



Os presentamos un divertido **JUEGO COOPERTIVO** de cartas que ofrecerá a las y los más peques cuidar a cuatro seres vivos que están sufriendo diferentes peligros y encargarnos de que no les falten los cuidados necesarios para mantener su supervivencia. Este juego a través de sus personajes se representa a las personas, animales, fondo marino y medio natural para aprender a corresponsabilizarnos de la sostenibilidad de la vida planetaria.

A través de este juego cooperativo acercamos a edades tempranas la importancia de garantizar el cumplimiento de los **Derechos Humanos**, analizar cómo muchas veces estos se vulneran, reconocernos como titulares de derechos, pero también de responsabilidades, RECONOCER que somos **interdependientes** entre las personas, así como **ecodependientes** con la vida terrestres. Un juego de cartas que descubre **LA IMPORTANCIA DE LOS CUIDADOS PARA PONER LA VIDA DE LAS PERSONAS Y EL PLANETA EN EL CENTRO y lograr un desarrollo sostenible.**

¡Ya no hay excusa! ipor fin podemos CUIDAR de los SERES VIVOS más importantes del planeta! Hemos visto que hasta ahora las personas adultas no han hecho demasiado bien las cosas DESCUIDANDO lo más importante del mundo, los seres que habitamos la tierra, algunos de ellos están en peligro de extinción, se están secando o pronto tendrán enfermedades difíciles de curar. ¿Les reconoces?... ¡EXACTO!, UN BEBÉ, UN LINCE, UNA TORTUGA MARINA Y BAOBAB necesitan de tus cuidados para mantener la vida, pero no va a ser nada fácil, diferentes elementos externos harán lo posible para que no lo consigamos. DEBEMOS MOSTRAR AL MUNDO QUE SOMOS CAPACES DE OFRECER LOS MEJORES CUIDADOS las personas que puedan cuidar MEJORES CUIDADORAS Y CUIDADORES QUE ESTOS SERES PUEDEN TENER.

1

EDAD RECOMENDADA: a partir de 4 años si solo usamos las cartas para crear historias, inventar cuentos.

A partir de los 6 años podrán seguir las normas del juego.

DURACIÓN: unos 25 minutos cada partida.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: número mínimo de 2 personas y máximo de 25 personas repartidos en grupos, será necesario un mínimo de 2 grupos y un máximo 6.



COMPONENTES DEL JUEGO

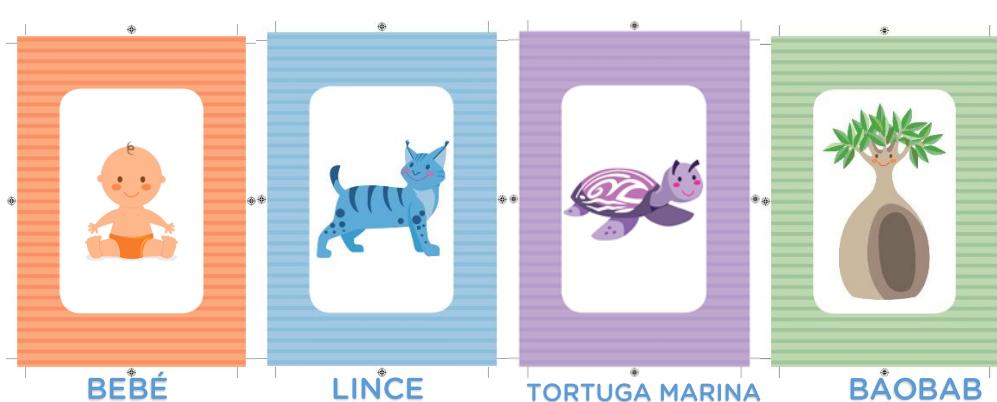
Lona grande

Para colocar en el suelo la imagen de los 4 seres vivos que tenemos que cuidar, es posible imprimir únicamente la imagen de los personajes y colocarlos sobre una mesa o el suelo de la misma forma que se presenta en la lona.



4 cartas “SERES VIVOS”: BEBÉ, LINCE, TORTUGA MARINA Y BAOBAB.

En el caso de que nos parezca más cómodo, podemos solo disponer de las 4 cartas que debemos colocar sobre una mesa o en el suelo.

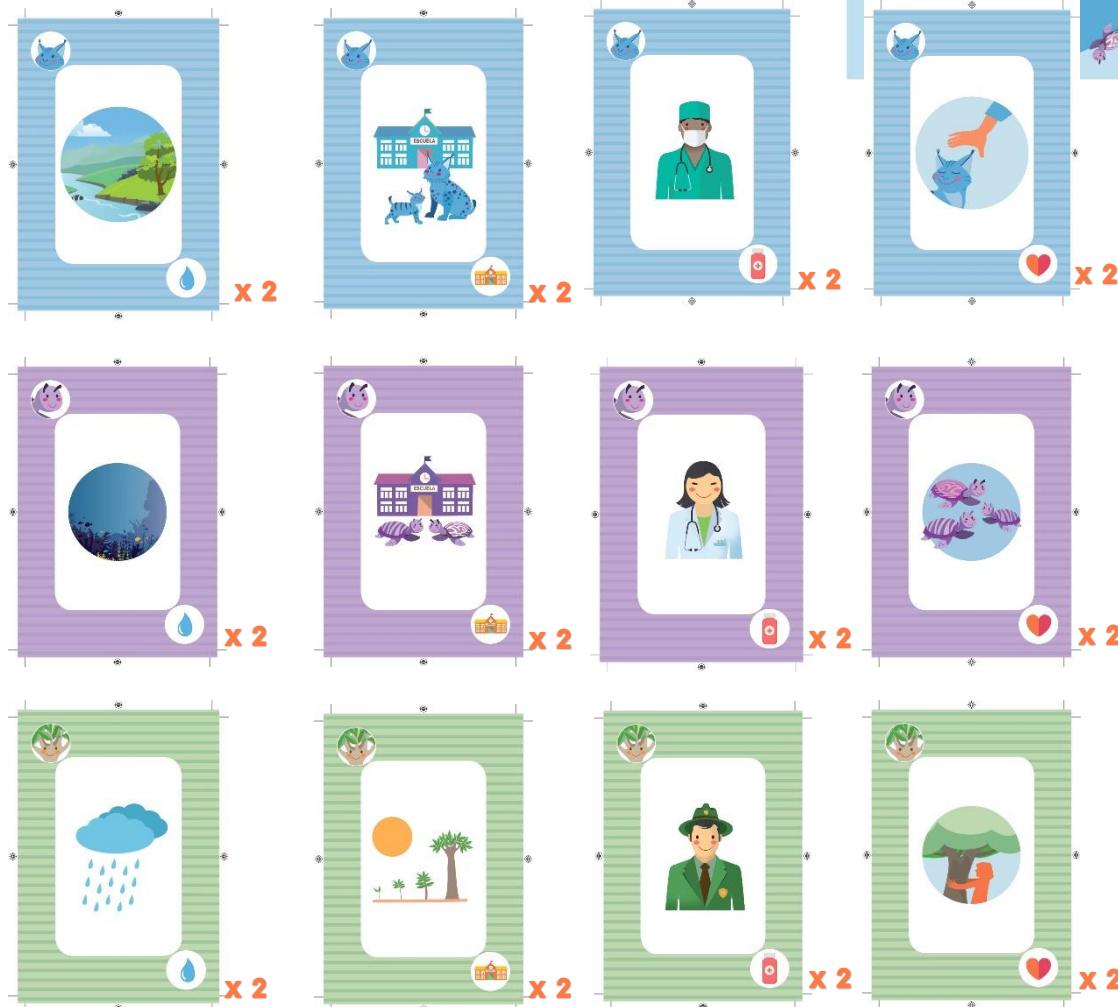


32 cartas de CUIDADOS

4 cuidados por cada ser vivo: AGUA, EDUCACIÓN (escuela), MEDICINAS (médico/a), AFECTOS (cariño y ternura). Abrá que fijarse en el dibujo de la esquina superior izquierda o en el color de la carta para saber a qué SER VIVO corresponde cada carta de CUIDADOS



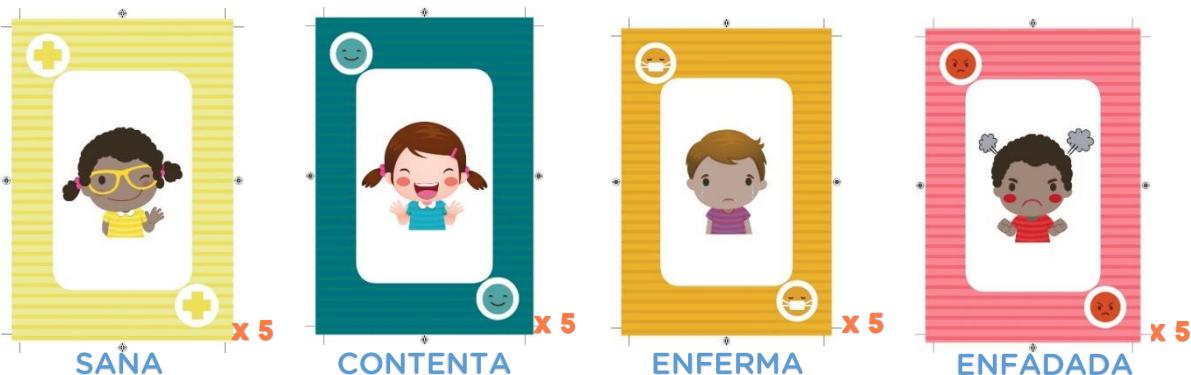
**INSTRUCCIONES Juego de cartas cooperativo
¡CUIDADO! EN PELIGRO**



3

20 cartas de ESTADO: SANA, CONTENTA, ENFERMA, ENFADADA.

Estás cartas de ESTADO sirven para todos los "SERES VIVOS"





25 cartas de ACCIÓN: BOLSA DE DINERO, TORNADO, POLICÍA, SEQUÍA Y SEÑOR CAPITARCADO



OBJETIVO DEL JUEGO

Entre todas y todos deberemos conseguir que cuatro SERES VIVOS, bebé, tortuga marina, lince y baobab reciban los 4 CUIDADOS necesarios para mantenerse vivos y felices, así asegurarnos la sostenibilidad del planeta y de todos los seres vivos que habitamos en él. Además de bien cuidadas, necesitarán que esos SERES VIVOS no se encuentren en ESTADO de enfado ni enfermedad. Todo esto no será fácil, ya que algunos elementos o ACCIONES externas entorpecerán nuestro objetivo. El juego terminará cuando los 4 seres vivos tengan los 4 cuidados que necesitan sin que tengan estados de enfado o tristeza sobre ellos.

PREPARACIÓN

Lo primero es hacer los grupos, para ello se puede usar cualquier juego de animación que ya conozcamos, realizar un sorteo o simplemente animar a que niños y niñas de forma libre compongan los grupos, lo importante es que estos sean mixtos y diversos. Deberemos hacer un mínimo de 2 o un máximo de 6 grupos. Los grupos se sentarán alrededor del tablero, lona grande o de las 4 cartas de personajes SERES VIVOS (Bebé, Lince, Tortuga Marina y Baobab)

4

Se coloca el tablero, lona grande o 4 cartas en el suelo, así encontraremos las 4 imágenes de los seres vivos en el centro, separadas unas de otras para que todas las personas del grupo sentadas alrededor puedan alcanzar a colocar las cartas.

El fin del juego es que los 4 seres vivos (Bebé, Tortuga, Lince y Baobab) tengan los 4 cuidados necesarios en cada una de sus esquinas (cada ser vivo tiene sus cartas de cuidados específicas), para ello deberemos conseguir que dispongan de agua, asistan a la escuela, dispongan de medicinas y reciban afectos. Además de bien cuidados, los seres vivos necesitarán que no estén en estado de enfado ni tristeza. La dificultad será ponernos de acuerdo con el grupo en que carta colocar, al ser un juego cooperativo tenemos que tener en mente que todos los grupos tienen el mismo objetivo ofrecer los cuidados necesarios para los 4 personajes.

EMPIEZA EL JUEGO

Se barajan las cartas y se reparten 4 a cada grupo, el resto se colocarán en un mazo en el centro del tablero boca abajo, será el mazo de robo.

Si el grupo tiene menos de 6 años podrán colocar sus 4 cartas boca arriba para que pueda verlas todo el grupo y también el resto de participantes, si las y los participantes son mayores de 7 años, esto no será necesario, podrán ver las cartas solo el grupo, así le dará más emoción al juego.

Empieza el juego, por turnos, cada grupo jugará una carta y luego robará una carta del mazo para reponer la jugada y volver a tener las 4 cartas. Siempre se tendrá que jugar una carta, no se puede descartar ninguna introduciéndola en el mazo de nuevo, un ejemplo es que si se juega una carta de cuidado que ya tiene el ser vivo, esa carta no se podrá usar, se tendrá que reservar y habrá que elegir otra.

Cada grupo tendrá que usar una de sus cartas durante su turno, con esta carta de cuidados se podrá darles cuidados a los seres vivos colocándola en la esquina correspondiente de la carta grande del ser vivo que corresponda del tablero o lona (Cada ser vivo necesita unos cuidados concretos, por lo que cada carta tiene un ser vivo asignado), estos cuidados serán AGUA, ESCUELA MEDICINAS O SALUD Y AFECTOS O CARIÑO, o bien jugar una carta de estado (sana/ enferma contenta/enfadada) estas cartas sí afectan a cualquiera de los cuatro seres vivos, si jugamos la carta de sana o contenta la dejaremos sobre el ser vivo en cuestión

Editado por

InteRed

Financiado por





y ahora lo tenemos feliz y saludable, pero si jugamos la carta de enfado y enferma pasara lo contrario , estará enfadado o enfermo. En el caso de que juguemos una de estas cartas y el ser vivo tenga la contraria ya las dos se anulan y se retiran del ser vivo.

Tenemos las **cartas de acción** para mejorar la situación de los seres vivos o en ocasiones empeorarla, estas son divertidas o bien nos van a traer de cabeza, las cartas de ACCIÓN serán:

Bolsa de dinero: retira la medicina de un ser vivo.

Tornado: Cambiamos las cartas con el grupo que tenemos a la derecha.

Sequía: retiras el agua de un ser vivo.

Policía: Todas las personas de los grupos se levantan y se mezclan y así formar nuevos grupos.

Señor Capitarcado: cuando tengamos esta carta será obligatorio jugarla , se deberán retirar 4 cartas de cuidados o estados positivos (sana o contento)que ya estén colocadas en los seres vivos del tablero o la lona.

El juego termina cuando los 4 seres vivos tengan las 4 cartas de cuidados y ninguna de estado negativo (enferma y enfadado).

CONSIDERACIONES

No se puede colocar cartas de cuidados repetidas sobre un mismo ser vivo. Si un ser vivo tiene comida no se puede poner comida de nuevo.

Las cartas de estado no son acumulativas. Es decir, a un ser vivo que esté enfermo no se le puede poner otra carta de enfermedad.

Siempre hay obligación de jugar una carta.

Si aparece la carta de acción Señor Capitarcado será obligatorio usarla en el momento.

Podemos retirar número de cartas de CUIDADOS ESTADOS Y ACCIONES para adaptarnos a la edad y número de participantes así como para hacer las partidas más cortas.

Consejos para jugar con menores de 6 años:

Para niñas y niños menores de 6 años se recomienda empezar jugando sin cartas de acción e ir incluyendo las mismas de una en una en partidas posteriores.

Si son menores de 6 años, aconsejamos que los grupos coloquen las cartas boca arriba y que todo el mundo pueda verlas, de esa forma se facilitarán las jugadas entre ellas y ellos.

5

PISTAS PARA REFLEXIONAR

Seres vivos

BEBÉ: No tiene asignado género, observar si el grupo le asigna un género. Simboliza las personas que viven en el planeta, se pueden trabajar diferentes roles y estereotipos, así como nuestros modos de vida y decisiones afectan a otras personas y al planeta

LA TORTUGA: simboliza el fondo y la vida marina, es vulnerable, no ofrece resistencia y están en peligro de contaminación, dónde la extinción de animales y plantas marinas es inminente, además de contribuir a la cada vez más escasez de agua en la tierra.

LINCE: Animal en peligro de extinción, simboliza la vida terrestre, viven en hábitat que las personas ocupamos, es con este tipo de animal cuando se ve muy clara la relación de poder que ejercemos, (EGO o ECO).

BAOBAB; simboliza el mundo vegetal, los bosques, plantas, etc... y también es un guiño al continente más desertificado y con mayor desigualdad cómo es África. La sequía no solo acaba con la vida de plantas,



animales y personas sino que un nuevo acontecimiento influye en las personas LAS MIGRACIONES CLIMÁTICAS.

Cartas de Cuidados

Agua: Simboliza el Derecho al agua, un acceso al agua individual y colectivo El derecho al agua es un derecho vital porque el agua ocupa un lugar fundamental en la vida cotidiana y en el entorno de todas las personas, adultas o infancia. El derecho al agua implica el derecho a un agua de calidad en cantidad suficiente y el derecho a unos medios de saneamiento adecuados para prevenir enfermedades y preservar así la calidad de los recursos hídricos. Es una obligación tener un agua limpia y no contaminada para que animales y plantas puedan mantener su propio ecosistema.

Escuela: Simboliza el derecho a la educación y el crecimiento que todo ser vivo necesita. También plantea ¿qué modelo educativo queremos? Necesitamos apostar por una educación transformadora para la ciudadanía global.

Medicina o Salud: Derecho a la Salud y bienestar, Garantizar una vida sana y promover el bienestar en todos los seres vivos es esencial para el desarrollo sostenible.

Afectos y cariño: dar y recibir afecto, nos convierte en personas sanas, felices, empáticas, promueve el trabajo en equipo, la cooperación y facilita la resolución de conflictos de forma pacífica.

cartas de acción

Bolsa de dinero: representa el sistema de mercado capitalista, todo se compra y se vende, hasta la garantía de los derechos humanos están vinculados a esta estructura de mercado.

Tornado: El contexto global está en constante cambio, hay que tener capacidad de adaptación conocer la dimensión local global desarrollar competencias como la empatía, solidaridad, resiliencia, para desde nuestro nuevo contexto seguir trabajando por un mundo mejor.

6

Sequía: Somos responsables del calentamiento global y el cambio climático, pero también podemos pararlo.

Policía: representa las migraciones, dónde la diversidad e interculturalidad serán necesarias para construir una nueva ciudadanía global.

Señor Capitarcado: Relaciones de poder, un mundo patriarcal y con ideas hegemónicas dónde unas pocas personas con dinero tienen el control y toman decisiones sobre todo el planeta. Pero, también nosotras hacemos lo mismo ¿cómo tomamos las decisiones de a quién quito el qué?, ¿Quién se queda sin nada? ¿son más importantes las personas que las plantas? ¿tomo la decisión de quitar a quien tengo más cerca o a quién tengo más lejos? ¿a quién tiene más o a quién tiene menos?