

# JUEGOS FICHA 1

Utilicen para la ficha 1 la opción A o B. En ambos juegos se plantean situaciones de conflicto haciendo hincapié en el análisis tanto en problemas de comunicación como en relaciones de poder, que ayudan a reflexionar sobre los valores con los que se van moviendo en la vida.

## A) Los Vasos

|          |   |
|----------|---|
| Duración | Activo  |
| Lugar    | Salón y patio   |
| Ritmo    | Activo  |
| Material | Pelotas suaves, 100 vasos de cartón o 100 taparrosas de plástico o aluminio |

### 1. Definición

Se trata de construir la torre más alta posible en **15 minutos** con vasos o taparrosas de un solo color.

### 2. Desarrollo

Antes de iniciar se esconden muchos vasos de cartón o taparrosas –por lo menos 100– en un terreno cercano al aula del taller. Los vasos o taparrosas tienen marcos de diferentes colores en alguna parte. Pueden ser por ejemplo: 35 vasos o taparrosas con marco rojo, 15 con marco verde, 55 con marco azul, 20 sin marco (o marco blanco).

Se divide el grupo en tres equipos y todos los equipos tienen la misma consigna: “Afuera hay muchos vasos o taparrosas, tienen 15 minutos para traerlos y formar una torre con vasos o taparrosas del mismo color (lo que importa es el color del marco, mostrar un ejemplo). La torre más alta gana. Una torre de 5 niveles que se hace con un total de 5 vasos/5 taparrosas le gana a una torre de 4 niveles hecha con 30 vasos/taparrosas. Nada más cuenta la torre que se mantiene en pie al último segundo del juego. Si tres segundos antes de terminar se cae una torre de 10 niveles... ¡mala suerte! Las torres se tienen que hacer desde el piso, sin recargarse en pared o mueble y sin utilizar masking tape o ningún otro material de apoyo. Pónganse de acuerdo en sus equipos...”

En este momento se da discretamente a cada equipo su rol por escrito: equipo gandalla, equipo justo, equipo pacífico. (Se puede dar oportunidad a personas del equipo gandalla de salir en secreto y empezar antes a recoger vasos. Se puede dar una bolsa de pelotas suaves al equipo gandalla, para tirar las torres de los otros equipos).

A una señal empieza el juego y empieza a correr el tiempo (cada minuto se dice con voz muy alta cuánto tiempo queda). Inmediatamente habrá quejas de personas de los equipos justo y pacífico contra personas del equipo gandalla: el (la) coordinador (a) no interviene de ninguna manera para resolver estas quejas. Al contrario (pero muy discretamente), va estimulando al equipo gandalla para hacer más travesuras (siempre recordando que se tienen que hacer sin golpear ni lastimar a nadie y sin romper nada).

En el último medio minuto se empiezan a cantar los segundos en cuenta regresiva: 30, 29, 28... y en voz

muy alta. (¡parar el juego ANTES de tiempo si se pone muy violento!). Al llegar a cero se para el juego para iniciar las reflexiones.

Nota: ¡Mucho cuidado en el manejo de la presión externa! Muchas veces se tiene que parar el juego antes de los quince minutos porque participantes corren un riesgo muy alto de lastimarse. Es tú responsabilidad como coordinador (a) evitar golpes fuertes y heridas. Normalmente hacen falta algunos minutos para tranquilizar al grupo al finalizar el conteo. Todo el grupo se sienta en círculo para analizar el juego.

### 3. Evaluación

Como se trata de una actividad muy intensa primero se da la oportunidad de descargar emociones fuertes, sobre para aquellas personas que quieren disculparse y para las personas que están muy enojadas, frustradas o lastimadas de alguna manera. (Hay que preguntar explícitamente si alguien se lastimó).

El análisis del juego lleva a muchas reflexiones sobre una posible escalada de violencia en un enfrentamiento (aún en una situación de juego el ambiente se puede poner sumamente peligroso), sobre la relativa facilidad de manipular a personas en un colectivo, sobre el control que puede ejercer una minoría gandalla sobre una mayoría que no dispone de buenas herramientas para defender la paz y la justicia (el grupo gandalla suele saber mucho mejor qué hacer y logra imponer sus “reglas” o su estilo al resto del grupo).

Preguntas para la plenaria: ¿cuál es el valor que tú consideras más importante para la sociedad? ¿cómo grupo cuáles consideran que son los tres valores principales para la sociedad? ¿por qué?

### 4. Material de entrega

**(preparar tres tarjetas con los siguientes textos):**

**1) Su grupo es pacífico:** Quiere defender la paz en todo momento. ¡Cuidado! No se vale lastimar a nadie, ni romper ninguna cosa.

**2) Su grupo es justo:** Quiere hacer respetar las reglas y exige un trato justo para todo el mundo. ¡Cuidado! No se vale lastimar a nadie, ni romper ninguna cosa.

**3) Su grupo es gandalla:** Quieren ganar a como dé lugar. Pueden hacer trampa, robar vasos de otros grupos, tumbar sus torres, intercambiar vasos sin devolver nada al otro grupo, empezar –en secreto- antes de tiempo, etcétera.

**REGLA PARA TODOS:**

**¡TENGAN CUIDADO! NO SE VALE LASTIMAR A NADIE.**

## B) Las Sillas

|          |   |
|----------|---|
| Duración | 20 a 30 minutos                             |
| Lugar    | Espacio amplio                              |
| Ritmo    | Activo                                      |
| Material | Sillas sueltas, papelitos de instrucciones. |

### 1. Definición

Se trata de ejecutar toda la serie de instrucciones (relacionadas con las sillas del salón) con todo el grupo en tiempo limitado.

### 2. Objetivos

Demostrar cómo manejar un conflicto para convertirlo en cooperación. Enfocarse en las diferentes interpretaciones de una misma instrucción. Ver diferentes maneras de manejar un mismo problema. Negociación, comunicación, toma de decisiones bajo (leve) presión de tiempo. Liderazgo cooperativo y resistencia a la manipulación y el abuso de poder.

### 3. Desarrollo

Revisar las instrucciones (ver material de entrega). A veces habrá que adaptarlas porque no hay espacio cercano con pasto, por ejemplo, o se tiene que realizar toda la actividad en interiores.

Se sacan suficientes copias de las instrucciones (adaptadas) y se cortan (un papelito con una sola instrucción por participante). Se reparten los papelitos volteados (texto abajo) y se pide al grupo esperar un poco y no leer todavía, hasta que se dé la señal para todo el mundo.

Puede ser útil preparar también al grupo. Grupos muy numerosos, con tendencia al caos y a reacciones de agresión –no escucharse, acelerarse, liderazgos muy competitivos,...- podrían beneficiarse de sentarse un momento a revisar los retos grupales y tomar algunos acuerdos generales (sin conocer las características concretas del juego). Ejemplos de estos acuerdos: nombrar moderador (a), esperar turnos para hablar y no actuar antes de decidir en grupo. Suelen ser acuerdos muy útiles a la hora de iniciar el juego (aunque a veces se olvidan por completo en el calor del juego).

Todo el mundo lee su instrucción (ver abajo) y trata de llevarla a cabo en 15 minutos. Es perfectamente posible realizar todas las actividades (cada una con TODAS las sillas) dentro del lapso de 15 minutos, sin cambiar las reglas. ¿Cómo reacciona el grupo? ¿Logran ponerse de acuerdo y actuar en conjunto?

A veces es necesario parar el juego para tranquilizar al grupo y volver a empezar (otra vez con 15 minutos de tiempo).

### 4. Evaluación

¿Lograron escucharse y ponerse de acuerdo bajo presión del tiempo?, ¿cómo lo hicieron?, ¿cómo se tomaron las decisiones?

Algunas instrucciones son “minoritarias” (aparecen en menos papelitos): ¿Se escucharon estas voces

minoritarias?, ¿cómo?, ¿cuál es el valor que tú consideras más importante para la sociedad?, como grupo, ¿cuáles consideran que son los tres valores principales para la sociedad?, ¿por qué?

## **5. Material de entrega**

Copiar y recortar las siguientes instrucciones (siguiente página)

**Pon todas las sillas del juego afuera en el pasto. Ninguna silla debe de tocar piso de piedra o cemento.** Dispones de 15 minutos.

**Haz una pirámide con todas las sillas del juego.** Dispones de 15 minutos.

**Pon todas las sillas del juego afuera en el pasto. Ninguna silla debe de tocar piso de piedra o cemento.** Dispones de 15 minutos.

**Pon todas las sillas afuera del salón en una larga fila en forma de la letra 'S'.** Dispones de 15 minutos.

**Pon todas las sillas del juego afuera en el pasto. Ninguna silla debe de tocar piso de piedra o cemento.** Dispones de 15 minutos.

**Pon todas las sillas del juego “de cabeza” (con las patas arriba) dentro del aula.** Dispones de 15 minutos.

**Pon todas las sillas del juego en círculo.** Dispones de 15 minutos.

**Pon todas las sillas del juego en círculo.** Dispones de 15 minutos.

**Pon todas las sillas del juego en círculo.** Dispones de 15 minutos.

**Pon todas las sillas del juego en círculo.** Dispones de 15 minutos.

**Pon todas las sillas del juego en círculo.** Dispones de 15 minutos.

**Pon todas las sillas del juego en círculo.** Dispones de 15 minutos.

**Haz una pirámide con todas las sillas del juego.** Dispones de 15 minutos.

**Haz una pirámide con todas las sillas del juego.** Dispones de 15 minutos.

## Referencia

Limpens, F. (2010). Juegos cooperativos para la paz. [CD-ROM]. México.