

# IV SEMANA REDONDA

## NUESTRO HOGAR EN ARMONÍA

¿Qué significa vivir en armonía con la Naturaleza?

La naturaleza es una fuente de vida, belleza y armonía. Nos ofrece recursos, beneficios y experiencias que nos enriquecen como seres humanos. Sin embargo, a veces nos olvidamos de su valor y la descuidamos o la dañamos con nuestras acciones.

Debemos ser conscientes de que formamos parte de la naturaleza y al ser un elemento más, todas nuestras acciones pueden alterar los procesos que mantienen el equilibrio y estabilidad de los ecosistemas.

¡Os invitamos a descubrir cómo a través de este juego!



## Elementos de juego

• **Tablero:** en el tablero de juego encontrarás las diferentes estancias de una casa: el salón, la cocina, el baño, las habitaciones y el desván o trastero donde se guardarán todas aquellas cosas que ya no usamos o que no queremos.

• **Fichas:**

- **53 fichas circulares** con dibujos que representan diferentes elementos que nos proporciona la naturaleza y otros que producimos a partir de materias primas que provienen de ella. Puede tratarse de recursos: alimentos, agua, energía o materias primas necesarias para la fabricación de diferentes objetos (ropa, libros, envases, juguetes, aparatos electrónicos etc.) o elementos no materiales como entornos naturales o seres vivos que forman parte de la biodiversidad de nuestro planeta
- **13 fichas cuadradas** con dibujos que hacen referencia a algunas de las 7 erres (rediseñar, reducir, reutilizar, reparar, renovar, recuperar, reciclar)

## **Número de jugadores/as**

El juego puede realizarse de forma individual o por equipos en función del número de participantes.

Podéis imprimir un solo juego de fichas y jugar toda la clase por equipos o imprimir varios tableros y juegos de fichas, formar varios grupos con 5 o 6 jugadores cada uno y jugar individualmente en cada grupo.

## **Objetivo del juego**

El objetivo del juego es que cada equipo/participante consiga tener en su poder una ficha circular con un elemento que pueda considerar “útil y/o necesario” para vivir.

## **Preparación del juego**

Se mezclan las fichas circulares y se reparte una a cada participante/equipo, que deberá colocarla sobre la mesa de juego, a la vista del resto de participantes.

Las fichas sobrantes se colocan boca abajo sobre la mesa de juego.

## Dinámica de juego

Por turnos, cada participante/equipo deberá decidir si se queda con la ficha que le ha tocado o la intercambia con la de otro jugador/a o equipo. Nadie puede negarse a realizar el intercambio.

Tras esta primera ronda de cambios se preguntará a los participantes si todos están satisfechos con las fichas que han recibido como consecuencia de los intercambios.

Aquellos participantes/equipos que no lo estén, pueden dejar la ficha en el desván de la casa y coger una nueva ficha del montón.

A la hora de realizar estos descartes, se deberá tener en cuenta que el **número máximo** de fichas que pude albergar el **desván son 7**. En caso de que el desván esté completo, se podrán dejar las fichas en **otras estancias** de la casa, teniendo en cuenta que cada una de ellas solo podrá albergar un máximo de **3 fichas**.

Pueden hacerse varias rondas, hasta que se terminen las fichas del montón, o el desván y el resto de las estancias de la casa estén llenas.

En ese momento ya no se pueden intercambiar fichas.

Pararemos el juego para preguntar a los equipos/participantes acerca de las siguientes las siguientes cuestiones:

- ¿Todos los equipos/participantes han quedado satisfechos con sus fichas? ¿Por qué?
- ¿Qué tipo de fichas han quedado en las estancias de la casa? ¿Por qué se han desechar de esas fichas?
- Fijémonos en cómo ha quedado la casa. ¿Apetece vivir en esta casa? ¿Qué consecuencias tiene que la casa esté así? ¿Puede afectar a otras personas que viven en ella?
- ¿Qué podríamos hacer para que las estancias de la casa no estuvieran repletas de cosas de las que nos hemos desechar?

Cada equipo/participante deberá exponer por qué se han quedado con las fichas que tienen en su poder y cuáles han intercambiado o han dejado en alguna de las estancias y por qué.

Como no hay fichas infinitas y la capacidad de almacenaje de la casa es limitada, probablemente haya algún equipo/participante que a pesar de haber podido hacer intercambios o haber podido dejar aquellas que no querían en alguna de las estancias de la casa, no estén satisfechos con la ficha que se han quedado.

Os dejamos algunas conclusiones que pueden servir para guiar la reflexión con vuestro alumnado:

Nuestra casa **no tiene una despensa infinita** y la capacidad de almacenaje de las estancias tampoco. No podemos seguir cogiendo fichas eternamente ni almacenando las que no queremos en las diferentes estancias de la casa.

Además, a lo largo del juego hemos podido ver cómo se ha ido quedando la casa. Sucia, con residuos y objetos por todas partes y contaminada. A nadie le gustaría vivir en una casa así, sucia y desordenada. Pero además la casa no es solo nuestra, esta situación puede afectar al resto de habitantes.

En nuestro planeta ocurre algo parecido. Muchos de los **recursos** que se muestran en las fichas o que son empleados para fabricar los objetos que aparecen en ellas, son **limitados** y la **capacidad de almacenar los residuos o absorber impactos** que puede provocar su uso o fabricación también es **limitada**.

De hecho, a lo largo del juego, es muy probable que las primeras fichas de las que se deshagan sean las que representan objetos rotos o en mal estado, residuos, o agua contaminada...

En función de la edad de los participantes y el tiempo disponible podréis profundizar acerca de este tema (diferenciar entre las fichas recursos renovables y no renovables, identificar impactos: contaminación de agua, contaminación atmosférica, agotamiento de recursos, impactos sobre fauna y flora, acumulación de residuos...).

*Nuestro planeta nos provee de todo lo que necesitamos para vivir, pero no es una despensa infinita de la que extraer todo lo que queramos ni un desván ilimitado en el que depositar todo lo que ya no necesitamos. No estamos solos en nuestro planeta, formamos parte de un todo vivo e interconectado en el que nuestras acciones tienen un impacto en el medio ambiente.*

Vivir en **armonía** con la naturaleza implica **reconocer la importancia de los procesos ecológicos** y buscar formas de **preservarlos y protegerlos**, evitando su alteración o degradación por la acción humana.

Así, contribuiremos a la conservación de la biodiversidad, los recursos naturales y los servicios ecosistémicos que nos brindan bienestar y calidad de vida.

*Debemos cambiar nuestra relación con el planeta.*

Tras esta reflexión se colocan sobre la mesa de juego las 13 cartas rectangulares que representan las **7 erres de la economía circular**.

Por turnos, cada uno de los equipos/participantes deberá intentar vaciar las diferentes estancias de la casa, recogiendo alguna de las fichas que se encuentran en ellas y colocarlas sobre alguna de las 13 fichas rectangulares.

Una vez que se hayan vaciado todas las estancias de la casa o que, aunque quede alguna ficha en alguna de ella, los participantes consideren que esas fichas no se pueden recolocar, podréis guiarles a través de las siguientes preguntas, para comprender qué ha ocurrido:

- ¿Cómo han quedado ahora las diferentes estancias de la casa?
- ¿Qué hemos conseguido?
- ¿Qué creéis que ocurrirá con las fichas que habéis colocado sobre las diferentes erres?
- ¿Creéis que con estas erres estamos ayudando de alguna manera al medio ambiente?

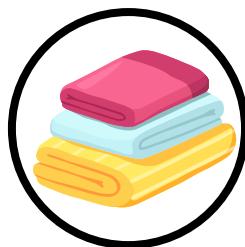
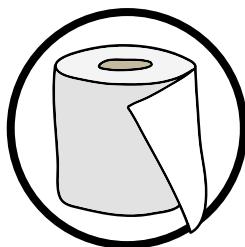
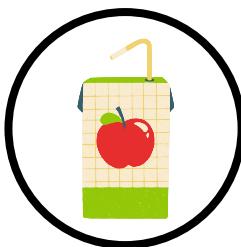
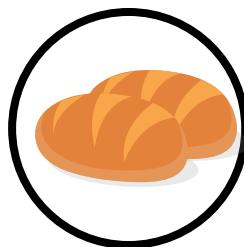
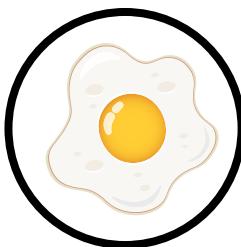
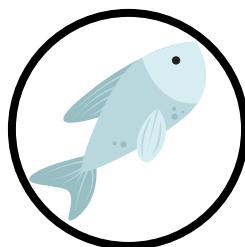
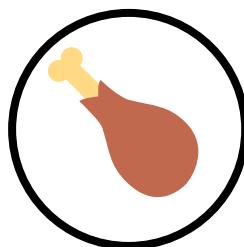
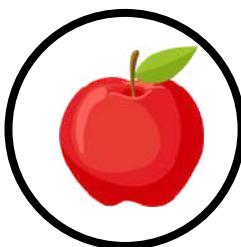
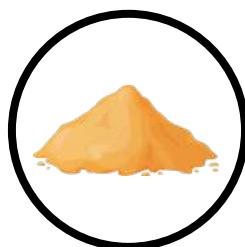
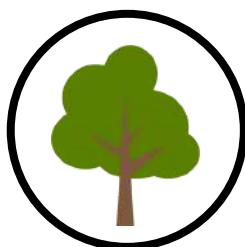
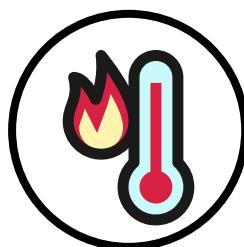
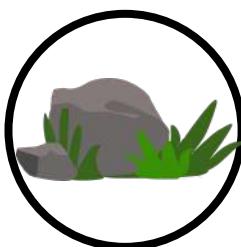
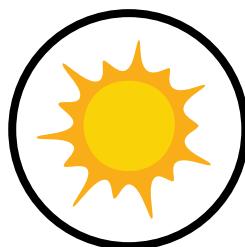
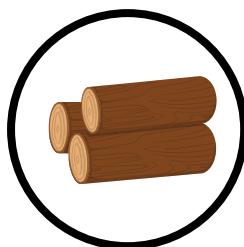
El objetivo de esta segunda fase del juego es reflexionar acerca de aquellas **acciones y hábitos** que pueden incorporar en su día a día para conseguir **vivir en armonía con la naturaleza**.

Esta reflexión puede servir de introducción para la actividad del día 4 de esta Semana Redonda. ¡Anímate también a realizarla!

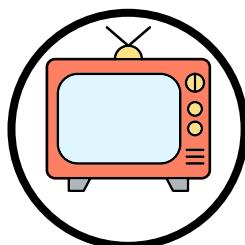
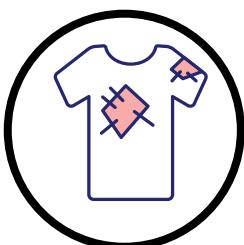
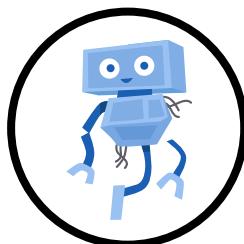
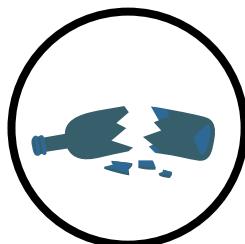
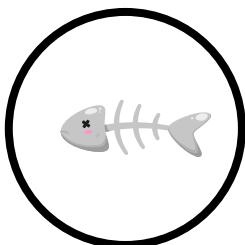


# MATERIAL

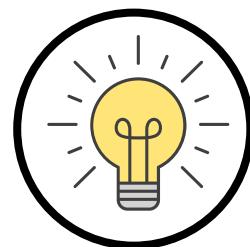
## Fichas



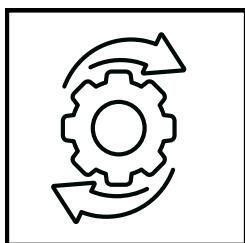
## Fichas



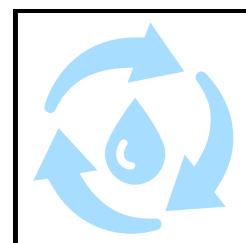
## Fichas



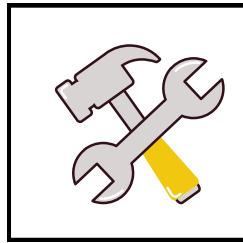
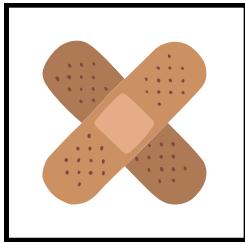
**REDISEÑAR REDUCIR**



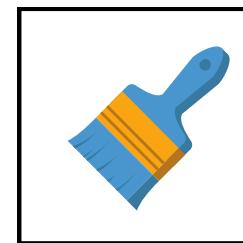
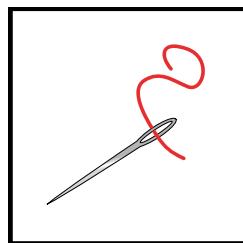
**REUTILIZAR**



**REPARAR**



**RENOVAR**



**RECUPERAR Y RECICLAR**



# ¿Qué coges y qué dejas?

La naturaleza nos da,  
¿para qué lo utilizamos?  
¿dónde acaba lo que ya hemos usado?

