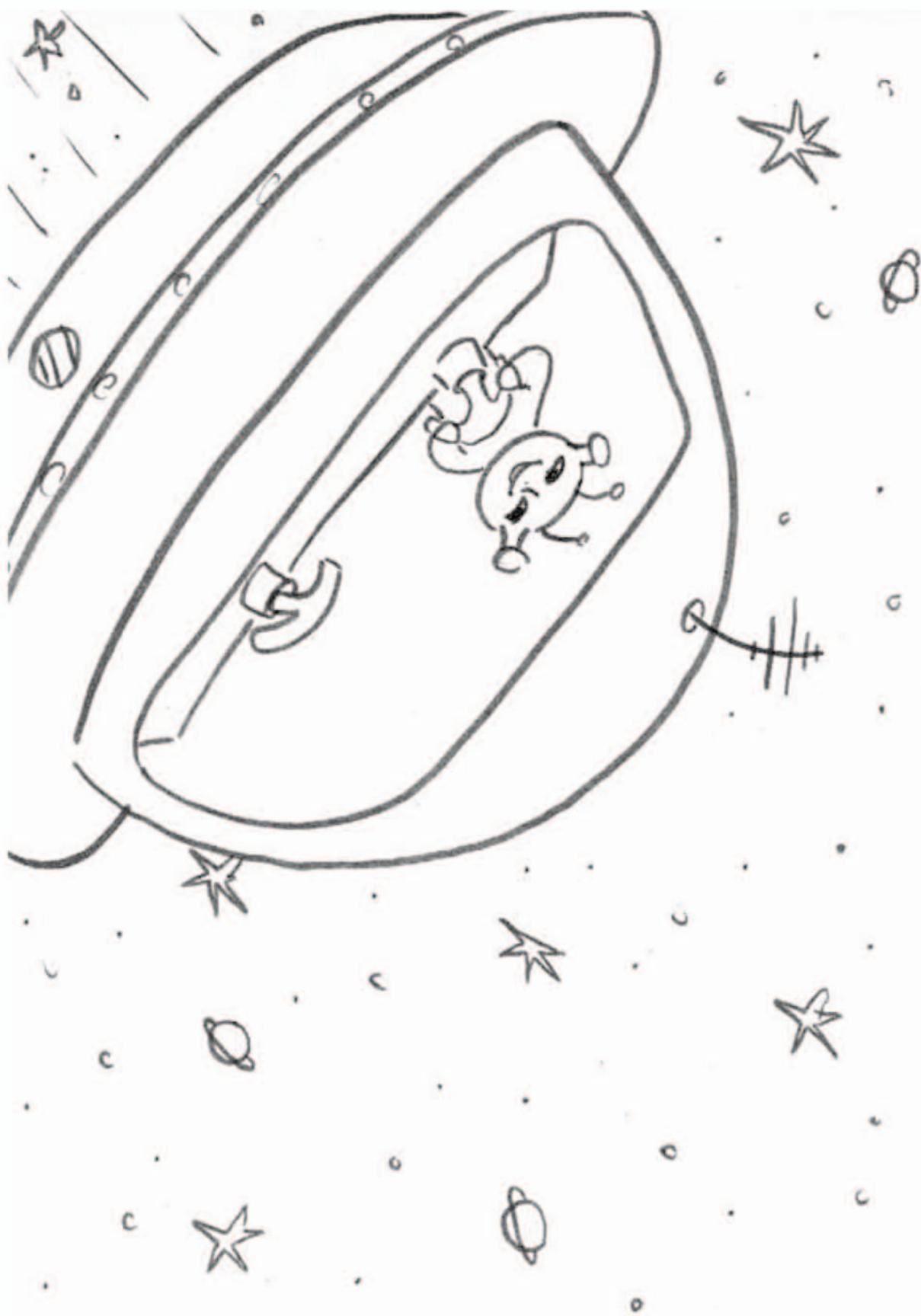
3. Mi marciano favorito.

Cuando tres amigos que no se ven en mucho tiempo vuelven a encontrarse... tienen mucho que contarse.

Instrucciones

- 1.** Dividimos a los participantes en grupos de tres. En cada grupo a uno le corresponde ser el pasado, a otro el presente y a otro el futuro.
- 2.** Imaginad que son tres marcianos amigos que no se ven hace mucho tiempo y cada uno de ellos le cuenta a los otros dos como es la tierra. El primero en el pasado, el segundo en el presente y el tercero en el futuro. Hay que tener en cuenta que para los marcianos todo es extrañísimo.

3. mi marciano favorito. Tu marciano favorito te invita a pasar unas vacaciones con él. Dibújate yendo de viaje a su casa.





1 hora



6 - 8 años



Folios y lápices

4. ¿Cómo te gustaría que fuera el cole?

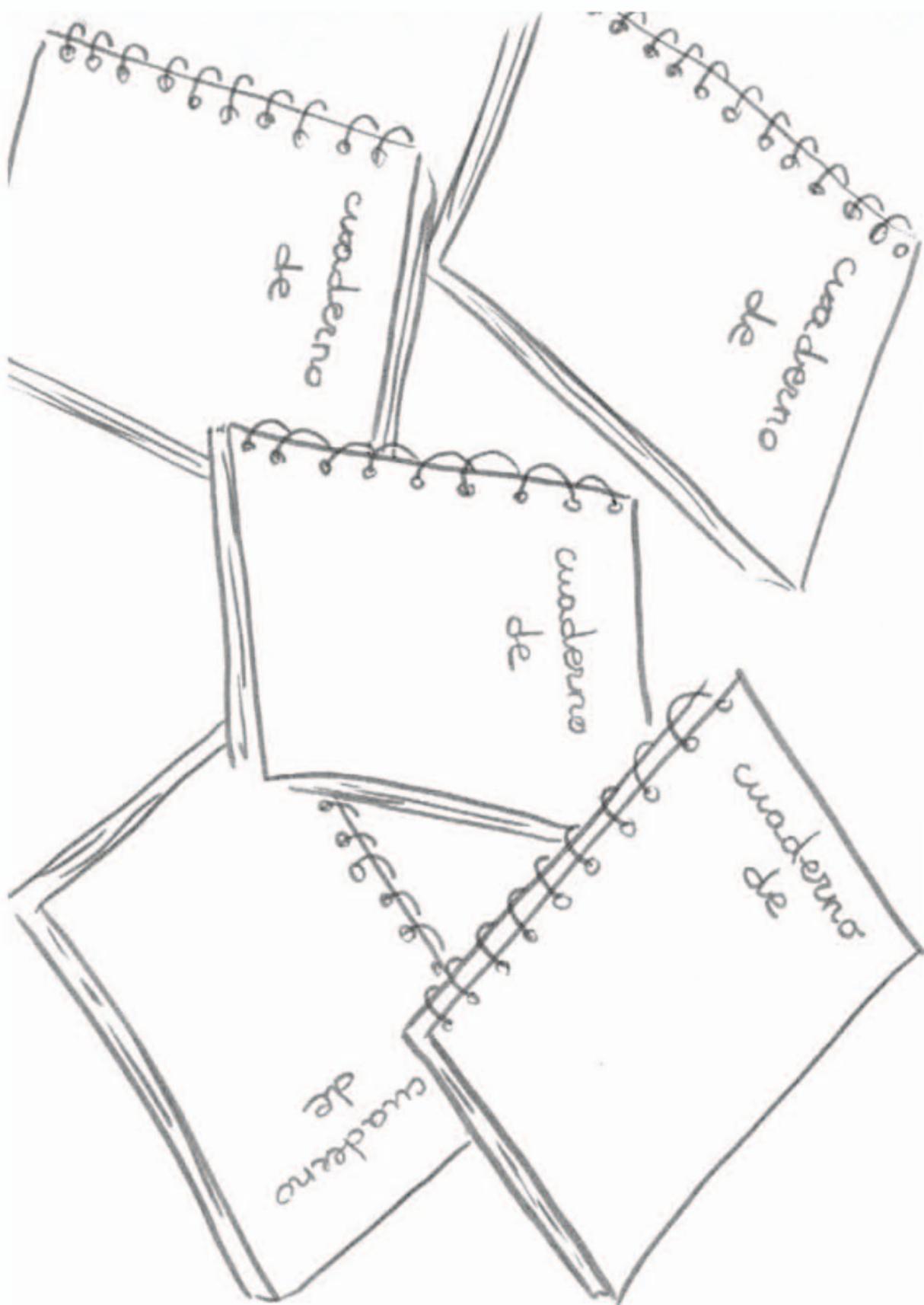
Los niños y niñas tenemos a veces muy buenas ideas sobre cómo debería ser un cole. Vamos a apuntar algunas, por si alguna de ellas un día se puede hacer realidad.



Instrucciones

1. Dividimos a los participantes en grupos de cuatro.
2. Imaginamos que van a hacer un colegio nuevo y el alcalde nos pide consejo. Cada grupo, escribe una carta al alcalde diciéndole como tendría que ser su colegio. Si quieren pueden aclarar algunas partes con dibujos.
3. Para acabar leemos todas las cartas.

4. ¿cómo te gustaría que fuera el cole? Estos son los cuadernos de tu escuela ideal. Escribe en la tapa los nombres de las asignaturas que te gustaría tener.





2 horas



6 - 8 años



Folios, lápices y bolígrafos

5. Una postal a un amigo o amiga.

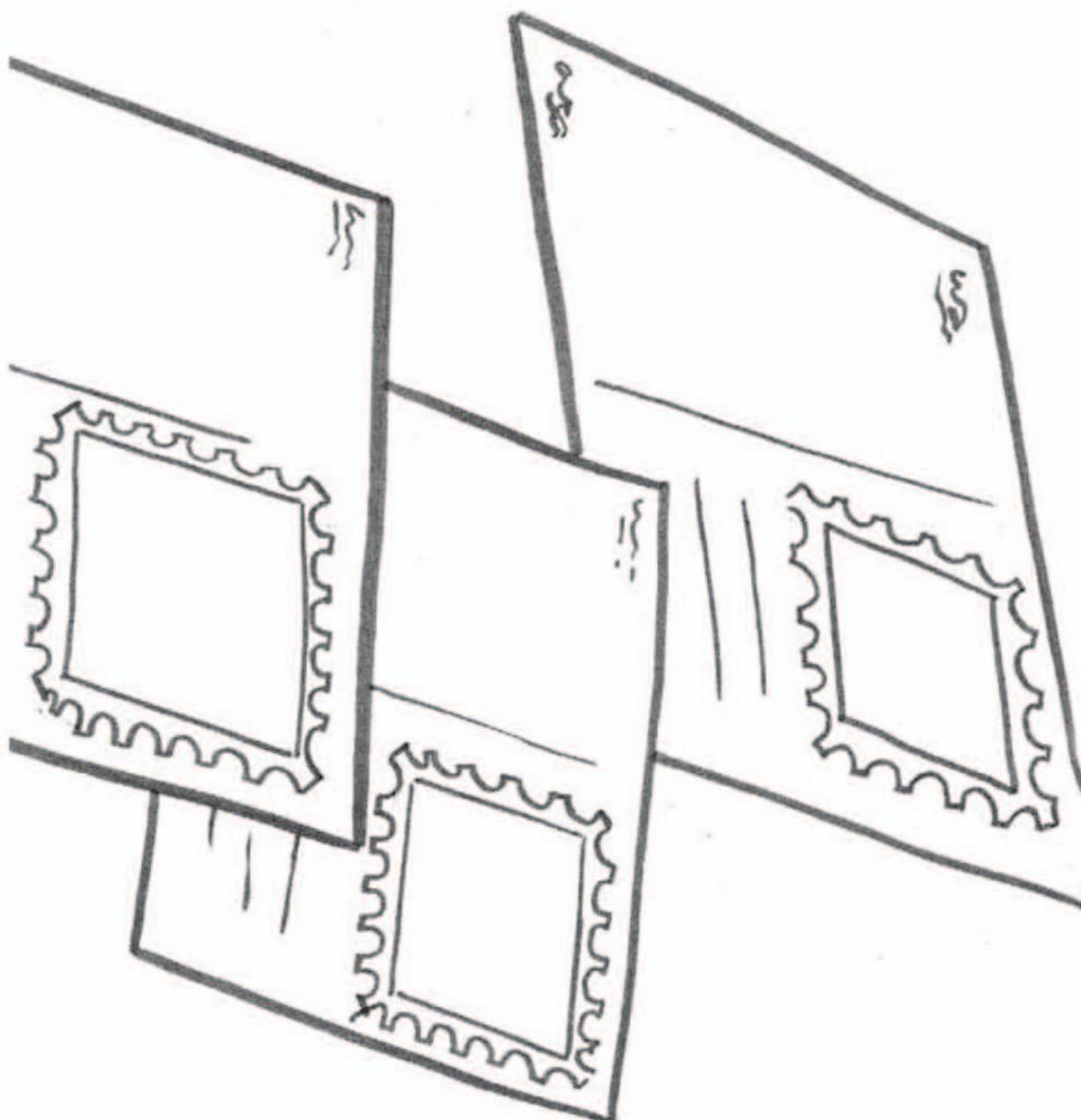
¿Nos imaginamos a un amigo o a una amiga nuestra cuando tengamos 20 años? ¿Qué le diríamos? ¿Qué cosas nos habrían pasado? ¿Le contaríamos algún viaje, algún secreto, un nuevo juego que hayamos aprendido?



Instrucciones

1. Cada participante elige un lugar del mundo que le guste mucho, lo conozca o no.
2. Se colocan los participantes en parejas (que ellos elijan).
3. Cada uno le escribe una postal a su amigo o amiga como si ya tuvieran 20 años. Y se hubiera ido a vivir a lugares diferentes. Cuando acaban los dos se leen las postales.
4. Quienes quieran las pueden colocar en el corcho para que lo lea el resto del grupo.

5. una postal a un amigo/a. Dibuja los sellos que te inventes de estas cartas que envías a tus amigos desde lejanos lugares en los que te gustaría estar.





4 horas



6 - 8 años



Cámara de fotos, ordenador e impresora

6. De excursión por el barrio: qué nos gusta y qué no.

Siempre hay cosas en nuestro barrio, pueblo, pequeña ciudad..., que nos gustan especialmente, y cosas que no nos gustan nada. Los niños tenemos muchas veces ideas preciosas, que pueden servir también para los mayores. ¿Vemos algunas?

Instrucciones

1. Hacer una excursión por el barrio o pueblo, fotografiando y apuntando cosas que nos gustan y cosas que no nos gustan.
2. Imprimir las cosas que hemos hecho, dos por niña o niño.
3. Escribir un pequeño texto debajo de cada foto que hayamos hecho: por qué nos gusta o no nos gusta **(individual)**.
4. Leer los textos que cada niña o niño ha preparado.
5. Preparar y hacer una exposición para todo el cole con las fotos y los pequeños textos (se habrán pasado a ordenador y ampliado). Invitar al concejal de urbanismo para que tome nota.

6. de excursión por el barrio. Pega las dos fotos que hayas hecho de cosas del barrio y explica en un breve texto porqué te gustan o porqué no.



2 horas



6 - 8 años



Cartulinas

7. Equipos de sueños: ¿cómo nos gustaría que fuese nuestro pueblo?

Las ciudades, pueblos, barrios... también se pueden soñar. ¿Has hecho alguna vez una investigación de sueños? Vamos a ello.

Instrucciones

1. Hacer "equipos de sueños" (4 niños y niñas por equipo). Cada equipo piensa:
 - algo que nos gustaría mucho a los niños.
 - algo que les gustaría mucho a los mayores.
 - algo que les gustaría mucho a los ancianos.
 - algo que les gustaría mucho a los animales.
2. En una cartulina grande, se pintan entre los 4 esas cosas "que gustarían".
3. Se cuelgan en la pared y se exponen a los demás.
4. Se escogen entre todas las ideas que pensemos podrían plantearse al ayuntamiento.
5. Se trasladan las propuestas al ayuntamiento (profesor o directora).

7. lo que sueño ahora. Ponte a soñar un poquito: piensa en algo precioso y dibújalo en la nube.





4 horas



6 - 8 años



Ordenador con conexión a internet

8. Un amigo en cada continente.

Es fácil que más cerca o más lejos conozcamos a alguien que sea de otro continente. Pregunta a tu alrededor y ya verás.



Instrucciones

1. Partiendo de contactos de profes o de padres, o buscando en www.educacionenvalores.org, buscar un contacto con una escuela/asociación de otro país interesada en intercambiar experiencias y amistad*.
2. Intercambiar, a partir del contacto, fotos y narración de las cosas que hacéis en la escuela, y proporcionar contacto directo entre los chavales si es que hay acceso a internet.
3. Mantener un contacto continuo por un período de tiempo, por ejemplo un trimestre, contactando semanalmente y contándose lo que han hecho en cada sitio. Cada clase (o escuela) podría plantear también un juego a la otra parte a partir de algo que se haya trabajado.

*Lo más básico es contactar al menos desde una clase con otra en otro país con edades parecidas. Por idioma, Latinoamérica es más fácil, pero itodo es ponerse con los idiomas en cualquier lugar del mundo!.

8. carta a un amigo. Escribe una carta a un amigo de otro continente y cuéntale cómo es tu casa, tu pueblo, tu familia, tus amigos,... Y explícale paso por paso tu juego preferido.

