

Descripción	Juego de simulación en que las personas participantes se enfrentan a una situación en la que deben considerar qué elementos son imprescindibles para su supervivencia.
Temáticas	Consumo, necesidades básicas, necesidades creadas.
Objetivos	Analizar las diferencias entre necesidades básicas y necesidades creadas. Consensuar soluciones.
Temporalización	De una a dos horas de duración.
Contenidos	Conceptos: necesidades básicas, necesidades creadas, consumo responsable... Procedimientos: juego de simulación, argumentación lógica, toma de decisiones... Actitudes: valoración de las necesidades básicas, actitud crítica respecto al consumo, respeto por los diferentes puntos de vista, búsqueda de consenso...
Material	Material para escribir, papel...
Documentación	Instrucciones del juego. (ver anexo.)
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Repartir y leer las instrucciones del juego.• Decidir y justificar, individualmente, qué artículos de la lista son imprescindibles. Planificar una estrategia para realizar el camino.• Poner en común los productos seleccionados y explicar la elección. Elaborar una lista común para todo el grupo.• Revisar los posibles errores en las decisiones tomadas por el grupo a través de una propuesta de solución facilitada.• Reflexión final y conclusión que puede introducir conceptos como "consumo responsable", "austeridad", "necesidades creadas"...



Orientaciones : Se escoge el desierto como punto de partida del juego con la intención de subrayar la idea de que se depende única y exclusivamente de los elementos que se decida coger en un inicio. No todas las listas elaboradas serán iguales, con lo que se valorará que no todo el mundo tiene las mismas preferencias, pero seguramente aparecerán elementos repetidos en todas las listas que corresponderán a aquellas necesidades básicas que deben quedar cubiertas. Se toman estos elementos como punto de partida para elaborar la lista común a todo el grupo. Se analiza qué artículos de la lista del juego son necesarios en nuestra vida cotidiana. Se subraya que la valoración que se le da al producto está en función de la situación en la que se encuentra cada uno. Se justifica siempre el porqué de las decisiones.

A continuación se detallan posibles soluciones del juego con las justificaciones pertinentes. La lista podría estar compuesta por agua (12-16 litros), comida (16-24 latas), brújula, manta, cuerdas, palos, linterna, pilas, navaja, botiquín. La estrategia consistiría en viajar durante ocho días por la noche, la linterna nos alumbraría, la brújula nos orientaría. Las mantas servirían para abrigarnos y junto con los palos, las cuerdas y la navaja construiríamos toldos que permitirían tener sombra durante el día (también se podría optar por cavar agujeros en la arena durante el día que, cubiertos por las mantas, nos pondrían a resguardo del sol y del viento).

En caso de que haya dificultades para que el grupo llegue a una solución común se puede facilitar la siguiente información adicional:

- Sólo puedes coger 10 objetos que juntos no pueden superar los 30 kilos de peso (sin tener en cuenta la mochila).
- Debes consumir de 1,5 a 2 litros de agua diarios y 1,2 kilos de comida.
- Recorrerás 30 kilómetros diarios como máximo.
- La temperatura durante el día puede llegar a los 50° o a los 60° y durante la noche oscila entre los -10° y los 5°.

Anexo



Aventuras en el desierto: Instrucciones del juego.