



Dinámica del juego

Presentación

“Los niños juegan como viven, y jugando aprenden a vivir”
José Martí

Les presentamos un juego que surge de manera conjunta en el trabajo sostenido desde el Programa de Economía Social y Ambiente junto a organizaciones de recuperadores/as urbanos/as (Los Triunfadores y COREME) en el fortalecimiento de la Promoción Ambiental.

Esta propuesta de juego busca por un lado promover valores vinculados al cuidado del ambiente, la solidaridad y el cooperativismo, y valorizar el trabajo de los/as recuperadores/as. Por otro lado, impulsar de manera creativa el ejercicio de la memoria y las matemáticas, las capacidades perceptivo-motoras, la coordinación, la posibilidad de conocimiento de sí mismos/as y su entorno, la paciencia y el trabajo en equipo.

Desde un paradigma de extensión crítica, entendemos el juego, la ternura y el afecto como componentes indispensables de todo proceso pedagógico.

Esperamos lo disfruten.

¡A jugar!



Concepto General

El “**Pescatutti**” es un juego didáctico para uno o más participantes; se puede jugar en forma individual o en equipo. Combina la destreza física y conocimientos de matemática y ambiente, el objetivo del juego es conseguir una cantidad determinada de piezas de materiales reciclables que se define al iniciar el juego entre sus participantes. Se puede jugar a partir de los 6 años (o en la medida que los niños sepan sumar), el objetivo del juego es conseguir las piezas que sumen el mayor valor.

Contiene

Un reglamento, un dado especial, una caña de pescar y 24 piezas con imágenes de materiales reciclables

Preparación

Mezclar las piezas en una superficie. Establecer una distancia considerable entre cada pieza si se desea mayor facilidad y a la inversa si se requiere mayor dificultad en el juego. Los/as participantes tiran el dado para formar la ronda de turnos; el/la primero/a en sacar el color verde, será el/la primer/a participante en pescar; los/as siguientes pescarán según el orden en que hayan obtenido el color verde en las tiradas del dado

Para jugar con los/as más pequeños/as:

El/la participante tira el dado para definir la pieza con el color de fondo que tiene que pescar. Si consigue pescar esa pieza, vuelve a tirar el dado para pescar nuevamente. Si no lo consigue, pierde el turno y continúa otro/a participante.

Variante de un participante con compañía de un/a adulto/a:

El/la adulto/a puede dar otras indicaciones para definir la pieza a pescar. Por ejemplo: pescar la pieza con fondo color verde que tiene una imagen de una caja de cartón o pescar la que tiene una imagen de un diario.

Para jugar con los/as más grandes:

Es conveniente, previamente, ponerse de acuerdo entre los y las participantes respecto al tiempo disponible para pescar cada pieza. El/la participante tira el dado para definir la pieza con el color de fondo que tiene que pescar. El/la participante puede elegir pescar la pieza con el valor¹ más alto para sumar más puntos. Si consigue pescar la pieza con el

¹ Es importante mencionar que el valor que hemos asignado no es arbitrario, si no que se hizo en base al valor actualizado a agosto del 2020 del precio por kilo que los/as recuperadores/as urbanos/as venden los materiales. Esto permite visibilizar la cantidad de trabajo que lleva para ellos/as acceder a un ingreso digno con la venta de los materiales.

color de fondo que indicó la tirada del dado, puede volver a tirar el dado solo una vez más para pescar nuevamente.

Si pesca una pieza con un color de fondo diferente a lo indicado en la tirada del dado, esa pieza no suma puntos o se puede optar restar esos valores al finalizar la partida.

Dificultad

Estas piezas tienen los valores más altos, pero para conseguirlas es necesario superar los desafíos:

 	Con la indicación de un/a participante, pescar el telgopor o las llaves con los ojos vendados. Importante: en caso de que la indicación la realice el participante contrario no debe hacerlo de forma incorrecta.
	Pescar con la mano no hábil
	Pescar sostenido/a en un pie.

Final de la partida:

Cuando el/la primer/a participante consiga la cantidad de piezas que se haya definido al inicio de la partida. O cuando se hayan pescado todas las piezas se debe realizar la suma o resta de puntos de cada una y resultará ganador/a el/la participante que haya sumado más puntos.

Variante cooperativa

En esta modalidad del juego, se debe comenzar rompiendo con la idea de la competencia y de ganadores versus perdedores. En este caso, nadie gana ni pierde, sino que entre todos/as los/as participantes construyen el juego de manera colectiva y participativa.

Para ello, se colocan todas las piezas mezcladas en el espacio. Los/as participantes van participando por turno. Con los ojos vendados, se le da algunas vueltas en el espacio (con cuidado para no marear, el objetivo es solo desorientar en el espacio). Luego debe pescar con los ojos tapados, con la ayuda de las indicaciones que el resto de participantes le brinda para aproximarse a una pieza.

Una vez que logra pescar una pieza, pasa a jugar otro participante. El juego continúa hasta que se terminan las piezas.

