

	SCOUTS
	EN BUSCA DEL DESARROLLO
	Duración: 1 hora y 45 minutos Destinatarios/as: Niños/as de 11 a 14 años

DESCRIPCIÓN

Con este sencillo juego los participantes descubrirán las distintas situaciones que viven los países del mundo, la interrelación que existe entre todos y las diferencias Norte y Sur.

OBJETIVOS

- Ayudar a comprender que el desequilibrio de las relaciones entre el Norte y el Sur es uno de los factores que empuja a la emigración.
- Comprender la interdependencia entre países
- Comprender el racismo y la xenofobia como parte de un problema global.

CONTENIDOS

- **CONCEPTOS:**
 - Desequilibrios Norte-Sur: Deuda externa
 - Consecuencias del modelo actual de desarrollo económico
 - Cooperación para el desarrollo
 - Justicia
- **HABILIDADES:**
 - Técnicas de diálogo y escucha.
 - Análisis de causas y consecuencias de un desarrollo desigual.
 - Análisis de las consecuencias de la Deuda externa
 - Análisis de los diferentes sistemas económicos actuales y pasados.
- **ACTITUDES:**
 - Actitud solidaria y de igualdad.
 - Crítica ante el racismo y la xenofobia
 - Respeto.

DESARROLLO

Se divide a los participantes en cuatro equipos. Se mezclan las fichas de colores y se da a elegir una a cada equipo. Entregaremos al equipo de la ficha amarilla 7 cuentas, y 21 a los otros equipos (ésta viene a ser la distribución de los recursos naturales entre el Norte y el Sur). A continuación se lanza el dado para ver que equipo empieza y se leen las reglas del juego.

REGLAS DEL JUEGO

Hay juegos en los que las reglas no son iguales para todos y todas. Así ocurre en este: las ventajas y los inconvenientes en el camino para alcanzar el desarrollo son diferentes según quién juega. Tal vez ello parezca injusto, pero no hemos sido nosotros los que hemos inventado las reglas, las hemos copiado, lo más fielmente posible, de la realidad misma.

El azar determinará en esta ocasión quién juega con cada ficha. En la realidad no es la suerte sino otras condiciones, históricas, geográficas, étnicas, económicas, culturales... las que determinan los obstáculos y las posibilidades que cada pueblo habrá de afrontar para intentar construir su desarrollo. Para cambiar las reglas del juego sería imprescindible que todos los jugadores, los que tienen obstáculos y los que tienen ventajas, estuvieran de acuerdo. Pero esta no parece hoy una realidad cercana.

- Los equipos lanzan el dado por turno y cogen la tarjeta de la casilla (ver anexo) en la que han caído, si ésta tiene dibujo (la primera vez se leerán todas las instrucciones, el resto de las veces se leerán sólo las correspondientes a cada color).
- Los pagos de cuentas (que representan los recursos de cada país) deben hacerse siempre. Si un equipo no tuviera cuentas deberá pedir las prestadas al equipo que más tenga, devolviendo el doble, en concepto de intereses, en cuanto tenga oportunidad.

Las reglas del juego no podrán cambiarse a menos que exista un acuerdo total entre todos los jugadores o que una tarjeta dé instrucciones en este sentido.

MATERIALES

Un tablero de juego, cuatro fichas (una amarilla y otra blanca, las otras dos, el color es indiferente), un dado, las tarjetas de juego y setenta cuentas (judías, garbanzos, macarrones o algo así).

SUGERENCIAS

En la casilla 49, el equipo amarillo puede cambiar las reglas del juego como le venga en gana. Lo más probable es que lo hagan en su propio beneficio, dejando a los demás varias rondas sin jugar, expoliando sus recursos, obligándoles a volver a empezar... Si se inclinan por hacer unas reglas más justas, el coordinador de la actividad debe indicarles que, políticamente, sería muy difícil de conseguir ya que el electorado los abandonaría por tomar una medida tan impopular, que los deja sin todos los privilegios de los que han disfrutado hasta ese momento.

PREPARACIÓN

Es necesario realizar previamente el tablero.

EVALUACIÓN

Terminado el juego, el coordinador leerá en voz alta las tarjetas de las casillas en las que no cayó ningún equipo. Después iniciaremos un debate sobre lo que los jugadores han sentido y aprendido: ¿Cómo se ha sentido cada equipo? ¿Ocurre en realidad lo que se plantea en el juego? ¿Qué países están representados por cada color? ¿Quién se beneficia del modelo de desarrollo del juego? ¿Qué ganan los países del Sur? ¿Cómo afectan al Norte los problemas del Sur? ¿Es válido este modelo para todo el mundo? ¿Cómo afecta este modelo a tu vida diaria? ¿Qué puedes hacer para cambiarlo y hacerlo más justo? ¿Qué han aprendido?

FUENTE

Actividad inspirada en diversas fuentes.

ANEXO

TARJETAS DE JUEGO

Casilla 3 – Colonizadores y colonizados

Equipo amarillo: en el pasado (y tal vez en el presente todavía, aunque de otra manera) tu país colonizó a otros. De ellos obtuvo riquezas y materias primas. Por ello avanzas una casilla hacia el desarrollo y recibes una cuenta de cada uno de los jugadores.

Otros equipos: en el pasado (y tal vez en el presente todavía, aunque de otra manera) tu país fue colonizado. Ellos se llevaron riquezas y materias primas. Por eso te alejas una casilla de la meta y entregas dos cuentas al equipo amarillo.

Casilla 7 – Salud para el desarrollo

Equipo amarillo: el desarrollo que ya has alcanzado te permite mejorar la asistencia sanitaria, disminuir la mortandad infantil, acabar con las epidemias y prolongar las expectativas de vida. Avanzas una casilla hacia el desarrollo.

Resto de equipos: los niveles de atención sanitaria son muy bajos o no existen prácticamente. El cólera, el SIDA y otras epidemias, junto a la alta mortalidad infantil y la poca expectativa de vida de la mayor parte de la población, te alejan dos casillas del desarrollo.

Casilla 10 – La explosión demográfica

Equipo amarillo: has conseguido controlar el índice de natalidad, manteniendo estables o bajos los niveles de crecimiento de la población y, en consecuencia, mejorando su nivel de consumo. Avanzas dos casillas.

Resto de equipos: tu población crece muy rápido y cada vez tienes más problemas para atender sus necesidades básicas. Te alejas dos casillas del desarrollo.

Casilla 12 – Guerra y violencia

Equipo amarillo: posees una boyante industria armamentística. Las crecientes ventas de armas a otros países hacen que todos te paguen tres cuentas y que avances una casilla.

Otros equipos: las tensiones sociales y la represión consiguiente, la existencia de guerrillas, las guerras civiles y con otros países te obligan a mantener un fuerte ejército y recaudar fuertes impuestos para pagar los gastos militares. Entregas dos cuentas al equipo amarillo y pasas dos turnos sin jugar.

Casilla 16 – La revolución urbana

Equipo amarillo: las grandes ciudades se han convertido en centros financieros e industriales de gran importancia, la especulación del terreno produce grandes beneficios. Avanzas tres casillas.

Resto de equipos: el empobrecimiento del campo hace que los campesinos emigren a las ciudades y se crean grandes cinturones de miseria. Un turno sin jugar.

Casilla 18 – Hombres, hembras y hambres

Equipo amarillo: la mejora en la producción y conservación de alimentos pone a tu alcance gran variedad de ellos. Aunque desconocemos los efectos que a largo plazo tendrán los colorantes y conservantes, la buena alimentación podría hacerte avanzar una casilla, pero como tienes que hacer frente a grandes excedentes y deshacerte de ellos para no perjudicar los precios del mercado, te quedas donde estás.

Resto de equipos: la sequía, la desertización, la sobreexplotación agrícola, la falta de tecnología, hace que cada vez haya más escasez de alimentos y pierdes un turno sin jugar.

Casilla 21 – Economía informal o paro encubierto

Equipo amarillo: la automatización de muchos procesos productivos y la consiguiente reconversión industrial hacen que crezca el paro estructural. Tienes que dedicar muchos recursos a financiar a los desempleados y poner en marcha políticas sociales que te podrían retrasar una casilla, pero como tus beneficios globales aumentan sólo permaneces una ronda sin jugar.

Resto de los equipos: la falta, deterioro o destrucción del escaso tejido industrial y la crisis agrícola hace que aumente el paro y la economía sumergida. Atrasa dos casillas.

Casilla 24 – Educación para el desarrollo

Equipo amarillo: el acceso a todos los niveles educativos de buena parte de la población favorece el desarrollo, por lo que avanzas dos casillas y todos los equipos te pagan una cuenta.

Resto de equipos: el analfabetismo y las carencias educativas te obligan a retroceder cuatro casillas.

Casilla 27 – Un agujero en la atmósfera

Equipo amarillo: se producen desastres naturales y cambios climáticos como consecuencias del deterioro medioambiental. Tus recursos naturales se están agotando. Trasladadas las industrias contaminantes a otros países más pobres e importas de allí recursos naturales. Avanzas dos casillas.

Resto de equipos: se producen desastres naturales y cambios climáticos como consecuencia del deterioro medioambiental. Se instalan en el país industrias contaminantes y tus recursos naturales viajan a otros países. Te alejas del desarrollo una casilla.

Casilla 30 – La revolución tecnológica

Equipo amarillo: la tecnología pone a tu alcance nuevas posibilidades de desarrollo. Además, la exportación de tecnología produce altos rendimientos. Cada uno de los equipos te da una cuenta y avanzas una casilla.

Resto de equipos: la revolución tecnológica es un tren que pasa de largo. Retrocedes tres casillas y pagas tres cuentas al equipo amarillo a cambio de recursos tecnológicos.

Casilla 34 – El fin de las ideologías

Equipo amarillo: has ganado la Guerra Fría. El mercado libre ha triunfado sobre las ideologías. La historia ha terminado. Nada se opone a tu pleno desarrollo. Avanzas dos casillas.

Resto de equipos: te has quedado sin utopías. El libre mercado impone su ley y cae sobre tu cabeza. Los que pretenden cambiar las cosas radicalmente son ridiculizados y reprimidos. Permanece una ronda sin jugar.

Casilla 37 – En el fondo siempre está el Fondo...Monetario Internacional

Equipo amarillo: el Fondo Monetario Internacional (FMI) respalda tu política económica y apoya tu estrategia de inversiones en la compra de empresas públicas de países más pobres “para contribuir a su desarrollo”. Las inversiones son tan rentables que cada equipo te da dos cuentas y tú avanzas dos casillas.

Resto de equipos: el FMI te impone una política de saneamiento y ajuste. Debes privatizar tus empresas y servicios públicos. Disminuye la inflación, aumenta el desempleo y los pobres se empobrecen cada vez más. Pagas al equipo amarillo dos cuentas a causa de tu deuda externa y atrasas dos casillas.

Casilla 40 – La cooperación internacional al desarrollo

Equipo amarillo: repartes un 1% de tus cuentas entre todos los demás equipos. (Si tienes que dividir físicamente alguna cuenta, hazlo). Ingresas en los organismos internacionales de cooperación al desarrollo y avanzas una casilla.

Resto de equipos: recibes del equipo amarillo una cuenta en concepto de créditos para el desarrollo a bajo interés. Estos créditos sirven para la compra de bienes de equipo al equipo blanco. Podrías avanzar una casilla, pero como tienes que devolver dos cuentas al equipo amarillo en concepto de intereses y compra de recambios y tecnología complementaria, te quedas como estabas.

Casilla 42 – Una cultura de cine...y televisión

Equipo amarillo: la revolución de las comunicaciones y el enorme desarrollo de tu industria audiovisual y de entretenimiento hace que tus valores se extiendan por todo el mundo y que tus valores en bolsa crezcan vertiginosamente. Avanzas dos casillas y recibes de cada equipo dos cuentas en concepto de pago por tus servicios de información y de tus productos culturales.

Resto de equipos: la revolución de las comunicaciones y la creciente penetración de los productos y valores culturales ajenos van difuminando tus señas de identidad. Aceptas como propios los modelos de relación, comunicación y desarrollo que nada tienen que ver contigo. Te quedas en esta casilla, paralizado ante la televisión, un turno.

Casilla 44 – Nuevas migraciones, nuevas segregaciones

Equipo amarillo: la creciente emigración de personas hambrientas en busca del desarrollo desde los países del Sur te obliga a destinar recursos a la represión de los ilegales, atención social básica, ayuda a otros países para evitar nuevas oleadas de emigrantes... Para avanzar una casilla tienes que pagar una cuenta a cada equipo.

Resto de equipos: la emigración, de cada vez más gente, a los países del Norte hace que te retrases tres casillas.

Casilla 46 – Talando los bosques, extinguiendo especies

Equipo amarillo: tus elevados niveles de consumo te obligan a explotar cada vez más recursos naturales, especialmente en los países pobres del Sur. Tu acción depredadora contribuye a que desaparezcan grandes extensiones de bosques y numerosas especies. Si jugaras pensando en los demás jugadores deberías retrasarte unas cuantas casillas, para corregir errores o cambiar de juego, pero como no es así avanzas, mientras tengas tiempo, una casilla más.

Resto de equipos: tus recursos naturales están siendo expoliados sin que mejore tu nivel de desarrollo. Aumenta la desertización, cambia el clima, crece el hambre. Los altos organismos internacionales censuran por todo ello tus políticas medioambientales, por eso retrocedes una casilla y pagas al equipo amarillo una cuenta.

Casilla 49 – Un nuevo orden....para los que quieran mandar

Equipo amarillo: puedes fijar a partir de este momento las reglas del juego como mejor te convenga. Si alguno de los demás equipos protesta o quiere intervenir en el establecimiento de nuevas reglas, deberá entregarte todas sus cuentas. Avanzas dos casillas.

Resto de equipos: disimula y no rechistes. Con un poco de suerte, el nuevo orden internacional que se está gestando no te obligará a volver a empezar desde el principio. Por si acaso, pasas una ronda sin jugar.

Casilla 52 – La muerte

Equipo amarillo: la amenaza de una fuerte recesión pone en peligro de muerte tu modelo de desarrollo. Si no quieres volver a empezar, no te queda más remedio que apretar las clavijas a los otros equipos y cobrarles, en concepto de interés de la deuda, dos cuentas a cada uno. Para que no digan que todo son ventajas para ti, retrocedes una casilla.

Resto de equipos: la caída de los precios de las materias primas y la subida de los intereses de la deuda externa producen una gran recesión económica. Retrocedes una década, es decir, vuelves a empezar el camino al desarrollo.

Casilla 54 – El desarrollo

Equipo amarillo: ¡enhorabuena! lo has logrado. Es cierto que los demás jugadores están lejos de esta meta y que, hagan lo que hagan, nunca podrán alcanzarla. También es verdad que tu tienes la propiedad o el control de todos los recursos existentes, lo que deja a los demás más bien poco. Por otra parte, son muchas las amenazas que anuncia el futuro: los recursos naturales se agotan y se degradan, el aire está envenenado al igual que el agua, la tierra se desertiza, el hambre y la desesperación crecen en muchos lugares del mundo, las masas de emigrantes que huyen de la miseria penetran en el comfortable mundo desarrollado, etc, Pero mientras te quede tiempo, disfruta del triunfo.

Resto de equipos: O bien has tenido una suerte increíble o has hecho alguna trampa, o este juego tiene que ser perfeccionado. De otro modo es casi imposible para un equipo que no sea el amarillo llegar hasta aquí. Esta suerte está reservada a unos pocos. Si hubiera muchos que alcanzaran esta meta, sería preciso repartir los recursos limitados y eso haría que los pocos que ahora disfrutaban casi en exclusiva de las ventajas tuvieran que renunciar a ellas. Y eso es difícil, porque son esos pocos los que marcan las reglas del juego.

	SCOUTS
	MINAS
	Duración: 1 hora aproximadamente Destinatarios/as: Niños/as de 11 a 14 años

DESCRIPCIÓN

A través de una actividad educativa introduciremos a los participantes en un tema tan importante y serio como es el de las minas terrestres para su posterior reflexión y debate.

OBJETIVOS

- Analizar las consecuencias de las guerras y del uso de las minas terrestres.
- Concienciar a los participantes de la problemática de las minas terrestres.
- Desarrollar el sentimiento empático.

CONTENIDOS

- **CONCEPTOS:**
 - Guerra.
 - Minas terrestres.
 - Justicia.
 - Derechos Humanos.
 - Violencia.
- **HABILIDADES:**
 - Análisis de las consecuencias del uso de las minas
 - Técnicas de diálogo y reflexión.
 - Análisis de situaciones donde no se cumplen los Derechos Humanos.
- **ACTITUDES:**
 - Crítica y reflexiva ante el uso de minas terrestres.
 - Crítica ante la guerra como vía de solución de conflictos.
 - Reflexiva ante las consecuencias para la población civil.
 - Activa en el cumplimiento de los Derechos Humanos.

DESARROLLO

Empezaremos la actividad dividiendo a los participantes en dos grupos. Uno de ellos serán los “detonadores” y otros los “vecinos”, después se intercambiarán los papeles. El equipo de los detonadores dibujará en una hoja de papel las cuadrículas del “campo minado” colocando una mina en cada fila (si la cuadrícula es de 10 x 10 habrá que colocar 10 minas en el campo, ver anexo), teniendo en cuenta que no se puede colocar una al lado de otra.

El otro equipo, los vecinos, deben cruzar los campos de minas con el menor número de “bajas” posible. Todos los integrantes del grupo deben dar los pasos al mismo tiempo, avanzando cada vez una casilla hacia adelante, a la derecha o a la izquierda, nunca en diagonal ni hacia atrás, tampoco podemos retroceder a una casilla en la que hayamos estado antes, aunque un compañero sí que puede moverse a una casilla en la que haya estado otro anteriormente. Cada persona debe tomar su propia dirección. Más de una persona puede ocupar el mismo recuadro.

Después de cada paso los del equipo de los detonadores dirán si alguien ha pisado una mina: la persona que la haya pisado está eliminada (se supone que ha muerto en la explosión) y deja de jugar, los que estén en las casillas de alrededor de la mina que ha explotado están heridos, han “perdido” una pierna y deben continuar el juego a la pata coja. La segunda vez que pierda una pierna tendrá que seguir sentado sobre el tablero y a partir de entonces perderá los brazos u otro miembro.

El equipo que logre alcanzar el otro lado del campo minado con el mayor número de jugadores “vivos” y con el menor número de heridos será el ganador.

Después de que cada equipo haya jugado como detonadores y vecinos, nos sentaremos en círculo y haremos una pequeña evaluación de lo que les ha parecido el juego. A continuación introduciremos el tema de las minas terrestres dándoles algunos datos de interés (ver anexo) y comenzaremos el debate. Algunas preguntas a responder durante el mismo serían por ejemplo: Si estás defendiendo un terreno ¿sería correcto que plantases minas? ¿Cuáles son los efectos a corto y a largo plazo de plantar minas terrestres? ¿Quiénes terminan sacando beneficios al final de todo y quien acaba perdiendo (la vida por ejemplo, y el dinero)? ¿En que medida podría utilizarse el dinero mejor que en esto?

MATERIALES

- Papel y bolígrafos.
- Tiza, pita o cinta de embalar para delimitar el tablero de juego.

SUGERENCIAS

- Si realizamos la actividad en una sala podemos aprovechar las baldosas del suelo para el tablero de juego.
- Podemos buscar más información sobre el tema además de la del anexo.

EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido antes y después del juego? ¿Qué han aprendido? ¿Les parece un tema importante? ¿Han participado?

FUENTE

Actividad inspirada en una encontrada en la página www.fuhem.es/CIP/EDUCA/RECDID5.htm

ANEXO

ALGUNOS DATOS DE INTERÉS

- Las minas terrestres matan como mínimo 800 personas cada mes y mutilan diariamente a una persona cada 15 minutos. La mayoría son mujeres y niños cuando recogen leña o van a buscar agua.
- El problema de las minas es un problema de jóvenes, pues el 80% de las víctimas son niños y niñas.
- Una de cada ocho víctimas de las minas muere antes de alcanzar el hospital.
- Existen unos 110 millones de minas esparcidas por más de 80 países.
- Las minas son fabricadas en varios países europeos, entre ellos España, Portugal, Suecia, Reino Unido y Francia.
- Comprar una mina cuesta alrededor de 600 pesetas, pero extraerla del suelo supone un gasto de más de 140.000 pesetas.

EJEMPLO DE TABLERO DE JUEGO

Campo minado de 10 x 10

O									
						O			
	O								
					O				
							O		
				O					
								O	
		O							
									O
			O						

	SCOUTS
	REFUGIADOS
	Duración: 1 hora y 30 minutos Destinatarios/as: Niños/as de 11 a 14 años

DESCRIPCIÓN

A través de esta técnica socioafectiva, nos pondremos en diversas situaciones vividas por refugiados y desplazados, lo que favorece la empatía y comprensión de dichas circunstancias.

OBJETIVOS

- Facilitar una mayor comprensión de los sentimientos que un refugiado experimenta.
- Desarrollar el sentimiento empático.
- Descubrir las relaciones existentes entre diferentes estilos de vida y las relaciones entre Norte-Sur.

CONTENIDOS

- **CONCEPTOS:**
 - Situación de los refugiados y desplazados.
 - Relaciones Norte-Sur.
 - Consecuencias de la guerra.
 - Los Derechos Humanos.
- **HABILIDADES:**
 - Análisis de las consecuencias de la guerra.
 - Distinción entre refugiados y desplazados.
 - Análisis de las relaciones Norte-Sur.
 - Trabajo en equipo.
- **ACTITUDES:**
 - Crítica ante situaciones de conflicto armado.
 - Solidaria.
 - Interés y compromiso con la realidad de los refugiados.

DESARROLLO

Introduciremos el tema contándoles unos cuantos datos y casos reales (ver anexo). La actividad se va a desarrollar en dos partes.

En la primera les dividiremos en grupos de 4 o 5 personas cada uno y les pediremos que intenten responder a una serie de preguntas, dispondrán de unos 20 minutos:

- Imaginad que os veis obligados a abandonar repentinamente vuestro hogar, y que sólo tenéis tiempo de recoger unas pocas cosas que habréis de transportar muy lejos ¿qué os llevaríais? ¿qué os costaría más abandonar?
- Representaros cómo sería el viaje e imaginad las conversaciones, las esperanzas y el miedo de las familias inmersas en una situación así.
- Imaginad el momento de la llegada al campamento de refugiados: si no tuvieseis nada ¿cómo iniciaríais una nueva vida allí?
- Pensad en qué lugares hay refugiados y qué tipo de situaciones llevan a que muchos seres humanos tengan que dejar su hogar y exiliarse.

Después de hacer una puesta en común de lo debatido en los grupos de trabajo, pasaremos a la segunda parte de la actividad. Cada grupo representará a un país. Formaremos grupos de 6/8 personas, que pueden reunirse por separado en la misma habitación o aula, siempre que ésta sea lo bastante espaciosa como para permitir una cierta separación entre ellos. A cada grupo le asignaremos un color. Cada miembro del grupo ha de recibir un papel de ese color doblado, además habrá un miembro de cada grupo que reciba escrito en el papel la palabra “refugiado”. El educador asignará a cada grupo una situación política /social /económica: por ejemplo “dictadura militar”, “zona de guerra”, “área devastada por un desastre natural”, “democracia estable”, etc. (deberíamos colocar carteles con amplias descripciones de estas situaciones en algún lugar visible).

También explicará que en cada grupo hay un “refugiado en potencia”, una persona que no está de acuerdo con su situación y que está decidida a irse. El grupo deberá decidir si permitirá esta marcha o si, previniéndola, la impedirá.

Les daremos 15 minutos para que se adapten a su nueva situación, en base a las características que les han correspondido. Pasado ese tiempo, si el refugiado ha decidido irse, escogerá otro grupo e intentará entrar en él. Estos otros grupos determinarán si lo admiten o lo rechazan. En el último caso harán todo lo posible por impedirle entrar.

El refugiado intentará conseguir su entrada negociando en base a diversas razones o bien la forzará “a escondidas”. Tanto en un caso como en otro, una vez instalado no podrá ser expulsado (tendremos en cuenta que, por problemas de espacio, “la población” de un país no ha de pasar de 10 personas).

Una vez integrados los refugiados en los nuevos grupos los antiguos miembros decidirán cuál será su situación “social” dentro del grupo: si se podrán integrar plenamente o serán marginados, qué trabajos les serán encomendados, etc.

Después de haber transcurrido el tiempo estipulado como necesario por el educador pasaremos a hacer una puesta en común y reflexión, en la que los refugiados y los distintos países explicarán su historia y los problemas y sentimientos experimentados durante la actividad: Algunas preguntas a responder serían:

- Por los refugiados: ¿por qué huyeron?, ¿qué circunstancias provocaron su marcha?, ¿cómo se sintieron?, ¿rechazados o apoyados?, ¿Cómo se sienten ahora, en su nueva situación?
- Por los países: ¿Por qué decidieron admitir a los refugiados en su comunidad?, si el grupo ha crecido ¿será eso positivo para su comunidad?, en caso de haber cerrado sus “fronteras” ¿cuáles son las razones que les han llevado a impedir la entrada de otras personas?

MATERIALES

- Trozos de papel de tantos colores como grupos haya.
- Folios y bolígrafos.
- Carteles con descripciones breves de las diversas situaciones elegidas: zona de guerra, área subdesarrollada de hambre crónica, región devastada por un desastre natural (inundaciones, terremotos), minoría perseguida o marginada, ...etc. Tantos carteles como grupos haya.

SUGERENCIAS

- Podemos incluir en los carteles alguna imagen. Tanto la información como las imágenes podemos sacarlas de recortes de prensa, revistas, TV, internet, etc
- Una manera de motivar un sentimiento relacionado con el tema que trabajamos es trasladarlo del lugar habitual donde se realizan las actividades a otro que no reúna las condiciones necesarias de luz, mobiliario, etc sin darles ningún tipo de explicación. Si hacemos esto podemos utilizarlo como introducción de la actividad.

PREPARACIÓN

Hay que preparar los trozos de papel de colores y los carteles.

EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿Les ha parecido interesante? ¿Han participado? ¿Qué han aprendido? ¿Podemos aplicar lo que hemos aprendido en los conflictos que surgen a diario: en la sección, en el grupo, en casa, en la escuela...? ¿Se sienten ahora más cerca de esas situaciones?

FUENTE

Actividad inspirada en una encontrada en la página Christian Aid Londres.

ANEXO

Algunos datos de interés

En el mundo hay 17 millones de refugiados. Solamente en África hay 4 millones de personas que han tenido que abandonar sus regiones de origen a causa de la guerra, el hambre o las persecuciones (políticas, religiosas, raciales, etc).

Sudán con tres guerras civiles desarrollándose al otro lado de sus fronteras, acoge a más de 550.000 refugiados procedentes, básicamente, de Etiopía y Uganda. Y este número continua creciendo.

Algunos casos reales

- **Primer caso: MEBRAT**

Mebrat Mariam es una viuda de Asmara, Eritrea. Su marido fue secuestrado y asesinado en 1978. En aquel entonces la familia fue expulsada de su hogar y obligada a vivir en un gallinero. Petrus el hijo mayor de 19 años, fue encarcelado durante 3 meses y la propia Mebrat recibió continuas amenazas. Cuatro años de sufrimientos hicieron que Mebrat, Petrus y otros seis hijos más pequeños marcharan hacia el Sudan, después de alquilar 3 camellos. Tras muchas semanas de camino llegaron a la frontera pero aún tuvieron que esperar 11 días antes de atravesarla pues fueron retenidos por los soldados gubernamentales. Ahora han encontrado una casa en Um Gulja, uno de los 16 campamentos de refugiados sostenidos por la Christian Aid a través del Consejo de las Iglesias de Sudán.

- **Segundo caso: Refugiado Anónimo. Tailandia, 1978**

Necesitamos arroz y otros alimentos; pero, por ahora, no tenemos con qué comprarlos. Tampoco tenemos permiso de trabajo. Si la distribución de alimentos no funciona bien, simplemente tenemos que pasarnos sin ellos. Disponemos de muy poca cantidad de agua pues nos encontramos en la estación seca. Creo que si las cosas no cambian no podremos sobrevivir durante mucho tiempo

MAPA

	SCOUTS
	ROJOS CONTRA AZULES, BLANCOS CONTRA NEGROS
	Duración: 45 minutos Destinatarios/as: Niños/as de 11 a 14 años

DESCRIPCIÓN

Con esta actividad se pretende que los participantes aprendan y comprendan la importancia del diálogo y la comunicación como herramienta de resolución de conflictos en los que hay diferencias de intereses.

OBJETIVOS

- Valorar la importancia de la comunicación en situaciones de conflictos de intereses.
- Aprender a cooperar en situaciones competitivas tomando conciencia de que cooperando ganamos todos.

CONTENIDOS

- **CONCEPTOS:**
 - Cooperación.
 - Competencia.
 - Diálogo.
- **HABILIDADES:**
 - Comunicación.
 - Colaboración y ayuda con los iguales.
 - Consenso con el resto de sus compañeros.
 - Resolución cooperativa de conflictos.
- **ACTITUDES:**
 - Actitud de escucha.
 - Abierta a la comunicación.
 - Respeto ante opiniones ajenas.

DESARROLLO

El juego se desarrollará en varios momentos marcados por el cambio de pautas, dato que no conocerán los participantes en el momento de iniciar la actividad.

Dividiremos a los participantes en cuatro grupos (rojo, azul, blanco y negro)
Las blancos se colocarán frente a los negros y los azules frente a los rojos mirando todos hacia el centro. Cada grupo escogerá un observador.

El animador llamará a cada grupo por su color y les explicará:

- a) Que los rojos y los azules viven en un barrio, y que los blancos y los negros en otro, y que entre los grupos de cada barrio hay rivalidad.
- b) En este momento se van a construir casas en los dos barrios y CADA GRUPO QUIERE CONSEGUIR EL MAYOR NÚMERO DE CASAS POSIBLE.
- c) Los colores pueden elegir competir o cooperar para conseguir las casas.
- d) En cada jugada se reparten como máximo tres casas por barrio. Hay tres posibilidades:
 - Si los dos colores del barrio deciden cooperar ganan una casa cada color.
 - Si uno coopera y otro compite, el que compite se lleva dos, el que coopera una.
 - Si los dos compiten, los dos pierden las casas.
- e) En cada jugada los grupos tienen dos minutos de debate interno para decidir si cooperan o compiten. Lo que decidan lo escriben en un papel, el otro grupo no conoce esta decisión.

Hay tres rondas con esta estrategia. Las casas que no se consiguen se pierden.

Se explica al grupo que acaba de llegar una carta en la que se informa que van a construir algunas casas más. Al igual que antes habrá tres rondas, pero en las dos últimas se dobla el número de casas. Las casas que no se consiguen se pierden.

Nuevamente llega una carta y la posibilidad de más casas. En esta ocasión y para mejorar las dificultades anteriores se va a permitir cierta comunicación entre los grupos. Cada grupo elegirá un negociador, y en las siguientes tres rondas éste puede ir a hablar con el negociador del otro grupo para llegar a un acuerdo. En la primera ronda se reparten seis casas como máximo y en las últimas dos jugadas se triplica la cantidad de casas (nueve cada vez). Las casas que no se consiguen se pierden.

El animador irá apuntando en la pizarra o cartulina lo que gana cada color en cada jugada.

Una vez finalizada la actividad realizaremos una pequeña evaluación por barrios y después haremos una puesta en común. Pueden iniciar la evaluación los observadores de los grupos.

MATERIALES

- Una pizarra o cartulina y tizas o rotuladores.
- Papel y bolígrafos.

SUGERENCIAS

- Si el grupo ha trabajado mucho la cooperación y es un grupo unido y solidario, sería conveniente que los grupos de los dos barrios estuviesen en distintos espacios (habitaciones separadas).
- Podemos elaborar las cartas para darle más realismo a la actividad.

EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿Qué han aprendido? ¿Han participado? ¿Qué estrategias han seguido en la toma de decisiones? ¿Fue fácil cooperar cuando no había comunicación? ¿Y cuando la había? ¿Vieron al otro color como enemigo? ¿Esta imagen varió al negociar?...

FUENTE

Actividad adaptada de “Educación Intercultural. Análisis y resolución de conflictos”. Colectivo Amani. Editorial Popular (1996).

	SCOUTS
	UN DÍA EN LA INDIA
	Duración: 1 hora y 15 minutos Destinatarios/as: Niños/as de 11 a 14 años

DESCRIPCIÓN

A través del método socioafectivo, desarrollando la empatía y poniéndose en el lugar del otro, se pretende que los participantes vivan por unos minutos el estrés de un día laboral de una familia hindú. Teniendo que conseguir el dinero necesario para vivir fabricando bolsas de papel.

OBJETIVOS

- Vivir una realidad sociolaboral precaria.
- Desarrollar el sentimiento empático.
- Descubrir las relaciones existentes entre diferentes estilos de vida. Relaciones Norte-Sur.

CONTENIDOS

- **CONCEPTOS:**
 - El trabajo.
 - El sentimiento empático
 - Relaciones Norte-Sur
 - Globalización económica
- **HABILIDADES:**
 - Trabajo en equipo.
 - Destreza manual.
 - Análisis de causas y consecuencias de un Mundo desigualmente desarrollado.
- **ACTITUDES:**
 - Solidaridad.
 - Sensibilidad y rechazo ante desigualdades sociales.
 - Crítica ante las desigualdades

DESARROLLO

Antes de empezar la actividad haremos una pequeña introducción a la misma (ver anexo). A continuación dividiremos a los participantes en grupos de 4 o 5 personas, cada grupo es una familia, y les explicaremos cómo se hacen las bolsas de papel. También les daremos una serie de pautas:

- Las bolsas se venden en paquetes de diez al tendero (uno de los monitores adoptará este papel en la actividad), éste sólo las va a comprar así.
- El precio actual es de 5 paisas por bolsa, por tanto se gana una rupia con 20 bolsas.
- Las bolsas tienen que tener un perfecto acabado según el modelo.

Les dejaremos 30 minutos para trabajar y espacio suficiente para hacerlo. Cada vez que tengan un paquete de 10 bolsas se lo llevarán al tendero para que se las compre, éste les entregará el dinero estipulado. Al finalizar el tiempo marcado cada grupo rellenará una “Hoja de trabajo” (ver anexo). Sumarán los pagos recibidos por ese tiempo de trabajo y tendrán que calcular cuánto hubiesen ganado en un día. Después, y fijándose en la hoja de “Precios en Calcuta” (anexo) deberán decidir entre todos como podrían gastar su sueldo.

Para finalizar la actividad haremos una puesta en común, cada grupo-familia expondrá cuánto habría ganado y en qué se lo va a gastar. Cuando han expuesto todos los grupos se pasa a la evaluación de la actividad.

MATERIALES

- Una caja con las rupias (podemos hacerlas en cartulina representando el valor de media Rupia (0'5) cada una).
- Mucho papel: periódicos usados para hacer las bolsas.
- Para cada grupo: una barra de pegamento y una Hoja de trabajo.
- Una copia de “precios en Calcuta” colocada en la pared.

SUGERENCIAS

- Necesitaremos para esta actividad una sala grande para que todos los grupos tengan espacio suficiente para trabajar.

PREPARACIÓN

Antes de la actividad convendría que hiciésemos un modelo de bolsa de papel para que a los participantes les resulte más fácil su realización (ver anexo). También tendremos que preparar las rupias que les vamos a dar a cambio de su trabajo.

EVALUACIÓN

La evaluación se conduce partiendo de los sentimientos vividos, las sensaciones, las reacciones de los participantes en el grupo, para saliendo del juego empezar a relacionar con la realidad, ¿por qué ocurre eso?, ¿qué pasa en España? ¿que causas provoca eso?, ...etc.

FUENTE

Sin determinar.

