

Reglas del Juego



El objetivo del juego es dotar al profesorado de un material didáctico, pero divertido, donde introducir pautas de Buenas prácticas de convivencia y respeto cívico. A través del juego los participantes reflexionan sobre las conductas inapropiadas o incívicas que se producen en la ciudad de Barbastro.

Descarga el siguiente material de la página web del Ayuntamiento

Dodecaedro: descarga y monta la figura de 12 caras en las que se incluyen los diferentes comportamientos ambientales y cívicos adecuados que componen la Campaña Barbastro Limpio.

Escenarios: 4 ilustraciones en formato DIN A4 que representan 4 escenarios reales de la ciudad y donde aparecen situaciones y elementos fácilmente identificables y que no corresponden con buenas prácticas ambientales y cívicas.

Se distribuyen los alumnos en 4 grupos o equipos. Cada grupo elegirá al azar según los colores del dodecaedro (cada color corresponde a un escenario) o a voluntad del profesor, uno de los 4 escenarios ilustrados.

Alternativa 1

La dinámica consiste en observar y detectar aquellos comportamientos inadecuados que se encuentran en la ilustración. Para ello contarán con un tiempo concreto que determinará el profesor. Pasado el tiempo éste lanzará el dado y la situación que salga, será explicada por el portavoz del grupo que tenga en su escenario dicho comportamiento.

Llevar a la reflexión la situación y debatir entre todos los comportamientos incívicos.

Los grupos pueden intercambiar los escenarios, si es conveniente, de manera que cada grupo pueda reflexionar en cada una de las situaciones.

Alternativa 2

Cada uno de los grupos tiene que buscar y apuntar los comportamientos inadecuados que vea en su escenario, dando el profesor un tiempo determinado según la edad de los participantes.

Una vez pasado el tiempo, cada grupo expondrá al resto de compañeros los comportamientos negativos encontrados en su ilustración, adoptando el rol de “concienciador cívico” intentando sensibilizar y concienciar al resto de la clase.