

	<b>LOBATOS</b>
	<b>LOS DARDIANOS</b>
	Duración: <b>1 hora</b> Destinatarios/as: <b>Niños/as de 8 a 11 años</b>

## **DESCRIPCIÓN**

---

Juego en el que los participantes aprenden lo que supone establecer contacto con otras culturas sin tener conocimiento previo de las mismas y crearse unos prejuicios antes.

## **OBJETIVOS**

---

- Reflexionar sobre las diferencias entre culturas y la dificultad de entenderse entre ellas.
- Comprender la necesidad de respetar las costumbres de otros para poder relacionarnos con igualdad.

## **CONTENIDOS**

---

- **CONCEPTOS:**
  - Prejuicios sociales.
  - Comunicación.
  - Culturas y formas de vida.
  - Igualdad.
- **HABILIDADES:**
  - Trabajo en equipo.
  - Técnicas de expresión corporal.
  - Técnicas de diálogo.
- **ACTITUDES:**
  - Aceptación de la diversidad.
  - Abierta ante otras culturas.
  - Interés por conocer otras culturas.
  - Respeto a los demás.

## **DESARROLLO**

---

Se divide al grupo en dos: cuatro o cinco personas serán los ingenieros y el resto serán los dardianos.

Un monitor se lleva aparte a los ingenieros y les explica la situación:

Pertenecen a una empresa con dificultades económicas que ha recibido el encargo de la ONU de construir un puente en el montañoso país de los dardianos, porque estos no saben construirlos. Si lo logran, la empresa logrará sobrevivir. Deben, además, enseñar a los dardianos la técnica de fabricación de puentes. Para ello cuentan con lápices, reglas, cartulinas, tijeras y pegamento. Una delegación de los ingenieros está autorizada a visitar durante unos minutos el país para explicar la situación a sus compañeros y ajustar el proyecto. Tienen un tiempo máximo de 20 minutos para construir el puente y enseñar la técnica a los dardianos. El puente deberá conectar dos sillas separadas por menos de un metro y ser capaz de sujetar unas tijeras. (Es muy importante que los ingenieros tengan la mínima información sobre lo que van a encontrarse al llegar junto a los dardianos).

Mientras tanto, otro monitor instruye a los dardianos. Les explica la misma historia que a los ingenieros, pero también las costumbres de este pueblo:

- Para hablar con otra persona hay que tocarla. De lo contrario, todo el pueblo empezará a gritar hasta que el hablante toque a la otra persona.
- Solo unas personas determinadas (las mujeres, o los que lleven un pañuelo en la cabeza) pueden tocar las tijeras. Si otro lo hace, el pueblo empieza a gritar.
- Todos los visitantes deben llevar permanentemente un globo en la mano.
- Cuando suene el tambor, todos los dardianos deben adorar a su gurú, sentado en medio del pueblo. Después se echan una pequeña siesta.
- Cuando suene la guitarra, todos empiezan a bailar.
- Los dardianos son gente muy cariñosa que se saludan sin parar, no importa si ya se han visto antes, se abrazan y se besan.

Una vez aprendidas las costumbres, se distribuyen los roles (músico, gurú, tambor, los que pueden tocar las tijeras) y se practica un rato. Es interesante adornar al pueblo con signos que causen confusión, ropas, colores, pinturas... Se produce entonces las visitas de los ingenieros, que deben estar dominados por toda la confusión posible.

Terminados los veinte minutos, independientemente de si el puente ha sido construido o no, se inicia el debate. El papel de los monitores es fundamental para lanzar las preguntas y adaptarlas a la realidad del grupo.

Para los ingenieros: ¿Qué idea mental se hicieron los ingenieros cuando les dijeron que los dardianos no sabían construir puentes? ¿Pensaron en pedir la opinión del pueblo sobre el puente? ¿Supusieron que era un pueblo primitivo? ¿Por qué? ¿Qué esperaban encontrar al llegar al pueblo? ¿Se imaginaban así el puente? ¿Cómo se sentían cuando todos gritaban? ¿Sabían por qué? ¿Se angustiaron por el poco tiempo disponible y por ver como los dardianos “perdían” el tiempo cantando y durmiendo?

Para los dardianos: ¿Se sintieron respetados por los ingenieros? ¿Eran estos arrogantes o cooperativos? ¿Qué hacían ellos cuando era el momento de adorar al gurú? ¿Les interesan los puentes? ¿Alguien les preguntó si lo necesitaban? ¿Por qué?

## **MATERIALES**

---

- Para el puente: reglas, tijeras, pegamento, cartulinas, lápices, celo....
- Para el pueblo: disfraces o telas de colores, globos, un instrumento musical, un tambor o algo que golpear

## **SUGERENCIAS**

---

Para hacer la actividad más dinámica es recomendable que haya el menos dos responsables, uno a cargo de cada grupo. Estos deben manejar el ritmo de cantar, adorar al gurú, dormir, gritar... durante la construcción del puente.

## **PREPARACIÓN**

---

Preparar el espacio donde vayamos a realizar la actividad.

## **EVALUACIÓN**

---

¿Se han divertido? ¿Han participado? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué han aprendido?  
¿Pueden aplicarlo en su vida diaria?

## **FUENTE**

---

Inspirado en diversas fuentes sin determinar.

	<b>LOBATOS</b>
	<b>EL PUEBLO</b>
	Duración: <b>1 hora y 30 minutos</b> Destinatarios/as: <b>Niños/as de 8 a 11 años</b>

## **DESCRIPCIÓN**

---

A través de un juego los niños aprenden a colaborar y a relacionarse con los demás.

## **OBJETIVOS**

---

- Fomentar la actitud de relacionarse de igual a igual y el respeto hacia otras personas .
- Fomentar la colaboración y participación en la Manada.
- Analizar las necesidades básicas para vivir.

## **CONTENIDOS**

---

- **CONCEPTOS:**
  - Relación interpersonal.
  - Trueque.
  - Colaboración.
  - Monopolio.
  - Interdependencia.
  - Comunicación.
  - Necesidades y lujos.
- **HABILIDADES:**
  - Análisis de la necesidad de colaboración entre todos.
  - Técnicas de diálogo y comunicación.
  - Distinción entre necesidades y lujos.
  - Identificación de situaciones de monopolio.
- **ACTITUDES:**
  - Colaboradora para la consecución de acuerdos.
  - Respetuosa con los demás.
  - Crítica ante los lujos que son innecesarios para vivir.
  - Abierta y comunicativa.

## **DESARROLLO**

---

En la primera parte se les explicará que el juego consiste en representar la vida de un pueblo donde no existe el dinero. Todo lo que necesiten para vivir (ropa, comida, agua...) lo tienen que conseguir por medio del trueque. Se puede regatear pero en las reglas hay que exponer claramente que no se permite robar o hacer chantajes.

Los monitores se encargarán de comprobar que se cumplen las reglas. Uno de los monitores o un seisenero controlará el almacén con productos de repuesto para que no se agoten las existencias.

Cada uno de los niños tendrá diez fichas iguales del mismo producto, por ejemplo zapatos, y tendrá que conseguir lo que le falta para poder vivir (agua, ropa, alimento). Para ello tendrá que intercambiar sus fichas con otros compañeros que tengan lo que a él le falta. Tendrá que negociar para conseguirlo, puede darse el caso de que él necesite agua pero la persona que la tiene no considere que los zapatos sean algo imprescindible para vivir.

Después de dejarles un tiempo (15-20 minutos) para que reúnan todas las cosas que necesitan se revisará lo que cada uno ha hecho y comenzará un debate para ver si los cambios han sido justos. Podemos intentar responder a algunas preguntas como estas: ¿Han sentido que han sido justos o han engañado a sus compañeros? ¿Qué han considerado que era más importante o necesario conseguir? ¿Creen que todos los productos valen lo mismo?

## **MATERIALES**

---

Diez fichas del mismo producto para cada uno de los participantes (agua, alimento, ropa, calzado...) y lápiz y papel.

## **SUGERENCIAS**

---

- En vez de darles un solo producto a cada uno, podemos darle cinco fichas de una cosa y cinco de otra.
- Podemos ambientar el espacio como si fuera un pueblo y poner “mostradores” para que realicen los trueques.
- A la hora de elegir los productos que les vamos a dar podemos introducir alguno que choque con el resto, por ejemplo un vídeo, un secador del pelo o algo así.

## **EVALUACIÓN**

---

¿Se han divertido? ¿Han participado? ¿Cómo se han sentido? ¿Han aprendido algo interesante? ¿Les ha parecido justo? ¿Pueden aplicarlo a su vida diaria?

## **FUENTE**

---

Juegos de educación en el desarrollo para Scouts.

	<b>LOBATOS</b>
	<b>EN BUSCA DEL TESORO DEL MUNDO</b>
	Duración: <b>1 hora</b> Destinatarios/as: <b>Niños/as de 8 a 11 años</b>

## **DESCRIPCIÓN**

---

Actividad con la que se pretende un mayor conocimiento de la situación de los niños en el mundo y analizar por qué no todos disfrutan de las mismas condiciones de vida.

## **OBJETIVOS**

---

- Profundizar en el conocimiento de niños del mundo y sus derechos.
- Tomar conciencia de las desigualdades entre países.

## **CONTENIDOS**

---

- **CONCEPTOS:**
  - Empatía.
  - Derechos de los Niños.
  - Pobreza.
  - Igualdad / desigualdad.
- **HABILIDADES:**
  - Técnicas de debate y reflexión.
  - Análisis del cumplimiento de los Derechos del Niño.
  - Análisis de las desigualdades entre países.
- **ACTITUDES:**
  - Crítica ante situaciones de pobreza.
  - Activa en la defensa de los Derechos de los Niños.

## **DESARROLLO**

---

Podemos iniciar la dinámica planteando a los lobatos que realicen una lluvia de ideas sobre cómo es el mundo y cómo les gustaría que fuera (posteriormente con las ideas del grupo realizaremos un debate sobre los problemas más importantes del momento actual y cómo podrían resolverse en el futuro). Cuando ya hayan hablado todos y lo veamos oportuno, les comentaremos que para conocer más datos vamos a iniciar una “búsqueda del tesoro del mundo” en la que vamos a aprender un montón de cosas sobre los niños del mundo y sus derechos. Les dividiremos en grupos e empezaremos la búsqueda, para ello habremos escondido previamente las piezas por un espacio delimitado. Cada vez que un grupo encuentra una pieza la guarda para, cuando las tengamos todas, juntarlas y hacer una puesta en común.

Leeremos la información que aparece en cada una de las piezas y la comentaremos entre todos, relacionándola con los Derechos del Niño, preguntaremos si conocen algo más de cada país o continente, tratando de retomar de vez en cuando alguna de las ideas aparecidas al principio de la actividad.

## **MATERIALES**

---

El mapa del mundo cortado en trozos. Información adicional que habremos recopilado previamente sobre problemas actuales o algún tema en concreto que queramos trabajar sobre la situación de los distintos países o continentes.

## **SUGERENCIAS**

---

Hay que adaptar la actividad a las características del grupo. Es fundamental que todos participen activamente a la hora de reconstruir al final el rompecabezas. Para empezar la actividad, en vez de realizar una lluvia de ideas, podemos dividirles en grupos y que escriban en una cartulina en una columna 5 ideas de cómo es el mundo actualmente y en otra qué cosas podrían hacerse para solucionarlas.

## **EVALUACIÓN**

---

¿Qué han aprendido? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué grado de conocimiento tenían de las distintas realidades de las que se ha hablado? ¿Qué actitud tienen frente a aquello que han aprendido? ¿Han participado en el debate?

## **FUENTE**

---

Actividad inspirada en “La semana de un solo mundo. Los jóvenes imaginan” (1996) de ACSUR-Las Segovias

## **ANEXO MAPA DEL MUNDO**

	<b>LOBATOS</b>
	<b>FIESTA REAL</b>
	Duración: <b>1 hora</b> Destinatarios/as: <b>Niños/as de 8 a 11 años</b>

## **DESCRIPCIÓN**

---

A través de un juego los niños/ as aprenden a respetarse y a trabajar en grupo.

## **OBJETIVOS**

---

- Fomentar el respeto de las opiniones de los otros lobatos.
- Fomentar la no competitividad y la imaginación.
- Analizar el proceso de toma de decisiones de forma democrática.

## **CONTENIDOS**

---

- **CONCEPTOS:**
  - Relación interpersonal.
  - Resolución de conflictos.
  - Competitividad.
  - Proceso democrático.
- **HABILIDADES:**
  - Trabajo en equipo.
  - Escucha activa.
  - Análisis del proceso de toma de decisiones democrático.
- **ACTITUDES:**
  - Actitud de escucha.
  - Activa y participativa en la toma de decisiones.
  - Respetuosa con las opiniones de los demás.

## **DESARROLLO**

---

Realizaremos la actividad en varias partes. En la primera toda la manada está en círculo, entonces un monitor les contará una historia sobre un rey que quiere celebrar una fiesta original y no sabe cómo hacerlo para que todo el mundo quede contento y les guste mucho, para conocer la opinión de su pueblo les ha pedido que le ayuden presentándole dibujos sobre cómo quieren hacer la fiesta. Daremos unos 15-20 minutos a los participantes para que hagan sus propuestas.

La segunda parte consiste en que cada grupo explique de palabra por qué ha decidido hacer ese tipo de fiesta y elegir la que más les guste a todos. Previamente al juego los scouts han explicado a la manada que todos tienen que hablar y respetar los turnos de palabra.

## **MATERIALES**

---

- Papel.
- Lápices de colores y/o rotuladores.

## **SUGERENCIAS**

---

- Podemos realizar la actividad en una acampada o campamento y representar la historia del rey disfrazándonos, así cada uno tendría asignado un papel en el pueblo. Después de evaluar podemos realizar la fiesta de verdad.
- Otra posibilidad para la puesta en común es que se haga en un mural en el que todos representen las sugerencias que querrían hacerle al rey para la fiesta.

## **EVALUACIÓN**

---

¿Han participado todos los lobatos? ¿Les ha gustado representar a ese grupo del Pueblo? ¿Por qué? ¿Qué han aprendido? ¿Cómo se han sentido? ¿Se han sentido escuchados?

## **FUENTE**

---

Actividad adaptada de Juegos para la paz. ([www.ctv.es](http://www.ctv.es))

	<b>LOBATOS</b>
	<b>GLOBINGO</b>
	Duración: <b>1 hora</b> Destinatarios/as: <b>Niños/as de 8 a 11 años</b>

## **DESCRIPCIÓN**

---

Abordar el concepto de la globalidad del mundo en el que vivimos a través de la procedencia de los productos que nos rodean.

## **OBJETIVOS**

---

- Vivir y demostrar, a partir de una experiencia local, el carácter planetario de nuestro mundo y la relación entre países.
- Facilitar el conocimiento entre los miembros del grupo.

## **CONTENIDOS**

---

- **CONCEPTOS:**
  - Globalidad.
  - Relación entre países.
  - Productos.
  - Comunicación.
- **HABILIDADES:**
  - Análisis y comprensión de las conexiones que existen entre los distintos países.
  - Técnicas de diálogo.
  - Análisis de la procedencia de los productos.
- **ACTITUDES:**
  - Abierta a conocer otras culturas.
  - Participativa.
  - Interés por conocer a sus compañeros.

## **DESARROLLO**

---

Se da a cada uno de los chavales una copia del anexo “*Encuentra a alguna persona que...*” y se les pide que rellenen todos los cuadros que puedan a través de la información que obtengan de sus compañeros. Cuando encuentren a una persona que pueda contestar a alguna de las preguntas, se apunta en la casilla correspondiente su nombre y el país. El nombre de esta persona solo puede figurar

una vez. Cada vez que alguien consigue completar alguna de las cuestiones, los chavales tienen que gritar ¡Globingo!

Los chavales quedarán sorprendidos de la cantidad de vínculos que tienen con el mundo en sentido ampliado, por encima de su propio sentido local. Una vez acabada la experiencia, y después de discutir de forma genérica las vivencias de la actividad, se puede solicitar al grupo que establezca diferentes categorías que expresen los tipos de conexión global (por ejemplo, vínculos comerciales, vínculos mediante los mass-media, conexiones derivadas de las migraciones de personas, etc)

A continuación, podemos seguir ocupándonos del tema trabajando con un planisferio (preferentemente la proyección de Peters), señalando en el mapa los países indicados a través de la actividad. Con alfileres de colores e hilos se puede vincular cada país identificado con la localidad, a fin de expresar visualmente el vínculo global. La experiencia podría continuar con ideas como las siguientes: “un mundo en la despensa”, que analizaría el lugar de procedencia de los productos que tenemos en la nevera de casa, los productos más consumidos en la localidad, en el país, etc.

## **MATERIALES**

---

Una copia del Anexo I “*Encuentra a alguna persona que..*” para cada participante.

## **SUGERENCIAS**

---

También se podría hacer la actividad con una salida a un supermercado, a fin de ver la procedencia de los alimentos y productos que se pueden comprar allí.

## **EVALUACIÓN**

---

¿Qué han aprendido? ¿Cómo se han sentido? ¿Se han divertido? ¿Han participado?  
¿Les ha parecido interesante?

## **FUENTE**

---

[www.pangea.org/edualter](http://www.pangea.org/edualter)

**ANEXO**

---

<b>“ENCUENTRA A ALGUNA PERSONA QUE...”</b>		<b>NOMBRE</b>	<b>PAIS</b>
<b>1</b>	...haya viajado a algún país extranjero		
<b>2</b>	...se escriba con personas de fuera		
<b>3</b>	...esté aprendiendo algún idioma extranjero		
<b>4</b>	...tenga familia en el extranjero		
<b>5</b>	...haya ayudado a alguien de otro país, por ejemplo, respondiendo a alguna pregunta de algún turista extranjero		
<b>6</b>	...sea aficionado a algún grupo musical de otro país		
<b>7</b>	...lleve alguna prenda fabricada en el extranjero		
<b>8</b>	...le gusten los productos alimenticios procedentes de otros países		
<b>9</b>	...conozca a algún deportista, cantante o actor famoso de otro país		
<b>10</b>	...su padre o su madre tenga un coche fabricado en otro país		
<b>11</b>	...haya hablado alguna vez con alguna persona que haya vivido o viva en el extranjero		
<b>12</b>	...viva en una casa en la que se hable más de una lengua		
<b>13</b>	...haya leído un cómic realizado en algún otro país		
<b>14</b>	...haya aprendido recientemente algo sobre otro país a través de la televisión		
<b>15</b>	...tenga una televisión o cualquier otro aparato fabricado en el extranjero		
<b>16</b>	...su padre o su madre, o algún otro familiar haya nacido en el extranjero		
<b>17</b>	...conozca a un escritor actual nacido en otro país		