



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, COREME, La Fortaleza de mi Tierra y El Humito, en el fortalecimiento de la Promoción Ambiental.

Tanto en la idea como en la elaboración, desde la recolección de los materiales hasta la confección de cada pieza del juego, hemos estado comprometidas personas que trabajamos en el Área de Innovación Social de la Universidad y socios/as de las cooperativas, porque consideramos que comprometerse es también poner el cuerpo y las manos.

En este contexto tan especial como sociedad, desde la Universidad buscamos acercarnos y acompañar a niños/as y sus familias en sus procesos de aprendizaje, pero también para propiciar un espacio de juego y encuentro.

Esta propuesta de juego busca por un lado promover valores vinculados al cuidado del ambiente, la solidaridad y a valorizar el trabajo de los/as recuperadores/as. Por otro lado, impulsar de manera creativa el ejercicio de la memoria y las matemáticas, la motricidad fina, la paciencia y 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 geometría, matemática y ambiente, el objetivo del juego es conseguir una cantidad determinada de fichas de materiales reciclables que se define al iniciar el juego entre sus participantes. A partir de los 6 años (o en la que medida que les niños sepan sumar), el objetivo del juego es conseguir las fichas que sumen el mayor valor.

Contiene

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

Preparación

Mezclar las fichas en una superficie. Establecer una distancia considerable entre cada ficha 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 participantes pescarán según en 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 ficha con el color de fondo que tiene que pescar. Si consigue pescar esa ficha, 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:

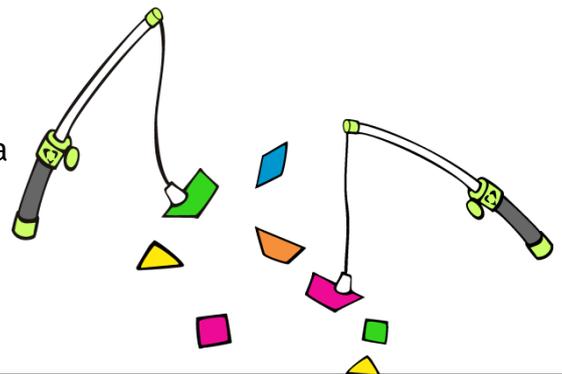
El/la adulto/a puede dar otras indicaciones para definir la ficha a pescar. Por ejemplo: pescar la ficha con fondo color verde que tiene una imagen de una caja de cartón o pescar el trapecio que tiene una imagen de un diario.

Para jugar con los/as más grandes:

Es conveniente ponerse de acuerdo entre los y las participantes respecto al tiempo disponible para pescar cada ficha. El/la participante tira el dado para definir la ficha con el color de fondo que tiene que Si pesca una ficha con un color de fondo diferente a lo indicado en la tirada del dado, esa ficha no suma puntos o se puede optar restar esos valores al finalizar la partida.

Dificultad

Estas fichas tienen valores altos, pero para Poder conseguir las es necesario superar los desafíos:



 	<p>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.</p>
	<p>Pescar con la mano no hábil</p>
	<p>Pescar sostenido/a en un pie.</p>

● Final de la partida:

Cuando el/la primer/a participante consiga la cantidad de fichas que se haya definido al inicio de la partida. O cuando se hayan pescado todas las fichas se debe realizar la suma o resta de puntos de cada ficha 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.