

	ESCULTAS/PIONEROS
	LA LISTA
	Duración: 1 hora Destinatarios/as: jóvenes de 14 a 17 años

DESCRIPCIÓN

Se pretende la reelaboración de estrategias para resolver un conflicto a partir de la reflexión y debate en grupo.

OBJETIVOS

- Comprender el condicionamiento cultural para resolver conflictos.
- Generar la necesidad de investigar en Educación para la Paz.
- Elaborar técnicas y medios no violentos a través del debate.

CONTENIDOS

- **CONCEPTOS:**
 - Conflicto
 - Consenso
 - Estrategias no violentas
- **HABILIDADES:**
 - Resolución de conflictos
 - Análisis de problemas
 - Debate y reflexión grupal
- **ACTITUDES:**
 - Abierta al diálogo y escucha
 - Cooperativa
 - Respeto a las diferencias

DESARROLLO

Se reparte individualmente papel y bolígrafo. Se les pide que escriban por un lado todas las estrategias que se les ocurran para resolver un conflicto de forma violenta y por la otra carilla que escriban todas las estrategias No violentas que se les ocurran.

Después de hacer esto, se les dice que contemplen la diferencia que hay entre una carilla y otra. ¿por qué ocurre esto?,

A continuación, en pequeños grupos pondrán en común las estrategias elegidas y elaborarán un supuesto (un conflicto real o ficticio) al que propondrán diferentes técnicas para resolverlo.

En plenario se pone en común los supuestos y las técnicas. Todo el grupo tiene que estar de acuerdo para decidir cuáles son las mejores estrategias para resolver dichos conflictos.

MATERIALES

Papel y bolígrafo.

SUGERENCIAS

Se pueden poner en común conflictos reales que ocurran en el grupo. O que algún participante haya vivido o conozca.

El tratamiento de los conflictos es muy delicado. Hay que tener en cuenta que es posible que se creen identificaciones que a algún participante le resulte incómodo o violento tratar en el grupo. Se debe evitar hacer pasar malos ratos. La actividad debe de propiciar un ambiente cálido de encuentro y de ayuda, así como de “rigurosidad” en el intento de conocer. No es un reality show, no porque alguien se nos pueda echar a llorar estamos educando sentimentalmente.

EVALUACIÓN

Los conceptos aprendidos de Noviolencia ¿nos sirven para explicar estos conflictos? ¿Cómo se aplican los conceptos en el conflicto?, y ¿Y en las estrategias?; ¿con las estrategias no violentas se puede caer en la espiral de la violencia? ¿cómo sería?,...

Ver como se aplican a los conflictos cotidianos los diferentes conceptos aprendidos. ¿nos sirven para explicar lo que pasa en la sección?, ¿en el grupo?, ¿en casa?, ¿en la escuela?, ¿en los conflictos internacionales, bélicos, ...?, ...

FUENTE

Sin determinar.

	ESCULTAS/PIONEROS
	EL JUEGO DE LA OPRESIÓN
	Duración: 1 hora Destinatarios/as: jóvenes de 14 a 17 años

DESCRIPCIÓN

Es un juego de simulación de la opresión, donde se representarán diferentes roles, y se experimentarán situaciones de desigualdad y desventaja social que sufren los hombres y mujeres en el Tercer Mundo.

OBJETIVOS

- Experimentar y analizar la situación de opresión que viven buena parte de las personas que trabajan en el Tercer Mundo.

CONTENIDOS

- **CONCEPTOS:**
 - Opresión
 - Desigualdad
 - Explotación
 - Derechos (art. 23 Declaración Universal de los Derechos Humanos, derecho a un trabajo digno; art.32 Convención de los Derechos del Niño)
- **HABILIDADES:**
 - Detección de situaciones de injusticia
 - Trato igualitario a todas las personas
- **ACTITUDES:**
 - Responsabilidad hacia la procedencia de los productos que consumimos
 - Respeto hacia todas las personas

DESARROLLO

Se dividirán a los participantes en diversos grupos. Opresores, oprimidos, policías y distribuidor. Normalmente participan: 3 opresores, 2 oprimidos por cada opresor, 2 policías y 1 distribuidor. Los números pueden cambiar

Los opresores se sientan a un lado de la sala, los distribuidores al otro. Los trabajadores oprimidos consiguen tarjetas de los distribuidores “trabajando” y se las llevan a los opresores que les “pagan” cortando trozos de las tarjetas. Los oprimidos quedan liberados cuando los opresores les han recortado el equivalente a una tarjeta.

La policía se preocupa de que se cumplan las reglas y no haya desórdenes.

Sugerencias para el monitor o monitora: se introducen tarjetas blancas escritas, que no son válidas para ganar. Todas las tarjetas están juntas en el mismo montón. Nadie debe saber, ni siquiera los distribuidores, que las tarjetas defectuosas (las tarjetas blancas donde el monitor escribe algo) están mezcladas. La reacción de los jugadores es imprescindible.

Los trabajadores oprimidos están limitados físicamente, van atados con una cuerda que les une la muñeca con el tobillo de forma que han de andar muy encorvados. Han de hablar siempre en voz muy baja. Han de hacer cola, esperando una oportunidad para “trabajar” y conseguir una tarjeta.

Cuando llega su turno han de tocar cinco veces los dedos de los pies (o hacer otro “trabajo” que elija el distribuidor). El distribuidor entonces le da una tarjeta, el oprimido la lleva al opresor, hace tres reverencias (u otro “trabajo” que mande el opresor) y le da la tarjeta. Espera, con la mano extendida y sin hablar, a que el opresor le devuelva la tarjeta y se pone otra vez en la cola.

Los opresores se sientan juntos a un lado de la sala. Reciben la tarjeta del oprimido después de hacer la reverencia tres veces. Insistir en esto. Recortan un trozo más o menos grande de la tarjeta y se la devuelven al oprimido. Le dicen que trabaje más rápido (consigan tantas tarjetas como puedan).

Los distribuidores se sientan al otro lado de la sala. Dan una tarjeta al oprimido cuando ha realizado el “trabajo” satisfactoriamente. Liberan a todos los oprimidos a quienes falten trozos equivalentes a una tarjeta.

El juego puede durar de 10 a 20 minutos. Es muy importante que cada uno conozca muy bien su papel y lo interprete fielmente. Se para el juego cuando parezca oportuno. Se libera a los oprimidos y se sientan todos en círculo. Pueden surgir sentimientos muy duros durante y después del juego.

MATERIALES

Tarjetas en blanco, tarjetas blancas escritas con algo, bolígrafos, cuerda o algo para atar.

SUGERENCIAS

Para la realización de esta actividad, se requiere que el educador tenga cierta experiencia en dinámicas de grupos.

También, debe tenerse en cuenta que el juego no pretende llevar la situación al límite. Una apuesta en escena exagerada puede provocar distracción del centro de debate, teatralizando la actividad, por lo que podría ser contraproducente. Una técnica o dinámica mal aplicada, puede generar efectos contradictorios a los deseados.

Se puede volver a realizar el juego cambiando los roles a desempeñar, pasando los oprimidos a ser opresores. Luego contrastaremos como se han sentido representado ambos roles.

PREPARACIÓN

Previamente prepararemos las tarjetas, y tendremos en cuenta que se realice en un espacio adecuado, donde exista distancia entre los distribuidores y los opresores.

EVALUACIÓN

Se trata de evaluar en primer lugar los sentimientos, en segundo lugar lo que ha sucedido durante el juego y en tercer lugar el parecido del juego y lo sucedido con la realidad. Deberíamos orientar el debate hacia las relaciones laborales a escala global, la explotación de las multinacionales en el Tercer Mundo, la opresión y la explotación infantil. Todos conocemos empresas que explotan en la actualidad a sus trabajadores, y no sólo en el Sur, sino también en el Norte. A menudo nosotros también participamos en esta explotación al comprar los productos de tales empresas.

FUENTE

Coover, V, Resource for a living revolution, New Society Publishers, Filadelfia.

	ESCULTAS/PIONEROS
	LA ESTRELLA DE PODER
	Duración: 1 hora y media Destinatarios/as: jóvenes de 14 a 17 años

DESCRIPCIÓN

Es la simulación de una actividad comercial creadora de estructuras de poder. El grupo que consigue mayor riqueza tiene más poder para poner las reglas de la última parte del juego. El número óptimo de participantes es de 25 a 30. La duración aproximada es una sesión de hora y media pero se puede dividir en dos sesiones.

OBJETIVOS

- Analizar las diferentes estructuras de poder que establecen las relaciones comerciales.
- Identificar situaciones de desventaja.

CONTENIDOS

- **CONCEPTOS:**
 - Poder
 - Relaciones comerciales
 - Competitividad
- **HABILIDADES:**
 - Detección de situaciones de desigualdad
 - Extrapolación del juego a la situación mundial
 - Análisis de las relaciones comerciales
- **ACTITUDES:**
 - Cooperativa
 - Comunicativa
 - Crítica con las situaciones de desigualdad

DESARROLLO

(Previamente leer el apartado de preparación)

Primera sesión de comercio:

- 1) El juego consiste en regatear y comerciar. Las tres personas que saquen mayor puntuación ganarán.
- 2) Cada participante saca cinco fichas de la bolsa
- 3) Al desarrollar el juego alguien puede tener más fichas, pero sólo puntúan al número mayor de fichas iguales, nunca más de cinco. (Por ejemplo, si un

participante tiene tres fichas azules y dos verdes, a la hora de puntuar sólo se tendrán en cuenta las tres azules, que suman 13 puntos).

4) Cada uno conseguirá puntos de acuerdo a la TABLA DE PUNTUACIÓN. Observar que cada ficha dorada, verde, roja, blanca y azul valen 8, 4, 3, 2 y 1 punto respectivamente, pero la posesión de 4 ó 5 fichas de esos colores tiene bonificación (Por ejemplo, cinco fichas azules suman 16 puntos)

5) La forma de comerciar es la siguiente:

- a) Tenemos 5-7 minutos para mejorar el resultado de extracción de fichas mediante el regateo.
- b) Se puede comerciar con cualquier persona, incluso de otro grupo. Para ello se dan la mano y realizan el trato (no se puede hablar durante el juego, excepto para comerciar después de haberse dado la mano o durante los periodos de reflexión). Una vez que se han dado la mano se puede cambiar una o varias fichas por otra u otras. No se pueden intercambiar fichas del mismo color. Si no llegan a un acuerdo seguirán dándose la mano hasta que lleguen a un acuerdo. (Por ejemplo, se pueden cambiar 2 fichas azules por una dorada, realizándose estos cambios en función de los intereses de cada participante)
- c) No se puede negociar con personas que tengan los brazos cruzados.
- d) Todas las fichas han de estar siempre ocultas (el resto de los participantes no sabrán qué fichas tienen los demás jugadores)
- e) Advertir que los tres que consigan mejores resultados tomarán las fichas en la segunda vuelta de una bolsa enriquecida con fichas doradas.
- f) Cuando han terminado colocad el nombre de los ganadores en la COLUMNA TRIPLE (C) por orden de puntuación, de mayor a menor, de manera que cada columna tenga un número aproximadamente igual de jugadores. Cada columna formará un equipo. Los que tengan la mejor puntuación serán el equipo de los CUADRADOS. Los de la puntuación media el equipo de los TRIÁNGULOS y los de peor puntuación formarán el equipo de los CÍRCULOS.

Primera sesión de bonificación:

Anunciar la sesión explicando las reglas:

- a) Mostrar una *ficha especial de bonificación*. Cada una vale tres puntos. (Estas fichas son distintas y podrán ser de cualquier color diferente a los anteriores)
- b) Repartir a cada grupo tres fichas de BONIFICACIÓN. Deben repartirlas entre los miembros de su propio grupo. La decisión se debe tomar unánimemente. Dicha ficha se puede repartir entre 3, 2 ó 1 persona.
- c) Tienen cuatro minutos para realizar el ejercicio. Pasado este tiempo el director retira las fichas que no se hayan asignado a nadie.
- d) Los que hayan adquirido puntos los suman a los que tenían anteriormente.

Promociones:

Una vez sumados los puntos puede haber variaciones en la composición de los grupos al cambiar el orden en la Columna Triple.

Los grupos en este momento pueden excluir por decisión mayoritaria algunos de sus componentes, que pueden ser admitidos por otros grupos por decisión mayoritaria o de lo contrario formarán otro grupo aparte.

Todos deben saber que el equipo de los CUADRADOS es el de mayor puntuación y tendrán ventajas en el desarrollo del juego.

Segunda vuelta:

Volver a repetir el juego tal como se ha realizado hasta ahora, tomando la precaución de añadir en la bolsa del equipo CUADRADO tantas fichas doradas como tengan del resto de fichas, más alguna ficha verde. Añadir en la columna triple los resultados que va consiguiendo cada jugador en la sesión de Mercado y en la de Bonificación para realizar después una nueva PROMOCIÓN.

Tercera parte:

El equipo de los Cuadrados ha trabajado tanto que ahora ellos tienen el derecho de poner las reglas del juego. Cualquier grupo puede sugerir cambios en las normas mediante un mensaje escrito a los Cuadrados, pero los Cuadrados pueden aceptar, rechazar, ignorar o modificar cualquier sugerencia. Para dar a los cuadrados una idea de su poder podéis sugerir de una forma secreta reglas como: los Cuadrados pueden negociar aunque tengan los brazos cruzados, los Cuadrados tienen derecho a conseguir la ficha que se les pida. En ningún momento debe parecer que el monitor influye en los Cuadrados a la hora de hacer las reglas. Los Cuadrados deben explicar y escribir las reglas claramente al empezar.

A partir de aquí seguiremos jugando en función de las reglas que haya establecido el equipo de los CUADRADOS, realizando como mínimo una nueva sesión de comercio.

MATERIALES

Fichas de colores (azules, blancas, rojas, verdes y doradas), las fichas especiales de bonificación (de cualquier color diferente a las anteriores), tres bolsas, pizarra y rotuladores.

SUGERENCIAS

Para que el juego tenga los efectos deseados es importante que se cree un ambiente de competitividad ofreciendo a los tres que saquen mayor puntuación una buena recompensa material, eliminando, de esta manera, los componentes lúdicos. Así se agudizan los inconvenientes y contradicciones de los conflictos competitivos. Se pueden abrir periodos de reflexión sobre los conflictos que van surgiendo, su constitución, sus causas y consecuencias, posibles soluciones, similitud con la vida real.

Por supuesto, habrá que reflexionar cuando surja un conflicto tan grande que haya que parar el juego.

El director de la actividad puede provocar la agudización o relajación de los conflictos mediante mensajes secretos a los participantes. Ejemplos: los triángulos y los círculos pueden robar fichas secretamente a los cuadrados....

PREPARACIÓN

Antes de que los participantes entren:

- I. Colocar las sillas en tres círculos de aproximadamente el mismo número de miembros.
- II. Colocar al azar fichas de cinco colores en tres bolsas. Cada bolsa debe contener aproximadamente un número similar de fichas.
- III. Colocar en un sitio visible la TABLA DE PUNTUACIÓN (A), anexa, un resumen de las REGLAS DEL JUEGO (B) y una COLUMNA TRIPLE (C) para puntuar los resultados

EVALUACIÓN

¿Cómo se ha desarrollado el juego?, ¿qué conflictos han surgido?, ¿se han solucionado?, ¿qué soluciones se han planteado?. Compararemos la situación que ha surgido en el juego con la situación que se vive entre los diferentes países y en nuestro entorno más inmediato.

FUENTE

www.pangea.org/edualter

TABLA DE PUNTUACIÓN

Nº DE FICHAS	1	2	3	4	5
DORADO	8	16	24	32	40
VERDE	4	8	12	16	20
ROJO	3	6	9	14	18
BLANCO	2	4	6	13	17
AZUL	1	2	13	12	16

	ESCULTAS/PIONEROS
	AMIGRANTES
	Duración: 2 horas Destinatarios/as: jóvenes de 14 a 17 años

DESCRIPCIÓN

El tema de la inmigración ha estado siempre ligado a nuestro país, hace años los españoles inmigraban en busca de una vida mejor a países como Alemania, hoy en día somos nosotros los que tenemos esa vida mejor y otros los que intentan acceder a ella.

La llegada masiva de inmigrantes es fruto del aumento de la desigualdad de la riqueza entre el Norte y el Sur, donde parece que la única escapatoria es cambiar de barco.

Actualmente realidad española de la inmigración, está ligada a la realidad africana. Día a día encontramos en las noticias la llegada de nuevos inmigrantes a nuestras costas buscando una vida mejor. Los personas más afortunados, consiguen llegar y se quedan aquí como ILEGALES sin derecho ninguno, otras, después de haber pagado grandes sumas de dinero son repatriados sin más explicaciones y la mayoría ni siquiera llegan.

Teniendo en cuenta este contexto, se plantea un juego de simulación para trabajar el tema de inmigración y la solidaridad.

OBJETIVOS

- Aumentar el conocimiento del continente africano y de algún país en particular.
- Reflexionar y valorar las causas de la inmigración.
- Conocer y poner en tela de juicio la respuesta burocrática a la inmigración.
- Desarrollar la capacidad de empatía con los inmigrantes, valorando y comprendiendo sus actos para poder actuar de forma positiva hacia este tema.

CONTENIDOS

- **CONCEPTOS:**
 - Situación geográfica de África y de alguno de sus países.
 - Conocimiento muy general de las condiciones económicas, políticas y sociales del continente africano.
 - Conocimiento del funcionamiento de la burocracia española ante la inmigración.
 - Conocimiento de los derechos humanos.
- **HABILIDADES:**
 - Desarrollar la capacidad de empatía.
 - Desenvolvimiento ante la burocracia.

- ACTITUDES:
 - La solidaridad.
 - Reflexión crítica sobre la inmigración.
 - Aceptación de los inmigrantes como personas con los mismos derechos que nosotros.

DESARROLLO

Se organizarán diversos grupos, a cada grupo se le asignará un país de África. Tendrán un manual con las reglas básicas del juego, el objetivo del mismo, información sobre el país, lo que se van a encontrar en el juego, fotos de personas que viven en sus respectivos países etc. Figura un modelo en anexo 2, pero el educador deberá ampliarlo y mejorarlo.

Luego se formará un grupo de scouts formado por un Guardia Civil, empresario bueno, empresario malo, tendero, médico, oficial del DNI, el barquero, y un trabajador social. Las funciones vienen explicadas en el anexo 1.

El juego se inicia cuando las personas de África buscan a una persona que les lleve en patera hasta España, allí buscarán trabajo, papeles y comida, si fuesen descubiertos por la Guardia Civil, serían deportados y comenzarían de nuevo el juego. Al final del juego deben tener todos papeles y haber conseguido vales para cenar y dormir.

Los inmigrantes llevan un cuaderno-diario, donde anotan todas sus impresiones y vivencias. Se primará a aquellos grupos que mejor rellenen el cuaderno del inmigrante.

También se premiará a los grupos que mejor se hayan caracterizado con el país que les haya correspondido.

MATERIALES

Papel, bolígrafos, globos, fotografías, palos (para simular los remos de la barca), etc. Dependerá de las pruebas que se vayan a desarrollar.

SUGERENCIAS

Previamente al inicio del juego el scout debe explicar detalladamente el rol y las reglas del juego a todos los participantes. En caso de dudas se establecerán los criterios antes de iniciar el juego, por ejemplo el tipo de pruebas que se realizarán.

No se plantean ganadores, ya que lo que se busca es que todos colaboren y obtengan los papeles. Se priman otras circunstancias. No obstante, puede adaptarse.

Pueden modificarse o ampliarse los personajes con los que se encontrarán en España (médico, trabajador social, etc.)

El monitor preparará el diseño del cuaderno diario del inmigrante con los temas o preguntas que mejor se adapten a las características del grupo, para lograr que expresen mejor sus sentimientos.

También el scouter deberá organizar información sobre los países de África elegidos, profundizando en las características de este país, aportando fotos o dibujos que ilustren la vida de los personajes de los diversos países elegidos, para que los participantes se puedan disfrazar.

EVALUACIÓN

La evaluación se realizará a lo largo del desarrollo del juego, mediante la observación, anotando todas las incidencias que luego se quieran comentar, para no interrumpir el desarrollo. Se leerán los diversos cuadernos del inmigrante explicando cada grupo el por qué de lo que han escrito.

¿Cómo se han sentido durante y después del juego?

¿Creen que esta situación se parece a la realidad?

¿Es justa la burocracia y requisitos con los que se enfrentan los inmigrantes?

Se debería orientar el debate hacia la situación de los inmigrantes que llegan a España y la situación con la que se enfrentan, haciendo una reflexión crítica y evitando estereotipos.

FUENTE

Juego ideado por el Grupo Scout AMARANTO 370, perteneciente a ASDE-Exploradores de Castilla y León.

HOJA DE SEGUIMIENTO SOBRE LA SALUD DEL INMIGRANTE

1- RECONOCIMIENTO	2- ENFERMEDAD	3- CURADO	4- ENFERMEDAD	5- CURADO	6- ENFERMEDAD
7- CURADO	8- ENFERMEDAD	9- CURADO	10-ENFERMEDAD	11- CURADO	12-ENFERMEDAD
13- CURADO	14-ENFERMEDAD	15- CURADO	16-ENFERMEDAD	17- CURADO	18-ENFERMEDAD

ANEXO I

ROLES DE LOS SCOUTERS:

ROL	FUNCIONES
Guardia Civil	Procuran el buen desarrollo del juego, pueden sancionar con multas económicas, tiempo sin jugar, mandarte a la enfermería (cuidadín) o incluso con la deportación (volver a empezar) Deberán evitar la entrada de inmigrantes ilegales al país, todo aquel que encuentren será deportado.
Empresario bueno	Solo contrata a inmigrantes con papeles y les paga a destajo por la cantidad de pulseras de abalorios que hagan.
Empresario malo	Contrata a los ilegales y les ordena trabajos sucios como fregar, limpiar WC, pelar patatas, con la ventaja de que puede pagar más. Tiene que hacerles la vida imposible. Huye de la GC pero los inmigrantes como son ilegales no le pueden denunciar.
Tendero	Posee la merienda, la cena y el alojamiento, así como bebidas varias, golosinas, carnets falsos y es el enlace con el empresario malo.
Médico	Reconocerá a todo aquel que necesite papeles (no hay DNI sin reconocimiento). <ul style="list-style-type: none">• Curará a todo aquel que lo necesite.• Para todo lo que haga cobrará• Llevará una ficha de seguimiento y control (se adjunta modelo)
Oficina del DNI	Expedirá DNI a diestro y siniestro poniendo mil pegas cada vez e incluso accediendo a sobornos. Necesitara una foto de familia y la huella dactilar.
El barquero	Les pasará a la Península por una gran cantidad de dinero para lo cual les pondrá pruebas, en ocasiones podrá cobrar y no cumplir el servicio.
Trabajador social	Guiará el juego e informará a participantes y scouters.

Si los inmigrantes no tienen dinero para pagar cuando sea necesario, se puede sustituir por diversas pruebas. Se detalla a continuación una lista optativa:

PRUEBAS

- Barquero: pelea de bates, al pasar la barca y cruzar el río.
- Médico: Pirámide humana, conseguir un peso exacto, inflar globos y explotarlos, el ahorcado.
- Guardia Civil: prueba de alcoholemia (con un globo), etc..

ANEXO II

En este mapa de África podéis observar el país al que pertenecéis: **Kenia**

Es el país que os ha visto nacer, donde habéis crecido y donde lo poco que tenéis se encuentra, pero la situación en toda África es inaguantable:

- El reparto colonial de los europeos a dividido y mezclado tribus en distintos territorios, por lo que las guerras son constantes. Es vuestro único modo de vida, donde, seguramente, acabareis muriendo.
- La pobreza llega a límites extremos y no tenéis ni agua ni alimentos.
- Las plagas y las enfermedades son cada vez más numerosas.

Así que habéis decidido huir hacia la Tierra donde todo hay: riqueza, trabajo, salud y paz a **ESPAÑA**.

ANTES DE EMPEZAR, RECOMENDACIONES:

- Nombrad a un secretario que apunte al final de este libro vuestras incidencias y un portavoz que hable por todos.
- Tenéis que leer en alto todas las normas y recomendaciones de este libro, ya que os serán muy útiles a lo largo de todo el juego.
- Abrigaros y disfrazaros como las gentes de la fotografía, es algo que se os valorará.

NORMAS Y OBJETIVOS DEL JUEGO:

- Al final del juego tendréis que ser ciudadanos españoles, con el suficiente dinero como para comprar vuestras cenas y vuestro alojamiento.
- Recordar la importancia de vuestra vestimenta y de cumplimentar con interés el cuaderno del inmigrante.
- Obedeced las instrucciones de los scouters.
- Respetad el entorno y las instalaciones.
- Todo aquello que poseáis, dentro del juego no tiene cabida y mientras dure el juego no os pertenece y no podréis hacer uso de ello.
- Sois como una persona sola por lo que debéis ir juntos a todas las partes, no podéis perder a ningún miembro.

PERSONAJES QUE ENCONTRAREÍS EN EL JUEGO

- **La Guardia Civil**, son los guardianes del bien y el orden, en una palabra, son la justicia, deberéis hacer lo que os ordenen.
- **Trabajador social**, os ayudará en todo lo que pueda, cualquier duda que tengáis os la resolverá.
- **Empresarios**: os darán trabajo y os pagarán por él.
- **Tendero**: tiene todo tipo de productos desde lo más básico hasta un refrigerio para el duro camino.
- **El médico**: os curará vuestras enfermedades.
- **Administrativo del DNI**: os hará los PAPELES.
- **El barquero**: os introducirá clandestinamente en España.

Como inmigrantes que sois debéis conocer una serie de situaciones por las que podéis ser **repatriados** (devueltos a vuestro país) y por lo tanto tendréis que comenzar de nuevo el juego:

- Estar indocumentado ante la ley.
- Falsedad de documentos.
- Alteración del orden público.
- Abandono de un miembro del grupo.
- Asociación indebida.
- Obstrucción de pasos públicos.
- Ocupar espacios que no os pertenezcan.
- Robo.
- Alteración del orden público en general.

SIN MÁS PREAMBULOS DESEAROS MUY BUENA SUERTE EN ESTA AVENTURA REAL QUE VAÍS A VIVIR. RECORDAD QUE ESTÁ MUCHO EN JUEGO Y QUE NO QUEREÍS VOLVER A VUESTRO PAÍS.
¡QUE LA SUERTE OS ACOMPAÑE!

	ESCULTAS/PIONEROS
	GANA TANTOS PUNTOS COMO PUEDES
	Duración: 45 minutos Destinatarios/as: jóvenes de 14 a 17 años

DESCRIPCIÓN

Se trata de un juego de puntuación en el que los participantes deben analizar las diferencias entre elegir una actitud cooperativa y una actitud competitiva.

OBJETIVOS

- Conocer y experimentar la importancia de cooperar dentro de un equipo.
- Procurar que las necesidades individuales sean satisfechas mediante realizaciones que contribuyan a la finalidad del grupo.
- Apoyar los impulsos naturales de los chavales hacia la cooperación.

CONTENIDOS

- **CONCEPTOS:**
 - La actitud cooperativa
 - La actitud competitiva
 - La actitud agresiva
- **HABILIDADES:**
 - Exponer las diferencias entre cooperar y competir
 - Técnicas de diálogo y respeto por el turno de palabra
 - Favorecer capacidad deductiva.
 - Toma de decisiones consensuadas.
- **ACTITUDES:**
 - Cooperativa
 - Consenso
 - Interés del grupo frente a intereses individuales.

DESARROLLO

Se divide al grupo en dos equipos. Un grupo que sea el equipo Rojo, otro el Azul. El Rojo y el Azul deben sentarse de espaldas de modo que no puedan verse. A cada equipo se les da una tarjeta con la letra X en un lado y con la Y en el otro. Cada vez, tanto el Azul como el Rojo enseñarán una de las dos letras o bien la X o bien la Y. Según los casos recibirán una puntuación diferente. El monitor o monitora, anotará la puntuación.

Si ambos equipos escogen X, ambos ganan + 5

Si ambos equipos escogen Y, ambos pierden - 5

Si Rojo escoge X y Azul escoge Y, Rojo pierde - 10 y Azul gana + 10
Si Rojo escoge Y y Azul escoge X, Rojo gana + 10 y Azul pierde - 10

La regla del juego es ganar lo más posible. No se trata de obtener más puntos que el otro sino de ganar ambos el máximo. Si los participantes no lo entienden así, no se les debe explicar hasta después del juego; de momento, se les deja con su interpretación errónea.

Los jugadores no pueden consultarse. El monitor que anota los puntos debe mantener estrictamente la regla del silencio. Los dos grupos muestran su elección y el monitor explica el resultado y les asigna la puntuación correspondiente. Deben jugar al menos unas diez veces.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
ROJO											
AZUL											

MATERIALES

Dos tarjetas; una para cada equipo. Por un lado de la tarjeta tiene la letra X y en la otra cara de la tarjeta está la letra Y.

SUGERENCIAS

Este juego puede realizarse de otras dos maneras: o bien los participantes se divide en dos grandes grupos aislados, o bien actúan dos jugadores y los demás son espectadores. Este juego puede también aplicarse al estudio de situaciones internacionales como: Países productores de petróleo y consumidores; la limitación Ruso - Americana de armamentos; dos prisioneros, etc.

PREPARACIÓN

Dividir al grupo en dos equipos iguales en cuanto al número de jugadores y a continuación repartir las tarjetas donde en cada una de ellas ponga la letra X e Y.

EVALUACIÓN

En el análisis del proceso del juego se pueden hacer preguntas como las siguientes: ¿qué sentimientos has tenido con respecto al otro jugador? ¿qué has hecho para aumentar tu puntuación? ¿qué ha hecho el otro jugador?

FUENTE

Este juego puede encontrarse en diferentes fuentes.