

# La alternativa del juego. Collage

## 1. DEFINICIÓN

Se trata de un juego de roles en el que el grupo clase es dividido en tres grupos. Cada uno de ellos tiene unas consignas propias, pero una común que consiste en ver cuál es el mejor trabajo de los realizados por los tres ante una misma propuesta. Se encontrarán con que no hay material suficiente para hacerlo los tres.

## 2. OBJETIVOS

Analizar las actitudes y mecanismos que provoca una dinámica competitiva, así como diferentes formas de enfrentarla.

## 3. PARTICIPANTES

Grupo, clase... a partir de 10 años.

## 4. MATERIAL

4 cartulinas, 1 barra de pegamento, 1 rotulador y una revista atrasada.

## 5. CONSIGNAS DE PARTIDA (AQUELLO QUE SE DICE A TODOS/AS)

Sólo se podrá utilizar el material que el/la animador/a coloque en la mesa central. Se divide al grupo en tres subgrupos de igual número de personas y un cuarto grupo de tres observadores/as (uno por grupo). Cada uno de ellos tiene 20 minutos para realizar un collage que represente, por ejemplo, las cuatro estaciones del año. Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotulado al menos el título. Antes de cumplirse los 20 minutos se han de entregar los collages al animador/a. Se trata de ver qué grupo lo hace mejor.

## 6. DESARROLLO

Una vez dadas las consignas generales y divididos los subgrupos, se les da un tiempo antes de comenzar el trabajo, para que se organicen y dar los roles específicos de cada subgrupo, comenzando por los de los/as observadores/as. Hay que hacer especial hincapié

en que nadie se puede salir del asignado. Una vez explicados los roles de cada subgrupo, se coloca el material en el centro y se da la señal de inicio.

## 7. EVALUACIÓN

Primero se debe hacer una rueda en la que cada uno/a, sin entrar en debate, cuente cómo se ha sentido. Sólo sentimientos.

Después, los/as observadores/as cuentan, lo más objetivamente posible, el desarrollo del juego, explicando a todo el gran grupo cuál era la consigna específica del grupo que observaba.

A continuación se puede abrir un debate sobre las actitudes que se han dado y se dan en un ambiente de competición: ¿qué resultados se han obtenido con las diferentes actitudes: violentas, pasivas, no violentas...?, ¿qué reacciones han generado?, ¿qué tipo de respuestas pueden ser efectivas para hacer lo "que es justo"?, ¿a quién sirve competir y a quién cooperar?...

Es habitual que en el transcurso del juego puedan surgir situaciones fuertes, incluso la creación de verdaderos ejércitos o fuerzas armadas para defender "la propiedad" (el mural único), que pueden dar mucho juego en la evaluación. No obstante es importante dejar bien claro que en el debate hablamos de roles que han jugado unas personas y no de esas personas. Así mismo, es importante que nadie se quede mal o con algo negativo. El/la animador/a habrá de procurar que todas las cosas salgan durante la evaluación y sirvan para enriquecer el debate.

## 8. NOTAS

**Observadores/as:** No intervienen para nada. Toman nota de todo lo que ocurra: estrategia que elabora el grupo, forma de organizarse, relaciones entre ellos/as, roles que asumen, frases significativas...

**1º grupo:** su objetivo es ganar por encima de todo, para ello les está permitido cualquier cosa. No cooperan con los otros grupos y no deben de arriesgarse a que otro grupo pueda hacer un collage mejor que el suyo.

**2º grupo:** trabajan en su collage sin meterse con nada ni con nadie y mientras no encuentren dificultades. Su postura es rehuir las dificultades o conflictos. Nunca se enfrentan. Ante órdenes o agresiones, su postura es la sumisión y el acatamiento. Mientras no se metan con ellos continuarán trabajando.

**3º grupo:** su consigna principal es que todo grupo tiene derecho a realizar el mural. Deberá afrontar los conflictos de forma positiva.