



Mejorando la
convivencia,
intercultural y la
participación con
equidad de género
desde infantil y primer
ciclo de primaria.



Financia:



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural

EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA GLOBAL Y EMANCIPADORA

Edita:

Mujeres en Zona de Conflicto (MZC)
Calle San Pablo 9.
14002 Córdoba.

Coordinación:

Inma Cabello Ruiz

Elaborado por el equipo pedagógico:

Eduvigis Collado Rodríguez.
Sara González Borrachero.
Ana María López Gallardo.
Emilia Membrillera Santofimia.
Azahara Puerto Moyano.

Año: 2017

El contenido de dicha publicación es responsabilidad exclusiva de las autoras y no refleja necesariamente la opinión de las entidades financiadoras.



Los contenidos están sujetos a una Licencia Creative Commons por la que, en cualquier explotación de la obra autorizada por la licencia hará falta reconocer la autoría, quedando la explotación a usos no comerciales, pudiendo crearse obras derivadas siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgadas.



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural

Índice:

Introducción.

Proyecto Mejorando la convivencia, intercultural y la participación con equidad de género desde infantil y primer ciclo de primaria.

Presentaciones.

Juegos del mundo.

EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA GLOBAL Y EMANCIPADORA

Introducción:

Este proyecto que pone en marcha la ONGD “Mujeres en Zona de Conflicto” gracias a la cofinanciación del Fondo de Asilo, Migración e Integración de la Unión Europea y de la Dirección General de Migraciones del Ministerio de Empleo y Seguridad Social, trabaja la interculturalidad y equidad de género en el ámbito educativo de la educación de infantil y primaria.

La existencia de una sociedad, como la española, con presencia de un alto número de personas extranjeras de distintas nacionalidades y orígenes, o nacionales procedentes de terceros países, hace que esta riqueza multicultural tenga lugar también en los centros educativos, y se deba realizar una atención específica a esta situación.

Las actuaciones que se contemplan en este proyecto están dirigidas a contribuir a mejorar la convivencia e integración de todo el alumnado del centro, nacional de terceros países y procedentes de la sociedad que los recibe, removiendo los obstáculos que impidan una convivencia e integración real, entendiendo ésta como un sinónimo de incorporación e inserción en la sociedad, así como relaciones de equidad entre niñas y niños.

El proyecto contempla acciones de sensibilización intercultural y de equidad de género, con todo el alumnado beneficiario del proyecto, y pretende traspasar las fronteras del centro, ya que va a incidir en asentar las bases emocionales y conductuales para una integración de niñas y niños de forma efectiva, independientemente de su procedencia propia o familiar, a través del conocimiento y respeto de los valores que sostienen una cohesión social y una sociedad democrática.



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural

EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA GLOBAL Y EMANCIPADORA

Proyecto Mejorando la convivencia, intercultural y la participación con equidad de género desde infantil y primer ciclo de primaria.

El proyecto, como ya se ha comentado pretende trabajar la convivencia y el diálogo mediante la realización de actuaciones de sensibilización intercultural y de equidad de género, con todo el alumnado beneficiario del proyecto, ya que este va a incidir en asentar las bases emocionales y conductuales para una integración de niñas y niños de forma efectiva, independientemente de su procedencia propia o familiar, a través del conocimiento y respeto de los valores que sostienen una cohesión social y una sociedad democrática.

La implementación del proyecto de esta edición se lleva a cabo en Centros de Educación Infantil y Primaria en dos Comunidades Autónomas, en Andalucía (Almería, Cádiz, Córdoba, Granada) y Extremadura (Badajoz).

En este documento se recogen algunas de las actuaciones contempladas en el proyecto :

Presentaciones: consiste en dar a conocer características de cada uno de los continentes, adaptadas a las edades a las que va dirigido el proyecto (a Infantil y primer ciclo de primaria).

Juegos del Mundo: Se presentan distintos juegos de cada uno de los continentes, siendo una oportunidad para fomentar la integración, la convivencia y la resolución de conflictos que se plantean durante el juego.



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural

A world map with different regions highlighted in various colors: North and South America in green, Europe and Africa in blue, Asia in purple, and Australia in green. The text is overlaid on the map.

JUEGOS DEL MUNDO

Programa de ciudadanía global,
género e interculturalidad.



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural

JUEGOS DE ÁFRICA



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN
Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES



¡Hola amigas y amigos!
Me llamo Trota y me
encanta viajar por todo el
mundo,
¿queréis acompañarme?
¡Venid, subid a mi
maleta!





Vamos a visitar un
CONTINENTE
con un clima muy
variado, con varios
desiertos



¿Y cual es ese
CONTINENTE?



El CONTINENTE del que hablamos
es ...

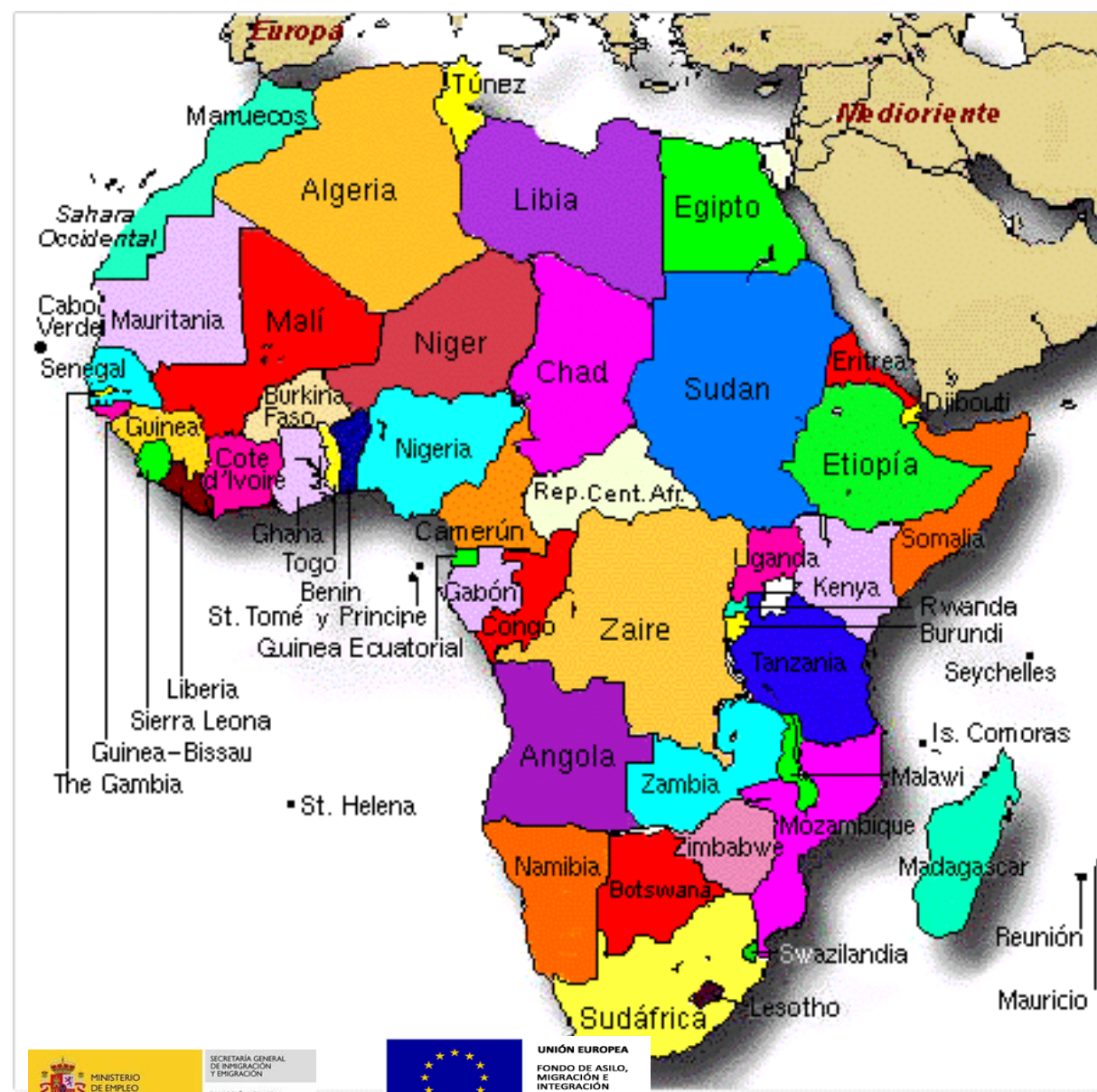


¿Y, dónde está África?



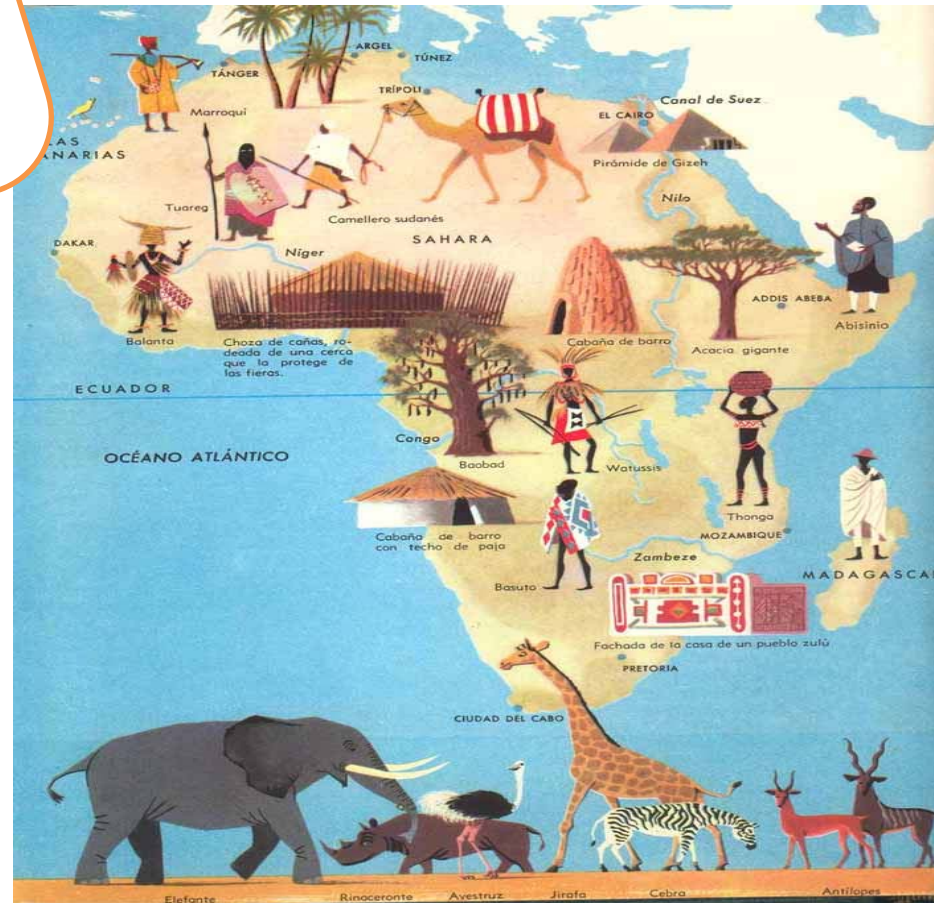


PAISES DE ÁFRICA



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN
Por una Europa plural

África tiene una gran variedad de fauna



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN
Por una Europa plural

ANIMALES QUE VIVEN EN ÁFRICA





ALGUNAS COMIDAS DE ÁFRICA





Espero que os haya
gustado este viaje por
África.

Ahora vamos a jugar,
¿queréis saber a qué
juagan los niños y niñas
de este lugar?

JUEGOS DE ÁFRICA

GATO COME O RATO



Procedencia: Angola

Materiales: Ninguno

Espacio del juego: Exterior y amplio

Nº de personas: Entre seis y veinte.

Descripción:

Las y los participantes cogidos de las manos forman un círculo. Una persona hace de ratón, que se sitúa en el interior y otra persona hace de gato, que se coloca en el exterior. Esta última debe intentar entrar en el círculo para atrapar al ratón, mientras que el resto que forma el círculo deben protegerle, intentando evitar que entre el gato, mientras chillan: “¡Gato come o rato!”.

HADA

Procedencia: Marruecos

Materiales: Ninguno

Espacio del juego: Indiferente

Nº de personas: Cinco o más

Descripción:

Una persona se la queda y persigue al resto, tratando de tocar a cualquiera de las personas participantes en el juego. A quien tocan se transforma en estatua.

Las estatuas no se pueden mover, pero si le toca un jugador o jugadora libre, se convierte en estatua también. La última persona en ser transformado en estatua pasa a quedársela y el juego se reinicia.



Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES



JUEGOS DE ÁFRICA

EL LEÓN Y EL ANTÍLOPE

Procedencia: Sudán

Materiales: Ninguno

Espacio del juego: Exterior y amplio

Nº de personas: Más de 5



Descripción:

Un jugador o jugadora se la queda, hace de león y se esconde. El resto de personas participantes hacen de antílopes y se dispersan por el terreno sin saber dónde está escondido el león. En un determinado momento, el león sale de su escondite y persigue al antílope que tiene más cerca. Cuando lo atrapa el juego se reinicia, pero ahora ambos son leones y se esconden.

El juego finaliza cuando todos los jugadores y jugadoras son cazadas. Cuando el juego vuelve a empezar se la queda la última persona que ha sido atrapada.

Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



MINISTERIO
DE EMPLEO
Y SEGURIDAD SOCIAL

SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES

JUEGOS DE ÁFRICA



Dyaon



Procedencia: Burkina Faso

Materiales: Ninguno

Espacio del juego: Exterior y amplio.

Nº de personas: Más de 15

Descripción:

Se traza una línea en el centro del campo y a suerte tres jugadores o jugadoras se la quedan distribuyéndose sobre la línea. En un extremo, se colocan el resto de personas. Cuando las personas que se la quedan hagan una señal visual o sonora, el resto deberá de lograr pasar por la línea sin ser atrapadas. Si algún jugador o jugadora es atrapada, relevan a sus compañeros o compañeras y pasan a ocupar el centro del campo. Cada vez que un jugador o jugadora consigue pasar de un extremo a otro sin ser atrapado/a, obtiene un punto. Ganan quienes hayan obtenido más puntos.

Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES

JUEGOS DE AMÉRICA



Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN
Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES



¡Hola amigas y amigos!
Me llamo Trota y me
encanta viajar por todo el
mundo,
¿queréis acompañarme?
¡Venid, subid a mi
maleta!



Vamos a visitar un **CONTINENTE** que se extiende desde el hemisferio norte al hemisferio sur

¿Y cual es ese **CONTINENTE?**



SECRETARÍA GENERAL DE INMIGRACIÓN Y EMIGRACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL DE PROYCCIONES



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO, MIGRACIÓN E INTEGRACIÓN
Por una Europa plural

Es América.





¿Y,... dónde está AMÉRICA?





América del Sur forma parte de América un gran continente que tiene tres partes territoriales o subcontinentes: América del Norte, América Central y América del Sur



Hoy vamos a conocer parte de un continente que es apasionante y se llama América del Sur





AMERICA DEL SUR ESTÁ COMPUESTA POR 12 PAÍSES

ARGENTINA ECUADOR

GUYANA VENEZUELA

CHILE

PERÚ

URUGUAY

PARAGUAY

Surinam

BRASIL

BOLIVIA





MIRAD
Que variedad y riqueza de Vegetación y
Fauna tiene
AMÉRICA DEL SUR



¿Qué alimentos comen en América del Sur?.





Espero que os haya
gustado este viaje por
América del Sur

¿queréis saber a qué
juegan los niños y niñas
de este lugar?
Pues vamos a jugar

JUEGOS DE AMÉRICA

Ultimate- Disco volador



Procedencia: Estados Unidos

Materiales: Un disco volador

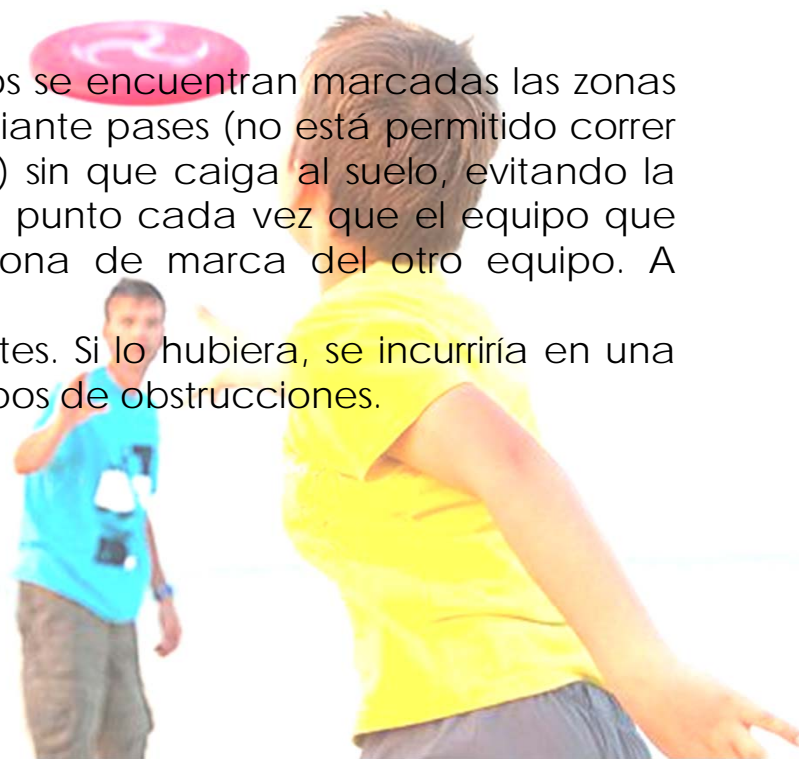
Espacio de juego:

Nº de personas: Entre 4 y 8

Descripción:

El campo de juego es rectangular, en cuyos extremos se encuentran marcadas las zonas de gol. El objetivo es llevar el disco a esas zonas mediante pases (no está permitido correr con el disco en la mano, bloquear o quitar el disco) sin que caiga al suelo, evitando la intercepción por el equipo contrario. Se consigue un punto cada vez que el equipo que posee el disco completa un pase dentro de la zona de marca del otro equipo. A continuación se inicia un nuevo punto.

No está permitido el contacto físico entre participantes. Si lo hubiera, se incurriría en una falta. Tampoco están permitidos los bloqueos y otros tipos de obstrucciones.



Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN
Por una Europa plural



MINISTERIO
DE EMPLEO
Y SEGURIDAD SOCIAL

SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES

JUEGOS DE AMÉRICA

Desafío



Procedencia: Argentina

Materiales: Ninguno

Espacio de juego: Indiferente

Nº de personas: Más de cinco.

Descripción:

Se forman dos equipos, cada uno de los cuales se coloca detrás de una de las líneas que delimitan el terreno de juego. Una persona de uno de los equipos llega hasta la línea del otro equipo, donde las personas integrantes de ese equipo le esperan con el brazo estirado. Quien está frente al equipo se pasea por delante acariciando las manos extendidas, cuando quiere, golpea una de las manos y echa a correr hacia su equipo. La persona a la que han golpeado la mano le persigue tratando de tocarle. Si quien persigue le toca antes de que haya traspasado la línea de su equipo, esta persona tiene que cambiarse de equipo. Si por el contrario, no consigue atraparlo, es quien perseguía el que debe cambiar de equipo. Le corresponde al equipo que perdió a uno de sus miembros enviar a alguien al otro equipo.

Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES

JUEGOS DE AMÉRICA

Vendiendo Huevos



Procedencia: Nicaragua

Materiales: Ninguno

Espacio del juego: Se trazan en el suelo tantos círculos como personas participan en el juego menos uno.

Nº de personas: seis o más.

Descripción:

Cada persona se mete dentro de un círculo, excepto una que se queda libre. Se dirige a cualquiera de las personas que están en un círculo y le pregunta: “¿Compra huevos?”. Le responde: “En la otra esquina”. Quien se la queda va preguntando hasta que cuando lo desea dice: “¡¡FIESTA!!”. Entonces, todo el mundo debe cambiar de círculo y quien se la quedaba también busca un círculo libre. Quien no encuentra se la queda y reinicia el juego.

Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN
Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES

JUEGOS DE EUROPA



Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES



¡Hola amigas y amigos!
Me llamo Trota y me
encanta viajar por todo el
mundo,
¿queréis acompañarme?
¡Venid, subid a mi
maleta!



JUEGOS DEL MUNDO



HOY VAMOS A CONOCER...



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL
DE PROTECCIÓN



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural

EUROPA



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL
DE PROYECCIONES



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN
Por una Europa plural

ES EL SEGUNDO CONTINENTE MÁS PEQUEÑO DEL PLANETA (2%)



EN ÉL SE ENCUENTRA ESPAÑA



y MUCHOS OTROS PAÍSES



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL
DE PROTECCIÓN



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural

Animales de Europa



y ADEMÁS... ¡MUCHOS JUEGOS!



¿QUERÉIS
CONOCERLOS?



JUEGOS DE EUROPA

TRI

Procedencia: Albania

Materiales: Ninguno

Espacio de juego: Amplio. Se delimita un espacio como prisión.

Nº de personas: Entre 12 y 20

Descripción:

Se la quedan tres personas que persiguen al resto. A cada persona que toquen va a prisión. Cuando solo queda una persona libre, ésta puede liberar al resto que está en prisión tocándoles. En este caso todas las personas participantes se salvan y se la siguen quedando aquellas tres que lo hicieron inicialmente. Si, por el contrario, todas las personas son hechas prisioneras, el juego se reinicia quedándose las tres primeras persona atrapadas.

Observaciones:

Encontramos infinidad de juegos de persecución donde las personas atrapadas pueden ser salvadas. Este juego TRI (TRES), cuyo nombre deriva del número de personas que se la quedan, presenta la peculiaridad de que sólo la última persona puede salvar al resto, confiriéndole un mayor protagonismo en el juego.



Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES

JUEGOS DE EUROPA

El ratón y el gato

Procedencia: Bosnia Herzegovina

Materiales: Un pañuelo

Espacio de juego: Indiferente

Nº de personas: Diez o más.

Descripción:

Una de las personas participantes se la queda y tiene un pañuelo. El resto se sienta en el suelo, formando un círculo y mirando al centro, excepto la persona que se la queda que, con el pañuelo, va dando vueltas alrededor del círculo, siempre en el mismo sentido. Mientras, las personas sentadas en el círculo cantan una canción que hace referencia a un ratón perseguido por un gato.

En un determinado momento, la persona que se la queda deja caer el pañuelo detrás de una sentada; ésta, al darse cuenta de que lo tienes, coge el pañuelo y persigue a la que se lo dejó tratando de atraparle antes de que ocupe el sitio que quedó libre en el círculo.

Si lo consigue devuelve el pañuelo a la persona que se lo dejó y regresa a su sitio; en este caso, la persona que se la quedó inicialmente vuelve a quedársela. Si no lo consigue, quien persigue pasa a quedársela, reiniciándose el juego.



Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES

JUEGOS DE EUROPA

El ratón y el gato (continuación)

Observaciones:

Encontramos este mismo juego o pequeñas variantes en otros países. En Holanda, quien se escapa debe dar al menos cuatro vueltas al círculo para poder sentarse; En Suiza, en lugar de un gato y un ratón los papeles son los de un cazador y un zorro y no se canta ninguna canción; en España se practica el juego de

La zapatilla por detrás

en el que también se canta una canción, pero en lugar de un pañuelo se utiliza una zapatilla vieja. La canción sería esta:

“A la zapatilla por detrás, tris, tras;

ni la ves ni la verás, tris, tras:

mirad p´arriba que caen judías,

mirad p´abajo que caen garbanzos,

A dormir, a dormir, que mi amiga va a venir.

¿A qué hora?” (La persona que se la queda dice un número)

Las personas sentadas en el círculo cierran los ojos y empiezan a contar hasta el número que se ha dicho previamente. La persona que tiene la zapatilla da vueltas mientras y deja la zapatilla detrás de una persona. Cuando han terminado de contar, abren los ojos y miran quién tiene la zapatilla.

Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



MINISTERIO
DE EMPLEO
Y SEGURIDAD SOCIAL

SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES

JUEGOS DE EUROPA

Fangeleg



Procedencia: Dinamarca

Materiales: Ninguno

Espacio del juego: Amplio, aunque no demasiado

Nº de personas: Entre cinco y veinte.

Descripción:

Una persona se la queda y persigue al resto tratando de tocar a alguien. Cuando lo consigue, esa persona se sienta en el suelo, en el mismo lugar en el que fue atrapada.

El objetivo de quien se la queda es conseguir tocar a todas las personas participantes en el juego.

Las personas que permanecen sentadas pueden ayudar a quien se la queda y, sin moverse de su posición, tratan de tocar a otros jugadores y jugadoras libres que pasan cerca. A quien le tocan, debe sentarse.

La última persona que es tocada, se la queda en la ronda siguiente.

Observaciones:

En una variante de este juego, si una de las personas sentadas consigue logra tocar a una libre, ambas personas intercambian sus papeles, es decir, la libre se sienta mientras que la sentada puede levantarse y seguir el juego como libre.

Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES

JUEGOS DE ASIA



Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES



¡Hola amigas y amigos!
Me llamo Trota y me
encanta viajar por todo el
mundo,
¿queréis acompañarme?
¡Venid, subid a mi
maleta!





... a visitar el
TINENTE
... s extenso y
poblado del mundo

¿Y cual es ese
CONTINENTE?

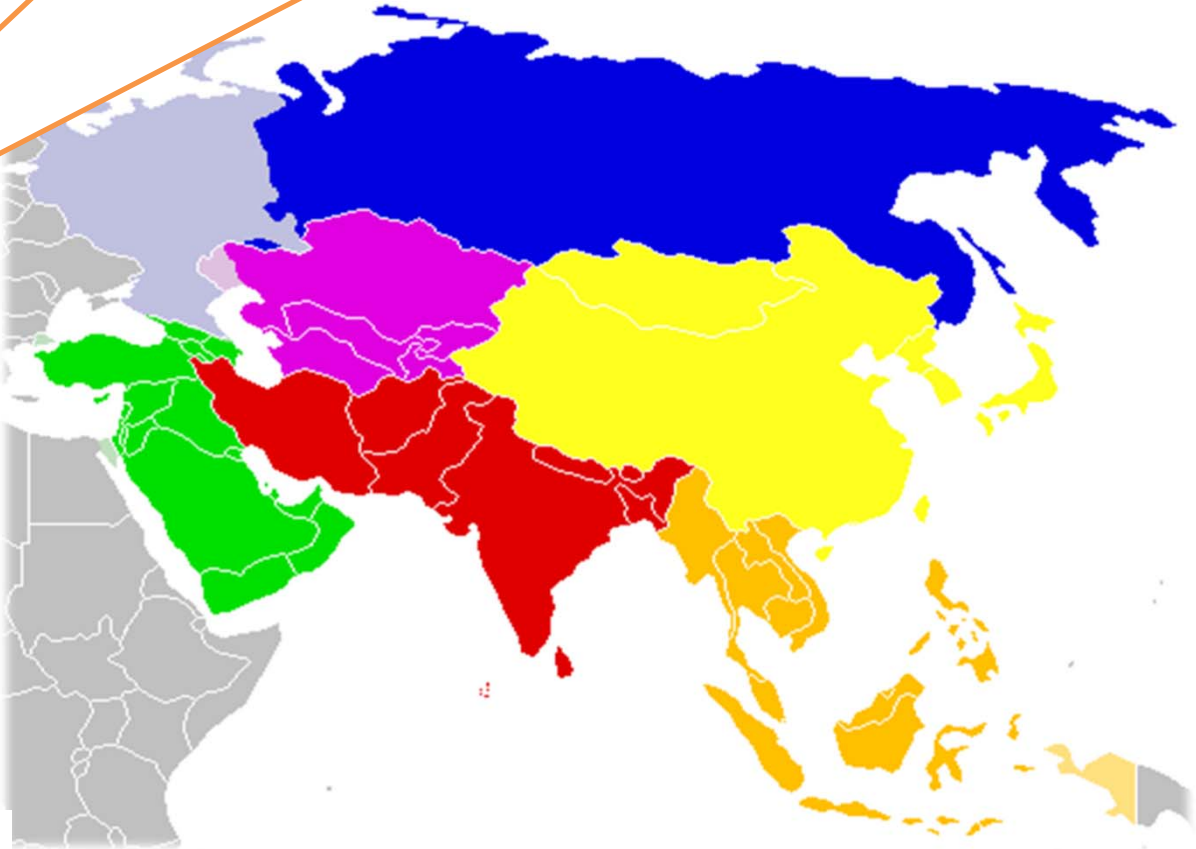


SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN
DIRECCIÓN GENERAL
DE INMIGRACIONES



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN
Por una Europa plural

El **CONTINENTE** más grande y
poblado del mundo es **ASIA**



¿Y, dónde
está ASIA?



Está compuesto por **47 países**
Población: **4.200 millones** de habitantes

Algunos de sus países:

CHINA

SIRIA

RUSIA

INDIA

NEPAL

JAPÓN

KAZAJISTÁN



ANIMALES QUE VIVEN EN ASIA



¿Qué alimentos comen los asiáticos y asiáticas?.



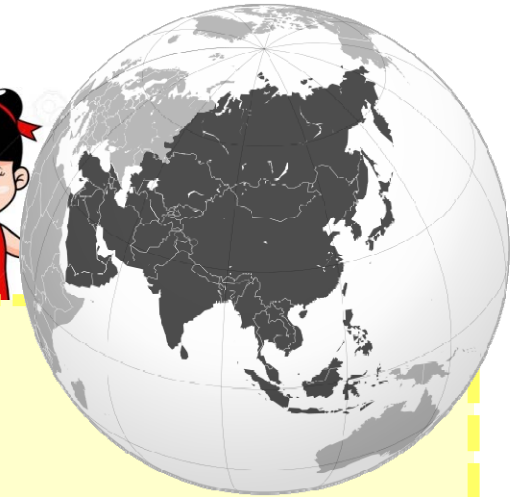


Espero que os haya
gustado este viaje por el
Continente Asiático .

Ahora vamos a jugar,
¿queréis saber a qué
jugan los niños y niñas
de este lugar?

JUEGOS DE ASIA

HONG-LUI-TEN



Procedencia: China

Materiales: Ningunos

Espacio de Juego: Amplio.

Nº de personas: Indiferente.

Descripción:

Se trata de un juego de persecución donde un jugador/a se le pilla y el resto del grupo debe desplazarse según las indicaciones de la persona que dinamiza. Cuando ésta diga **iRojo!**, todas las jugadoras y jugadores se quedan quietos en el lugar en el que se encuentren, y la persona que pilla, puede dar tres pasos para intentar tocar a un compañero o compañera. **iAmarillo!**, todas las personas se desplazan a pata coja. **iVerde!** Todas las personas corren. Si mientras que se hace el juego, el jugador o jugadora atrapa a una compañera o compañero, cambian los papales.

CHAPPA PANI

Procedencia: India

Materiales: Ninguno.

Espacio de Juego: Amplio.

Nº de personas: Más de cinco.

Descripción: Una persona se la queda y trata de tocar al resto que sólo están a salvo si se agachan. Una persona agachada no se puede levantar a menos que un compañero o compañera libre (que hay que elegir previamente) le toque la cabeza.

Cuando la persona que se la queda toca a alguien, ambas intercambian sus papeles y el juego continúa.

Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



MINISTERIO
DE EMPLEO
Y SEGURIDAD SOCIAL

SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES



JUEGOS DE ASIA

MUSH E GORBE



Procedencia: Irán.

Materiales: Ninguno

Espacio de Juego: Amplio.

Nº de personas: Más de 20.

Descripción: Todas las personas participantes excepto dos, se dividen en grupos de cuatro personas, de las cuales tres forman un círculo y la cuarta se sitúa en su interior. Se supone que los círculos son madrigueras y la persona que está dentro es un ratón. Las dos personas restantes simulan ser un gato y otro un ratón.

La persona que hace de gato persigue a la que hace de ratón tratando de atraparlo. Para estar a salvo, el ratón puede meterse dentro de cualquier madriguera, momento en el cual el ratón que estaba dentro debe abandonarla. Cuando el gato atrapa a un ratón, ambas personas intercambian sus papeles y el juego se reinicia.

Observaciones: Es bastante habitual que, cada cierto tiempo, alternen las personas que hacen de madriguera y de ratón.

Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural

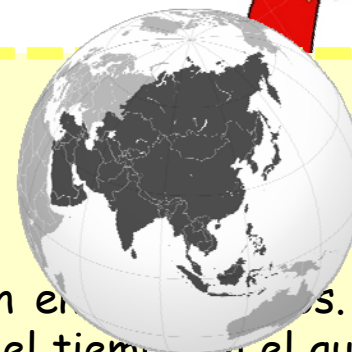


SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES

JUEGOS DE ASIA

CHA-OL CHHOUNG



Procedencia: Camboya

Materiales: Una pelota del tamaño de un coco

Espacio de Juego: Exterior. Libre de obstáculos.

Nº de personas: Entre 6 y 12.

Descripción: Las personas participantes se reparten en dos grupos. Uno de los grupos, tiene una pelota que la lanza al aire. Durante el tiempo en el que está en el aire, el equipo que ha lanzado la pelota se aleja mientras que el otro equipo debe recogerla. Cuando alguien la tiene grita y el resto de participantes deben detenerse y, a partir de ese momento, nadie puede despegar sus pies del suelo.

El objetivo de este equipo que ahora tiene la pelota es golpear a alguna persona del otro equipo sin que la pelota toque previamente el suelo; para ello, la persona que la tiene puede lanzarla directamente contra alguien del otro equipo que tenga cerca o bien puede pasársela a alguien de su equipo, quien a su vez puede lanzarla contra una persona del otro equipo o a otra persona de su equipo, pero esta tercera persona tiene que lanzarla obligatoriamente.

Si durante ese proceso la pelota toca el suelo sin haber impactado antes en el cuerpo de alguna persona del otro equipo, toda jugada es nula. Si por el contrario, la pelota golpea en el cuerpo de algún miembro del otro equipo sin haber tocado el suelo, gana un punto. En ambos casos, el juego se reinicia después de intercambiar ambos grupos sus papeles.

Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



MINISTERIO
DE EMPLEO
Y SEGURIDAD SOCIAL

SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES

JUEGOS DE OCEANÍA



MATERIAL ESCOLAR

Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES



¡Hola amigas y amigos!
Me llamo Trota y me
encanta viajar por todo el
mundo,
¿queréis acompañarme?
¡Venid, subid a mi
maleta!





Vamos a visitar un
CONTINENTE
formado por
ISLAS

¿Y cual es ese
CONTINENTE?



En este **CONTINENTE** los países que lo componen son todos islas





PAÍSES DE OCEANÍA



Australia



East Timor



Fiji



Kiribati



Nauru



New Zealand



Palau



Papua
New Guinea



Marshall
Islands



Micronesia



Samoa



Solomon
Islands



Tonga



Tuvalu



Vanuatu



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN
Por una Europa plural

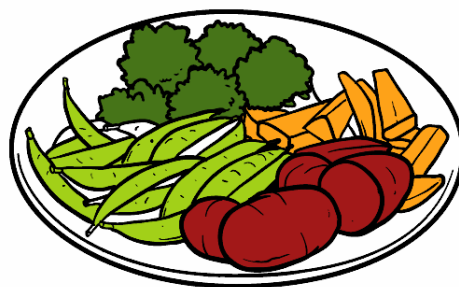
ANIMALES EN OCEANÍA



COMIDAS TÍPICAS DE OCEANÍA



Pastel de carne



Verduras de la zona



Marisco y verduras



Espero que os haya
gustado este viaje por
Oceanía.

Ahora vamos a jugar,
¿queréis saber a qué
jugan los niños y niñas
de este lugar?

JUEGOS DE OCEANÍA

Folding arms



Procedencia: Nueva Zelanda

Materiales: Una pelota

Espacio de juego: Se traza una línea en el suelo.

Nº de personas: Entre 4 y 8

Descripción:

La persona que se la queda tiene una pelota. El resto se colocan una junto a otra, detrás de la línea marcada en el suelo, con los brazos cruzados delante de su pecho, a una cierta distancia de quien se la queda.

Quien tiene la pelota se la lanza a una persona de enfrente. Ésta debe descruzar los brazos y atraparla, evitando que bote en el suelo. Si no lo consigue, intercambia su puesto con quien se la quedaba. Si, por el contrario, atrapa la pelota, se la devuelve a quien se la queda que repite el proceso con otra persona.

Quien tiene la pelota, también puede fingir un lanzamiento y no soltar la pelota. En este caso, nadie puede descruzar sus brazos ya que si alguien lo hiciera, pasaría a quedársela.

Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES

JUEGOS DE OCEANÍA

What's the time, Mr. Wolf?



Procedencia: Australia

Materiales: Ninguno

Espacio de juego: Indiferente

Nº de personas: Más de cinco.

Descripción:

Una de las personas participantes se la queda y tiene un pañuelo. El resto se sienta en el suelo, formando un círculo y mirando al centro, excepto la persona que se la queda que, con el pañuelo, va dando vueltas alrededor del círculo, siempre en el mismo sentido. Mientras, las personas sentadas en el círculo cantan una canción que hace referencia a un ratón perseguido por un gato.

En un determinado momento, la persona que se la queda deja caer el pañuelo detrás de una sentada; ésta, al darse cuenta de que lo tienes, coge el pañuelo y persigue a la que se lo dejó tratando de atraparle antes de que ocupe el sitio que quedó libre en el círculo.

Si lo consigue devuelve el pañuelo a la persona que se lo dejó y regresa a su sitio; en este caso, la persona que se la quedó inicialmente vuelve a quedársela. Si no lo consigue, quien persigue pasa a quedársela, reiniciándose el juego.

Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES

JUEGOS DE OCEANÍA

Goose and Duck!



Procedencia: Australia

Materiales: Ninguno

Espacio del juego: Indiferente

Nº de personas: Entre 16 y 40

Descripción:

Todas las personas participantes se sientan en el suelo formando un círculo y mirando al centro del mismo. Una persona se la queda y se pasea por fuera del círculo tocando la cabeza o la espalda de cada una de las personas a la vez que dice: "Duck!!" (Pato). En un momento determinado toca la cabeza pero dice "Goose!!!" (Ganso) y echa a correr. Quien es tocado se levanta y le persigue tratando de tocarle antes de que se siente en el sitio que ha quedado libre en el círculo. Si quien persigue lo consigue, se sienta; en caso contrario, se la vuelve a quedar.

Observaciones:

Este mismo juego se practica también en Estados Unidos. En Brasil, quien va fuera del círculo no dice nada y simplemente, toca a una persona y se levanta.

Financia:



UNIÓN EUROPEA
FONDO DE ASILO,
MIGRACIÓN E
INTEGRACIÓN

Por una Europa plural



SECRETARÍA GENERAL
DE INMIGRACIÓN
Y EMIGRACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL
DE MIGRACIONES