

OTRO MODO DE MIRAR EL MUNDO

Bernardo Cuesta, op



1. El mapa del mundo al revés

Preciosa composición fotográfica nocturna (por satélite) de la tierra. En la fotografía aparece perfectamente delimitado el mundo desigual en que habitamos los seres humanos. Las zonas más ricas y desarrolladas coinciden con las de mayor luminosidad, prácticamente todo el Norte. Contrasta sobremanera la luminosidad de la mitad oriental de Estados Unidos con la oscuridad generalizada del continente africano.

1.1. Una imagen que hace pensar

Estamos acostumbrados a ver y a mantener las cosas de pie y no patas arriba. Así nos lo han inculcado desde la más tierna infancia: el orden de las cosas es que tengan los pies abajo (en el suelo) y la cabeza arriba (en el cielo). Por supuesto, el mapa del mundo siempre lo hemos visto en su "justo orden" con Canadá y Suecia arriba (en el cielo) y con Mozambique y la India al sur (en el suelo). Es difícil imaginar a la tierra girando sobre un eje distinto del que va del polo norte al polo sur, y que posibilitara una visión del mapamundi como el que presenta el mural que comentamos.

¿Se trata de un desvarío o de una provocación? ¿Es un simple juego de la imaginación o un símbolo de cómo funciona el mundo en la realidad, al revés? ¿Es una invitación a mirar el mundo de otro modo? ...

- Evidentemente, **el mural es una provocación** a la mirada y al pensamiento. Provoca la mirada en tanto que la desajusta y la saca de sus rutinarias percepciones sobre las cosas, y pone en jaque al pensamiento: ¿Y si lo que siempre hemos entendido como la verdad universal sobre las cosas fuese, en realidad, la verdad interesada de unos cuantos? ¿Y si lo comúnmente aceptado como orden lógico y natural de las cosas fuese, en realidad, un "desorden"?...
- El mapamundi al revés puede ser un **símbolo de cómo funciona realmente el mundo**. Al menos así es percibido por una parte importante de la población mundial. Y para muestra, un botón: En 1998, Eduardo Galeano publicó una obra titulada "*Patatas arriba. La escuela del mundo al revés*". La obra ha tenido un éxito editorial grande, pues en mayo de 2002 salía a la luz la octava edición. En esa obra, el gran escritor uruguayo dice lo siguiente: "Hace ciento treinta años, después de visitar el país de las maravillas, Alicia se metió en un espejo para descubrir el

mundo al revés. Si Alicia renaciera en nuestros días, no necesitaría atravesar ningún espejo: le bastaría con asomarse a la ventana. Al fin del milenio, el mundo al revés está a la vista: es el mundo tal cual es, con la izquierda a la derecha, el ombligo en la espalda y la cabeza en los pies”.

- Por supuesto, es una **invitación a mirar el mundo de otro modo**, con una perspectiva distinta a la que normalmente solemos utilizar. Se trata de aprender a mirar el mundo no desde la brillantez cegadora de la riqueza, sino desde la penumbra de la pobreza... desde la periferia marginal y no desde el centro... desde la disponibilidad solidaria hacia el otro y no desde el ejercicio del poder sobre el otro... Esta nueva forma de mirar el mundo es la que puede ayudarnos a comprender mejor sus contradicciones y, por lo mismo, la que puede empujarnos a trabajar por su transformación.

1.2. Todo depende del “dolor” del cristal con que se mira

Además del actual presidente del gobierno, hay mucha gente que piensa que España y, en general, el mundo “van bien”, es decir, que todo funciona conforme al orden establecido por la misma naturaleza de las cosas, es decir, con los pies en el suelo y la cabeza en el cielo. Este “orden” se concretiza en una economía globalizada que hace que los ricos sean cada vez más ricos y los pobres sean cada vez más pobres, en una organización política en la que sistemáticamente se excluye la participación del pueblo (a no ser en los períodos electorales) y en la que jamás se tienen en cuenta sus reivindicaciones y propuestas, en una cultura creada a imagen y semejanza de la economía y la política hegemónica, una cultura fundamentalmente acrítica y legitimadora del orden establecido. Cuando la función legitimadora de la cultura dominante no es suficiente para mantener este orden establecido, el sistema dispone del poder militar para garantizarlo e imponerlo por la fuerza.

Existen otras muchas personas que perciben las cosas de otra manera. En la obra que mencionamos más arriba, Eduardo Galeano descubre en el supuesto “orden” reinante en el mundo un auténtico des-orden, y hace una fuerte crítica a la cultura dominante -a la que denomina “escuela del mundo al revés”-, pues ella es la que legitima una sociedad que también funciona al revés. De esta obra entresacamos algunas afirmaciones de este nuevo modo de ver e interpretar el mundo.

- La escuela del mundo al revés es *“la más democrática de las instituciones educativas. No exige examen de admisión, no cobra matrícula y gratuitamente dicta sus cursos, a todos y en todas partes, así en la tierra como en el cielo: por algo es hija del sistema que ha conquistado, por primera vez en toda la historia de la humanidad, el poder universal”*.
- *“El mundo al revés premia también al revés, es decir, desprecia la honestidad, castiga el trabajo, recompensa la falta de escrúpulos, alimenta el canibalismo...”*.
- *“En el mundo tal cual es, mundo al revés, los países que custodian la paz mundial son los que más armas fabrican y los que más armas venden a los demás países; los bancos más prestigiosos son los que más narcodólares lavan y los que más dinero robado guardan; las industrias más exitosas son las que más envenenan al planeta; y la salvación del medio ambiente es el más brillante negocio de las empresas que lo aniquilan...”*.
- *“El mundo al revés nos entrena para ver al prójimo como una amenaza y no como una promesa, nos reduce a la soledad y nos consuela con drogas químicas y con amigos cibernéticos...”*.
- *“El mundo al revés nos enseña a padecer la realidad en lugar de cambiarla, a olvidar el pasado en lugar de escucharlo y a aceptar el futuro en lugar de imaginarlo ...”*.

- “En la escuela del mundo al revés son obligatorias las clases de impotencia, amnesia y resignación”.

2. Y vi un cielo nuevo y una tierra nueva

El texto “Y vi un cielo nuevo y una tierra nueva” está sobreimpresionado en blanco sobre el fondo oscuro del mar anochecido, como sobrevolando en libertad y ofreciendo nueva luz al mundo, especialmente a los países más oscurecidos por las sombras de la pobreza y la injusticia. A la vez que orienta nuestra mirada hacia lo alto y nos invita a soñar con horizontes nuevos y espaciosos, sin egoísmos ni fronteras, irradia su luminosidad sobre la tierra para evitar que nuestros sueños puedan evadimos de la realidad y de la responsabilidad que tenemos para con ella, su luz nos llama a la creatividad y a la lucha frente a cualquier tentación derrotista... Nuevo cielo y nueva tierra, Dios y ser humano, gracia y libertad responsable, ideal de plenitud y realidad imperfecta, futuro y presente... la eterna tensión de nuestra vida sobre la tierra.

El texto está tomado del libro del Apocalipsis de San Juan (Ap 21,1) y en él se condensa la esperanza escatológica de las comunidades joánicas que viven en medio de la persecución y el martirio. En una situación de sufrimiento, el apóstol anima a sus comunidades a mantener viva la esperanza, pues llegará un día en que el mundo dominado por la división y el odio pasará (mundo viejo) y aparecerá un mundo nuevo, instaurado por Dios, donde “no habrá ya llanto, ni gritos, ni dolor” (Ap 21,4).

La visión escatológica (nuevos cielos) a la que alude el texto no es un consuelo infantil para que el pueblo aguante pasivamente el sufrimiento, sino que se presenta como un ideal desde el cual asumir responsablemente la tarea de construir una tierra nueva, habitada por una humanidad renovada (hombre/mujer nuevo/a), en conformidad con el proyecto que Dios quiere para el ser humano y para toda la creación, y que ha sido revelado en el misterio del Verbo Encarnado, en Jesucristo.

Después de veinte siglos, este sigue siendo el gran desafío para el ser humano en general, y especialmente para los que nos decimos profesar la fe cristiana.

3. Creación de cielos nuevos y tierra nueva en un “mundo al revés”

¿Cómo concretizar históricamente la utopía cristiana del ser humano nuevo, la tierra nueva y el cielo nuevo? Aunque se trata de algo muy amplio y complejo, sugerimos lo siguiente:

HOMBRE NUEVO. Frente al ser humano viejo (el que domina en el mundo al revés: autosuficiente, insolidario, explotador y opresor, utilitarista, hedonista, ansioso por tener, machista, violento...), la utopía de inspiración cristiana señala cómo ha de ser el hombre nuevo. Éstos serían algunos de sus rasgos:

- **Abierto a Dios y a los demás.**
- **Solidario con la causa de los más desfavorecidos.**
- **Esperanzado en la construcción de un mundo más justo y pacífico.**
- **Respetuoso con la naturaleza.**

- **Contemplativo y activo.**

TIERRA NUEVA. La creación de la nueva tierra implica la utopía de un nuevo orden económico, un nuevo orden social, un nuevo orden político y un nuevo orden cultural.

- Un nuevo orden económico, **orientado directa e inmediatamente a erradicar el hambre y a dar satisfacción a las necesidades básicas de todas y cada una de las personas: trabajo, vivienda, salud, educación básica...** Un orden económico que anteponga el trabajo, como factor de perfeccionamiento del ser humano, a la obtención del máximo beneficio económico y la acumulación de capital... Un orden económico basado en la cooperación solidaria y no en el individualismo competitivo... Un orden económico menos consumista y no depredador del medio ambiente...
- Un nuevo orden social, **donde se potencie la participación de todos/as en los distintos ámbitos de construcción de la misma...** Un orden social más igualitario y justo... Un orden social donde los conflictos puedan resolverse por vías pacíficas y con la fuerza de la razón y del amor (diálogo, negociación, convenios, reconciliación, perdón...) y no con la violencia y la razón de la fuerza... Un orden social construido mediante la colaboración y el servicio a los otros, y no por la imposición y el dominio sobre los otros...
- Un nuevo orden político, **que sea capaz de conjugar la libertad y la justicia, la participación y la igualdad...** Sólo desde esa base se podrán construir democracias reales y sólidas, que sustituyan a las actuales dictaduras y a las democracias de baja intensidad vigentes...
- Un nuevo orden cultural. **El nuevo orden cultural debe superar el viejo orden de la actual cultura dominante, asentada sobre la competitividad, el tener, el consumismo, el activismo y el entretenimiento pasivo.** El nuevo orden cultural deberá sustentarse y promover actitudes contemplativas y comunicativas, pacíficas, solidarias y gratuitas... Deberá rescatar valores humanizadores de las culturas tradicionales y apostar por un tipo de cultura que favorezca la vida en libertad y creatividad...

NUEVO CIELO. La creación de un nuevo cielo en el “mundo al revés” supone hacer visible la presencia del Dios-Amor revelado en Jesús entre los hombres. La Iglesia está llamada a visibilizar esta presencia, pero para eso necesita conversión; conversión de los fieles que formamos parte de ella y conversión de las estructuras en las que se ha ido configurando a lo largo de la historia. Desde el horizonte de la utopía cristiana, la Iglesia está llamada a abrirse a la novedad y universalidad del Espíritu que la asiste, sólo así será y se percibirá como comunidad de hombres y mujeres libres... Debe comprometerse activamente en el seguimiento de Cristo en el hoy histórico y asumir en la práctica cotidiana la causa de los pobres... Debe descentrarse de sí misma y centrarse en los valores del Reino, con una actitud de entrega y servicio hasta la cruz... De esta manera, la Iglesia sí será símbolo anticipatorio en la tierra de los nuevos cielos, cuya realización definitiva sólo acontecerá al final de los tiempos.

PARA DIALOGAR EN GRUPO:

- ¿Cuáles son las luces y las sombras de nuestro mundo?
- ¿A quiénes afectan más unas y otras?
- ¿El Evangelio tiene algo interesante que ofrecer a mundo? ¿Qué?
- Los políticos hablan de “realismo” mientras muchos hombres y mujeres hablamos de que es importante alimentar pensamientos y proyectos “utópicos” ¿Es posible compatibilizar ambas propuestas? ¿Qué aporta la utopía a la realidad actual?
- Discutid y completad los rasgos del hombre nuevo, de la tierra nueva y de los cielos nuevos que aparecen esbozados en el texto.

BIBLIOGRAFÍA:

- GALEANO, Eduardo, *Patas arriba. La escuela del mundo al revés*. Siglo XXI (Madrid 2002, 8ª edición).
- DÍAZ SALAZAR, Rafael, *Justicia global. Las alternativas de los movimientos del Foro de Porto Alegre*. Icaria & Intermón Oxfam (Barcelona 2002).
- ELLACURÍA, I., “Utopía y profetismo”. En ELLACURÍA-SOBRINO, *Mysterium Liberationis. Conceptos fundamentales de la Teología de la Liberación*, volumen I. Trotta (Madrid 1990) 393-442.

*MATERIALES
PARA REFLEXIONAR
Y COMPARTIR EN GRUPO*

Cuentos

Seleccionados por

LUIS MARTÍN FIGUERO

1.1.- UN EQUIPO EN LA SELVA

Había una vez un león que era el Rey de la selva. Era un Rey justo que siempre buscaba el bien de su pueblo. Un día se le ocurrió una brillante idea. Formar un equipo de fútbol para jugar con los países vecinos y pasarlo bien. Así que rápidamente fue por la selva para elegir a sus jugadores.

Pasó por una pradera y vio a una jirafa. Pensó que jugaría muy bien de cabeza y la fichó para el equipo. Luego vio a un oso enorme que haría muy bien de portero y también lo fichó. Vio una gacela y un leopardo corriendo veloces como un rayo y pensó que serían los mejores delanteros para el equipo y los eligió. Y así fue escogiendo a sus jugadores según veía sus cualidades. A los monos y al tigre para ocupar el centro del campo. Un elefante y un rinoceronte para la defensa. Una liebre para hacer los regates. Al final, después de mucho buscar, consiguió completar un equipo con once jugadores.

Pero el primer día de entrenamiento fue un desastre. El leopardo quería comerse la gacela. El oso quería atrapar a los monos. El elefante y el rinoceronte no paraban de pelearse. La liebre huía a toda prisa del tigre. Aquello no podía seguir así. El Rey, que era el entrenador, pitó muy fuerte su silbato y les hizo parar. Se había dado cuenta de que no se querrán entre ellos por ser diferentes unos de otros.

Así que, antes de enseñarles a jugar al fútbol, les enseñó a convivir juntos en paz para respetarse y aceptarse tal como eran. Si no, el equipo no funcionaría. Después de muchos días de entrenarse sólo en esto, llegaron a ser grandes amigos.

Entonces es cuando empezaron a jugar a fútbol. Y se lo pasaron tan bien aprendiendo este deporte, que llegaron a ser uno de los mejores equipos. Todo el mundo, al verles jugar, se admiraban de lo bien que lo hacían. Y cuando les preguntaban por qué jugaban tan bien, ellos contestaban:

-Porque somos buenos amigos y cada uno aporta al equipo lo mejor que sabe hacer.

PROPUESTAS DE TRABAJO

1. ¿Por qué el rey león elige a sus jugadores con cualidades diferentes? ¿No sería mejor que todos fueran iguales para que el equipo fuera perfecto?
2. ¿Por qué el primer día de entrenamiento fue un desastre?
3. ¿Cómo crees que el entrenador les enseñó a convivir juntos y en paz? Imagínate y di cómo pudo ser el entrenamiento que les hizo hacer el rey león para que, al final, acabaran siendo grandes amigos.
4. ¿Dónde estaba su secreto para jugar tan bien?
4. 5. ¿Crees que esto se podría aplicar a tu grupo? ¿De qué manera?
5. ¿Qué podrías aportar al grupo para que cada vez estuviera más unido?
6. ¿Cómo te gustaría que fuera el grupo donde estás? ¿Cómo lograrlo?

* Tomado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomuni3n*, CCS, vo1, 4ª Edici3n, 2003, pp 54-55

1.2.- UN MISTERIOSO HUNDIMIENTO

Una mañana ocurrió algo en un pueblo que a todos dejó perplejos. Cuando salieron a la calle, se dieron cuenta de que sus casas se habían hundido en el suelo unos cuantos centímetros. Y lo peor era que cada nuevo día que amanecía, las casas se iban hundiendo un poco más. Vinieron arquitectos e ingenieros de todas partes para estudiar aquel fenómeno. Revisaron los cimientos de las casas y comprobaron la solidez del suelo, pero todo parecía correcto.

Sólo había una cosa que no podían entender. Existía una casa que no se había hundido ni un milímetro. Y sin embargo estaba sobre el mismo suelo que las demás y estaba construida con los mismos materiales. Pertenece a una sencilla familia que vivía sin grandes lujos.

Aquello era todo un misterio. Y mientras, las demás casas seguían hundiéndose cada vez más en la tierra. La gente ya tenía que entrar y salir de sus casas por las ventanas. Cada vez estaban más irritados y molestos por aquella situación tan extraña. Y como ningún experto les daba ninguna solución, fueron a la casa que no se había hundido para hablar con su dueño. Querían preguntarle qué era lo que había hecho de especial para que su casa estuviera intacta. Y éste, rascándose la cabeza, les dijo lo siguiente:

- La verdad amigos es que tampoco lo tengo muy claro. Lo único que he hecho de especial ha sido no llenar mi casa de cosas innecesarias. Nosotros somos felices teniendo lo necesario para vivir. Quizá vosotros hayáis acumulado demasiadas cosas en vuestros hogares haciéndolos muy pesados.

Y ésta era la verdadera razón de lo que pasaba. Los habitantes de pueblo sólo estaban preocupados por tener más y más cosas para ser felices. Y como nunca conseguían serlo, se pasaban la vida comprando sin parar.

Cuando descubrieron esto, algunos decidieron desprenderse de todo lo que habían acumulado, y sus casas volvieron a estar al nivel del suelo. Sin embargo, la gran mayoría no quiso desprenderse de todo lo que tenían. Y sus casas se hundieron tanto, que tuvieron que hacer túnel para entrar en ellas porque estaban bajo tierra.

PROPUESTAS DE TRABAJO

1. ¿Cuál era el problema que tenían las casa del pueblo?
2. ¿Por qué se hundieron todas menos una?
3. ¿Cómo solucionaron el problema algunos habitantes del pueblo? ¿Por qué crees que la mayoría no quiso solucionar su problema?
4. ¿Crees que por tener más cosas o por poder comprarse lo que uno quiera las personas son más felices? ¿Según tu opinión, de qué depende la felicidad y alegría de una persona?
5. ¿Sabrías explicarle a alguien lo que significa vivir con sencillez? ¿Conoces a personas que viven sencillamente?
6. ¿Qué haces o tendrías que hacer para vivir sencillamente?

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol1, 4ª Edición, 2003, pp 120-121

1.3.- UNA EXTRAÑA LUZ

Había una vez, en medio de un gran bosque, un pequeño pueblo donde ocurrió algo que a todos dejó intrigados. Una noche de niebla en que no se veía ni el suelo que se pisaba, llegó un caminante diciendo que una extraña luz había ido por delante de él marcándole el camino para no perderse.

Otra noche volvió a suceder lo mismo. Un joven se había perdido buscando leña en el bosque y no encontraba el camino de vuelta. De repente, vio una pequeña luz que se movía delante de él. La siguió y, gracias a ella, pudo volver al pueblo. La gente no sabía qué pensar de todo esto. Unos decían que todo aquello era un cuento. Otros decían que era cosa de duendes. Y algunos fueron a registrar el bosque pero no encontraron nada. Pero fuera lo que fuera, no había duda de que aquella extraña luz no era peligrosa.

Un frío día de invierno cayó de improviso una tormenta de nieve tan grande que dejó incomunicado al pueblo. Un niño que era pastor quedó atrapado en la montaña. Por más esfuerzos que hicieron por ir a buscarle, fue imposible. La nieve era tan blanda, y había caído tanta, que no se podía caminar ni un paso sin hundirse hasta la cintura. Cayó la noche y todos temieron que el niño muriera de frío.

A la mañana siguiente, cuando la nieve estaba más firme, todo el pueblo fue en su busca. Después de mucho buscar, lo encontraron acurrucado y dormido en el hueco de un árbol. Era un milagro que no hubiera muerto congelado. Cuando el niño despertó, les contó una increíble historia.

Les dijo que una misteriosa luz le había guiado hasta el hueco del árbol para que se refugiara en su interior. Y allí descubrió que aquella luz no era más que una pequeña luciérnaga. Ella se quedó con él toda la noche dándole con su luz un calor tan agradable, que quedó dormido. Todos quedaron asombrados ante esto. Entonces buscaron a la luciérnaga en el hueco del árbol, pero por desgracia la encontraron muerta en un rincón. Había consumido toda su prodigiosa energía por salvar al niño.

Cogieron a la pequeña luciérnaga y la llevaron a la plaza del pueblo, donde le hicieron un monumento. Y hoy en día, los que visitan el pueblo, pueden encontrar allí una luz siempre brillante y una placa en la que se puede leer. «A una luciérnaga que utilizó su luz para hacer el bien entre nosotros».

PROPUESTAS DE TRABAJO

1. ¿Qué es lo que dejó intrigados a los del pueblo?
2. ¿Qué problema provocó la tormenta de nieve?
3. ¿Dónde encontraron al niño? ¿Cómo logró salvarse?
4. ¿Qué hicieron los del pueblo para honrar a la luciérnaga? ¿Por qué crees que la luciérnaga se comportó de esa manera en su vida?
5. ¿Podrías decir alguna de las cosas que otras personas hayan hecho por ti para ayudarte? ¿Por qué lo hicieron? ¿Cómo te sentiste?
6. ¿A qué personas de la historia conoces que hayan pasado por la vida haciendo el bien a los demás? ¿Qué sabes de ellas?
7. ¿Qué quiere decir la expresión: «ponerse en el lugar del otro»? ¿Qué tiene que ver eso para hacer el bien?
8. ¿Qué crees que es lo que impulsa a una persona a hacerle el bien a otra, sea conocida o no? ¿Por qué crees que algunas personas deciden hacer el mal a otras?

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol 2, 3ª Edición, 2003, pp 23-24

1.4.- EL MILAGRO DE TIKAI

Había una vez un pueblo llamado Tikai donde todos sus habitantes eran muy pobres pero vivían felices. Una noche llovió tanto que la corriente del río creció y se llevó por delante una casa del pueblo. La familia que allí vivía pudo salvarse pero se quedó en la calle y sin nada. El agua se lo había llevado todo. Al día siguiente todos se lamentaban de lo sucedido. Rápidamente hubo una persona que los acogió en su casa hasta que encontraran un nuevo sitio donde vivir. Aunque lo tenían difícil.

Todos estaban muy apenados. Aquella noche uno de los vecinos no podía dormir pensando cómo podría ayudarles. Pero era tan pobre que no sabía cómo. Hasta que se le ocurrió una idea. Se levantó rápidamente de la cama, se vistió como pudo y arrancó cuatro ladrillos de su casa. Los puso en una bolsa, y aprovechando la oscuridad de la noche para no ser visto, fue a dejarlos enfrente de la casa donde estaba acogida aquella familia.

A la mañana siguiente, cuando salió el sol, sólo se oía una palabra en las calles de Tikai: «¡Milagro!». Una y otra vez no dejaba de repetirse en boca de todos. Y es que, enfrente de la casa donde estaba la familia acogida, aparecieron montones de ladrillos, de vigas, de tejas, de baldosas, de azulejos, de puertas y ventanas, y no sólo eso, también había camas, mesas, sillas, armarios. O sea, todo lo necesario para hacer una nueva casa.

Nadie se explicaba lo que veían sus ojos. Pero lo cierto era que bastaba echar una mirada a todo el pueblo para darse cuenta de lo que había ocurrido. En todas las casas faltaba algo. Aquella noche se les había ocurrido a todos la misma idea: compartir algo de su casa con aquella familia. Y para sorpresa de todos, habían conseguido solucionar el problema. Ahora, con gran fiesta, se pusieron manos a la obra y construyeron la casa en lugar seguro.

El pueblo de Tikai había hecho realidad el mayor de los milagros, el de la Solidaridad.

PROPUESTAS DE TRABAJO

1. ¿Qué problema tuvo una de las familias de Tikai?
2. ¿Qué se le ocurrió a uno de los vecinos del pueblo para ayudar a esa familia?
3. ¿Por qué gritaban todos la palabra «milagro» cuando se hizo de día?
4. ¿Cómo pudo hacerse realidad el milagro de Tikai? ¿Por qué crees que actuaron así?
5. ¿Qué problemas del mundo se solucionarían rápidamente si todos nos comportáramos como los habitantes de Tikai?
6. ¿Cuáles son los principales enemigos de la solidaridad?
7. ¿Sois solidarios entre vosotros? ¿Cuándo?

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol 2, 3ª Edición, 2003, pp 66-67

1.5.- LA ORDEN DEL REY

Un rey ordenó que fueran expulsados de su reino todos los mendigos y extranjeros. No soportaba verlos en sus calles. Desde ese día, todos sus súbditos deberían llevar marcado en el brazo un número para ser reconocidos como ciudadanos del reino. La orden se cumplió estrictamente y en unas semanas ya no quedaban extranjeros ni mendigos.

Un día el rey salió a dar un paseo a caballo por el campo. Pero una gran tormenta lo sorprendió y su caballo se espantó con un trueno. Comenzó a correr sin control y el rey no pudo hacer nada para detenerlo. Llovía con fuerza y el caballo seguía corriendo sin parar, hasta que llegados a un seto, el caballo lo saltó y el rey cayó en un charco lleno de barro quedando inconsciente.

Pasó la tormenta y salió el sol. El rey seguía tumbado en el suelo sin recobrar el conocimiento. Dio la casualidad de que unos guardianes suyos pasaban por allí de patrulla, y al verle tirado en el suelo, fueron a ver qué le pasaba. Estaba sucio y manchado de barro. Intentaron despertarle pero no pudieron.

Para los guardianes no había duda, era un mendigo fugitivo que estaba borracho como una cuba. Sabían reconocerlos a simple vista. Y encima era extranjero porque no llevaba ninguna marca en el brazo. Así que se lo llevaron a rastras hasta la frontera del reino y lo tiraron allí fuera.

Cuando el rey despertó no sabía dónde estaba. Pero pronto se dio cuenta de que estaba fuera de su reino. Fue indignado a la frontera para entrar y pedir explicaciones de lo ocurrido. Pero los guardianes, al verle ven tan sucio, le echaron a patadas. Él decía una y otra vez que era el rey que aquello era intolerable. Sin embargo los guardianes no le hicieron caso, y haciéndole burla le dijeron:

-Encima de mendigo extranjero estás loco. Nuestro rey no quiere gente como vosotros y lanzándole varias piedras le gritaron- ¡Largo de aquí!-

Y el rey comenzó a llorar amargamente. Había caído en su propia trampa. Ahora, allá donde fuera, siempre sería un mendigo y un extranjero

PROPUESTAS DE TRABAJO

1. ¿Cuál fue la orden del rey y por qué motivo la dio?
2. ¿Qué le ocurrió al rey cuando salió a pasear a caballo?
3. ¿Por qué los guardias de la patrulla trataron al rey de esa manera? 4. ¿Qué hizo el rey al verse fuera de su reino? ¿Por qué terminó llorando?
4. ¿Sabrías explicar lo que son los prejuicios? ¿Podrías poner varios ejemplos prácticos?
5. ¿Sueles juzgar a las personas por su apariencia externa antes de conocerlas de verdad?
6. Explica esta frase: «en la variedad está la riqueza», y luego aplícala al tema que estamos tratando.

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomuni3n*, CCS, vol 2, 3ª Edici3n, 2003, pp 84-85

1.6.- ZAPATOS EN ACCIÓN

Una noche, mientras todas las personas dormían, los zapatos del mundo entero se reunieron urgentemente. Aquello no podía seguir así. Los zapatos de los pobres cada vez eran más pobres y los zapatos de los ricos eran cada vez más ricos. Había que hacer algo ya que el mundo de los hombres no hacía nada por cambiarlo.

Los zapatos se pasaron toda la noche buscando una solución. Y después de mucho debatir, los zapatos de los ricos decidieron lo siguiente:

-No daremos ni un paso más hacia la injusticia. A partir de ahora estaremos siempre al lado de los pobres.

Y así lo hicieron. A la mañana siguiente, cuando las personas ricas se pusieron sus zapatos para ir a sus bancos y negocios, no podían creer lo que les estaba pasando. Por más esfuerzos que hacían, no iban donde querían. Creían estar soñando, pero estaban bien despiertos. Sus zapatos se movían solos y caminaban sin ellos queriendo.

Los zapatos de los ricos les llevaron hasta donde estaban los pobres y se quedaron a su lado. Aquello era una locura. Intentaron quitarse los malditos zapatos, pero no podían. Probaron con tirarse al suelo y marcharse a rastras, pero los zapatos les hacían ponerse de pie enseguida.

No sabían lo que les estaba pasando pero lo cierto era que ahora estaban viviendo en las casas de los pobres. Y si querían comer tenían que pedirselo a ellos. Pero como los pobres tenían tan poco, los ricos comenzaron a pasar la misma hambre y la misma necesidad que pasaban ellos.

Sólo cuando decidieron caminar hacia la justicia, sus zapatos les dejaron marchar donde quisieron. Y al seguir este camino, repartieron sus riquezas y privilegios para que el mundo fuera más justo. Y desde entonces dejaron de haber ricos y pobres. Todos llevaban los mismos zapatos.



PROPUESTAS DE TRABAJO

1. ¿Por qué se reunieron los zapatos del mundo entero? 2. ¿Qué es lo que decidieron?
2. ¿Qué ocurrió al día siguiente de haber tomado esa decisión?
3. ¿Cuándo los ricos pudieron caminar con libertad?
4. ¿Por qué crees que el afán de riquezas provoca tantas injusticias?
5. ¿Por qué crees que los países ricos se gastan fortunas en hacer armas o en ir al espacio, y no se preocupan por solucionar la pobreza y el hambre que hay en el mundo?
6. A finales del 2000 había en el mundo 358 personas que tenían cada una más de mil millones de dólares. Ellas juntas tenían más dinero que 2500 millones de seres humanos que viven en la pobreza. ¿Qué les dirías a estas 358 personas?
7. ¿Qué tendría que cambiar en el corazón de las personas para que este mundo fuera más humano y justo?
8. ¿Cómo puedes contribuir tú, allí donde vives, para que este mundo sea más humano y justo?

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomuni3n*, CCS, vol 2, 3ª Edici3n, 2003, pp 103-104

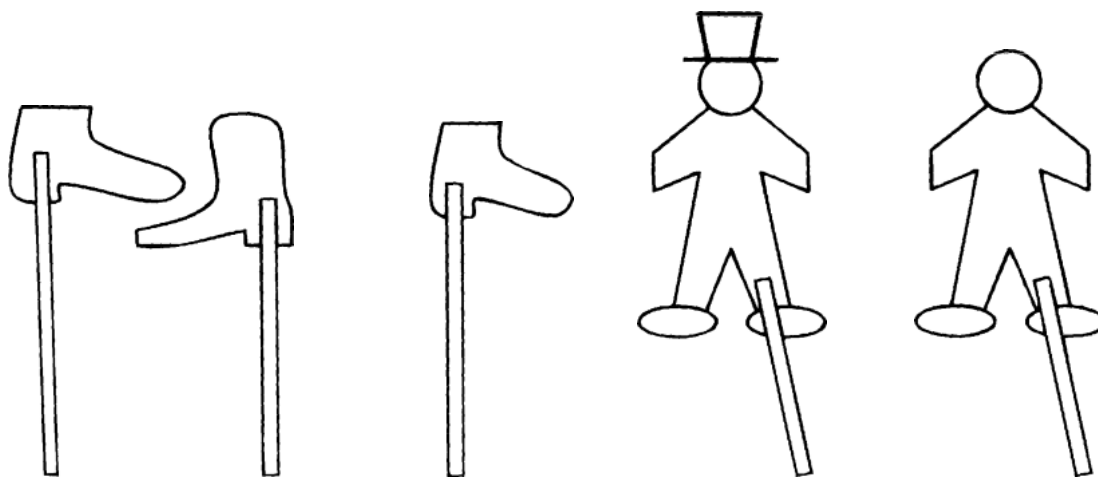
1.7.- CUENTO ANIMADO

Os dividiréis en dos grupos y cada grupo tendrá que representar el cuento mediante sombras chinescas. Esto consiste en colocar una sábana colgada de un hilo para que haga de pantalla y, a 2 ó 3 metros de ella, poner en el suelo un flexo o lámpara que la enfoque.

Sentados en el suelo a lo largo de la sábana, y teniendo a las espaldas la luz, se pondrá cada grupo para hacer su representación. El público estará al otro lado de la pantalla viendo las sombras que hagan.

Para poder hacer estas sombras, cada grupo recortará en cartulina siluetas de zapatos de todas las formas y también siluetas de personas. Para distinguir las personas ricas de las pobres se les podrá poner los ricos un sombrero.

También se harán varillas de unos 30 ó 40 centímetros de largo, a base de plegar bien tiras de cartulina. En el extremo de estas varillas pegará con celo las siluetas que se hayan recortado antes, quedando de esta manera:



Cada grupo decidirá cuántos zapatos y personas hace. También podrá hacer otras siluetas que se le ocurran al leer el cuento. Para hacer la representación se pondrá música de fondo mientras un compañero del grupo va haciendo de narrador del cuento. Lo leerá sin prisas. Todo lo que él vaya diciendo deberá ir representándose por medio de las sombras chinescas. Podrá haber también momentos de silencio en los que el narrador no diga nada pero las sombras estén actuando.

También los que manejan las siluetas podrán hacer diálogos, por ello el grupo deberá hacerse un guión de todo lo que va a hacer y decir. Podrá modificar el cuento y añadir los diálogos que crea convenientes hacer más viva la representación.

Para que las sombras salgan bien, las siluetas deberán estar tocando la sábana o estar muy cerca de ella. Después de ensayarlo, comenzará la representación del cuento.

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomión*, CCS, vol 2, 3ª Edición, 2003, pp 104-105

1.8. - EL ÁRBOL SOLITARIO

Había una vez un árbol muy grande que vivía solitario en medio de una pradera. Tenía muy mal genio y no se llevaba bien con casi nadie. Le gustaba estar siempre muy elegante y distinguido. Un día llegó un pájaro carpintero para hacer un hueco en su tronco y poner su nido. El árbol, al ver que estaban haciéndole un horrible agujero, se puso furioso y le dijo que se marchara inmediatamente. El pobre pájaro le pidió perdón y se marchó. Pero el árbol era muy rencoroso y nunca perdonaba a nadie.

Más tarde llegó una bandada de gorriones que se posó en sus ramas para descansar. Entonces, el árbol, al ver que estaban despeinándole aquellos pajarracos, se puso hecho una fiera y comenzó a mover sus rama para que se fueran de allí. Los gorriones le pidieron perdón por haberle molestado y se fueron volando.

Poco después llegó un alegre grupo de abejas para recolectar el néctar de las flores del árbol. Y éste, al verlas corretear por dentro de sus flores quedó horrorizado. No soportaba ver aquellos bichos. Así que las obligo a irse de allí. Ellas le pidieron perdón, pero él ni les contestó. No había duda de que el árbol estaba teniendo un mal día.

Sin embargo lo peor aún quedaba por venir. A1 mediodía vio que dos leñadores se acercaban a él llevando sus grandes hachas al hombro. El árbol quedó espantado. No tenía escapatoria. Había llegado su hora. Comenzó a llorar como un niño y a suplicar perdón a los leñadores. Su gritos de clemencia se escucharon por toda la pradera.

Y cuando los leñadores ya estaban apunto para darle el primer hacha de repente, un grupo de abejas les envolvió amenazando con picarles Ellos tiraron sus hachas al suelo y salieron corriendo a refugiarse en su tienda de campaña. Entonces un pájaro carpintero, con su afilado pico, rompió los mangos de las hachas. Y una enorme bandada de gorriones se lanzó sobre la tienda de los leñadores y se la llevaron volando por aires.

A los leñadores se les quitaron las ganas de cortar árboles y nunca volvieron por allí El árbol se había salvado. Pero quedó muy avergonzado al ver que le habían ayudado los que él había tratado tan mal. Por primera vez en su vida les pidió perdón por todo, y desde aquel momento, se convirtió en la casa y refugio de todos los animales de la pradera.

PROPUESTAS DE TRABAJO

1. ¿Por qué crees que el árbol no perdonaba nunca a nadie?
2. ¿Quiénes son los personajes a los que el árbol no perdona al principio del cuento? ¿Qué hacían estos personajes cuando se daban cuenta que habían molestado al árbol?
3. ¿Por qué crees que los animales deciden defender al árbol de los leñadores? ¿Tú que hubieras hecho en su lugar?
4. ¿Cómo reacciona el árbol ante esta ayuda inesperada? ¿De qué manera le cambia la vida al árbol?
5. ¿Qué quiere decir esta expresión: «Ojo por ojo y diente por diente»? ¿Estás de acuerdo con ella? ¿Por qué?

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomuni3n*, CCS, vol 2, 3ª Edici3n, 2003, pp 144-145

Lectura escenificada del cuento “El árbol solitario”

Consiste en que el animador irá contando el cuento, y mientras, todo el grupo irá haciendo la escenificación. El animador repartirá los personajes entre todos los miembros del grupo: uno hará de árbol, dos serán los leñadores, uno será el pájaro carpintero, cuatro harán de gorriones y el resto de abejas.

Entre todos se pensará cómo tiene que actuar cada grupo de personajes en los distintos momentos en que aparecen. Cuando esté claro lo que tiene que hacer cada uno, el animador dará un tiempo para que os puedan confeccionarse un vestuario improvisado que represente de alguna manera el personaje que van a interpretar. Se dispondrá de papel continuo, hojas de periódico, celo, grapadora, tijeras y cualquier otra cosa que pueda conseguir el animador. Después de esto podrá comenzar la representación.

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol 2, 3ª Edición, 2003, p. 145

1.9.- EL SECRETO DEL GLOBO

Un día Dios puso un globo en la tierra para que todos los que quisieran subir al cielo a verle pudieran hacerlo. El globo era enorme y en él podían caber hasta cien personas. Fueron muchos los grupos que quisieron subir en él. Se formaron largas colas. Pero cuando el globo estaba lleno de personas listas para volar, no había manera de que el globo se levantara del suelo.

Por más intentos que hacían por elevarse no tenían ningún éxito. Lo probaron todo; desde llenar el globo con aire muy caliente o desprenderse de todo peso inútil, hasta dar saltos para impulsarlo, pero no hubo manera. Incluso con una sola persona subida en él, no había forma de hacerlo volar.

Fueron tantos los grupos de personas que lo intentaron sin conseguirlo, que al final, todos pensaron que aquel globo no funcionaba. Hasta que llegó un nuevo grupo que nada más subirse a él, subieron al cielo con la velocidad de un rayo. Esto dejó perplejos y admirados a todos.

Cuando bajaron de ver a Dios, otros grupos volvieron a intentar subirse, pero el globo no se elevó ni un palmo del suelo. Otra vez había dejado de funcionar. Rápidamente fueron a preguntarle al grupo de personas que había conseguido subir al cielo qué es lo que habían hecho para que el globo funcionara. Y ellos respondieron:

- Lo único que hemos hecho ha sido querernos como hermanos. Entonces el globo ha subido como un cohete hacia el cielo.

Desde ese momento, todos los grupos de personas que querían ir al cielo para ver a Dios tenían que quererse como hermanos. Sólo así el globo podía funcionar.

PROPUESTAS DE TRABAJO

1. ¿Por qué pensaban todos que el globo no funcionaba? ¿Cuántas cosas intentaron para hacerlo volar?
2. ¿Con qué grupo de personas sí funcionó? ¿Por qué?
3. ¿Funcionaría el globo si vuestro grupo se subiera en él?
4. ¿Qué es lo que debe caracterizar a un grupo de cristianos?
5. ¿Qué cosas no deberían caracterizar nunca a un grupo de seguidores de Jesús?

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomuni3n*, CCS, vol 2, 3ª Edici3n, 2003, pp 197-198

1.10. - LOS PAPALAGI

DESARROLLO:

Entregar a cada persona y leer entre todos en voz alta El siguiente texto.

Al entregárselo, se les explica que es la descripción de una cultura real y se les pide que si alguien cono y a esta cultura no dé ningún dato sobre ella a los demás.

"El cuerpo de los papalagi va enteramente cubierto de taparrabos, esteras y pellejos de animales, tan herméticamente ajustados que ni siquiera un ojo humano no los rayos del sol son capaces de penetrarlos, tan apretados que su cuerpo se vuelve de un blanco descolorido y parece cansado como una flor que crece en el bosque bajo pesados árboles.

Alrededor de los pies se atan una piel tan moldeable como recia. Normalmente la piel suave es elástica y se moldea bien a la forma del pie, pero la dura no lo hace en absoluto. Están hechas de gruesos pellejos de animal que han sido puestos en remojo, desollados con navaja, golpeados y colgados al sol tanto tiempo que se han endurecido y curtido.

Usando esto, los papalagi construyen una especie de canoa con los lados altos, lo suficientemente grande para que el pie se ajuste. Una canoa para el pie izquierdo y una para el pie derecho. Estos pequeños "pies-barcos" están sujetos alrededor de los tobillos con cuerdas y garfios para contener el pie dentro de una fuerte cápsula, tal como el caracol de su casa. Los papalagi llevan estas pieles desde el amanecer al ocaso, los llevan incluso de viaje y cuando bailan. Los llevan incluso cuando hace tanto calor como antes de una tormenta de lluvia tropical.

Esto va contra la naturaleza, cansa a los pies y parecen ya muertos y apesados.

La mujer también lleva sus esteras y taparrabos ajustados a su cuerpo y sus tobillos, por eso su piel está llena de cicatrices y cardenales. Sus senos se han vuelto flácidos por la presión de una estera que atan a su pecho, desde la garganta a la parte baja del cuerpo y también alrededor de la espalda, con apuntalamiento suplementario de espinas de pescado, alambre de hierro y cuerdas.

Sin embargo es común que los taparrabos de las hembras sean más finos que los de los machos, y con más colorido y atractivo. Algunas veces se permite que la carne de los brazos y de la garganta asome, enseñando de este modo más carne que los machos. Pero no obstante se considera virtuoso que una chica se mantenga completamente cubierta.

Es por eso por lo que nunca he entendido por qué está permitido que mujeres y muchachas muestren la carne de sus espaldas y cuello en las grandes fiestas sin caer en desgracia. Pero quizá en esto reside la gran atención de la fiesta, en que las cosas que estaban prohibidas todo el tiempo, se permitan ahora".

Esta es una descripción realizada por El jefe Tuiavii de Tiavea del Pacífico Sur sobre 1925. Los papalagi que describe son los hombres blancos.

Debate

Primera parte:

- Pedirles que dibujen a los papalagi como se los imaginen. Discutir cómo son los papalagi y sobre todo si su cultura tiene o no costumbres absurdas.
- Se puede pedir que valoren de 0 a 5 lo que les gustaría vivir en esa cultura.

Segunda parte:

- Descubrirles quiénes son los papalagi.

Análisis de sentimientos:

- ¿Cómo os sentís al descubrir que se trata de vuestra propia cultura?
- ¿Alguien ha cambiado su relación afectiva con la cultura valorándola menos cuando no sabían que era la propia?.

Análisis de los hechos:

- ¿Alguien descubrió que se trataba de su propia cultura?
- Explicar las ideas surgidas en la primera parte del debate.

Fuente: Idea recogida de F. Bustamante y M.L. Fernández en COLECTIVO AMANI, *Talleres de técnicas para la intervención con grupos de jóvenes desde el tiempo libre. Análisis y resolución de conflictos interculturales.*, Madrid, pp.87-88; PANIEGO, José Ángel y LLOPIS, Carmen (1994), *Educación para la solidaridad*, CCS, Madrid, pp. 109-111

*MATERIALES
PARA REFLEXIONAR
Y COMPARTIR EN GRUPO*

Dinámicas

Seleccionados por

LUIS MARTÍN FIGUERO

2.1.- CONSTRUCCIÓN DE FRASES

Se divide a los participantes en grupos. A cada grupo se le da una serie de palabras y con ellas tienen que formar una frase. Cada palabra estará escrita en una hoja de papel. Una vez que han completado la frase se les pide que miren si hay posibilidad de formar otras frases. Una vez que han descubierto una serie de frases, se les pide que elijan una de entre las varias frases que hayan seleccionado y por qué han elegido esa y no otras.

La frase correcta es: **"Y VI UN CIELO NUEVO Y UNA TIERRA NUEVA"**.

2.2.- DINÁMICA DE LA PECERA: LAS PIEDRAS

Parecía un juego de niños, pero quienes estaban en la sala eran adultos. El conferenciante había sido invitado para dar a un grupo de profesores una charla sobre cómo organizar la actividad docente.

Los profesores, armados de carpeta, folios y bolígrafo se quedaron extrañados cuando el conferenciante les puso sobre la mesa un recipiente de cristal vacío, sacó de debajo de la mesa unas piedras y las introdujo en el recipiente. Al finalizar preguntó a los asistentes si creían que estaba lleno. Todos asintieron.

Luego, ante el asombro de los profesores, siguió depositando otros materiales en el recipiente: primero gravilla, después arena fina y cuando parecía que ya no podía entrar ni un alfiler, vertió sobre el recipiente un jarro de agua. Luego preguntó a los presentes sobre el significado de lo que había hecho.

Las respuestas fueron de lo más variadas. Hubo quienes entendieron que, por muy cargada que estuviera la agenda de trabajo, siempre se podía hacer un hueco para otras cosas y hubo quienes pensaron que cuantas más cosas se reciben de los distintos estamentos de la sociedad más completo se sentía uno.

Al final, el profesor concluyó: lo que he querido decir es lo que todos habéis visto con vuestros propios ojos. Si no hubiera colocado las piedras grandes en primer lugar no hubiera sido posible depositarlas después. Si no damos prioridad a lo más importante, difícilmente podremos encajarlo después en nuestro sistema educativo. ¿Cuáles son vuestras piedras grandes?

¿Cuáles son las piedras grandes en el mundo de la educación? ¿Impartir conocimientos? ¿Motivar al estudio? ¿Ilusionar? ¿Mantener el orden en la clase? ¿Educar en valores? ¿Formar personas? ¿Evitar los conflictos en el centro escolar?

Con frecuencia, la tarea del día a día, la resolución de los pequeños o grandes problemas del momento, la preparación de una actividad concreta o la actitud de indiferencia ante un colectivo con el que creemos que poco o nada se puede hacer nos puede hacer olvidar lo que es fundamental en nuestra tarea educativa. Es un peligro

Es muy importante jerarquizar aquello que como profesores queremos conseguir para nuestros alumnos y darle prioridad, no sea que de tanto fijarnos en la duna que tenemos delante, de tanto entretenernos en suavizar sus pendientes, no nos demos cuenta de que detrás de ella hay un inmenso océano que ofrece miles de posibilidades para el alumno y para el desarrollo de la tarea docente.

2.3.- LAS NECESIDADES BÁSICAS

MATERIALES:

Papel y lápiz

DESCRIPCIÓN:

- A) Cada participante cuenta con una hoja de papel y lápiz. Se formula la siguiente cuestión que ha de ser respondida individualmente: ¿Cuáles son tus necesidades básicas sin las cuales piensas que no podrías vivir o realizarte como persona?.

Para contestar a esta pregunta puede ser de gran utilidad que repasen sus actividades desde que se levantan hasta que se acuestan, anotando en una lista qué cosas emplean, de qué tipo de servicios precisa, qué personas le son necesarias, etc...

- B) Luego coloca en una columna las cosas materiales que necesita para su existencia y en otra, las necesidades de otro orden que cree imprescindibles. Una vez hecho esto coloca las necesidades por orden de mayor a menor importancia.

- C) Se presenta luego al grupo la siguiente hipótesis: Imaginemos que se da en nuestra ciudad la alarma generalizada porque va a efectuarse un bombardeo

- D) atómico. Cada uno de los integrantes del grupo puede llevarse al refugio 12 cosas o personas. Han de elegir bien ya que éstas han de serles imprescindibles para una futura vida en la que pueden faltar muchos elementos para el desarrollo humano. Cada uno prepara su lista en particular.

Una vez realizada la selección, señalar que por la gran cantidad de personas que se espera en el refugio, deben prescindir de cuatro cosas o personas apuntadas en su lista anterior. Se puede comentar la elección con los compañeros.

Cuando sólo se tienen 8 cosas, se añade el aviso de que sólo pueden entrar con 4 elementos de su lista ya que se ha reducido el refugio a causa de fallos en la seguridad del mismo. Hacen la nueva elección y se comenta con los vecinos. Al terminar este punto, tras 35 minutos, se puede dar al grupo un pequeño descanso.

- E) En grupos de cuatro se comentan las siguientes preguntas:

- ¿Cómo te has sentido al reducirse tus posibilidades de vida o de desarrollo humano?.
- ¿Qué repercusiones tendría en tu existencia este recortar proyectos de vida o incluso la misma posibilidad de vivir?.
- ¿Cómo te has sentido al tener que tomar la decisión de dejar fuera del refugio a personas y cosas importantes en tu vida?

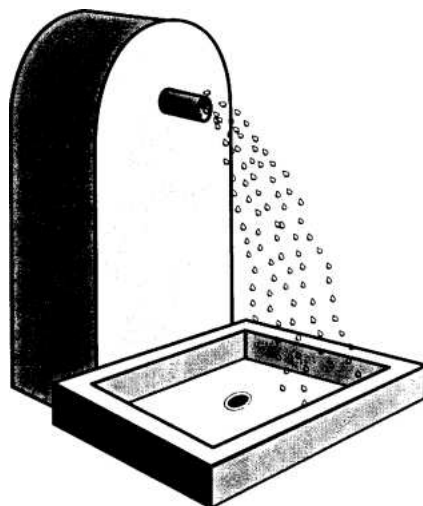
Tomado de: Colectivo No violencia y Educación (1990), *Jugar a la paz*, Madrid.

2.4.- LA FUENTE DE LA ALEGRÍA

La alegría verdadera es aquella que nace del corazón espontáneamente. Vamos a ver de qué manera podemos llenar nuestro corazón de este tipo de alegría para estar siempre alegres y felices a pesar de las dificultades.

Os sentaréis en círculo y el animador colocará en el centro un recipiente que simulará ser una fuente. Luego repartirá a cada uno 15 pequeños papeles, con el nombre de un país, para escribir en ellos aquellas cosas, acciones, hechos, detalles, situaciones o momentos que conozcáis de ese país. Procurad que sean cosas que os tocan realmente el corazón.

Siguiendo un orden, cada uno escribirá una de estas cosas en un papel y lo dejará en la fuente, como si fuera una gota de agua. No dirá lo que ha puesto. La primera parte de la dinámica termina cuando todo el grupo ha echado en la fuente todas las características de todos los componentes del grupo.



Ahora el animador le dará un vaso de plástico a uno del grupo, pondrá música, y mientras ésta suene, el vaso tendrá que ir pasando de mano en mano por todos los del grupo. Cuando el animador pare de improviso la música, aquél que tenga en ese momento el vaso, se levantará e irá a la fuente de la alegría para beber de ella. Cogará uno de los papeles de allí con su vaso, lo leerá y deberá decir con mímica lo que pone en el papel.

Tendrá 3 minutos de tiempo para que los compañeros adivinen lo que quiere decirles con gestos. Pasado este tiempo, lo adivinen o no, la música volverá a sonar y el vaso volverá a viajar de mano en mano. Se podrá estar haciendo esto hasta que todos hayan participado por lo menos una vez.

Después, cuando el animador lo cree oportuno, se recogen todos los rasgos y se leen para dar a conocer los resultados de la reflexión del grupo.

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol1, 4ª Edición, 2003, p 19

2.5.- COLLAGE: «LA VIDA ES BELLA»

Son muchas las cosas que nos pueden ser motivo de alegría en la vida si sabemos aprovecharlas y saborearlas en cada momento. A veces no serán más que pequeños detalles, otras veces serán cosas más señaladas.

Vamos a hacer ahora un «collage» . Un «collage» no es más que expresar una idea por medio de imágenes recortadas y pegadas unas junto a otras, pudiéndose poner también alguna palabra o frase para reforzar esa idea. Nosotros nos dividiremos en grupos de tres personas, y a cada grupo el animador le dará una cartulina, revistas, periódicos, tijeras y pegamento.

La idea que habrá que transmitir por medio del «collage» es **«Y vi un cielo nuevo y una tierra nueva...»**. Cada grupo recortará todas aquellas imágenes o fotografías que transmitan la belleza de la vida con todas sus riquezas y posibilidades, por pequeñas que sean. A veces habrá que recortar imágenes enteras, otras veces será necesario recortar sólo una parte o silueta de alguna imagen que nos interese. Luego se pegarán sobre la cartulina de modo que las imágenes combinen entre sí. Se trata de hacer una composición artística que transmita por sí sola la idea que queremos comunicar.

Al final cada grupo expondrá su trabajo explicando a los demás por qué han elegido esas imágenes y cuál es su sentido. Luego se colgarán los «collage» en la cartelera del grupo, o en alguna pared de la sala, para que nos recuerden siempre que, a pesar de las dificultades, la vida es bella y vale la pena vivirla y aprovecharla con alegría.

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol1, 4ª Edición, 2003, pp 22-23

2.6.- EL BINGO DE LAS NACIONES

En el mundo hay muchos países. Muchos de ellos desconocidos para nosotros. Con esta dinámica nos podemos empezar a familiarizar con el nombre de algunos de esos países y empezar a aprenderlos. Fíjate en todos los nombres de los países que mencionamos a continuación.

Después de que el animador te aclare algo de algunos de ellos o los descubráis por vuestra cuenta a través de libros, enciclopedias, internet, etc., escribe en este cartón de bingo los países que para ti son más importantes o que te atraen por alguna razón. Luego dirás al grupo por qué razón las has escogido.

Argentina	Chile	Uruguay	Paraguay	Brasil
Bolivia	Perú	Ecuador	Guayana	Venezuela
Colombia	Panamá	Costa Rica	R. Dominicana	Cuba
Guatemala	México	EE.UU.	Canadá	Australia
N. Zelanda	Salomón	Papua	N. Guinea	Indonesia
Micronesia	Malasia	Filipinas	Vietnám	Laos
Taiwán	Tailandia	China	Japón	Korea
Mongolia	Rusia	India	Pakistán	Nepal
Irán	Georgia	Kazajstán	Sudáfrica	Namibia
Madagascar	Mozambique	Angola	Tanzania	Congo
Kenia	Somalia	Guinea Ecuatorial	Etiopía	Nigeria
Sierra Leona	Omán	Sudán	Chad	Malí
Arabia Saudí	Argelia	Sahara Occidental	Egipto	Libia
Irak	Israel	Túnez	Marruecos	Turquía
Grecia	Italia	Portugal	España	Ucrania
Rumanía	Alemania	Francia	Lituania	Finlandia
Reino Unido	Irlanda	Suecia	Noruega	Islandia
Noruega				

Hecho esto, podréis jugar al bingo de la UNIDAD. Las palabras se escribirán en pequeños papeles y se pondrán en una bolsa. El animador/a las irá sacando y nombrando. Si la que dice está en tu cartón, la tachas. Cuando completes una línea con todas tachadas, cantarás línea. Ganarás 5 puntos por línea cantada. Y cuando tengas todas las tachadas, cantarás bingo y ganarás 15 puntos. Se podrá jugar, tantas veces como quieras. Pero para ello tendrás que hacerte tus cartones de bingo.

Sería interesante ver cuáles son los países más elegidos por el grupo y analizar los por qué de esas elecciones. ¿Cuántos de los países elegidos pertenecen al primer mundo?, ¿cuántos al tercero? ¿A qué pensáis que es debido esa elección?.

Argentina	Chile	Uruguay	Paraguay	Brasil
Bolivia	Perú	Ecuador	Guayana	Venezuela
Colombia	Panamá	Costa Rica	R. Dominicana	Cuba
Guatemala	México	EE.UU.	Canadá	Australia
N. Zelanda	Salomón	Papua	N. Guinea	Indonesia
Micronesia	Malasia	Filipinas	Vietnán	Laos
Taiwán	Tailandia	China	Japón	Korea
Mongolia	Rusia	India	Pakistán	Nepal
Irán	Georgia	Kazajstán	Sudáfrica	Namibia
Madagascar	Mozambique	Angola	Tanzania	Congo
Kenia	Somalia	Guinea Ecuatorial	Etiopía	Nigeria
Sierra Leona	Omán	Sudán	Chad	Malí
Arabia Saudí	Argelia	Sahara Occidental	Egipto	Libia
Irak	Israel	Túnez	Marruecos	Turquía
Grecia	Italia	Portugal	España	Ucrania
Rumanía	Alemania	Francia	Lituania	Finlandia
Reino Unido	Irlanda	Suecia	Noruega	Islandia
Noruega				

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomuni3n*, CCS, vol1, 4ª Edici3n, 2003, pp 53

2.7.- EL VOLCÁN

Solemos tener muchas cosas en nuestras casas pero no todas son realmente necesarias. Y a veces podemos incluso correr el peligro de apreciarlas tanto, que las prefiramos a ellas antes que a las personas que nos rodean. Vamos a ver ahora qué cosas de las que tenemos son realmente importantes y cuáles no tanto.

Por unos instantes vamos a imaginar que vivimos en una hermosa isla del Pacífico. Pero en ella hay un volcán que ha comenzado a echar humo y ceniza y amenaza con entrar en erupción en cualquier momento. Se declara la alarma general y se da la orden de evacuar la isla. Expertos afirman que el volcán va a explotar y destruirá la isla borrándola del mapa.

Rápidamente llega a nuestra casa un coche de protección civil y dan seis minutos para que recojamos sólo cuatro cosas y nos vayamos, con ellos al barco que hay en el puerto esperando para zarpar.

Ahora se trata de escribir dentro de esta maleta las cuatro cosas te llevarías de todo lo que actualmente tienes en tu casa. Todo lo que no te lleves será destruido por el volcán. *(No importa que las cosas que elijas no quepan en una maleta; pueden ser de cualquier tamaño).*

Una vez en el barco te unirás a los demás evacuados, que serán todos los del grupo, y os diréis lo que habéis podido salvar de vuestras casas, diciendo por qué habéis elegido esas cosas y no otras:

Pero las desgracias nunca vienen solas, y el capitán comunica a los pasajeros del barco que hay exceso de carga y todos deberán desprenderse de dos cosas de su maleta. A continuación cada uno dirá con qué dos cosas se ha quedado finalmente.

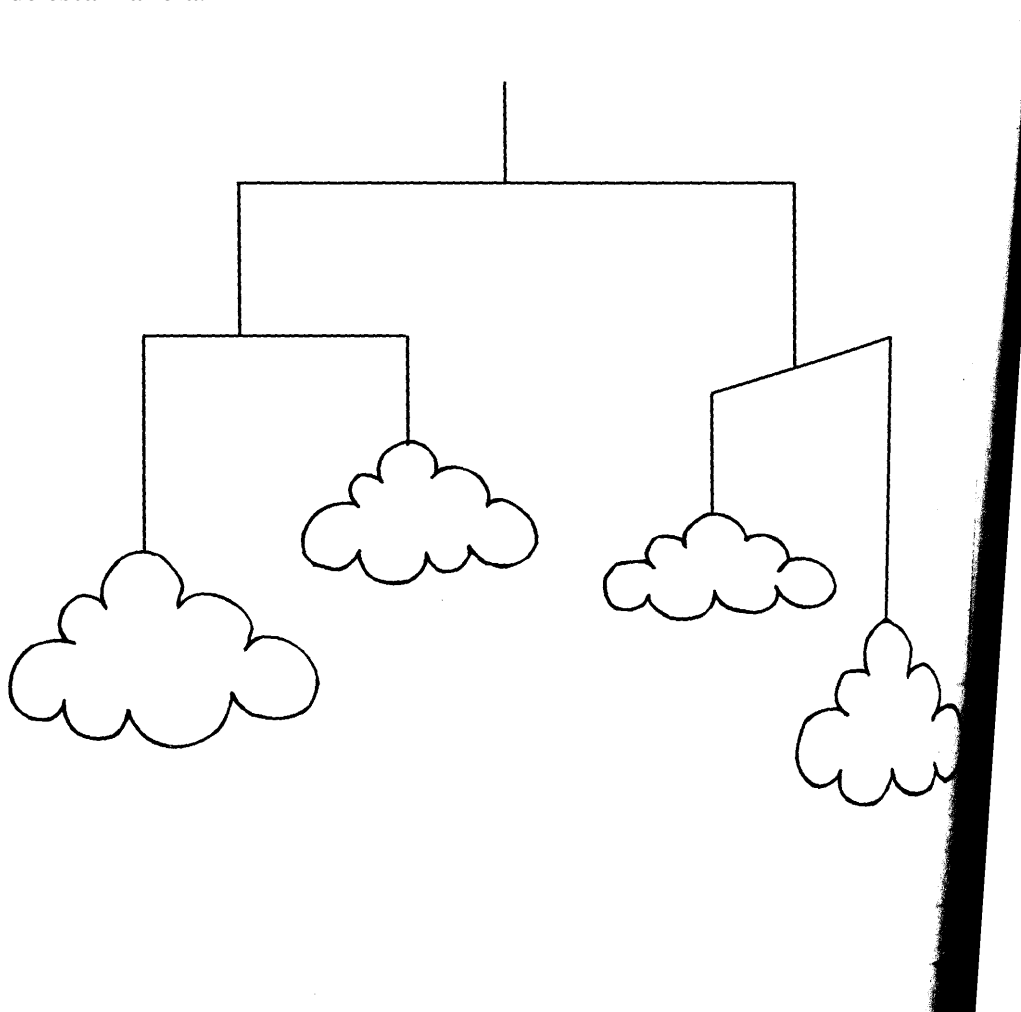
- Haced ahora entre todos una lista de las diez cosas, materiales o no, que creáis que todas las personas del mundo deberían tener para vivir con dignidad.

- Ahora haced otra lista de diez cosas que creáis que son innecesarias por ser lujos excesivos, o gasto inútil de dinero, o porque se puede vivir perfectamente sin ellas.

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol1, 4ª Edición, 2003, pp 118-119

2.8.- NUBES COLGANTES

Cada uno de vosotros dibujaréis en una cartulina, tamaño folio o cuartilla, la silueta de una nube. La recortaréis y escribiréis en una de sus caras una palabra (Ejemplo **Y**) y por detrás dibujaréis la silueta de un país pobre (el que queráis). A continuación, en otro trozo de cartulina, si queréis de otro color, haréis lo mismo pero escribiendo otra palabra y por detrás otro país, pero si la primera vez pintasteis un país pobre ahora tendréis que pintar un país rico. Tenéis que realizar esta actividad hasta pongáis el texto: **“Y VI UN CIELO NUEVO Y UNA TIERRA NUEVA...”**. Lo haréis con rotuladores para que quede bien y se pueda leer desde cierta distancia. Luego haréis un pequeño agujero en la nube para atarle un hilo y se la daréis al animador. Éste las irá atando a los extremos de unas varillas, y finalmente estos colgantes los pegará con celo en el techo de la sala quedando de esta manera:



* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol1, 4ª Edición, 2003, pp 72

2.9.- EL ROMPECABEZAS

Lo que vamos a hacer ahora pretende reflejar lo que ocurre en nuestras vidas desde el momento en que venimos a este mundo. Os dividiréis en grupos de cuatro personas y cada grupo se sentará alrededor de una mesa espaciosa. Los compañeros que no puedan formar grupo de cuatro harán de observadores de los grupos y a formados.

El animador repartirá a cada componente de los grupos, menos a los observadores, un sobre que contendrá 10 piezas de un rompecabezas (*el mural del mundo al revés con la frase “Y vi un cielo nuevo y una tierra nueva...”*). Serán cuatro rompecabezas diferentes por grupo.

Los cuatro del grupo tendrán que componer su rompecabezas. Pero de las 10 piezas que hay en los sobres de cada uno, 4 piezas no corresponderán a su rompecabezas sino al de sus compañeros de grupo (*Se diferenciarán unos .de otros por los distintos cortes del mural*).

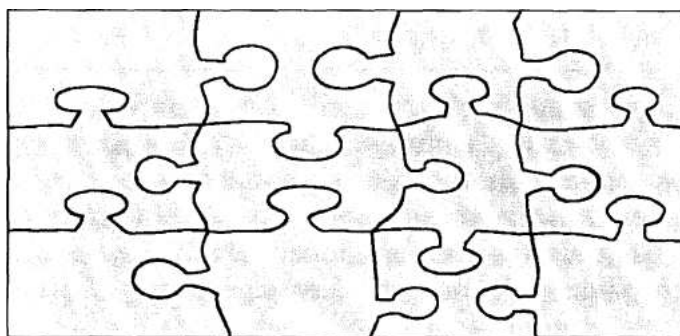
NORMAS PARA COMPONER EL ROMPECABEZAS

* Construiréis vuestro rompecabezas a la vista de todos, poniendo todas vuestras piezas sobre la mesa.

* Durante esta actividad no se podrá hablar con los compañeros de grupo, ni hacerse señas de ningún tipo, ni pedir piezas, ni robar, ni tocar las piezas de otro compañero. Los observadores se encargarán de vigilar esto.

* Lo que sí se puede hacer es dar a otro compañero las piezas que a uno no le encajen en su propio rompecabezas.

* Cuando alguien consiga componer su rompecabezas, levantará la mano y el animador, o un observador, irá a comprobar si está bien hecho. Si está correcto, él será el primero en acabar, y a partir de él irá viendo quién es el segundo, tercero, etc.



COMENTAMOS

1. ¿Cómo te ha ido en esta actividad? ¿Por qué?
2. ¿Por qué razón unos han acabado antes que otros? ¿Ha dependido de ellos el haber acabado antes o después?

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomuni3n*, CCS, vol1, 4ª Edici3n, 2003, pp 155-156

2.10. - LA TARJETA DE VISITA

Todos los seres humanos hemos sido creados en igualdad. Nadie es más que nadie ni menos que nadie. Todos tenemos y gozamos de la misma dignidad de ser personas. Sin embargo siguen existiendo seres humanos que son marginados y despreciados por otros que se creen mejores o superiores a ellos. Aquí tienes una lista de personas que ahora mismo, o en tiempos pasados, han sufrido en carne propia la marginación y el rechazo:

Por razón de su raza o procedencia	Por razón de sus ideas y compromisos	Por razones económica
Africanos	Por buscar justicia	Pobres
Indios	Por decir la verdad	Mendigos
Gitanos	Por buscar la libertad	Analfabetos
Mestizos	Por ayudar a pobres	Si n trabajo
Chinos	Por ideas políticas	
Sudamericanos	Por ideas religiosas	
Árabes	Por ideas científicas	
Indígenas	Por opinar libremente	
<i>Por razones físicas</i>	<i>Por razones sociales</i>	<i>Por sus creencias</i>
Enfermos	Ser mujer	Judíos
Enfermos contagiosos	Extranjeros	Musulmanes
Discapacitados físicos	Inmigrantes	Budistas
Discapacitados psíquicos	Expresidarios	Cristianos
Ser bajos de estatura	Exdrogadictos	Hindúes
Ser obesos	Exalcohólicos	Ateos
Por la voz	Por la forma de vestir	
Por alguna marca en la piel	Por ser de un barrio	
Por el color de la piel		
Por un defecto físico		

Ahora os dividiréis en seis grupos. Cada grupo escogerá una de las seis razones por las que se margina. No podrán repetirse. Luego, cada componente del grupo escogerá uno de los tipos de personas que son marginadas por la razón que el grupo ha escogido. Por ejemplo, si el grupo ha escogido como motivo de marginación la raza o procedencia, entonces uno hará de africano, otro de indio, gitano, según los miembros del grupo. Lo que cada uno haya decidido representar lo escribirá en una tarjeta de visita que le habrá dado el animador; y se la pegará con celo en una parte visible de la ropa.

Se despejará la sala de obstáculos, y a una orden del animador, todos comenzarán a moverse libremente por la sala dándose la mano o saludándose afectuosamente con todos aquellos con quienes se encuentren. Todo esto se hará sin pronunciar palabras.

Cuando el animador dé una palmada y diga uno de los seis motivos de marginación, nadie saludará ni le dará la mano a los afectados por este motivo. Les rehuirán (sin correr), no les dirigirán

la mirada, les darán la espalda, les pondrán caras de desprecio, querrán estar lo más lejos posible de ellos, y todo esto mientras van dando la mano y saludando a los demás. En cambio, los afectados estarán siempre intentando dar la mano y saludar a todos a pesar de ser rechazados.

A una nueva palmada, el animador dirá una nueva razón de marginación, y se volverá a repetir lo mismo, pero siendo ahora otros los afectados. Y así sucesivamente hasta que los seis grupos hayan pasado por esta penosa experiencia de marginación y rechazo. Acabado esto, vendrá el momento de comentar cómo ha ido:

1. ¿Cómo te has sentido cuando eras rechazado y marginado por todos?
2. ¿Te ha recordado alguna situación real que tú hayas vivido o presenciado?
3. ¿Te imaginas cómo sería tu vida si al salir de aquí todos te trataran como ahora te has sentido tratado por unos momentos? ¿Qué pensarías?
4. ¿Qué se podría hacer para luchar contra la marginación y la intolerancia?
5. ¿Cómo podríais ayudar a compañeros que conocéis que son rechazados o marginados por otros?

Ahora, cada grupo preparará un pequeño discurso, dirigido a los que marginan, en el que defienda la igualdad de todos los seres humanos, Y dé razones convincentes por las cuales nadie puede ser discriminado por la razón que su grupo escogió al principio de la dinámica. Luego, un representante de cada grupo dirá el discurso ante los compañeros como si fuera un mitin.

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol 2, 3ª Edición, 2003, pp 82-83

2.11.- GRAFFITI CONTRA LA DISCRIMINACIÓN Y MARGINACIÓN

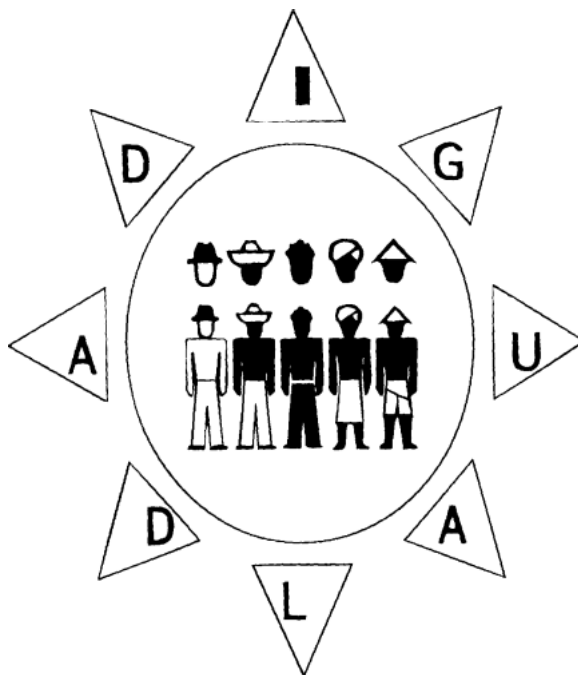
El animador pondrá en el suelo una tira de papel continuo de unos 9 metros de larga. Cada uno del grupo se irá tumbando sobre el papel de tal manera que otro compañero, con un lápiz, marque su contorno o silueta de cintura para arriba. Y así todos los del grupo dejarán su silueta marcada en el papel, quedando más o menos de esta manera:



Luego el animador dará a cada uno un color diferente con el que tendrá que rellenar su silueta. Con esto simbolizará que cada uno tiene una riqueza que aportar a la sociedad para enriquecerla, y que por ello, nadie puede prescindir de nadie.

Después todos pensaréis varias frases diferentes que sean mensajes a favor del respeto o contra la discriminación y la marginación. Por ejemplo: todos somos iguales; no al racismo; todos somos necesarios; todos somos hermanos; todos somos hijos de Dios; nadie es superior a nadie; trata a los demás como tú quieres ser tratado; todos tenemos algo que aportar, Y vi un cielo nuevo y una tierra nueva, etc.

Estos mensajes se escribirán utilizando el color que cada uno tenga asignado desde el principio, y se colocarán en la parte que ha quedado en blanco encima de las siluetas.



* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomuni3n*, CCS, vol 2, 3ª Edici3n, 2003, pp 85-86

2.12.- LA FÁBRICA DE CUBOS

La razón por la cual se producen estas desigualdades tan grandes e injustas entre países ricos y pobres intentaremos verla por medio de esta dinámica. Por unos momentos vamos a representar lo que ocurre en el mundo, y viviremos en carne propia la injusticia más grande que hoy en día están padeciendo miles de millones de seres humanos.

Os dividiréis en 5 grupos a los que se les asignará por suertes un continente o región del planeta (Zonas ricas: América del Norte, Europa. Zonas pobres: América del Sur, África, Asia).

Cada grupo se pondrá en mesas muy separadas entre sí. El animador repartirá el material necesario para el juego de la siguiente manera:

La tarea consiste en fabricar cubos de 7 cm de lado perfectamente montados. Se trata de ver los cubos que puede producir cada grupo.

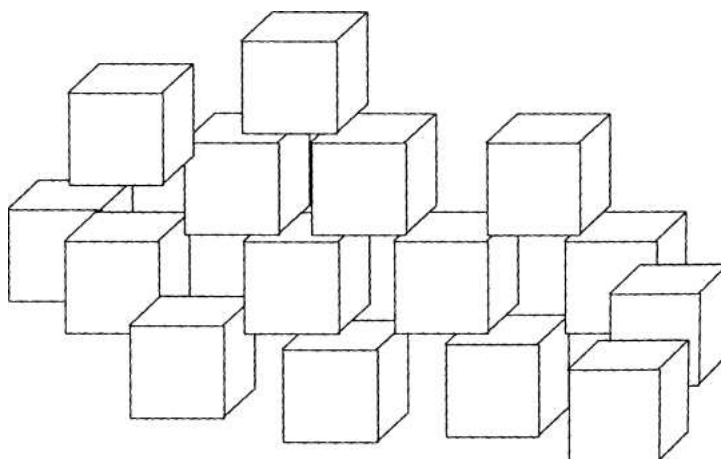
	Materias primas (Hojas A4)	Tecnología (Tijeras)	Industria (Reglas)	Maquinaria (Lápices)	Mano de obra preparada (Celo)
América del Norte	1	3	3	3	2
Europa	1	1	3	3	1
ÁFRICA	10	-	-	-	-
América del Sur	8	-	-	-	-
Asia	6	-	-	-	-

Cada grupo nombrará a un compañero para que haga de embajador. Será siempre el mismo a lo largo del juego. Ya que cada grupo ha recibido distinta cantidad de material, los embajadores tendrán la misión de negociar con los embajadores de los otros grupos, ofreciéndoles algunos materiales suyos a cambio de otros que ellos necesitan para hacer los cubos. Estas negociaciones se harán siempre fuera de la zona de las mesas. Sólo los embajadores podrán estar de pie y moverse por la sala.

Los grupos dispondrán de 25 minutos para fabricar todos los cubos que puedan. Pasado ese tiempo, el animador verá cuántos cubos ha conseguido hacer cada grupo. El número de cubos fabricados significará el bienestar con que vive ese continente o región.

AL FINAL DEL JUEGO COMENTAMOS

1. ¿Cómo os habéis sentido los miembros de los grupos pobres y ricos a lo largo del juego?
2. ¿Por qué razones unos han podido fabricar más cubos que otros? ¿Qué dificultades habéis tenido para conseguir los materiales necesarios?
3. ¿Qué tendría que haber ocurrido para que el resultado de esta tarea hubiera sido más justo e igualitario?
4. ¿Crees que lo que ha ocurrido en esta dinámica es algo parecido a lo que ocurre en el mundo?
5. ¿Cómo solucionarías tú esta injusticia? ¿Sabes algo del movimiento por el 0'7%?



* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomión*, CCS, vol 2, 3ª Edición, 2003, pp 101-102; COLECTIVO AMANI, *Talleres de técnicas para la intervención con grupos de jóvenes desde el tiempo libre. Análisis y resolución de conflictos interculturales.*, Madrid, pp.115-116

2.13.- LA ENTREGA DE PREMIOS

Imaginad que sois los componentes de un jurado que tiene que premiar a la persona que más se haya distinguido, a lo largo del año, por su labor humanitaria en favor de los demás. Tendréis que elegirlo de entre 8 candidatos. Pero deberéis estar todos de acuerdo por unanimidad a la hora de escoger a la persona premiada. Para hacerlo, primero cada uno escogerá a un candidato y dirá las razones por las cuales lo ha escogido. Después vendrá el momento de discutir entre todos cuál puede ser el mejor candidato para el premio. Sólo dispondréis de 15 minutos de tiempo para hacer la elección.

CANDIDATOS

1. Médico que fundó un hospital en un país muy pobre de África, haciendo posible que muchas personas enfermas pudieran salvarse de una muerte segura.
2. Un multimillonario que empleó todo su dinero en ayudar a luchar contra el hambre en todo el mundo.
3. Un investigador que descubrió la vacuna contra la malaria y que hizo que fuera gratuita para todo el mundo, permitiendo así que millones de personas pobres pudieran estar protegidas frente a esta grave enfermedad que provoca tanta muerte.
4. Misionera que con su esfuerzo y empeño consiguió mantener bien alimentados, durante un año, a 500 niños que de no haber sido por ella hubieran muerto de hambre.
5. Enfermera que ha dedicado toda su vida a cuidar enfermos contagiosos a los que nadie quería atender, y que hubieran muerto sin sus cuidados.
6. Maestro que fundó en la India 3 escuelas profesionales que permitieron enseñar un oficio a miles de jóvenes, permitiéndoles con ello poder vivir dignamente de su trabajo.
7. Hombre que con su propio dinero construyó un albergue para recoger y cuidar a niños huérfanos que vivían abandonados en las calles de una ciudad de Brasil, sacándoles de la mendicidad, la delincuencia y la droga.
8. Joven que, ayudado de otros amigos, se dedicó a cuidar ancianos que estaban solos y desvalidos. Y que gracias a su empeño por buscar ayuda, consiguió reunir el dinero necesario para construir una residencia para atender mejor a sus ancianos.

Terminado lo anterior responderéis a estas preguntas:

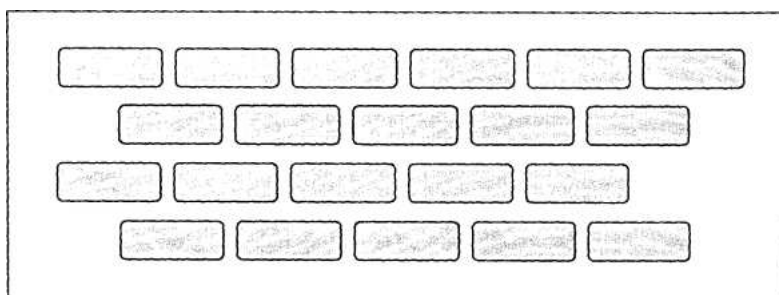
- ¿Cómo ha ido el diálogo? ¿Ha sido fácil o difícil hacer la elección? ¿Por qué?
- ¿Te has sentido escuchado cuando hablabas?
- ¿Había orden a la hora de hablar?
- * A la hora de la elección final, ¿qué es lo que ha primado en ti? ¿y en el grupo?

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomuni3n*, CCS, vol 2, 3ª Edici3n, 2003, pp 120-122

2.14.- LOS LADRILLOS

El animador repartirá a cada uno 4 hojas alargadas de color rojo que simbolizarán ser ladrillos. En ellos se escribirá, por una de sus caras, todo aquello que impide que todos los países seamos iguales. Se escribirán 2 cosas como máximo en cada ladrillo. No es necesario utilizarlos todos, aunque si hacen falta más se le piden al animador.

Luego se pondrá en común lo que se haya escrito. Cuando cada uno acabe de leer sus ladrillos, se levantará y los pegará, con celo o pegamento de barra, sobre un papel continuo que el animador habrá puesto en la pared. Los ladrillos se irán poniendo de tal forma que simulen formar una pared.



Al final quedará formada una pared que simbolizará el muro que, muchas veces, unos países levantan frente a otros y que impiden que todos seamos iguales y tengamos las mismas posibilidades y oportunidades. Ahora se tratará de ver la mejor manera para superar o derribar ese muro con el que muchas veces chocamos.

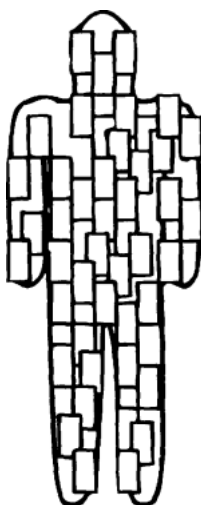
* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomuni3n*, CCS, vol 2, 3ª Edici3n, 2003, pp 142-143

2.15. - LA SILUETA

Son muchas las cosas que pueden delatar a la persona que es solidaria. Sobre todo en los pequeños detalles. Lo importante del que es solidario no es lo que da sino el amor y la alegría con que lo da. Y no sólo da cosas materiales, sino que sobre todo se da a sí mismo compartiendo sus riquezas personales (cualidades y capacidades) para enriquecer a los demás.

Ahora intentaremos descubrir todo aquello que pone en evidencia al que es solidario. Os dividiréis en grupos de tres personas y cada grupo tendrá que hacer una lista, lo más larga que pueda, indicando acciones, actitudes, palabras, etc., que caracterizan a una persona solidaria. Valen desde pequeños detalles hasta grandes acciones. Pero todo lo que se ponga deberá estar encabezado por esta frase: «Soy solidario cuando ... » (...cuando doy sin esperar nada a cambio; cuando doy una palabra de ánimo; cuando doy una sonrisa, un saludo afectuoso, etc.; cuando le hecho una mano a alguien; cuando comparto..., etc.).

Habrán 15 minutos de tiempo para hacer esto. Cumplido el tiempo, el animador pondrá en el suelo un papel continuo sobre el que se tumbará un compañero para que el animador dibuje su silueta. Esta silueta representará a una persona solidaria. Ahora el animador repartirá a cada grupo un pequeño montón de papeles de color tamaño tarjeta.



Después de establecerse un turno de participación, cada grupo escribirá, cuando le toque, una de las frases que había puesto en su lista. Luego la pegará con celo sobre la silueta. Y así irán haciendo todos los grupos. No importa que se repitan cosas. Se tratará de cubrir el interior de toda la silueta con estos papeles. Al final quedará en su interior todo aquello que identifica a una persona solidaria.

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomión*, CCS, vol 2, 3ª Edición, 2003, p. 178

2.16. - EL MUNDO UNIDO

Todos vosotros podéis ser una de esas personas decididas y arriesgadas que se propusieron un día hacer realidad a su alrededor la Fraternidad Humana. Cada vez más el mundo está necesitado de personas así; personas comprometidas por hacer de este mundo un mundo más humano y fraterno, donde reine únicamente la ley del Amor. Porque sólo así podrán desaparecer los graves problemas que causan tanto dolor y sufrimiento a las personas.

El animador habrá dejado en el suelo el mural de nuestra planeta Tierra con sus continentes (*mural de trabajo: “Y vi un cielo nuevo y una tierra nueva...”*). Lo dejará en el suelo, en medio de todos, y pedirá que cada uno piense varias características de cómo sería el mundo en el que a él le gustaría vivir. Serán características que ahora no se dan en muchas partes de nuestro mundo por culpa de la actitud poco fraterna de las personas (por ejemplo: paz, desaparición del hambre, no existencia de fábricas de armas, sin pobreza, etc.).

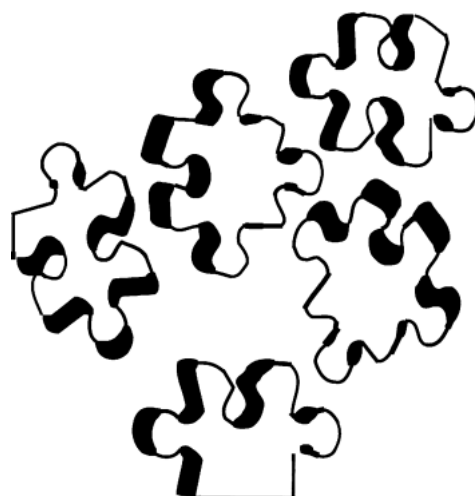


Después, por turno, os iréis levantando y escribiendo en la cartulina del suelo, una de las características que habéis pensado. No podrán repetirse. Después de la primera ronda, se harán otras sucesivamente hasta que ya nadie tenga nuevas aportaciones para escribir. El animador acabará leyendo todo lo que se haya escrito.

Al final habrá quedado escrito en esa cartulina todo lo que caracterizaría a un mundo donde las personas vivieran unidas queriéndose como hermanos. Pero para que se haga realidad necesita de nuestra ayuda y colaboración.

Ahora el animador, con unas tijeras, cortará la cartulina en tantas piezas como miembros hay en el grupo, y dará una a cada uno. La pieza que le corresponda a cada uno será como la parte que le corresponde hacer a él para construir el mundo más justo y solidario. Por detrás de esta pieza escribiréis de qué manera concreta os vais a comprometer cada uno de vosotros para construir la Fraternidad Humana, allí donde vosotros vivís, para hacer que este mundo sea como Dios quiere, por lo menos en la parte que a vosotros os corresponde.

Pondréis en común lo escrito y luego, entre todos, montaréis el rompecabezas del mundo aportando cada uno su pieza.



* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomuni3n*, CCS, vol 2, 3ª Edici3n, 2003, pp 194-195

2.17.- DINERO NEGRO

1. Las participantes se dividen en grupos de cinco. Cada grupo tiene un papel.
2. En el papel deben escribir, expresiones que contengan las palabras negro/a, blanco/a, chino/a, indio/a, gitano/a. Por ejemplo, "dinero negro", "ladrona de guante blanco", "negro como el carbón", "hacer el indio" etc...
3. Después de hacer la lista, ponen junto a cada expresión, los siguientes signos: "+" cuando la connotación es positiva, "-" cuando es negativa, "0" cuando es neutra.
4. Se juntan todos los grupos y ponen en común sobre una cartulina, tanto sus expresiones como las connotaciones que tienen.
5. Evalúan
6. Después de evaluar podrían crear un vocabulario alternativo, para utilizarlo en el grupo y para transmitirlo a otras personas.

EVALUACIÓN

1. ¿Cómo os sentís al ver la lista?
2. ¿Cuántas expresiones con blanco/a tenían connotaciones negativas? ¿Cuántas expresiones con negro/a, chino/a, gitano/a, moro/a, tenían connotaciones positivas?.
3. ¿Qué denota nuestro lenguaje de nuestra visión de las demás culturas y de la nuestra?

Fuente: Adaptado de Schniedewind & Davison, en COLECTIVO AMANI, *Talleres de técnicas para la intervención con grupos de jóvenes desde el tiempo libre. Análisis y resolución de conflictos interculturales.*, Madrid, pp.79--80

2.18. - MAS ALLA DE MI PUEBLO

OBJETIVOS

Lograr una visión global del mundo en que vivimos, ubicándonos en una dimensión geopolítica que nos ayude a comprender los procesos de cambio social.

MATERIALES

- Un mapa-mundi a escala suficientemente grande para que todos los participantes lo vean bien, en el que solo aparecerán los contornos de sus países sin nombres.
- Una enciclopedia o material informativo sobre varios países.
- Alfileres
- Mapas de cada país con su respectivo nombre, dibujados a la misma escala del mapa mundi, para ponerlos con alfileres sobre él. Hay que seleccionar los países, cuya importancia política nos interese, de acuerdo a las características del grupo y del momento que se está viviendo.

DESARROLLO

1. El/la monitor/a reparte al azar, entre los/as participantes, los mapas de los países (con sus respectivos nombres) que han sido seleccionados para la dinámica.
2. Se les indica que en un corto tiempo y de forma individual, deben localizar la ubicación de los países que les ha tocado y averiguar algunos datos sobre ellos. Los datos a obtener, serían por ejemplo: países vecinos, idioma, raza, capital, número de habitantes, tipo de gobierno, etc. Para esto, consultarán el mapa-mundi, el globo terráqueo y la enciclopedia. El/la coordinador/a ayudará a quienes tengan más dificultad.
3. Toda la información recolectada, deberá anotarse en un papelógrafo para utilizarla en la asamblea que se lleva a cabo, después del trabajo individual.
4. En una reunión plenaria, el/la coordinador/a repartirá entre los/as participantes los conjuntos de tarjetas con las preguntas previamente formuladas sobre los países. A discreción irá pidiendo que se lean en voz alta dichas preguntas y cada quien tratará de identificar de qué país se trata. La asamblea dirá si está en lo correcto o no.
5. Utilizando figuras recortadas de revistas, se pueden simbolizar sobre el mapa-mundi, diferentes acontecimientos socio-políticos: países donde hay conflictos armados, donde hay racismo, pruebas nucleares, etc.

2.19.- LOS PUEBLOS

OBJETIVOS

- Intercambiar los conocimientos que los compañeros/as tienen de los pueblos, ciudades, regiones o países.
- Reforzar lo que hemos aprendido de las diferentes realidades de cada país, región o pueblo.

MATERIALES:

Tarjetas con los nombres escritos de pueblos, ciudades, regiones o países según el alcance geográfico que queramos.

DESARROLLO:

Explicaremos el desarrollo de la técnica tomando como ejemplo la región centroamericana.

Los participantes se sientan en círculo y a cada uno de ellos se le da una tarjeta y el nombre escrito de un país Centroamericano (Honduras, Nicaragua, Costa Rica, etc.)

Es lógico que se repitan los nombres. Esta tarjeta se lleva en el pecho de tal manera que todos puedan verla.

Uno de los participantes no tendrá silla y quedará parado en el centro del círculo. Este compañero para iniciar el juego, dirá una característica de algún país Centroamericano diciendo al final de ésta, el país al que se refirió.

Entonces los compañeros que representan a ese país deben cambiar de asiento, aprovechando ese momento, la persona que dijo la característica para ganar su lugar.

Quien se queda sin silla, debe pasar al centro y decir otra característica de otro país centroamericano diciendo siempre al final el nombre del país. También es posible que quien quede en el centro, mencione una característica de todos los países, diciendo al final CENTROAMERICA.

A la par que se desarrolla la dinámica debe irse anotando en un papelógrafo las características que se fueron mencionando, para que al final se haga una síntesis de información y se comparta en plenario.

Esta dinámica podría servir como motivación para poder investigar en la realidad de otras culturas de muy diferentes maneras. -

Por ejemplo, buscar a personas de otros países que vivan en nuestro entorno inmediato y nos puedan hablar de su país.

Hacer una convocatoria dirigida a la comunidad sobre cuentos o narraciones de otras culturas, países. Para ponerlos en común...

EVALUACIÓN:

A partir de esta técnica, puede profundizarse en el conocimiento que los participantes hayan arrojado, sobre determinados países, regiones o pueblos.

Fuente: L. Vargas y G. Bustillo en COLECTIVO AMANI, *Talleres de técnicas para la intervención con grupos de jóvenes desde el tiempo libre. Análisis y resolución de conflictos interculturales.*, Madrid, pp.101-102

2.20. - NO DIGAS NO

OBJETIVOS:

Experimentar las dificultades de comunicación entre la cultura minoritaria y la mayoritaria.

DESARROLLO:

1. Se les explica al grupo que existe un pueblo en Nigeria, en el cual culturalmente no se puede decir NO puesto que es de mala educación. Una persona de este lugar cuando trabajaba en la recolección de frutas tuvo muchos problemas y su jefe le tomó por mentiroso cuando en realidad solo era educado.
2. Se comenta al grupo que se va a llevar a cabo algo parecido durante sus actividades normales (salida al campo, una visita a un museo, un debate...)
3. Antes de la actividad se elige al azar a el 20% del miembros del grupo, por separado y sin que los demás se enteren, se les pide que adopten una norma cultural con la que tendrán que funcionar durante toda la actividad. Al final de la actividad se evaluará primero ésta y después la repercusión c'e esta dinámica.

POSIBLES NORMAS DE EDUCACION:

- Nunca decir "no".
- No mirar a la gente a los ojos cuando hablan.
- Eructar mientras se come
- Pedir la opinión sobre todo lo que se hace.
- Dar siempre contestaciones ambiguas a las personas mayores.
- Nunca iniciar una conversación con personas mayores a ti.

EVALUACION:

- ¿En qué medida estas normas culturales han facilitado o dificultado la actividad? (A todos)
- ¿Han sido respetadas nuestras normas culturales?, ¿Cómo han sido acogidas?, ¿cómo nos hemos sentido? (Al grupo seleccionado).
- ¿Nos hemos dado cuenta de que existían otras normas culturales?, ¿cómo nos hemos sentido respecto a éstas?, ¿cómo hemos reaccionado?

2.21. - CINTAS DE PREJUICIOS

OBJETIVOS:

Experimentar los prejuicios.

MATERIALES:

Papel, celofán y un rotulador.

DESARROLLO:

Esta dinámica es ideal hacerla durante una comida. Si esto no fuera posible se puede realizar en cualquier situación en que el grupo esté desarrollando, todos en un mismo espacio, una actividad determinada.

1. Se comprueba que el lugar donde vamos a desarrollar esta dinámica no hay espejos ni gente que no conozca las reglas.
2. Se explica a los participantes que les vamos a colocar en la cabeza una cinta. La cinta tendrá escrito un prejuicio en la parte que cubra la frente y en ningún momento pueden ver el contenido de lo que allí está escrito su cinta ni leer en voz alta lo que pone en la de los demás.
3. En cuanto las cintas estén colocadas, los participantes se tratan entre sí como si fuera cierto lo que pone en su cinta. **NO SE TRATA DE ADIVINAR QUÉ TIENES PUESTO EN LA CINTA.**

Posibles etiquetas: *(Estas etiquetas se pueden asociar con los países que aparecen reflejados en el mural).*

Matona, mentiroso, sucia, manipulador, simpática, inútil generoso, genial, tramposo, interesada, inteligente, líder, disponible, agresiva, indeciso, charlatán, vago, eficaz, liante, cínica, ligón, ligona, maniático, vaga, divertida, histérico, chorizo, choriza, trepa, trabajadora, encantador, etc.

4.-Cuando acabe la comida (20 - 30 minutos) nos quitamos la cinta y sin ver el contenido de ésta comenzamos en círculo la evaluación.

EVALUACION:

- ¿Cómo nos hemos sentido?, ¿cómo nos han tratado?
- ¿Cómo cambió tu comportamiento en el transcurso de la comida?
- ¿Cómo cambió tu actitud?, ¿Qué te provocó?
- ¿En qué otras situaciones te has sentido etiquetada en un prejuicio del que no te dejaban salir?
- ¿Cómo influyen los prejuicios en la conducta de una persona?

Adaptada de talleres de Educación para la Paz en COLECTIVO AMANI, *Talleres de técnicas para la intervención con grupos de jóvenes desde el tiempo libre. Análisis y resolución de conflictos interculturales.*, Madrid, pp.107-108

2.22. - DESNUDÉMONOS

OBJETIVOS:

- Darnos cuenta que podemos vivir un tipo de vida determinado porque muchas personas lo hacen posible.
- Darnos cuenta que nuestras acciones repercuten en otras personas.

DESARROLLO:

1.- A modo de adivinanza se pide al grupo que diga de donde vienen todo tipo de materiales:

- maquillaje → crudo de petróleo
- fibras sintéticas → crudo de petróleo
- papel de aluminio → bauxita
- lata de coca-cola → acero
- pilas → cobre, mercurio
- toallas → algodón
- Cristal → plomo
- zapatos → cuero, crudo de petróleo
- servilletas → algodón, crudo de petróleo, papel.
- tebeos → madera
- chocolate → cacao
- jersey → lana
- mochila → cuero, petróleo, metales...
- vendas → algodón
- cocacola → café

2.- Se les pide que se quiten, uno a uno y explicando porqué, todos aquellos objetos que su origen o su proceso de fabricación no sea español.

3.- El juego no hace falta que se acabe, sobretodo si es invierno y estamos al aire libre.

VARIACION:

También es interesante investigar dónde fueron manufacturados y etiquetados los productos que consumimos. Por ejemplo la mayor parte de los productos de alta tecnología se fabrican en Taiwan, Corea, etc, aunque se etiquetan en países del Primer Mundo; esto se hace porque la mano de obra es muchísimo más barata y hay menos conflictividad laboral

EVALUACIÓN

- ¿Con qué países nos hemos conectado?
- ¿Qué sabemos de esos países?, ¿en qué condiciones se vive?
- ¿Qué les damos a cambio a esos países?
- ¿Qué relación hay entre el precio de lo que compramos de estos países, y lo que les vendemos?
¿quién fija los precios?...
- ¿De que cosas podríamos prescindir?

2.23.- ¿VALE TODO?

OBJETIVOS

Darnos cuenta que cualquier solución dada a un conflicto conlleva unos valores, unas ventajas y unos inconvenientes para ambas partes.

MATERIALES:

Una hoja que ponga "SI" y otra que ponga "NO", un poco de celofán

DESARROLLO:

1. Se pegan los dos carteles en lados opuestos de la sala.
2. El grupo se coloca en el medio, dividiendo la sala en dos partes la del "NO" y la del "SI".
3. Se lee en voz alta una frase (conflictiva), da una palmada, y en ese momento, todos los miembros del grupo se sitúan en la pared del "SI" si están de acuerdo con lo que dice la frase o en la pared del "NO" si están en contra. En este momento nadie puede quedarse en el medio o entre una pared u otra. HAY QUE POSICIONARSE. No importa que no se esté completamente a favor o en contra.
4. El animador pregunta al grupo minoritario si alguien quiere explicar porqué se situó en ese lugar. Luego se van alternando las explicaciones de personas del grupo mayoritario y minoritario.
5. Cuando más o menos estén expuestas los principales argumentos, se explica al grupo que "aquellas personas que estén de acuerdo con algún argumento dicho por el grupo de enfrente, pueden moverse hacia ese lado". Se acercarán más o menos dependiendo si estos les convencieron más o menos.
6. Quienes se movieron explican que argumento les hizo acercarse a la otra postura.
7. Si hay un cierto grado de acuerdo se puede intentar, entre todos llegar a una frase de consenso en donde todos estaríamos en el mismo lado.
8. Se lee otra frase y se repite el proceso. El animador debe tener seleccionada una serie de frases conflictivas que según las opiniones que aparezcan en el grupo irá seleccionando

FRASES

- Solucionaríamos el problema del racismo las razas vivieran en lugares diferentes.
- El racismo con los extranjeros se solucionaría si éstos conocieran las costumbres del país al que llegan.
- No habría racismo si los extranjeros tuvieran los mismos derechos y oportunidades que los nativos.
- La gente de otros países que viven en España deben vivir en los mismos barrios que los españoles para llegar a conocerse mejor.
- El dinero que gasta el estado en controlar a los emigrantes podría emplearse en mandar a éstos a su país y darles un salario por un tiempo.
- El racismo se superaría si hubiera una cultura menos etnocéntrica.
- Debemos tratar a los extranjeros de igual forma que a los españoles.
- Debemos tratar a los extranjeros de forma diferente que a los españoles.
- Para que no hubiera racismo deberíamos conocer la cultura de los grupos que nos rodean.
- El racismo es fundamentalmente un problema económico; la solución pasa por igualar las condiciones de vida y oportunidades de los grupos marginados.

EVALUACION:

- ¿Hemos escuchado la opinión de los demás?
- ¿Ha sido más ágil el debate?

COLECTIVO AMANI, *Talleres de técnicas para la intervención con grupos de jóvenes desde el tiempo libre. Análisis y resolución de conflictos interculturales.*, Madrid, pp.143-144

2.24.- ¿QUIÉN ALIMENTA A QUIEN?

OBJETIVO.

Esta dinámica ha sido diseñada para poner en evidencia el hecho de que desconocemos muchas cosas de lo que pasa en nuestro planeta. Cosas que a nosotros nos pueden parecer irrelevantes, pero que son importantes por su relación con la realidad del Tercer Mundo.

DESTINATARIOS.- Desde los 12 años en adelante.

MATERIAL.

- Tarjetas amarillas con las preguntas. Se escribe una pregunta en cada tarjeta que irá numerada.
- Tarjetas azules numeradas con las respuestas correctas (una respuesta en cada tarjetas). Un ruleta

PARTICIPANTES: Dos grupos de seis participantes cada uno.

DESARROLLO DE LA DINÁMICA

Se echa a suerte qué equipo de seis jugadores comenzará la dinámica. Se girará la ruleta. Y el equipo que juega deberá contestar la pregunta de la tarjeta que tenga el número que ha tocado. El otro equipo tomará nota por escrito de las contestaciones. Si el equipo desconoce la respuesta exacta, puede ser ayudado por el resto de la clase. Agotadas las tarjetas, los dos equipos se unirán para verificar las respuestas con las tarjetas azules.

REFLEXIÓN

Cuando los participantes se den cuenta de las diferencias existentes entre las respuestas correctas y las contestaciones obtenidas, se hará un debate con el grupo, sobre el grado de conocimiento que ésta tiene de los temas relacionados con los problemas de la Comunidad mundial. Es conveniente insistir en los aspectos que los participantes hayan encontrado más sorprendentes.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS.

- (Se trata de una sugerencia; pueden plantearse varias respuestas).

1. ¿Cuál es el producto que constituye la principal exportación de Sri Lanka (antiguo ('Ceilán'))?
Respuesta : el té.
2. ¿Qué es la "mandioca"? : Un tipo de sombrero/ una enfermedad/ un vegetal.
Respuesta : un vegetal
3. ¿Qué país es el primer exportador de arroz?
Respuesta: EE.UU.
4. ¿Qué proporción de la comida que un ama de casa compra se desaprovecha y se tira a la basura? (Cifra promedio en el mundo desarrollado) 2, 10, 20%.
Respuesta: 20 %.
5. En la actualidad, 512 millones de personas padecen hambre según el Consejo Mundial de la Alimentación. Y esta cifra aumentará antes que finalice el presente año en: 10, 20, 30, 40 millones aproximadamente.
Respuesta: 40 millones.
6. La tasa de crecimiento anual de Tailandia ha sido de: 0, 3, 5, 7, 11, 38.
Respuesta: 11 %.
7. ¿Cuántos coches de fabricación propia proyecta vender Tailandia en Canadá en los próximos años?
Respuesta: 100.000.

8. ¿Cuántos profesores necesita la República de Zimbabwe para las escuelas rurales de segunda enseñanza?
Respuesta: 5.000.
9. El área de Centroamérica es especial y peculiar dentro del ámbito de los Países en Vías de Desarrollo. Es un territorio pequeño donde podemos encontrar, como en una maqueta, las características del Tercer Mundo. Existe en esa zona un clima de guerra y violencia que ya dura 10 años. La población se encuentra en una situación de pobreza y miseria que afecta al: 5 %, 25 %, 45%, 70%.
Respuesta: 70 %.
10. Según fuentes de Naciones Unidas el 58 % de las personas tratadas en Gaza, durante los conflictos de la Intifada, por golpes, heridas por armas de fuego, balas de caucho o por gases, son: adultos, ancianos, jóvenes mayores de 15 años, niños menores de 15 años.
Respuesta: Niños menores de 15 años.
11. Los países del Sudeste Asiático cierran las puertas a los «boat people» o refugiados vietnamitas. ¿Sabes cuáles son esos países?
Respuesta: Indonesia, Tailandia, Malasia, Filipinas, Singapur y Brunei.
12. ¿Sabrías decir cuántos vietnamitas han abandonado su país desde 1976?
Respuesta: Dos millones.
13. Nelson Mandela, el líder encarcelado del Congreso Nacional Africano fue el preso político más antiguo del mundo. ¿Sabrías decir cuántos años estuvo en las cárceles de Sudáfrica?: 15, 20, 25, 30, 35.
Respuesta: 25 años.
14. El Ayuntamiento de Vitoria ha dedicado el 0,7 % de su presupuesto para acciones de desarrollo en el Tercer Mundo. ¿Sabes a cuántos millones de pesetas equivale?
Respuesta: 91 millones.
15. América latina es, por excelencia, el continente de las radios populares. Según datos de 1986, en este continente había cerca de:
Respuesta: 300 emisoras.
16. Naciones Unidas propuso que los países ricos destinaran el 0,70 % de su PNB para ayudas al desarrollo de los países más pobres. Dinamarca dedica el 0,8 % y Holanda el 0,90 % de su PNB. ¿Cuánto dedica nuestro país?
Respuesta: España dedica el 0,15 % del PNB.
17. ¿Cuántas personas crees que están marginadas en Europa por razones de su procedencia y viven con sueldos que no llegan al mínimo vital? 200.000, un millón...
Respuesta: 44 millones.
18. Las mujeres representan más del 50 % de la población. Las dos terceras partes de las horas trabajadas en el Tercer Mundo son cubiertas por las mujeres. Ellas producen el 50 % de los alimentos que se producen en la Tierra. En las zonas rurales de África, la mujer representa entre el 60 y el 80 % de la mano de obra. El 25 % de las familias del Tercer Mundo dependen totalmente de los ingresos de la mujer. ¿Cuánto crees que reciben las mujeres de la parte de la renta mundial y qué porcentaje de la propiedad tienen?
Respuesta: Décima parte de la renta mundial y 1 % de la propiedad mundial.
19. El Saheí ha producido en el período 1988-89 la cantidad de 9 millones de toneladas de cereales. Un millón y medio no se consumirá debido a las pérdidas en la recolección y la necesidad de aprovechar semillas para siembras futuras. Los 7,5 millones de toneladas restantes suponen que cada habitante del Sahel puede disponer de 181 kilos de cereales por año. ¿Cuántos kilos de cereales necesitan por persona y año?
Respuesta: 240 kilos.
20. Vivimos en un mundo de 5.000 millones de habitantes, con una densidad de 37 individuos por cada km. cuadrado, con un profesor por cada 22 niños, un médico por cada 1.140 personas. La esperanza de vida es de 64 años. El promedio de la renta per cápita es de unos 2.400 dólares al año. Respecto al alimento hay suficiente para que toda la población de la Tierra disponga de 3.000 calorías diarias. Por cada 1.000 habitantes hay 123 teléfonos, 310 receptores de radio, 135 receptores de televisión, 110 periódicos, 78 coches particulares y 23 vehículos públicos. En este mundo, hay un crecimiento anual de la producción agrícola del 2,8 %, la producción de energía eléctrica crece en un 3,2 % anual, la de gas natural en un 4,2 %... Y el crecimiento demográfico está en torno al 1,9 %. *Realmente, en este mundo, se puede vivir.* Y, sin embargo, las cifras sobre las condiciones de vida de la humanidad son estremecedoras. ¿Si este planeta fuese una aldea de 100 habitantes, qué número de ellos se beneficiarían de la mitad de las riquezas? ¿Cuántas personas se tendrían que repartir la otra mitad?
Respuesta: 6 personas se beneficiarían de la mitad de las riquezas, y de la otra mitad las 94 personas restantes.

Adaptación de una dinámica de Christian Aid de Londres. Las preguntas han sido elaboradas de los datos facilitados en la revista mensual Actualidad Sur/Norte editada por Intermón, en TUVILLA RAYO, José (1993), *Educación en los derechos humanos*, CCS, Madrid, pp. 154-157; Colectivo No violencia y Educación (1990), *Jugar a la paz*, Madrid, pp. 10-11

2.25. - DERECHOS HUMANOS

Esta es una discusión muy común en los países del tercer mundo.

Un hombre tiene que tomar una decisión que puede significar encarcelamiento, tortura o muerte.

Reparte a cada participante una copia del papel que va representar. Puedes actuar libremente o uno por uno razonando sus posturas. Abre un turno discusión al final.

LA DECISIÓN DE DAVID BLANCO

A David Blanco le han pedido algunos miembros de una organización vecinal llamada la Comunidad del Pueblo (LCP) que se presente como candidato a Presidente de su organización. Se trata de un trabajo poco pagado pero seguro.

LCP trabaja con las personas más pobres de la vecindad colaborando en la solución de problemas civiles y legales. David tiene muy poco tiempo para pensar su decisión y discutirla con algunas personas.

Pilar del Río:

Es la esposa de David. No sabe qué decir. Sabe que David puede hacer ese trabajo y lo haría bien. Ella también cree como él que deben hacer algo por los pobres, especialmente en su ciudad, donde son tratados muy mal y usados como mano de obra barata (si consiguen empleo). Pero ella también sabe que los dos últimos presidentes fueron molestados por la policía, a veces les arrestaron por pequeños periodos y otras les torturaron. También está preocupada por su propia seguridad y la de sus hijos. El último Presidente dimitió por mala salud causada por el tratamiento que le daban en los arrestos.

Aurelio Beltrán:

Es tío de David y trabaja para el gobierno, algo con el Ministerio de Justicia, pero nadie sabe qué. Va a hablar con David cuando se entera de la noticia. Invita a cenar a David a un restaurante caro y le dice que en ese empleo se echaría a perder. Le dice a David que no apoya totalmente las acciones del gobierno, aunque a él le parezca lo contrario. Piensa que el gobierno va demasiado lejos a veces, pero eso es por poco tiempo hasta que el país sepa funcionar por su propio pie. Aurelio piensa que hay posibilidades reales de mejora en el futuro próximo. Le dice a David que le ofrece un trabajo en el gobierno donde podría intentar cambiar las cosas desde dentro. Estaría en el Ministerio de Servicios Sociales y estaría bien pagado, él mismo le ayudaría.

Juan Antonio Blanco:

Es padre de David y un feligrés muy estimado en la parroquia de David. Él cree que se debe ayudar a los pobres, ese es su deber como cristiano. Pero piensa que algunos miembros de LCP son comunistas y se cuestiona si un cristiano puede ser Presidente de una asociación de estas características. Le pide a David que dedique su tiempo al grupo de acción social de la parroquia, está ampliando sus planes desde una cocina en la zona más pobre la ciudad hasta un puesto de ayuda médica. La madre de David está de acuerdo en que es el tipo de trabajo que David debiera realizar, ella está preocupada por su hijo. Juan Antonio lo dice a David que si se hace Presidente de LCP tendrá graves problemas con el párroco.

Lina Sanz:

Es amiga de David y miembro del Colectivo Pacifista que se reúne en casa de David. Dice que está contenta de la noticia. Ella presentía que pronto o tarde llegaría el momento de comprometerse. Todo el estudio y reflexión que habían tenido en el grupo había conducido a esto. Ella entiende la presión que tiene, pero ella ha hablado con tres miembros del Colectivo y han decidido ofrecer a David todo el apoyo que necesite si él decide aceptar el puesto. Ellos piensan que debería seguir adelante.

David Blanco:

Piensa que el trabajo de Presidente es mi y importante pero ¿debe él permitir que se le elija?. ¿su esposa y sus hijos.. . ?. Ellos se preocuparán mucho cada vez que llegue tarde a casa. Ellos pueden ser molestados o asaltados. Si él aceptase el empleo con el gobierno, podría ofrecer a su esposa e hijos todo lo que necesitan y quizá podría cambiar el gobierno desde dentro, como decía su tío. Pero piensa que en el fondo se engañaría a si mismo si actuase de esa manera. Si él mantiene su situación actual podría dedicarse más a la acción social de la parroquia y a su Colectivo Pacifista. Quiere atender también a los deseos de sus padres que le han dado una buena educación en la Universidad con gran esfuerzo. Pero también está de acuerdo con Lina. Lo más atemorizante es que puede suponerle alguna forma de tortura y violencia. Pero el tiempo pasa y tiene que decidir, ¿Qué hacer?

Puntos de discusión:

¿Qué decisión tomó David?. ¿Por qué?. ¿Qué consejo escucho?. ¿Cómo se sintió cada uno de los personajes?. ¿Qué tiene esto que ver con la realidad?. ¿Cómo es la situación de los derechos humanos en América Latina?. ¿Que podemos hacer nosotros?.

*MATERIALES
PARA REFLEXIONAR
Y COMPARTIR EN GRUPO*

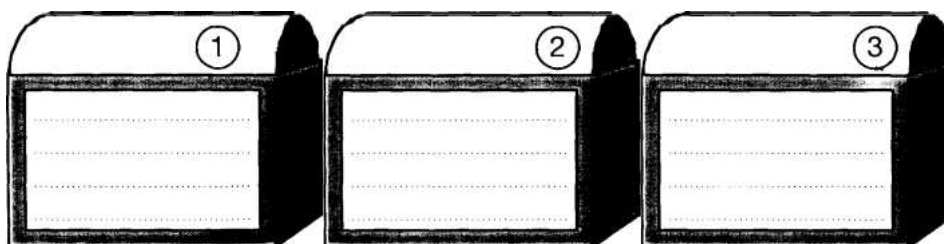
Juegos

Seleccionados por

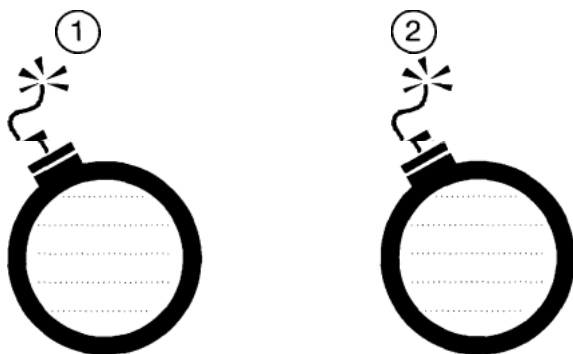
LUIS MARTÍN FIGUERO

3.1.- EN BUSCA DEL TESORO

Uno de nuestros mayores tesoros que la humanidad tiene son las riquezas que los distintos países poseen. Vamos a ver cuáles son. Para ello vais a pensar tres riquezas que a vuestro juicio son o deberían ser comunes a todos los países. Ve escribiéndolas en cada uno de estos cofres poniendo el nombre del país que piensas que las tiene: uno del primer mundo, otro del segundo y otro del tercero. *(Para la elección te puede servir el mapa adjunto. Adjuntamos el mapa)*



Pero también hay cosas que distancian a unos países de otros. Piensa dos cosas que y escríbelas en estas bombas.



Ahora os dividiréis por parejas. Cada pareja formará un equipo. *(En caso de quedar alguien sin pareja se unirá a otra si el número de equipos que han salido es par, si es impar, formará él sólo un equipo para que haya siempre un número par de equipos.)*

En el *Tablero 1* que viene más adelante cada equipo colocará sus cofres y bombas. En total seis cofres (los tres de cada uno del equipo) y cuatro bombas (las dos de cada uno). Los cofres ocuparán tres casillas en horizontal o en vertical, y las bombas una. No podrán estar juntos. Deberán estar separados al menos por una casilla. Cada miembro del equipo identificará su cofre y su bomba con algún signo o con su inicial.

Es igual que el juego de los barquitos, pero en lugar de barcos, se trata de encontrar cofres y de evitar las bombas del equipo contrario. *(En el caso de que el equipo lo integren tres personas o una, siempre tendrá que haber el mismo número de cofres y bombas.)*

Normas y funcionamiento del Juego

El juego consiste en enfrentaros a otro equipo y descubrir sus tesoros diciendo por turnos las coordenadas que elijáis. Si falláis, el equipo contrario dirá: «**nada**». En el *Tablero 2* iréis colocando con cruces estas coordenadas que vayáis diciendo para no volverlas a repetir.

Cuando un equipo descubra una casilla en la que hay parte de un tesoro, el otro equipo dirá: «**tocado**». Entonces el equipo que la descubrió podrá volver a jugar diciendo otras coordenadas. Si acierta las casillas que le faltaban, el otro equipo dirá: «**tocado y descubierto**». Entonces el propietario del tesoro descubierto leerá su contenido diciendo una de las cosas buenas que ese país tocado tiene. Y el equipo que lo descubrió, como premio, podrá volver a hacer otra jugada diciendo otra coordenada.

Cuando se encuentre una bomba, el equipo al que se la hayan descubierto dirá: «**Bomba va**», y el propietario de la misma dirá una de las cosas que distancias a unos países de otros. Después, el equipo que la encontró quedará un turno sin jugar porque le ha explotado la bomba y ha perdido la alegría.

El juego se termina cuando todos los equipos han descubierto todos los tesoros. (*Las bombas no cuentan.*)

AL FINAL DEL JUEGO COMENTAMOS

1. ¿Por qué la vida, o estar vivos es tener un tesoro?
2. ¿Por qué hay tantas diferencias entre unos países y otros?
3. ¿Quiénes son los causantes de esas diferencias? ¿Por qué?
4. ¿Qué se puede hacer con las cosas que te quitan la alegría?
5. ¿Por qué crees que hay personas que generan tanta diferencias y divisiones? ¿Qué les dirías o harías para que cambiaran?

Tablero 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

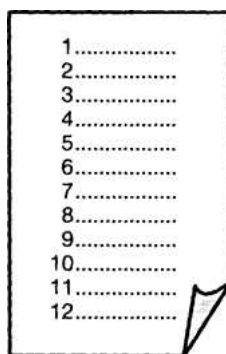
Tablero 2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomión*, CCS, vol1, 4ª Edición, 2003, pp 16-18

3.2.- DESCUBRIR LA IMAGEN

El animador os repartirá una hoja a cada uno en la que deberéis hacer una lista con todas las cosas que creéis que **TODAS LAS PERSONAS, DE TODOS LOS PAÍSES, DEBERÍAN TENER PARA VIVIR CON DIGNIDAD**. Vale todo; desde cosas pequeñas e insignificantes hasta cosas valiosísimas. También pueden ser cosas que no sean materiales, como por ejemplo la paz, salud, etc.



1.....
2.....
3.....
4.....
5.....
6.....
7.....
8.....
9.....
10.....
11.....
12.....

Tendréis diez minutos para hacerlo. Habrá que hacer buena letra. La lista tendrá que estar numerada para saber cuántas cosas diferentes se han escrito. Según el número que haya escrito cada uno, se establecerá orden o turno de participación para el juego de «Descubrir la imagen».

Normas y funcionamiento del Juego

El juego consiste en lo siguiente; el primero, teniendo en la mano la lista que hizo antes, le pedirá al que quedó en segundo lugar que diga un número del uno hasta el último que haya en su lista (si escribió en ella cosas, será hasta el 45). Si por ejemplo elige el 22, el primero deberá intentar decirle con un dibujo lo que él escribió en ese número. No hablar ni hacer gestos. Sólo podrá decirse mediante el dibujo que haga. Podrá rehacerlo las veces que quiera para aclarar mejor su significado.

El dibujo deberá hacerse en una pizarra o en un papel que puedan ver todos con facilidad.

Entonces el segundo intentará descubrir lo que su compañero le quiere comunicar por medio del dibujo. Para que la respuesta sea válida, deberá decir las palabras exactas que hay escritas en el número 22 de la lista del que están participando. Si pone “un coche de lujo”, no basta con que diga “coche”, deberá decir “de lujo”.

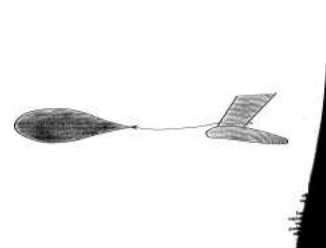
Si después de varios intentos, el segundo no sabe lo que es, el animador dirá ”**rebote**”, y en ese momento, el primero que levante la mano

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol1, 4ª Edición, 2003, pp 116-117

3.3.- EL REY TIRANO

En un papel que os dará el animador escribiréis lo que para vosotros es **la libertad**. Sin leerlo a nadie lo enrollaréis haciendo un canutillo y lo introduciréis en uno de los dos globos que os habrá dado el animador. Lo hincharéis y le haréis un nudo. Este globo simbolizará vuestra libertad.

Por suertes se elegirá a uno que haga de rey tirano. Éste llevará siempre el globo en su mano, en cambio los demás deberán llevarlo atado a un pie (con un hilo de coser fuerte o un trozo de lana).



Normas y funcionamiento del Juego

El animador delimitará un lugar bastante espacioso y sin obstáculos (preferiblemente en un patio exterior), del que no se podrá salir y que representará el reino del rey tirano. En una parte de ese reino se dejará un pequeño espacio que será la cárcel o mazmorra real.

El juego consiste en que cuando todos estén disfrutando de la libertad de moverse libremente y sin miedo por el reino, a una palmada del animador, el rey comenzará a perseguir a todos los habitantes de reino intentando explotar su globo para quitarles la libertad.

- Cuando el rey consiga explotar el globo a alguien, éste podrá hacer dos cosas: o ir a la cárcel y pasarse la vida comiendo pan y o hacerse esclavo del rey y ayudarlo a explotar más globos. Una vez se tome la decisión, ya no se podrá cambiar de bando. Los papeles que contenían los globos explotados quedarán tirados por el suelo haciendo ver que la libertad ha sido pisoteada por el rey tirano.
- Si en lugar de explotar el globo se rompe la cuerda o se deshace el nudo quedando el globo suelto, el rey no podrá explotarlo hasta que se lo vuelva a atar con otra cuerda.
- Los que queden encerrados en la cárcel real podrán escapar sólo si algún ciudadano del reino les libera dándoles el globo de repuesto que les dio el animador al principio. Entonces el encarcelado lo hinchará, se lo atará y saldrá de la cárcel.
- Aunque los encarcelados tengan en su bolsillo su globo de repuesto, no podrán utilizarlo para ellos ni entre ellos. Sólo podrán ser liberados desde fuera de la cárcel.
- Ganará el rey si consigue quitarles a todos la libertad, bien metiéndolos en la cárcel o bien haciéndolos sus esclavos.
- En cambio ganará la Libertad y el rey irá a la cárcel, si durante ocho minutos no consigue atrapar a nadie haciéndolo esclavo o prisionero. El animador será el que controlará esto.
- Si en algún momento el globo del rey toca suelo, habrá ganado la Libertad y él irá a la cárcel acabando así el juego. Pero nadie, excepto el último que quede en libertad, podrá tocar al rey ni a su globo. El que lo haga quedará eliminado del juego.
- Cuando sólo quede en el reino un ciudadano en libertad, éste podrá intentar quitarle el globo al rey y hacer que toque suelo o explotárselo. Si lo consigue habrá conseguido la libertad para todos y perderá el rey.

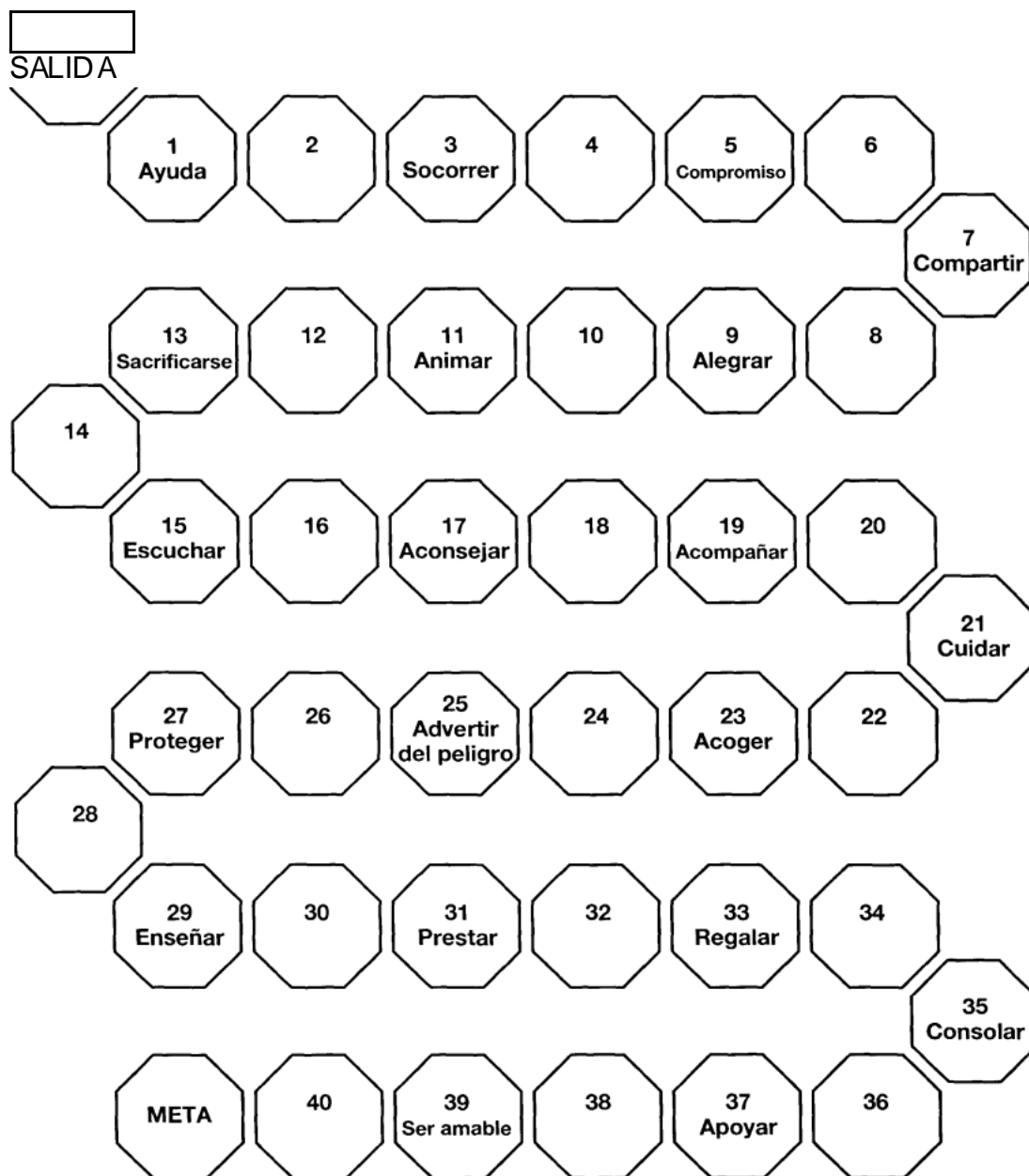
Si se quiere, y hay tiempo, puede jugarse otras rondas de este juego haciendo otras personas de rey tirano.

AL FINAL DEL JUEGO COMENTAMOS

1. Recuperad los papeles del suelo y leed lo que para cada uno significaba la libertad.
2. ¿Por qué decidiste ser esclavo o prisionero? ¿En la vida real preferirías pasar dificultades antes que unirte a los que hacen el mal?
3. ¿Por qué crees que hay personas que quieren quitar la libertad a otras?
4. ¿Qué entiendes por esclavitud?
5. ¿Qué peligros piensas que hoy en día pueden hacer esclavos a las personas sin que ellas se den cuenta?

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol1, 4ª Edición, 2003, pp 100-101

3.4.- LA GRAN CARRERA



En estos momentos de la historia, a nosotros nos ha tocado vivir en uno de los lados, quizás el mejor. Pensemos que en lugar de estar en el Primer Mundo, éste se invierte, se pone boca abajo y nos encontramos en el Tercer Mundo. Seguro que querríamos que los que estuvieran en el Primer Mundo, vivieran con nosotros, los del Tercer Mundo, una serie de valores. Vamos a hacer un juego partiendo de acciones buenas que podemos hacer a los demás. Se tratará de hacer una carrera en la que habrá que superar pruebas consistentes en hacer el bien de una manera simbólica.

Nos dividiremos en cuatro grupos. Cada uno tendrá una ficha de un color. Se pondrán las fichas en las casillas de salida y por turnos se tirará un dado para avanzar. Cuando un grupo caiga en una casilla con prueba, el animador le dirá lo que tiene que hacer para superarla. Si no consiguen superarla retrocederán a la casilla en la que estaban antes de caer en la prueba. Ganará el equipo que llegue primero a la casilla de meta habiendo hecho y superado más pruebas.

Pruebas

1. AYUDAR: Debéis decir 20 cosas en que podríais ayudar a los del Tercer Mundo. Las iréis diciendo entre todos los del grupo. Si se repite alguna la prueba no se considerará superada.

3. SOCORRER: Os habéis encontrado por el camino una persona tirada en el suelo y necesita urgentemente que la lleven al hospital. Así que la cogereis entre todos (uno de vuestro grupo hará de esta persona), y sin que toque suelo, la llevaréis con mucho cuidado al otro extremo de la sala. Si en algún momento toca suelo no habréis superado la prueba.

5. COMPROMISO: Os cogereis todos de la mano como señal de que os habéis comprometido a ayudaros entre vosotros. Pero lo haréis de la siguiente manera: puestos en fila india, pasaréis vuestra mano derecha por entre las piernas para coger la mano izquierda del compañero de atrás, y con vuestra mano izquierda cogereis la mano derecha que el compañero de delante os dará a través de sus piernas. Cogidos de esta manera, y sin soltarse en ningún momento, daréis dos vueltas completas a la sala.

7. COMPARTIR: Decid entre todos 20 cosas vuestras que podríais compartir con los demás. Si se repite alguna la prueba se considerará no superada.

9. ALEGRAR: Unos conocidos vuestros están muy tristes y aburridos. Vosotros vais a ir a alegrarles la vida contándoles chistes. Así que cada uno del grupo tendrá que contar un chiste diferente. Estos chistes no podrán ser repetidos por otros grupos si caen en la misma prueba.

11. ANIMAR: Un amigo vuestro está muy desanimado. Así que vais a ir a llenarle de ánimos. Cada uno de vosotros cogere un globo que simbolizará a vuestro amigo y lo hinchará de «ánimo» hasta que explote.

13. SACRIFICARSE: A veces hay que hacer cosas que nos cuestan pero las hacemos con gusto porque son para ayudar a un ser querido o por una buena causa. Así que nos quedaremos un turno sin jugar para dejar que los demás avancen.

15. ESCUCHAR: Muchas personas necesitan contar sus cosas y ser escuchadas por alguien que las entienda y comprenda. Uno del grupo escribirá una frase que contenga al menos siete palabras. Luego la tendrá que decir a sus compañeros de grupo pero cambiando todas sus vocales por una sola; la que él prefiera. Su grupo deberá escucharle con atención para descubrir la frase original que quiere decirles.

17. ACONSEJAR: Hay momentos en los que se agradece los consejos de un amigo cuando no se sabe qué hacer. El animador os dará a elegir un sobre de tres que tendrá en la mano. En ellos están las siguientes órdenes: Retroceded 6 casillas; Avanzad 6 casillas; Quedaos donde estáis. Pediréis consejo a uno de los grupos y tendréis que elegir la que ellos os aconsejen.

19. ACOMPAÑAR: No hay nada como sentirse acompañado por alguien en las dificultades. Así que vosotros retrocederéis a la casilla en la que esté el último grupo para estar con él y hacerle compañía.

21. CUIDAR: Vais a cuidar a un amigo que está enfermo. Uno del grupo hará de enfermo, y los demás tendrán que vendarle todo el cuerpo con vendas (=papel de periódico o papel higiénico), de tal manera que quede todo cubierto de pies a cabeza.

23. ACOGER: Todos los del grupo os cogereis de la mano y haréis un corro. Eso simbolizará vuestra casa. Ahora invitaréis a dos grupos a que entren dentro. Si queda espacio, podréis invitar a que entren los restantes, porque vuestra casa es muy acogedora.

25. ADVERTIR DEL PELIGRO: Desde la otra parte de la calle veis que un ciego va a cruzar por un lugar donde hay un gran agujero. Vosotros le guiaréis con la voz diciéndole por dónde tiene que ir. Uno del grupo

se vendará los ojos para hacer de ciego y se pondrá en un extremo de la sala. Los demás os colocaréis en el otro extremo para guiarle con vuestras indicaciones. En el suelo se marcará con tiza o con papeles la situación del agujero. Sólo tendréis un minuto de tiempo para hacerlo.

27. PROTEGER: Hay que proteger siempre al desvalido y al que no puede defenderse. Hay muchos que se aprovechan de la debilidad de los demás, por ello hay que salir siempre en su defensa. Esta persona indefensa estará simbolizada por un globo que no deberá tocar suelo en ningún momento. Deberéis mantenerlo en el aire durante dos minutos y protegerlo del suelo. Pero no podrá ser tocado con las manos ni con los pies. Sólo podrá ser tocado con la cabeza, los codos y las rodillas.

29. ENSEÑAR: Se puede hacer mucho bien enseñando a los demás cosas que les sean útiles y prácticas para vivir mejor y más felices. Nosotros somos lo que somos y sabemos lo que sabemos porque antes alguien nos lo ha enseñado. Vais a simbolizar esto haciendo uno de maestro y los demás de alumnos. El animador entregará al maestro un trabalenguas que tendrá que enseñar a sus alumnos. Al final todo el grupo deberá decir de memoria el trabalenguas sin equivocarse.

31. PRESTAR: De cuántos apuros hemos salido gracias a lo que otros nos prestaron cuando lo necesitábamos. Pues bien, ahora hay unas personas en apuros y necesitan de nosotros, urgentemente, prendas de vestir. El grupo deberá poner encima de la mesa 5 calcetines, 2 pares de zapatos, un cinturón, un pañuelo y un reloj.

33. REGALAR: Pensaréis en un regalo que os gustaría hacer a todos los miembros de los otros grupos. Lo escenificaréis en mímica y ellos tendrán que adivinarlo.

35. CONSOLAR: Son muchas las cosas que pueden hacer sufrir a las personas. Consolar no es más que aliviar el dolor que puedan tener estando a su lado ayudándoles a pasar el mal trago. Ahora cada uno de vosotros irá a consolar a una persona imaginaria que ha tenido un gran problema. Hinchareis un globo que simbolizará todo el sufrimiento de esa persona, y deberéis explotarlo para acabar con él. Pero tendréis que hacerlo poniéndolo en el suelo y sentándoos encima de él con decisión hasta explotarlo.

37. APOYAR: Apoyar es creer que alguien puede hacer lo que se propone y nosotros estamos detrás de él para respaldarle y darle ánimos. Ahora uno del grupo, para representar esto, necesitará de todo vuestro apoyo porque para que vuestro grupo supere esta prueba, él solo deberá construir un castillo de cartas de cuatro pisos de altura.

39. SER AMABLE: Decir entre todo el grupo diez cosas que delatan que una persona es amable.

AL FINAL DEL JUEGO COMENTAMOS

1. De las 20 palabras que hemos visto en el juego, di aquellas que tú hayas puesto en práctica alguna vez y cuenta brevemente lo que ocurrió. Como máximo puedes decir 4.
2. ¿Hay alguna de esas palabras que nunca hayas puesto en práctica con alguien?
3. ¿Te preocupa lo que les pasa a las personas que te rodean? ¿Te sueles dar cuenta de sus necesidades aunque no te las digan?
4. ¿Ayudas mucho en casa?. ¿Por qué?
5. ¿Cómo te gustaría que te recordaran los que te conocen si ahora te tuvieras que ir al extranjero y no pudieras ya volver aquí?

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol 2, 3ª Edición, 2003, pp 16-20

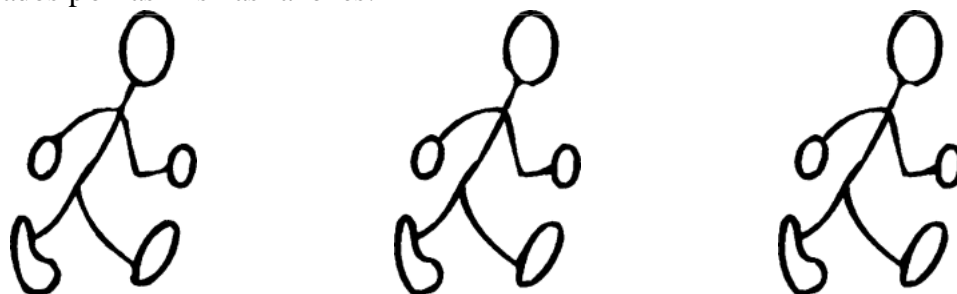
3.5.- LOS TRES COLORES

Son muchos los motivos o razones que pueden hacer que una persona sea marginada o rechazada por otras. El animador os entregará a cada uno tres papeles en los que escribiréis, por separado, tres cosas por las cuales vosotros veis que las personas son marginadas, y los guardaréis en el bolsillo.

Luego os dividiréis en tres grupos. El animador asignará a cada grupo un color que lo diferenciará de los demás. Y a cada miembro del grupo le dará un trozo de serpentina de su color correspondiente para que se la coloque alrededor del cuerpo como distintivo. Para hacer este juego habrá que ir a un patio en el que el animador delimitará un espacio, relativamente amplio, del que no se podrá salir durante el juego.

NORMAS Y FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

El juego consiste en que los tres grupos deberán perseguirse entre sí porque no soportan ver gente diferente a ellos. Si por ejemplo los grupos son de color rojo, verde y amarillo, los del grupo rojo perseguirán al grupo verde, el grupo verde perseguirá al grupo amarillo, y el grupo amarillo perseguirá al grupo rojo. De esta manera cada grupo sólo perseguirá a los de un color, pero también tendrá que huir de sus perseguidores. Al mismo tiempo que marginan, ellos también son marginados por las mismas razones.



Cuando uno sea pillado o tocado por uno de sus perseguidores, tendrá que entregarle uno de los tres papeles que escribió al principio. Estos papeles significan los motivos por los que persigue a los demás. El perseguidor se lo quedará añadiéndolo a los que ya tenía, y con él tendrá un motivo más por el que perseguir a los demás. Y el pillado podrá ser libre otra vez. No podrá ser atrapado de nuevo por el mismo perseguidor durante el minuto siguiente.

Entre los miembros del mismo grupo no podrán darse los papeles que se tengan. En el momento en que uno sea pillado y no le queden más papeles porque ya se los han quitado todos, será llevado a la cárcel y allí se quitará la serpentina que lo identificaba con su grupo. Ahora, al quedarse sin papeles, ya no tiene motivos para perseguir a nadie. Ha quedado liberado del racismo y la intolerancia, así que formará parte de un nuevo grupo que luchará por la igualdad, el respeto y la tolerancia.

Cuando se junten tres en la cárcel, podrán salir cogidos de la mano, y sin soltarse, intentarán tocar a cualquiera de los perseguidores, sean del color que sean. Si le tocan, el perseguidor dejará de serlo y se convertirá en uno de ellos, dándoles todos los papeles o motivos que le hacían perseguir a los demás, y cogiéndose a su mano para formar una cadena más larga de personas que luchan contra la marginación.

El juego terminará a los 15 minutos aproximadamente, según lo indique el animador. Entonces se verá cuál de los cuatro grupos ha ganado, dependiendo de los papeles que haya conseguido reunir

a lo largo del juego. Habrá ganado el que más papeles tenga. Si es uno de los grupos de color, querrá decir que se ha impuesto la marginación sobre los que luchaban contra ella. Pero si es éste último grupo el que ha ganado, querrá decir que han conseguido confiscar más papeles o motivos que provocaban la persecución.

AL FINAL DEL JUEGO COMENTAMOS

1. Leed los papeles que escribisteis y si se os ocurren más motivos de marginación, decidlo.
2. ¿Por qué crees que hay gente que margina a otras personas o se pone en contra de ellas por su modo de pensar, de ser, o por su procedencia o aspecto físico, etc.?
3. ¿En tu colegio hay compañeros que son marginados o rechazados por otros? ¿Por qué? ¿Qué haces tú?
4. ¿Te has sentido alguna vez rechazado o marginado?
5. ¿Cómo explicarías qué es el racismo?

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomión*, CCS, vol 2, 3ª Edición, 2003, pp 80-81

3.6. - PALABRAS CRUZADAS

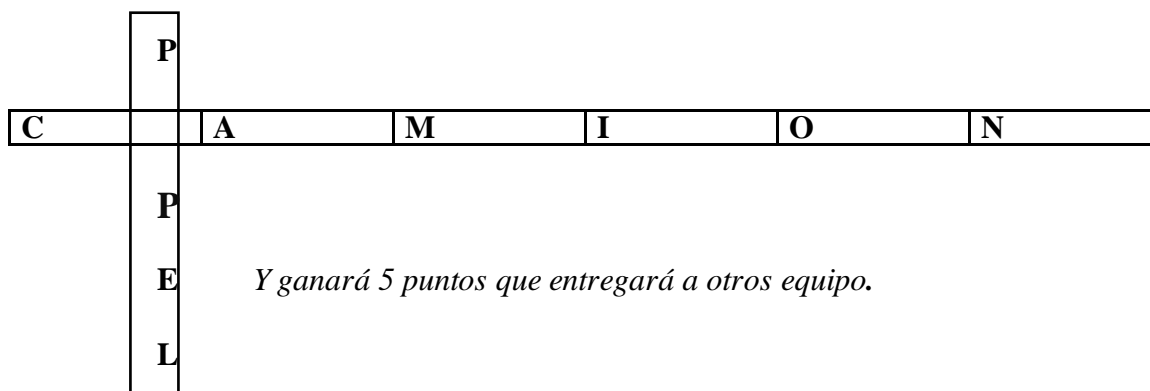
Vamos a poner en práctica nuestra generosidad con este juego. Y lo haremos de la siguiente manera. Os dividiréis por equipos de dos personas. Todos los puntos que consiga cada equipo en una jugada se los dará a otro equipo. Nunca se podrá ganar puntos para el propio equipo. Los puntos que tenga cada equipo al final del juego serán los que le hayan dado los demás equipos a lo largo de la partida. Ganará el equipo que más puntos haya recibido.

NORMAS Y FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

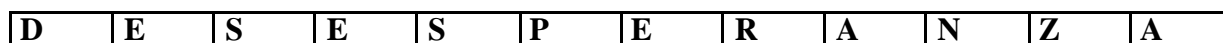
El animador habrá preparado 100 fichas cuadradas hechas de cartulina o papel. 60 de ellas serán consonantes y serán de un color. Y las otras 40 serán vocales, y serán de otro color diferente para distinguirse de las consonantes. Después de mezclarlas por separado, repartirá a cada equipo 10 fichas, de las cuales 6 serán consonantes y 4 vocales. Las que sobren se dejarán a un lado para que puedan ser cogidas cuando lo exija el juego.

Cada equipo deberá componer con las fichas que le han tocado una palabra lo más larga posible. Tendrá dos minutos de tiempo para esta primera ronda. Después, según un orden de participación, cada equipo irá dejando en el centro de la mesa, a la vista de todos, en horizontal o en vertical, la palabra que haya compuesto. Según las letras que tenga la palabra, esos serán los puntos que gane. Estos puntos se los darán al equipo que ellos digan y el animador los anotará en su marcador.

En la segunda ronda, cuando le toque participar por segunda vez a un equipo, tendrá que formar una nueva palabra haciendo entrar en ésta, una de las letras de cualquiera de las palabras ya colocadas. Por ejemplo, si sobre la mesa está puesta la palabra CAMIÓN, la nueva palabra que ponga el equipo deberá cruzarse con ella utilizando una de sus letras, de esta manera:



También podrá añadir o anteponer letras a palabras ya formadas encima de la mesa, si con ello consigue crear una palabra nueva, o hacer su plural o formar el femenino. Por ejemplo, si ya está puesta la palabra ESPERANZA, el equipo puede anteponerle las letras DES y formar una nueva palabra:



Y ganará 12 puntos que entregará a otro equipo.

0 por ejemplo si está puesta la palabra CASA, y le añade la letra S, formando el plural; ganará 5 puntos.

Para todo esto siempre habrá sólo un minuto de tiempo; si lo sobrepasa tendrá que robar una ficha de las que sobraron y le tocará al siguiente equipo.

Las palabras que se formen deberán leerse siempre de izquierda a derecha o de arriba abajo. Cuando un equipo no pueda formar una palabra con las fichas que le queden, dirá «paso», robará una ficha de las que antes sobraron, y le tocará jugar al siguiente equipo.

La partida terminará cuando un equipo se quede sin fichas. En este caso se podrá hacer dos cosas, o bien dar por finalizado el juego y ver qué equipo ha recibido más puntos, o bien iniciar otra partida en la que se sigan sumando puntos. Esto lo decidirá el animador.

AL FINAL DEL JUEGO COMENTAMOS

1. ¿Lo habéis pasado bien? ¿Os ha costado dar los puntos que conseguíais a otros equipos?
2. ¿Cómo os sentíais cuando otro grupo os daba puntos?
3. ¿Poníais condiciones a la hora de dar vuestros puntos a otro equipo? ¿Teníais algún criterio para darlos?
4. ¿Habéis dado las gracias a los grupos que os iban dando los puntos?
5. ¿Jugabais para ganar o para dar puntos a los demás?
6. ¿Qué entendéis por generosidad?

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol 2, 3ª Edición, 2003, pp 176-177

*MATERIALES
PARA REFLEXIONAR
Y COMPARTIR EN GRUPO*

Juegos

de simulación

Seleccionados por

LUIS MARTÍN FIGUERO

4.1.- EL COLLAGE

OBJETIVOS

- Analizar las actitudes y mecanismos que provoca una dinámica competitiva, así como diferentes formas de enfrentarla.
- Transformar las actitudes y conductas negativas, hacia personas de otras culturas, en actitudes y conductas positivas.

MATERIALES:

4 cartulinas, 1 barra de pegamento, 1 rotulador y una revista atrasada.

DESARROLLO:

Se divide al grupo en 3 grupos de igual número de personas. En cada grupo habrá un/a observador/a.

Se dan las siguientes consignas generales:

- 1.- Sólo se podrá utilizar el material que el/la animador/a coloque en la mesa central.
- 2.- Cada grupo tiene 20 minutos para realizar un collage que represente el mapa del mundo con los países .invertidos con el título: “Y ví un cielo nuevo y un tierra nueva...”.
- 3.- Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotulado al menos el título.
- 4.- Antes de cumplirse los 20 minutos se han de entregar los collages al animador.

Una vez dadas las consignas generales y dividido el grupo se les da un tiempo, antes de comenzar el trabajo, para que se organicen, también se les dan las consignas específicas de cada grupo, comenzando por los de los/las observadores/as. Hay que hacer especial hincapié en que nadie se puede salir del papel asignado. Una vez explicados los papeles a todos los grupos, se coloca el material en el centro y se da la señal de inicio.

ROLES:

OBSERVADORES/AS: no intervenís en ningún momento. Tomad nota de todo lo que ocurra, por ejemplo:

- La estrategia que elabora el grupo.
- Su forma de organizarse.
- Las relaciones entre ellos, los roles que asumen.
- Las relaciones con los otros grupos.
- Frases significativas.

PRIMER GRUPO

Vuestro objetivo es ganar por encima de todo, para ello os está permitido cualquier cosa. No cooperéis con los otros grupos y no debéis arriesgaros a que otro grupo pueda hacer un collage mejor que el vuestro.

SEGUNDO GRUPO

Trabajad en vuestro collage sin meteros con nada ni con nadie. Vuestra postura es rehuir las dificultades o conflictos. Nunca os enfrentaréis. Ante órdenes o agresiones, vuestra postura es la sumisión y el acatamiento. Mientras no se metan con vosotros continuad trabajando.

TERCER GRUPO

Vuestra consigna principal es que todo grupo tiene derecho a realizar su mural. Deberéis afrontar los conflictos que puedan producirse de forma positiva.

EVALUACION:

Primero se debe hacer una rueda en la que cada uno SIN ENTRAR EN DEBATE cuente como se ha sentido SOLO SENTIMIENTOS.

Después los observadores cuentan lo más objetivamente posible el desarrollo del juego, explicando a todo el grupo cuál era la consigna específica del grupo que observaba.

A continuación se puede abrir un debate sobre las actitudes que se han dado y se dan en un ambiente de competición: ¿qué resultados se han obtenido con las diferentes actitudes: violentas, pasivas, no violentas...? ¿qué reacciones se han generado? ¿qué tipo de respuestas pueden ser efectivas para hacer valer "lo que es justo"? ¿a quién sirve competir y a quién cooperar...?

¿Qué tiene que ver esto con la realidad?

¿Cuáles son las actitudes que tenemos ante situaciones de conflicto?

¿Cuáles ante situaciones de conflictos interculturales?

¿Ante conflictos puntuales, abiertos...?

4.2.- MONOPOLY SOLIDARIO

Este juego consiste en poner en práctica nuestra solidaridad ante las necesidades concretas de los países del Tercer Mundo. Vamos a colaborar con unos proyectos que son reales y que fueron financiados en 1999 por dos Organizaciones no Gubernamentales: Manos Unidas e Intermón.

El juego consta de 40 casillas de las cuales 32 corresponden a países del Tercer Mundo. Cada uno de estos países tiene dos proyectos solidarios que necesitan una cantidad de dinero para acabar de ser realizados. Hay 4 casillas que son de Campañas, 2 casillas son de Emergencias, 1 casilla es de Subvenciones del Estado, y la casilla de Salida.

El tablero de juego lo tenéis dibujado en las hojas siguientes. Para mayor comodidad será mejor que lo fotocopiéis. Para jugar a este Monopoly formaréis grupos de 7 personas, porque éste es el número máximo de jugadores que pueden participar. Así que cada grupo tendrá que prepararse el material necesario para hacer su propio juego de Monopoly.

Material necesario: fotocopiar el tablero lo más grande posible, fotocopiar las 32 tarjetas que contienen los proyectos solidarios y recortarlas, hacer 10 fotocopias de cada hoja de billetes y recortarlos, recortar en cartulina 6 pequeñas fichas redondas de colores diferentes para identificar a cada uno de los jugadores, recortar en cartulina del mismo color 100 pequeñas fichas cuadradas de un centímetro de lado.

NORMAS Y FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

Intervienen 6 jugadores como máximo, más uno que se encargará de llevar el control del Fondo Solidario (Banco). Cada jugador tendrá una ficha redonda para ser identificado y al principio del juego se entregarán 2000 Euros repartidos de la siguiente forma: 1 billete 500, 2 billetes de 200, 6 billetes de 100, 6 billetes de 50, 7 billetes 20, 6 billetes de 10.

Después de establecerse un orden de participación y elegirse al compañero que maneje el Fondo Solidario (Banco), podrá comenzar el juego. El que tiene el Fondo Solidario no jugará, su misión será la de dirigir el juego llevando el control de las tarjetas de los países y sus proyectos, dando y recibiendo el dinero de los jugadores, así como facilitando cambio.

Los jugadores irán tirando por orden los dados y moverán su ficha según el número que sumen los dos dados. (Cuando saquen seis dobles podrán jugar otro turno.) Si cae en una casilla que es un país y todavía nadie se ha hecho responsable de él, podrá hacer varias cosas:

a) Responsabilizarse de ese país.

El que controla el Fondo Solidario le dirá la cantidad de dinero necesaria que pone la tarjeta de ese país para hacerse responsable del mismo. Entonces el jugador pagará al Fondo Solidario esa cantidad de dinero y éste, a cambio, le dará la tarjeta del país y una pequeña ficha cuadrada que colocará en la casilla del país en cuestión.

Eso querrá decir que ese país ya tiene responsable y que todo jugador que caiga en esa casilla deberá colaborar con ese país dándole al jugador responsable del mismo un donativo de 90 Euros. Cada jugador deberá tener extendidas frente a él las tarjetas de los países de los que es responsable.

b) No responsabilizarse de ese país.

En ese caso no pasará nada. Dejará su ficha allí y le tocará jugar al siguiente.

* Si cae en una casilla de Campañas, el Fondo Solidario le dará al jugador 900 Euros recaudados en una campaña realizada para financiar sus proyectos solidarios.

* Si cae en la casilla de Subvenciones del Estado, el Fondo Solidario le dará 1.000 Euros como subvención que ha recibido del Estado para ayudar a su labor humanitaria.

* Si cae en una casilla de Emergencia, quiere decir que se ha producido una catástrofe humanitaria (guerra, terremoto, huracán, inundaciones, hambre, etc.) y se precisa ayuda urgentemente. Entonces el jugador que ha caído aquí deberá pagar a cada jugador 100 Euros para ayudarles.

* Cada vez que se pase por la casilla de Salida, es decir, cuando se dé una vuelta completa al tablero, el Fondo Solidario le dará al jugador 400 Euros.

* Cuando un jugador vuelva a caer en una casilla o país del que él ya es responsable, podrá hacer varias cosas:

a) Pagar al Fondo Solidario el dinero que hace falta para hacer realidad uno o los dos proyectos que hay en su tarjeta. En ese caso el Fondo Solidario le dará una o dos fichas cuadradas (según los proyectos que pague) que deberá colocar en la casilla de su país. En el caso de que sólo quiera pagar un proyecto, estará obligado a pagar el que está en primer lugar en la tarjeta de su país. Todo jugador que caiga en una casilla donde haya 3 fichas cuadradas, deberá colaborar con ese país dándole a su responsable un donativo de **300 Euros**. Si hay 2 fichas cuadradas le pagará **170 Euros**.

b) No hacer nada. Si un jugador es responsable de 2 ó 3 países correlativos en el tablero y ha pagado todos sus proyectos solidarios, es decir, hay 3 fichas cuadradas en cada casilla, todo jugador que caiga en una de esas tres casillas correlativas deberá dar a su responsable una colaboración de **450 Euros** para ayudar a sostener esos proyectos. «Se consideran también países correlativos aquellos que están separados por casillas de Emergencia o Campañas».

* Si un jugador tiene dificultades económicas o se le termina el dinero para seguir dando ayudas en los países en los que cae su ficha, podrá hacer varias cosas:

1. Pedir un préstamo al Fondo Solidario de **500 Euros**. Dinero que deberá devolver sin intereses cuando vuelva a tener más dinero. Sólo se podrá pedir un préstamo a lo largo de toda la partida. Si también lo pierde, ver el apartado 3, y el Fondo Solidario le perdonará la deuda.

2. Hacer una subasta benéfica que consistirá en desprenderse de uno o varios países de los que él sea responsable, dándoselos al jugador que más dinero le ofrezca a cambio. Podrá hacer esta subasta las veces que lo necesite.

3. Unirse a otro jugador y hacer un solo equipo con él.

El juego terminará cuando todos los países tengan 3 fichas cuadradas en sus casilleros, es decir, cuando todos los proyectos solidarios estén realizados. Ganará el premio de la Solidaridad el jugador que haya sido responsable de más países.

También puede terminar el juego a un tiempo determinado, viendo en ese momento de cuántos países es responsable cada uno y cuántos proyectos ha financiado, es decir, cuántas fichas cuadradas tiene en sus casillas. Según esto habrá varios premios: ganará el premio del Compromiso el que sea responsable de más países, y ganará el premio de la Solidaridad el que más proyectos haya financiado. Estos dos premios podrá recibirlos la misma persona si se da el caso.

AL FINAL DEL JUEGO COMENTAMOS

1. ¿Has colaborado alguna vez en alguna campaña benéfica?
2. ¿Cómo explicarías lo que es ser solidario?
3. ¿Cómo crees que se sentirán las personas que han sido ayudadas gracias a los proyectos humanitarios que hemos visto en el juego?
4. ¿Qué sabes de las ONGs? ¿Cuáles conoces?
5. ¿Te gustaría participar y dar tu ayuda en un proyecto humanitario? ¿Sabes dónde tendrías que ir para informarte?
6. ¿De qué maneras posibles podrías poner en práctica la solidaridad con tus compañeros, amigos, familiares, vecinos?

Nota Importante: Falta por incorporar al juego el tablero del Monopoly y las fichas con el dinero. Hacer una fotocopia y añadirlo.

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol 2, 3ª Edición, 2003, pp 54-63

4.3.- DENUNCIAR LA INJUSTICIA

Hay muchos países que viven en la más absoluta pobreza por culpa de los países ricos que se aprovechan injustamente de ellos. El juego que vamos a hacer va a intentar poner en evidencia las grandes injusticias y desigualdades que sufren estos pueblos.

Para que todos podáis jugar os dividiréis en grupos de 4 personas. Cada grupo deberá hacerse sus propias fichas para poder jugar entre ellos. El animador dará a cada grupo 50 «fichas» o recortes de pequeños papeles iguales, en los que escribiréis a lápiz, y sin apretar, lo que caracteriza a los países pobres y a los países ricos. Esto lo copiaréis de las listas que vienen a continuación. Cada ficha la haréis de esta manera:

1
Pobreza

2
Hambre

3
Paro

Países pobres

1. Pobreza.
2. Hambre.
3. Paro.
4. Falta de hospitales.
5. Guerras.
6. Niños trabajadores.
7. Salarios miserables.
8. Malas viviendas.
9. Atraso tecnológico. .
10. Falta de escuelas.
11. Enfermedades sin atención médica.
12. Falta de medicinas.
13. Gobiernos inestables.
14. No se respetan los derechos humanos.
15. Deuda externa.
16. Falta de industrias.
17. Malas carreteras.
18. Medios de transporte anticuados.
19. Empresas extranjeras quitan sus riquezas naturales a cambio de una miseria.
20. Empresas extranjeras fabrican sus productos dando salarios muy bajos.
21. Corta esperanza de vida (40 años).
22. Analfabetismo.
23. No hay posibilidades de ocio porque lo único que importa es sobrevivir cada día.
24. Discriminación de la mujer.

Países ricos

1. Riqueza desbordante.
2. Comida abundante.
3. Trabajo.
4. Hospitales.
5. Paz
6. Niños bien cuidados.
7. Salarios buenos.
8. Viviendas de calidad
9. Alta tecnología.
10. Escuelas.
11. Buena atención médica.
12. Medicinas.
13. Gobiernos sólidos (Democracia).
14. Respeto a los derechos humanos
15. Sin deuda externa.
16. Muy industrializados
17. Buenas carreteras.
18. Medios de transporte buenos.
19. Ninguna empresa extranjera les quita sus recursos naturales
20. No hay empresas que abusen de los aquí trabajadores
21. Alta esperanza de vida (80 años).
22. Cultura.
23. Muchas posibilidades de ocio para ello y tiempo libre
24. La mujer no está casi discriminada.

25. No tienen dinero para cuidar el medio ambiente. 25. Invierten dinero en proteger el medio ambiente

Una vez hechas las 50 fichas, se mezclarán y se colocarán boca a bajo, una a una. Se establecerá un orden de participación.

NORMAS Y FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

El juego consiste en buscar parejas de fichas opuestas. Sólo podremos hacerlo en el caso de que la primera ficha que levantemos corresponda a una característica de un país pobre. En este caso buscaremos levantar una segunda ficha que corresponda a un país rico y que sea su pareja opuesta. (Por ejemplo: 2. Hambre; 2. Comida abundante).

Si no lo logramos, les daremos la vuelta a las dos que habíamos levantado y le tocará jugar al siguiente. Pero si conseguimos encontrar su pareja opuesta podremos continuar jugando.

Si la primera ficha levantada es la de un país rico, le daremos otra vez la vuelta y le tocará jugar al siguiente. Habrá que estar atentos al juego y recordar la posición de las fichas que se hayan levantado y vuelto a tapar, para que cuando nos toque el turno de jugar tengamos más posibilidades de encontrar las parejas adecuadas.

Al encontrar la pareja opuesta a la ficha del país pobre, lo que se pretende es denunciar la tremenda desigualdad en que se vive hoy en día. Es una manera de poner en evidencia a los países ricos y las comodidades en que viven, frente a las desigualdades que ellos provocan, sin hacer nada por solucionarlas.

Ganará el que más haya puesto en evidencia esta injusticia y desigualdad existente, es decir, el que más parejas haya conseguido formar.

AL FINAL DEL JUEGO COMENTAMOS

1. ¿Has sufrido alguna vez una injusticia? En caso afirmativo decir cuál fue y cómo te sentiste.
2. ¿Eres justo en tu trato con los demás? ¿Qué es para ti ser justo? ¿Qué haces cuando ves que alguien está cometiendo una injusticia con otra persona?
3. ¿Qué cosas que ocurren en la sociedad en que vives consideras que son injustas?
4. ¿Qué sabes de lo que ocurre en el Tercer Mundo? ¿Crees que es justo? ¿Por qué?
5. ¿Qué países conoces que sean del Tercer Mundo? ¿Y cuáles son del Primer Mundo?
6. Imagina por unos momentos y di cómo sería tu vida si en lugar de haber nacido aquí hubieras nacido en un país; del Tercer Mundo: ¿de qué carecerías? ¿cómo vivirías? ¿qué cosas que tienes ahora no tendrías? ¿qué pensarías de los países ricos?, etc.
7. ¿Conoces a personas u organizaciones que trabajan p hacer justicia en el Tercer Mundo? ¿Cuáles?

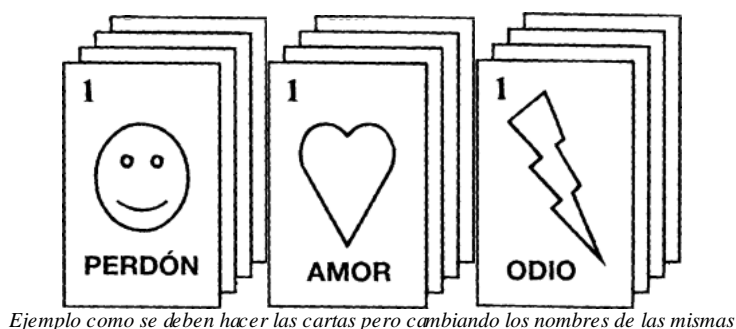
* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomunión*, CCS, vol 2, 3ª Edición, 2003, pp 98-100

4.4.- UNA DE CARTAS

El Primer Mundo es más fuertes que el Segundo y, a veces, muchas personas del Tercer Mundo viven mejor que las del Cuarto Mundo. Vamos a reproducir esta lucha de fuerzas por medio de un juego de cartas.

Os dividiréis en grupos de 4 personas y el animador dará a cada grupo tijeras, cartulina, lápiz y regla para que se hagan sus propias cartas según vamos a indicarlo a continuación. Cada carta medirá 6 cm de ancho por 9cm de largo. En total haréis 40 cartas.

Una vez recortadas, estos serán los «palos» o figuras de la baraja:



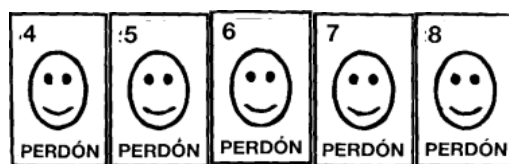
En total habrá 10 cartas de cada «palo». Cuando las dibujéis, id con cuidado para no marcar el dibujo por la parte de atrás si utilizáis rotuladores. Deben estar hechas de tal manera, que vueltas boca abajo no se sepa qué carta es. Una vez esté la baraja completa se podrá comenzar la partida.

Los “palos” son: **Primer Mundo** (el que más valor tiene), **Segundo Mundo** (el segundo que más valor tiene), **Tercer Mundo** (el tercero que más valor tiene) y **Cuarto Mundo** (no tiene valor).

En este juego las cartas tendrán el valor que indica su número. Ese número serán los puntos o «fuerza» que tiene esa carta. A mayor puntuación mayor fuerza. Siempre vencerá el que tenga más puntos o «fuerza» en su jugada.

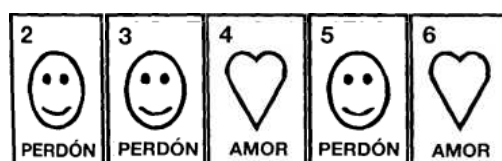
Para ver quien juega primero y reparte las cartas durante el juego, cada jugador cogerá una carta de la baraja. El que saque el número más alto será el primero. Éste repartirá 5 cartas a cada uno y dejará el resto en su lado de la mesa. Todos mirarán las cartas que les han tocado. El juego consiste en ligar cartas según estas posibilidades:

- Hacer **Escalera de 3, 4 ó 5 cartas del mismo palo**. Es decir, tener 3, 4 ó 5 cartas cuya numeración sea correlativa. Se sumarán todos los puntos de la Escalera que se tenga y esa será la «fuerza» que tenga la jugada. Por ejemplo:



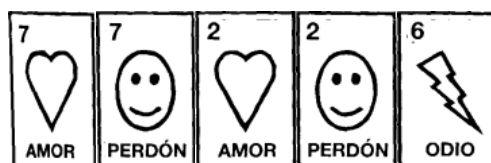
Escalera de 5 cartas (30 puntos)

• Hacer **Escalera de 3, 4 ó 5 cartas «amigas»**. Las cartas amigas sólo pueden ser aquellas que sean de Primer Mundo – Tercer Mundo, o Segundo Mundo – Cuarto Mundo. La Escalera estará formada por cartas de dos palos «amigos» pero con numeración correlativa. Por ejemplo:



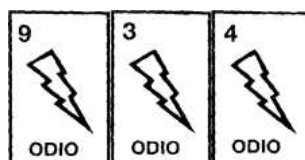
Escalera de 5 cartas «amigas» (20 puntos)

• **Parejas amigas:** estarán compuestas por dos cartas de palos amigos (Primer Mundo – Tercer Mundo, Segundo Mundo – Cuarto Mundo) con el mismo número. Una jugada podrá tener una o dos parejas amigas. En el caso de que tenga dos parejas deberán ser de los mismos palos amigos, de lo contrario, si son parejas opuestas, sólo contará una de ellas para la puntuación de la jugada.



Dos Parejas amigas (18 puntos)

• **Jugada combinada:** en la que haya una **Escalera** de 3 cartas y una **Pareja amiga**. Para que puedan contabilizarse los puntos de las dos, deberán ser ambas de palos amigos. Por ejemplo:



Pareja amiga y Escalera de 3 cartas (27 puntos)

NORMAS Y FUNCIONAMIENTO DE LA PARTIDA

Una vez repartidas las cartas por primera vez, los jugadores verán si pueden formar con ellas alguna de las jugadas anteriores. A partir de este momento tendrán dos rondas en que, por turno, podrán darle al que repartió las cartas, aquellas cartas tuyas que no quieran, a cambio de otras nuevas para ver si consiguen mejorar o completar su jugada. Pueden incluso devolverle las 5 cartas que recibieron al principio para ver si tienen más suerte con las nuevas cartas que les reparta. Por segunda vez se podrá hacer esto. Aunque el que crea tener una buena jugada puede pasar de pedir nuevas cartas.

Hechas pues estas dos rondas de petición de nuevas cartas, será el momento de descubrir la jugada que ha conseguido hacer cada jugador. Cada uno irá levantando sus cartas y diciendo la jugada que ha podido formar y los puntos que tiene. Ganará el que más «fuerte» tenga su jugada de perdón o de odio, es decir, el que más puntos sume. Este ganador sumará a los puntos de su jugada 20 puntos más por haber ganado. En caso de que haya empate de puntos, todos ellos serán igualmente ganadores y sumarán también los puntos extras.

Cada jugador, sea ganador o no, apuntará en su casillero los puntos que vaya ganando en cada partida, indicando con qué palo los ha gana

Modelo de casillero:

Jugador 1	1º Mundo- 3º Mundo									Total:
	2º Mundo- 4º Mundo									Total:

Al final ganará el que más puntos haya conseguido a lo largo de todas las partidas en uno de los dos grupos de cartas (Primer Mundo - Tercer Mundo; Segundo Mundo – Cuarto Mundo). De esta manera veremos quién es más fuerte al final, si el rico o el pobre.

* Adaptado de REAL NAVARRO, José, (Madrid), *El tesoro del cristiano. Talleres para el tiempo de Poscomuni3n*, CCS, vol 2, 3ª Edici3n, 2003, pp 138-141

4.5.- *MERCADO DE COLORES*

OBJETIVOS

- Aprender a cooperar en situaciones conflictivas por el encuentro entre culturas con diferentes costumbres y normas.
- Divertirse.

MATERIALES:

Para 30 participantes.

- 6 mesas (se colocan en círculo pegadas a la pared dejando el centro despejado) • 30 roles, cinco de cada cultura.
- 3 botes grandes de pintura (azul, rojo, amarillo)
- 15 pinceles finos
- 6 jarras de agua y 3 jarras vacías • 9 tijeras
- 7 reglas
- 25 hojas Din A4
- 4 pliegos de papel pinocho • celofán
- tres botes de cola
- fotocopias de las instrucciones, normas y carta urgente

DISTRIBUCION DEL MATERIAL:

- **ROJOS:** cinco roles "Cultura roja", pintura roja, un pincel, unas tijeras, una regla, una hoja A4, una jarra de agua.
- **AZULES:** cinco roles "Cultura azul", pintura azul, un pincel, unas tijeras, una regla, una hoja A4, una jarra de agua.
- **AMARILLO:** cinco roles "Cultura amarilla", pintura azul, un pincel, unas tijeras, una regla, una hoja A4, una jarra de agua.
- **VERDE:** cinco roles "Cultura Verde", 2 pares de tijeras, 6 hojas, una regla, 1 jarra de agua vacía y otra llena
- **NARANJA:** cinco roles "Cultura Naranja", 2 pares de tijeras, 6 hojas, una regla, 1 jarra de agua vacía y otra llena
- **VIOLETA:** cinco roles "Cultura Violeta", 2 pares de tijeras, 6 hojas, una regla, 1 jarra de agua vacía y otra llena

ESPACIO: Una sala amplia

DESARROLLO:

1.- Se divide al grupo en seis subgrupos: los rojos, azules, amarillos, verdes, naranjas, y morados.

2.- Se reparten los roles en donde se especifica el modo de comportarse de cada cultura. Se le da uno a cada participante. Se les explica que cada uno pertenece a un grupo cultural, identificado con un color, y que su principal objetivo será crear riqueza para su grupo a través de la de la producción y venta de fruta. Se leen las "Instrucciones".

3.- Los participantes comienzan a llevar a cabo las instrucciones. Pronto se darán cuenta que necesitan cooperar y negociar con las otras culturas puesto que sus

propios recursos son insuficientes: Los verdes, naranjas y violetas necesitan pintura de dos colores para obtener su color. Los rojos, azules y amarillos en seguida se quedarán sin papel, etc.

4.- El jefe de ventas controlará la calidad (tamaño y calidad) y llevará la cuenta de las ganancias de cada cultura. Esta fase de construcción durará aproximadamente un cuarto de hora.

5.- Pasados los 15 minutos la jefa de ventas reparte el mensaje urgente.

6.- La jefa de ventas coloca, en el centro de la habitación, cuatro pliegos de papel pinocho, sobre los cuales se montará la ensalada. Anuncia qué cultura estará a cargo de la producción de la muestra. Los/as participantes tienen 15 minutos para construir esta muestra.

INSTRUCCIONES

I.- Saludad a todos los miembros de vuestra cultura uno a uno.

II.- Cada color elige a su supervisor/a.

III.- Cada participante tiene un rol dentro de la cadena de producción de su color.

IV.- La fruta tiene que ser de buena calidad y tener el tamaño adecuado.

V.- Antes de llevarla al mercado, la fruta debe ser mostrada y aceptada por las demás culturas.

VI.- La fruta sólo será aceptada por kilos, y a cambio el jefe de ventas (el/la animador/a del grupo preferentemente) te dará los bonos correspondientes.(ver precios)

VII.- RECOMENDACION A TODOS LAS CULTURAS: La temporada de la fruta es corta y se necesita reunir el máximo de dinero posible para poder pasar el resto del año.

PRECIOS DE VENTA POR KILO

FRESAS: 10 Unidades (ancho mín: 4 cm.)	10 bonos.
MORAS: 15 Unidades (ancho mín: 2 cm.)	20 bonos.
PLATANOS: 5 Unidades (largo mín: 8 cm.)	5 bonos.
LIMONES: 10 Unidades (ancho mín: 4 cm.)	10 bonos.
NARANJAS: 15 Unidades (ancho mín: 6 cm.)	5 bonos.
CIRUELAS: 15 Unidades (ancho mín: 4 cm.)	5 bonos.

URGENTE MENSAJE PARA TODAS LAS CULTURAS:

La presidenta del país nos acaba de comunicar que estará visitándonos en breve. De esta visita depende que nos conceda la ayuda solicitada para mejorar las condiciones de vida de los productores de fruta. Para impresionarla el Departamento Intercultural pide a todas las culturas que cooperen para construir una muestra de nuestro trabajo: ¡Una espléndida ensalada de frutas! Para ello el Departamento solicita:

- La cultura más exitosa en la producción de fruta se encargará del diseño y la producción de la muestra.

- La ensalada de frutas debe resultar atractiva.

- Todas las culturas deben estar proporcionalmente representadas.

EVALUACION:

• ¿Fue fácil empezar a cooperar?

• ¿Fue fácil comunicarse con los miembros de nuestra cultura?, ¿y otras culturas?

• ¿Cómo nos hemos sentido con los demás miembros de nuestra cultura?, ¿cómo nos hemos sentido con los de las demás culturas?

¿Cómo nos sentimos con nuestras propias reglas y tabúes?

- ¿Y con las de las otras culturas?
- ¿Cómo nos sentimos respecto a desequilibrio de recursos?, ¿qué estrategias hemos utilizado para resolver la situación?, ¿qué situaciones semejantes conocemos?.
- ¿En qué medida nuestra cultura nos dificulta la comunicación con otros grupos culturales?.

CULTURA AMARILLA

Características dominantes:

Amables, fáciles de trato.

Sexo dominante: iguales.

Actitudes hacia otras culturas:

Tolerantes

Tabú:

Nunca se comunica sin tocarse.

Forma de saludar:

Rozando las narices.

Fruta que producen: Plátanos

Normas culturales:

- 1.- Siempre usa tu forma de saludo con otras culturas. :
- 2.- Compórtate SIEMPRE conforme tus costumbres culturales.
- 3.- Sólo utiliza tu color cuando trabajes.
- 4.- Robar está totalmente prohibido.
- 5.- Mantén las manos limpias todo el tiempo.

CULTURA VERDE

Características dominantes:

Encantadores, extrovertido/as

Roles: Hombre dominante.

Actitudes hacia otras culturas:

Sin problemas

Tabú:

Nunca usan la mano o brazo derecho.

Forma de saludar:

Golpecito en la espalda.

Fruta que producen: Limones

Normas culturales:

- 1.- Siempre usa tu forma de saludo con otras culturas.
- 2.- Compórtate SIEMPRE conforme tus costumbres culturales .
- 3.- Sólo utiliza tu color cuando trabajes.
- 4.- Robar está totalmente prohibido.
- 5.- Mantén las manos limpias todo el tiempo.

CULTURA ROJA

Características dominantes:

Conservadores, introvertidos..

Roles: Hombre dominante.

Actitudes hacia otras culturas:

Hostil

Tabú:

Nunca tocan a otra gente.

Forma de saludar:

Guiñan dos veces

Fruta que producen: Fresas

Normas culturales:

- 1.- Siempre usa tu forma de saludo con otras culturas. :

CULTURA VIOLETA

Características dominantes:

Prudentes, respetuosos/as

Roles: La mujer inferior en ideas.

Actitudes hacia otras culturas:

Suspicious

Tabú:

Nunca negocian con una mujer..

Forma de saludar:

Estrechan las manos izquierdas.

Fruta que producen: Ciruelas

Normas culturales:

- 1.- Siempre usa tu forma de saludo con otras culturas.

- 2.- Compórtate SIEMPRE conforme tus costumbres culturales.
- 3.- Sólo utiliza tu color cuando trabajes.
- 4.- Robar está totalmente prohibido.
- 5.- Mantén las manos limpias todo el tiempo.

CULTURA AZUL

Características dominantes:

Intrépido/as, liberales.

Roles: La mujer dominante.

Actitudes hacia otras culturas:

Abierta y receptiva

Tabú:

Nunca usan la mano izquierda.

Forma de saludar:

Enlazando los brazos.

Fruta que producen: Moras

Normas culturales:

- 1.- Siempre usa tu forma de saludo con otras culturas. :
- 2.- Compórtate SIEMPRE conforme tus costumbres culturales.
- 3.- Sólo utiliza tu color cuando trabajes.
- 4.- Robar está totalmente prohibido.
- 5.- Mantén las manos limpias todo el tiempo.

- 2.- Compórtate SIEMPRE conforme tus costumbres culturales .
- 3.- Sólo utiliza tu color cuando trabajes.
- 4.- Robar está totalmente prohibido.
- 5.- Mantén las manos limpias todo el tiempo.

CULTURA NARANJA

Características dominantes:

Trabajadores/as, entusiastas

Roles: La mujer superior en tareas laborales.

Actitudes hacia otras culturas:

Cautelosa

Tabú:

Nunca negociar con un hombre.

Forma de saludar:

Estrechar manos derechas.

Fruta que producen: Naranjas

Normas culturales:

- 1.- Siempre usa tu forma de saludo con otras culturas.
- 2.- Compórtate SIEMPRE conforme tus costumbres culturales .
- 3.- Sólo utiliza tu color cuando trabajes.
- 4.- Robar está totalmente prohibido.
- 5.- Mantén las manos limpias todo el tiempo.

Fuente: G. PIKE y D. SELBY en COLECTIVO AMANI, Talleres de técnicas para la intervención con grupos de jóvenes desde el tiempo libre. Análisis y resolución de conflictos interculturales. , Madrid, pp.91-96

INDICE

Otro modo de mirar el mundo (reflexión)3

Materiales para compartir 8

CUENTOS

- 1.1.- Un equipo en la selva 9
- 1.2.- Un misterioso hundimiento 10
- 1.3.- Una extraña luz 11
- 1.4.- El milagro de Tikai 12
- 1.5.- La orden del rey 13
- 1.6.- Zapatos en acción..... 14
- 1.7.- Cuento animado 15
- 1.8.- El árbol solitario 16
- 1.9.- El secreto del globo 18
- 1.10.- Los papalagi..... 19

DINÁMICAS

- 2.1.- Construcción de frases..... 22
- 2.2.- La pecera: Las piedras 23
- 2.3.- Las necesidades básicas..... 24
- 2.4.- La fuente de la alegría 25
- 2.5.- Collage: La vida es bella 26
- 2.6.- El bingo de las naciones 27
- 2.7.- El volcán..... 29
- 2.8.- Nubes colgantes 30
- 2.9.- El rompecabezas 31
- 2.10.- La tarjeta de visita 32
- 2.11.- Graffiti contra la marginación. 34
- 2.12.- La fábrica de cubos..... 35

- 2.13.- La entrega de premios 37
- 2.14.- Los ladrillos 38
- 2.15.- La silueta 39
- 2.16.- El mundo unido 40
- 2.17.- Dinero negro 41
- 2.18.- Más allá de mi pueblo 42
- 2.19.- Los pueblos 43
- 2.20.- No digas no 44
- 2.21.- Cintas de prejuicios..... 45
- 2.23.- ¿Vale todo? 47
- 2.24.- ¿Quién alimenta a quién? 48
- 2.25.- Derechos humanos 50

JUEGOS

- 3.1.- En busca del tesoro.....53
- 3.2.- Descubrir la imagen56
- 3.3.- El rey tirano57
- 3.4.- La gran carrera.....58
- 3.5.- Los tres colores.....61
- 3.6.- Palabras cruzadas.....63

JUEGOS DE SIMULACIÓN

- 4.1.- El collage 66
- 4.2.- Monopoly solidario68
- 4.3.- Denunciar la injusticia 70
- 4.4.- Una de cartas72
- 4.5.- Mercado de colores 75



Cartel diseñado por: *Julián de Cos, op - Javier Garzón, op - Luis Menéndez, op.*

Reflexión realizada por: *Bernardo Cuesta, op*

Materiales seleccionados y adaptados por: *Luis Martín Figuro, op*