

Ilustradora:
Evelt Yanait

Autoría y © : AICE

2-6 personas

Número de jugadores/as:

32 cartas

Componentes:

6-99 años

Edades:

El presente juego es una propuesta de la Asociación Internacional de Ciudades Educadoras (AICE, www.edcities.org), dirigida a la ciudadanía para trabajar de forma lúdica algunos valores y acciones vinculados a los principios de la Carta de Ciudades Educadoras.

El objetivo principal es incitar a la reflexión sobre qué medidas y actuaciones podríamos emprender individual y colectivamente para mejorar la calidad de vida y fomentar una buena convivencia en el municipio. Se sugiere que el presente juego vaya acompañado de un diálogo entre las y los participantes sobre los valores que transmiten las cartas, si se dan o no en su ciudad, y sobre cómo podríamos mejorar el entorno, la salud, el medioambiente, las relaciones interpersonales, etc.

Memory de Opuestos de la Ciudad Educadora



International Association of
Educating Cities
Association Internationale des
Villes Educatrices
Asociación Internacional de
Ciudades Educadoras

Memory de Opuestos de la Ciudad Educadora

Reglamento del juego

Nivel inicial

Para edades más tempranas proponemos iniciar el juego con todas las fichas cara arriba. El objetivo será encontrar las parejas de opuestos. Para facilitar formar estas parejas las cartas están pintadas con un recuadro del mismo color y contienen un símbolo relacionado con la idea que se pretende transmitir.

Se hacen dos pilas diferenciadas, una con las cartas que tienen el símbolo sin tachar, otro con las cartas que tienen el símbolo tachado, se baraja cada pila por separado y se extienden todas las cartas sobre la mesa, cada pila en un lado diferente.

Se puede jugar de forma colaborativa a formar las parejas de opuestos entre todos o de forma competitiva, en este caso ganaría la persona que más parejas consiga formar. El juego finaliza cuando todas las cartas estén emparejadas con sus opuestos.

La persona que forma una pareja debe explicar por qué considera que son opuestos, cuál es la acción que considera la correcta, si en el municipio o barrio se da alguna de estas situaciones y cómo se podría contribuir a mejorar la situación.

Variante de juego

Otra modalidad de juego para formar parejas pero con más actividad física es la siguiente. Se realiza una selección de parejas y se colocan los opuestos (símbolo tachado) en fila en el suelo a algunos metros de distancia. De las otras cartas de las parejas seleccionadas se reparte una carta a cada jugador/a. El objetivo es que vayan corriendo, encuentren el opuesto y vuelvan con la mayor rapidez posible. La persona que llegue de vuelta primero con la pareja formada correctamente gana un tanto, y se sigue así con el resto de cartas. Ganará la persona que al final de la partida haya conseguido más tantos.

Pinta tu propio juego

Disponible la versión pinta y colorea del juego.



www.edcities.org

01. Reciclaje



Reciclar vs no reciclar y ensuciar la ciudad:

Con estas ilustraciones se puede reflexionar sobre nuestros hábitos de separación de residuos y de reciclaje, la existencia de diferentes contenedores para hacer esta separación de residuos, los problemas que acarrea la acumulación de basura en sitios no adecuados para ello, etc. Y cómo a través del reciclaje podemos contribuir a un medioambiente más sostenible. ¿Separamos los residuos en casa? ¿Qué residuos separamos? ¿A qué contenedor debe ir cada uno? ¿Sabemos qué pasa con los residuos de los diferentes contenedores? ¿Existen zonas de la comunidad que se hayan convertido en vertederos de basura? ¿Qué problemas ocasionan? ¿Cómo podríamos fomentar el depósito de basura en los contenedores correspondientes y la separación de residuos?

02. Movilidad



Utilizar transportes no contaminantes vs uso del automóvil privado:

Estas ilustraciones nos permiten debatir en torno a los diferentes medios de transporte y las alternativas a los medios de transportes más contaminantes, así como los beneficios para el medioambiente y nuestra salud. También pueden incluirse preguntas sobre los medios de transporte más utilizados por las y los jugadores, y la posibilidad de cambiar hábitos de movilidad en los desplazamientos diarios: ¿Vamos a la escuela a pie, bicicleta o patinete? ¿Qué obstáculos encontramos? ¿Cómo podríamos solucionarlos?

03. Ciudad adaptada



Ciudad adaptada a personas con problemas de movilidad vs ciudad no adaptada:

¿Las calles de nuestros barrios están adaptadas a las personas con problemas de movilidad (personas mayores, personas en sillas de rueda, cochecitos de bebé, etc.)? ¿Cuáles son los principales obstáculos que estas personas se encuentran? ¿Existen espacios y transportes públicos que hayan sido acondicionados para facilitar su movilidad por el barrio y por la ciudad?

04. Sostenibilidad



Ciudad verde vs ciudad con altos índices de contaminación:

El debate aquí puede girar sobre qué elementos de nuestras ciudades, barrios, comunidades favorecen la creación de entornos verdes, donde las personas cuenten con espacios públicos de calidad donde poder jugar, leer, pasear y como lugar de encuentro. En cambio, ciudades donde las industrias no siguen medidas y controles medioambientales y donde predominan los coches, por encima de las personas, incrementan la contaminación, hacen que el aire que se respira en la ciudad sea perjudicial para la salud y la vida en el espacio público sea más difícil. ¿Existen paseos, avenidas solo para las personas en nuestro barrio? ¿Contamos con espacios verdes donde jugar y reunirnos con las y los amigos? ¿En nuestro barrio se respira un aire limpio o contaminado? ¿Por qué? ¿Hay más personas que usan el automóvil o que se desplazan a pie?

05. Espacio Público



Espacio público cuidado vs espacio público degradado:

Estas ilustraciones invitan a reflexionar sobre la importancia de cuidar los espacios públicos de nuestra comunidad entre todos y todas, ya que ello favorece su uso y disfrute. En cambio, cuando un espacio deja de estar cuidado, se convierte en un área degradada de la ciudad que deja de utilizarse e invita a comportamientos incívicos. ¿Qué cualidades valoras del espacio público? ¿Es un espacio cuidado? ¿Cómo podríamos mejorar el espacio público de nuestro barrio?

06. Civismo



Participar en la mejora de la ciudad vs vandalismo:

La ciudad como bien compartido en el que la participación de sus habitantes es esencial en su mejora y cuidado. En el opuesto, una ciudad donde sus habitantes no se preocupan por su cuidado, invitando a un incremento de situaciones de vandalismo, que producen daños en la propiedad pública o privada. ¿Participamos las y los vecinos en el cuidado de nuestro barrio? ¿Puedes explicar algunas acciones de mejora y cuidado que conozcas o en las que participes?

07. Participación



Espacios de participación inclusivos vs excluyentes:

¿Existen espacios de participación en la escuela, barrio, ciudad donde podamos expresar nuestra opinión y seamos escuchados? ¿Son espacios inclusivos donde la diversidad de personas presentes en la ciudad pueden participar activamente?

08. Gestión de conflictos



Dialogar en caso de conflicto vs pelea:

Estas ilustraciones invitan a reflexionar sobre la importancia de recurrir al diálogo en la resolución de conflictos, en lugar de recurrir a la violencia. La importancia de intentar llegar a acuerdos y de respetarnos aunque pensemos de forma diferente. La posibilidad de recurrir a la mediación, en caso necesario, para contribuir a solucionar un conflicto. ¿Cómo solucionamos los conflictos con otras personas? ¿Recurrimos a las manos o al diálogo? ¿Has mediado alguna vez en un conflicto de otras personas para poner paz y buscar una solución?

09. Ocio



Leer vs uso descontrolado de videojuegos:

La lectura como vía de acceso a la cultura y el fomento de la imaginación. En el opuesto el uso descontrolado de videojuegos, reflejado por las lunas y los soles que indican el paso del tiempo.

La reflexión puede incluir preguntas sobre hábitos de lectura (como actividad individual o en familia), el uso de las bibliotecas, etc.; así como del uso de los videojuegos, tipo de videojuegos, y cómo revertir estos hábitos en caso de ser conveniente (mención a efectos nocivos de la adicción a videojuegos: pérdida de hábitos alimentarios, de sueño, reducción de relaciones presenciales interpersonales, etc.). ¿Qué haces en el tiempo libre? ¿Te gusta leer, ver la tele, jugar a videojuegos...? ¿Qué tiempo dedicas a cada cosa? ¿Qué clase de libros/videojuegos te gustan? ¿Vas a la biblioteca? ¿Por qué crees que es importante leer?

10. Relaciones Intergeneracionales



Compartir vs individualismo:

Vivimos en sociedades en las que las relaciones entre diferentes generaciones se hacen cada vez más difíciles y, por ello, deviene necesario disponer de espacios y momentos de encuentro donde poder compartir y aprender unas personas de las otras. Algunas preguntas que podrían orientar el debate: ¿Ayudamos a nuestra/o abuela/o (u otras personas mayores de nuestro entorno) a ponerse al día con las nuevas tecnologías? ¿Qué saberes hemos aprendido de nuestros/as abuelos/as?

11. Convivencia



Comunidades cohesionadas vs comunidades segregadas:

Los seres humanos somos seres sociales por naturaleza. A pesar de que nuestra edad, característica físicas, personalidad, aficiones, creencias... nos diferencian a unos de otros, compartimos el mismo mundo. Esta pluralidad y diversidad puede percibirse como fuente de enriquecimiento personal y social o puede conllevar desencuentros y conflictos. ¿Favorecen nuestras comunidades las relaciones entre personas diferentes? ¿En nuestra escuela o barrio niños y niñas de diferentes procedencias y culturas juegan juntos o se hacen grupos separados? ¿Qué podemos hacer para promover la convivencia entre personas diferentes? ¿Qué pensáis de que se establezcan barreras para detener la necesidad de algunas personas de rehacer su vida en otro lugar? Si alguna vez habéis pensado en marchar al extranjero, ¿cómo os gustaría que os acogieran?

12. Deporte



Compañerismo en el deporte vs deporte agresivo:

El deporte además de permitirnos un estilo de vida más saludable puede ser una herramienta para transmitir determinados valores como el trabajo en equipo, el compañerismo, el respeto al otro, el juego limpio, la superación personal, etc. Por ello, es importante frenar conductas que, a veces, también pueden producirse en la práctica del deporte, cuando competir y ganar a cualquier precio pasan a ser el objetivo principal. ¿Practicas algún deporte? ¿Se requiere de trabajo en equipo? ¿Qué valores se fomentan a través de este deporte? ¿Se ha dado alguna situación agresiva? ¿Cómo podemos frenarlas?

13. Hábitos Alimentarios



Acceso a la comida sana vs comida no saludable:

La reflexión en esta pareja de opuestos puede girar en torno a la conveniencia de una dieta equilibrada y saludable para gozar de una buena salud. En cambio, determinados alimentos (comida fast-food, dulces y bollería) pueden ser una opción puntual, pero de transformarse en un hábito alimentario podrían ocasionar problemas de salud. Todas las personas tienen derecho a poder alimentarse de forma saludable. ¿Quién cocina en casa? ¿Qué alimentos son los más frecuentes? ¿Comemos de forma variada, incluyendo frutas, verduras, legumbres...? ¿Con qué frecuencia comemos dulces, bollería? ¿En nuestra ciudad todas las personas cuentan con un plato en la mesa? ¿Existen comedores sociales o entidades que recolecten comida para las personas con menos recursos? ¿Estas iniciativas son suficientes para asegurar que todo el mundo pueda acceder a una alimentación saludable?

14. Economía Local



Compra en comercios de proximidad vs compra en grandes superficies:

¿Sabemos de dónde proceden los alimentos y artículos que compramos y consumimos? ¿Dónde realizamos las compras? ¿Quién va a la compra? ¿Conocemos la cadena por la que pasan los productos que compramos en grandes superficies y que, a menudo, nos venden envasados? ¿Es una compra justa que respeta a los productores y responsable con el medioambiente? ¿Es posible reducir el uso del plástico? ¿Qué efectos tiene para nuestro barrio o ciudad la compra en comercios de proximidad? ¿Qué beneficios e inconvenientes tienen las compras por internet?

15. Acceso a la Cultura



Equidad vs igualdad:

La desigualdad está presente en nuestras sociedades, esta desigualdad hace que no todas las personas puedan acceder a las oportunidades culturales y formativas de nuestra comunidad. Por ello, no siempre es suficiente con ofrecer recursos para promover la cultura, sino que es necesario tener en cuenta el contexto desigual desde el que se parte para poder garantizar la igualdad de oportunidades a las personas con menos recursos. ¿Realizas alguna actividad cultural fuera de la escuela? ¿Qué tipo de actividad es? ¿Crees que todas las personas pueden acceder a este tipo de actividad? ¿Vas a visitar museos en familia o con amigos/as, además de las visitas que organizan las escuelas? ¿Y a actuaciones de teatro o música? ¿Son abiertas a todos los públicos o el precio impide que personas con menos recursos no puedan asistir?

16. Educación inclusiva y de calidad a lo largo de la vida



Educación inclusiva vs educación para algunas personas:

¿Hay diversidad en las escuelas (niños, niñas, personas de diferentes procedencias...)? ¿Crees que todas las personas tienen oportunidades para seguir estudiando lo que se proponen? ¿Hay profesiones realizadas principalmente por hombres o por mujeres? ¿Por qué crees que es? ¿Cómo podemos cambiar estas tendencias? ¿Existe una oferta formativa para las personas mayores? ¿Por qué es importante seguir formándonos a lo largo de la vida?

Pliégame!

