

Xogamos coa auga?

Lugar

Necesitaremos un espazo aberto, como un patio, un ximnasio, etc.

Material necesario

Cartolinas claras, cartolinas recicladas, cartolinas azuis e vermellas, ou adhesivos azuis e vermellas, rotuladores, cores, dous rectángulos de papel de embalar, recipientes diversos tipo baldes, vasos, barreños.

Duración total

de hora y media a 2 horas.

Número de participantes

de 20 a 25

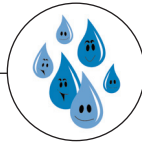
Instrucións do xogo

Realizaremos dous xogos consecutivos, ao final dos cales sempre realizaremos unhas conclusións colectivas.

Xogo 1. De gota en gota.

Xogo 2. Gotas de auga para África



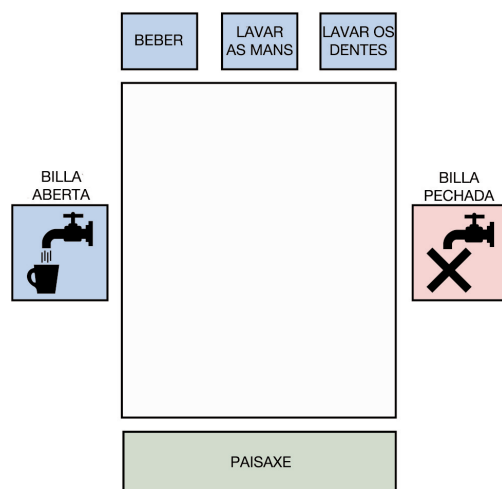


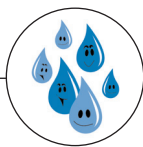
Xogo 1. De gota en gota.

*Adaptación da actividade “De gota en gota” do libro Habitado, guía de actividades de educación ambiental. *IMEB, Concello de Barcelona*

Preparación:

- ✓ Seleccionar **tres actividades que sexan moi habituais** na vida diaria das crianzas e que realicen de forma autónoma, como por exemplo: beber, lavar as mans, lavar os dentes, etc..
Representade sobre unha cartolina clara estas actividades, facendo símbolos e debuxos simples. Cada acción ponse en cartolinas diferentes; na parte inferior, escribide o que representa.
- ✓ Collede dúas cartolinas máis e **debuxade** nunha a imaxe dunha **billa aberta**, e na outra a dunha **billa pechada**. Poñede tamén o nome.
- ✓ Decidide **tres formas diferentes de moverse** que se correspondan a cada acción: por exemplo, á pata coxa, saltando cos pés xuntos, camiñando para atrás, a pasos grandes... Procurade que sexa simple para evitar que a atención dos participantes se centre só no “como” e non no “onde imos.
- ✓ **Debuxade** nun papel de embalar, encerado ou similar, **unha paisaxe** que reúna o maior número posible de animais salvaxes, domésticos, de cultivos e campos con plantas cultivadas, plantas silvestres... que sexan familiares para as crianzas e que os coñezan. Tamén podedes introducir algunha piscina, unha moi grande e outra mais pequena, e unhas crianzas cerca dunha casa.
- ✓ Preparade **“gotas de auga”**, Poden ser cartolinas azuis que deberán ter unha fita adhesiva no reverso, ou adhesivos pequenos de cor azul.
- ✓ Delimitar o **terreo de xogo** rectangular: 15 x 20 metros como mínimo.
Colocade os dous debuxos das billas no centro do rectángulo en cada lado do rectángulo ou parede, e os restantes debuxos na parede do fondo separados entre si. Colocaremos o póster da paisaxe na outra punta. (ver imaxe)





Desenvolvemento do xogo

1. Situada o grupo na parede onde está a paisaxe. Será o punto de saída e chegada.
 2. Explicade o significado de cada debuxo: son actividades que facemos cada día, habitualmente, mais que para facelas debemos abrir a billa e pechala cando acabemos. Explicade cada debuxo e lede o rótulo.
 3. A partir de aquí, deberedes ir dando ordes de acción relacionadas cos debuxos. Cada vez que deades unha orde (por exemplo: “antes de comer, lavamos as mans”), os xogadores deberán facer o seguinte percorrido:
 - ir até o debuxo da billa aberta, tocalo (o que significa que abren a billa); poden facelo rápido ou lentamente.
 - ir despois até o debuxo que representa a acción que estea relacionada (co noso exemplo, o de lavar as mans),
 - ir despois ao debuxo de pechar a billa e tocalo.
- Lembrede que deben facer este desprazamento da forma que se decidise anteriormente (á pata coxa, etc.).
- Segundo a idade, o percorrido pode ser realizado en pequenos grupos, individualmente ou, se se preferir, todos xuntos.
4. Unha vez finalizado, os xogadores achéganse ao director do xogo (educador/a), quen lles repartirá unha gota de auga en caso que realizasen correctamente todos os desprazamentos e percorridos.
 5. Cada participante que obteña unha gota de auga decidirá a qué elemento dos debuxados no mural lle quere dar a gota de auga. Unha vez decidido, só fai falta que a enganche encima.
 6. Os xogadores que erren, quer por non abrir ou pechar a billa, quer por non facer o desprazamento correcto, ou da forma correcta, retornan ao punto de partida e esperan a seguinte vez.
 7. O xogo realízase varias veces, até que teñamos suficientes “gotas de auga no mural para realizar a conclusión”.
 8. Conclusión (*)

Variacións para enriquecer o xogo, a aplicar de acordo coa idade.

Podedes repartir dúas gotas de auga por partida ben realizada para ter máis gotas de auga no mural e desta forma contar con máis información.

Introducir diferentes elementos no mural, como pode ser unha piscina, un campo de tomates, etc... axuda a poder desenvolver despois unha reflexión sobre a xestión adecuada que facemos coa auga.



Conclusión

(*) Ao finalizar o xogo movido, sentaremos cerca do mural.

Pediremos que observen o que mudou a respecto do comezo do xogo e que analicen o que aconteceu cos seres vivos, os campos, a piscina...

Podemos axudarnos a través de preguntas do tipo:

- O que pode pasar se un animal non ten auga?
- O que pode pasar se non temos auga na casa?
- É máis grave non ter auga para o campo ou non ter auga na piscina? Por que?
- Por que é importante lembrarse de pechar a billa cada vez? O que pasa se non o facemos? Etc...

Orientacións

O xogo axuda a entender a importancia do aforro de auga, así como a detectar onde hai necesidade de auga (nos seres vivos, no campo, etc.).

A idea dos animais axúdanos a entender que tamén a natureza necesita auga, e que se só pomos auga nas nosas actividades, a natureza e os seus ecosistemas fican resentidos.



Xogo 2. Gotas de auga para África

*Baseado parcialmente na actividade “De gota en gota” do libro Habitado, guía de actividades de educación ambiental. *IMEB, Concello de Barcelona*

Efectúase despois do anterior.

Explícanos que agora nos converteremos en nenos e nenas dun país africano. Y que primeiro debemos ir buscar a auga no río ou no pozo e despois chegar até a nosa vila.

Neste caso, fixemos un mural diferente onde aparece a nosa vila: cunha zona agrícola, algúns animais (como vacas ou cabras) e algunha casa (humilde) cun neno e unha nena, e tamén árbores e algún animal salvaxe.

Preparación

- ✓ Seleccionar **tres actividades que sexan moi habituais** na vida diaria das crianzas africanas, como beber, lavarse, regar, apañar auga para a comida...

Representade sobre unha cartolina clara estas actividades, facendo símbolos e debuxos simples. Cada acción é colocada en cartolinas diferentes, e na parte inferior escribide o que representa.

- ✓ Collede dúas cartolinas máis e **debuxade** nunha a imaxe dun **río** e na outra a dun **pozo**. Poñede tamén o nome.

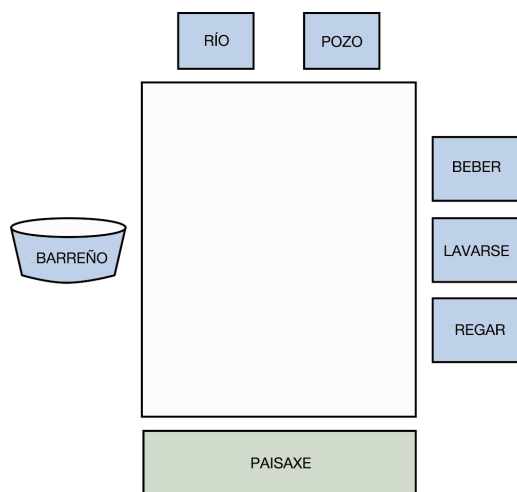
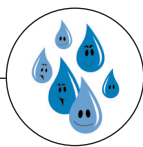
- ✓ Decidide **tres formas diferentes de se desprazar** que se correspondan con cada acción: por exemplo, á pata coxa, a saltar cos pés xuntos, camiñando cara atrás, a pasos grandes... Procurade que sexa simple para evitar que a atención dos participantes se centre só no “como” e non no “onde imos”.

- ✓ **Debuxade** nun papel de embalar, encerado ou similar unha paisaxe. Neste caso, faremos un mural diferente onde aparecerá unha vila: cunha zona agrícola, algúns animais (como vacas ou cabras) e algunha casa (humilde) cun neno e unha nena e tamén árbores e algún animal salvaxe.

- ✓ Preparede “**gotas de auga azuis**” e “**gotas de auga vermellas**”, que simbolizarán, respectivamente, auga potable e non contaminada, e auga contaminada. Poden ser quer cartolinas que deberán ter una fita adhesiva no reverso, quer adhesivos pequenos de cores.

- ✓ Delimitar o **terreo de xogo** rectangular: 15 x 20 metros como mínimo.

Colocade os dous debuxos do pozo e do río no fondo e separados entre si. No centro do rectángulo, e a un lado, colocade no solo un recipiente grande (barreño, etc.) cheo de pequenos baldes, recipientes ou vasos, e os outros tres debuxos das accións no lado oposto. Colocaremos o póster da paisaxe na outra punta (ver imaxe).



Desenvolvemento do xogo.

Similar ao anterior mais cunhas mudanzas de desenvolvemento a partir do punto 3.

1. Situada o grupo na parede onde está a paisaxe. Será o punto de saída e chegada.
2. Explicade o significado de cada debuxo e lede o rótulo.
3. A partir de aquí, deberedes ir dando ordes de acción relacionadas cos debuxos. Cada vez que deades unha orde (por exemplo: “debemos ir buscar auga para nos lavar”), os xogadores deberán facer o seguinte percorrido:
 - saída no mural da paisaxe,
 - ir até a zona de recipientes onde se collerá un recipiente de dentro (vaso, pequeno balde, etc.).
 - deben escoller entre o pozo ou o río e tocalo.
 - ir até o debuxo que representa a acción que estea relacionada e tocalo.
 - volver ao mural da vila.

Lembrede que este desprazamento debe ser feito da forma que se teña decidido con anterioridade (pata coxa, etc.)

Segundo a idade, o percorrido pode ser realizado en pequenos grupos ou de forma individual, ou se se preferir, todos xuntos.

4. Unha vez finalizado, os xogadores achéganse ao director do xogo (educador/a), que estará cerca do mural e que lles repartirá unha gota de auga en caso de que teñan realizado correctamente todos os desprazamentos e percorridos. Repartirá unha gota de auga azul se foron ao pozo, e unha gota vermella se foron ao río. Mais nunca explicaremos o porqué das cores das gotas de auga durante o xogo.
5. Cada participante que obteña unha gota de auga decidirá a qué elemento dos debuxados no mural lle quere dar a gota de auga. Unha vez decidido, só fai falta que a coloque encima.
6. Os xogadores que erren, quer no percorrido, quer por non facelo da forma correcta. Volver ao punto de partida e esperan a seguinte vez.



7. O xogo realízase varias veces, até que teñamos suficientes “gotas de auga no mural para realizar a conclusión”.
8. Conclusións (*)

Variacións para enriquecer o xogo, a aplicar de acordo coa idade.

Pode ser introducido un momento no xogo no que non hai auga (simulando que estamos a sufrir un período de seca) de forma que non poden colocar gotas de auga no mural.

Podedes introducir tamén que, a partir dun momento determinado, o pozo tamén ten auga vermella (por causa dunha contaminación nas augas subterráneas, por filtración, etc); neste caso, deberedes enfocar ben este concepto nas conclusións para evitar confusións.

Conclusións

(*) Ao finalizar o xogo movido, sentaremos cerca do mural para realizar as conclusións.

Pediremos que observen o que mudou a respecto do principio do xogo e que analicen ónde está a auga e de qué cor é.

Explicaremos entón o significado dos cores da gota de auga: se é azul, trátase de auga potable e non contaminada, mais se é vermella trátase de auga contaminada e, por tanto, prexudicial, porque pode provocar doenzas.

- ✓ Obsérvase entón onde foi a auga contaminada e explícase e reflexiónase sobre o que pode pasar se as gotas vermellas están en persoas, xa que, ao non ser potable, pode producir doenzas; se está en cultivos, pode que prexudique as colleitas...
- ✓ Veremos tamén cómo se repartiu a auga e se temos algún problema de escaseza de auga (nos bosques, no campo...), lembrando que a auga escasea nesta vila.
- ✓ Colocade tamén o tema do transporte da auga por parte das persoas. Por que tiñan que apañar cada vez un recipiente? Había auga corrente ou canalizacións?

O xogo pode ser repetido unha segunda vez e, despois da avaliación, sabendo a diferenza do tipo de auga entre o río e o pozo, simulando por tanto que as persoas da vila recibiron educación e información a ese respecto, e que poden facer que as cousas muden. Damos aquí tamén o valor á educación.



Comparamos os dous xogos

É moi interesante que se comparen os dous xogos “De gota en gota” e “Gotas de auga para África” buscando semellanzas e diferenzas. E que os nenos e as nenas expliquen por si mesmos o que viron.

Pódenos axudar formular preguntas do tipo das seguintes:

- Para que cousas se necesitaba igual a auga aquí como na vila da África?
- Cales eran as diferenzas (billas, recipientes, contaminación, piscina...).
- Onde había auga de má qualidade?
- Onde se puña doentes as persoas e por que?
- Onde é máis fácil ter auga?
- Onde é máis fácil desperdiciar a auga?
- Etc.

A comparativa debe permitir traballar o concepto de auga potable, como auga de qualidade para beber, a importancia do aforro da auga, da educación para evitar doenzas, etc.

O xogo permite tamén, segundo a idade e as aprendizaxes previas dos nenos e das nenas, incidir en diversos aspectos: por que o río estaba contaminado? (poden suxerir diversas ideas: hai unha industria, porque as vacas contaminan coas feces, etc.). Que garantía nos pode dar o pozo a respecto do río? A importancia da información, etc.

Outras suxestións

Debido a que o xogo precisa da confección de debuxos e murais, pode ser práctico que os nenos e as nenas os pinten utilizando diferentes técnicas como pinturas de dedo, ceras, recortando e enganchoando recortes de papeis reciclados de revistas, etc.

Tentade facer os carteis e outros elementos con cartolinas reutilizadas.