



III SEMANA INTERCULTURAL POR LA PAZ Y LA CONVIVENCIA

(diciembre 2009)

PRESENTACIÓN

Como en ediciones anteriores, este año hemos desarrollado en colaboración con BIGE una ludoteca de juegos del mundo destinada a ser utilizada en sesiones de juego dentro de los centros de enseñanza que decidan sumarse a los actos de la Semana Intercultural por la Paz.

Esta ludoteca presenta un total de **8 juegos de diferentes países** a través de los cuales se pretende mostrar a los escolares la enorme riqueza lúdica que existe en el mundo y, al mismo tiempo, la sencillez de los materiales (chapas, canicas, semillas, etc) con que los mismos son practicados, esos mismos materiales con los cuales sus padres y madres jugaron cuando eran pequeños.

Se trata, por tanto, una iniciativa que ilustra la interculturalidad y que fomenta asimismo el juego intergeneracional.



¿CUÁLES SON LOS JUEGOS?

Se trata de ocho juegos sobre soportes de gran formato presentados en dieciséis tableros de juego. Esta es la lista con los nombres y orígenes de cada juego:

- Wari (o awelé). El juego más practicado en África, donde en las comunidades agrarias se juega con semillas trazando el campo de juego ('mancala') en el mismo suelo, en el cual se practican un total de doce hoyos, divididos en dos hileras paralelas de seis cuencos o agujeros. En nuestro caso, los tableros son de madera y las semillas pasan a ser alubias, la semilla por excelencia en Euskadi.
- Skully. Juego de chapas que en los núcleos urbanos de Norteamérica (sobre todo en Nueva York) se juega trazando con tiza sobre el suelo un campo de juego con 13 'cajas' o 'boxes' dentro de un cuadro de alrededor de dos metros de lado. En nuestra versión para interior, el campo pasa a tener un metro de ancho y está trazado sobre un soporte de madera, para poder ser usado en interiores. Por lo demás, el juego sigue las mismas reglas que el original americano.
- Sjoelen. Juego de origen holandés que, en la actualidad, dispone incluso de federación internacional. Se practica sobre tableros de dos metros de largo, iguales a los que llevaremos nosotros.
- Ringer. Juego de canicas, también oriundo de EE.UU., donde llega a haber, incluso, un campeonato nacional en el que practican adultos. Nuestros tableros presentan una versión que sigue las normas del juego original en un tamaño accesible para escolares.
- Carrom. Billar de fichas hindú. También de carrom hay una federación internacional, si bien es un juego muy popular entre los niños y niñas del subcontinente indio. Los tableros que llevamos en nuestra ludoteca son los originales que se usan para competición.



- Tres en raya americano (pitarra). Se trata de la versión americana (muy practicada en México y Colombia) del tradicional juego medieval *Nine Men's Morris* (aquí conocido como 'alquerque de nueve'), al añadir los colonos europeos diagonales sobre el tablero original. Siendo este un juego ya practicado por la civilización egipcia (Templo de Kurna, año 1400 a.C.), su paso de continente en continente tal vez sea la muestra más depurada de interculturalidad.
- Grand-prix. Versión para interiores de nuestras tradicionales carreras de chapas, en este caso ambientado en las competiciones de fórmula 1.
- Cidades. Juego de canicas de origen portugués. Si bien allí se juega cavando hoyos o 'guás' en el suelo, nuestros tableros son grandes estructuras de madera enmoquetadas que respetan el espíritu y las reglas del juego original.



Debido a que los tableros de juego son de madera y, por tanto, fácilmente deteriorables, las chapas o 'iturris' han sido sustituidas por fichas de madera decorada de peso y tamaño similar al de aquellos en los dos juegos que le son propios: grand prix y skully.

¿A QUÉ GRUPO DE EDADES VA DIRIGIDA ESTA LUDOTECA?

Aunque cualquier escolar mayor de 5 años puede practicar estos juegos, creemos que es adecuado, sobre todo, para grupos de 3º a 6º de primaria.

¿CUÁNTOS NIÑOS/AS PUEDEN PARTICIPAR AL MISMO TIEMPO EN ESTA LUDOTECA?

Dado que en los dieciséis tableros puede jugar un máximo de 56 escolares simultáneamente, este número es el ideal para cada grupo. En cualquier caso, siempre puede haber un número pequeño de niños/as en espera mientras ven cómo otros juegan y, de este modo, aprenden las reglas a aplicar en cada tablero. Eso llevaría el número máximo por grupo a 75.

Dado que el tiempo que pensamos estar en cada colegio es de tres horas, caso de que el número de alumnos/as fuera superior al marcado en el párrafo anterior, podríamos dividir la sesión total en dos de hora y media, de forma que rotaran dos grupos de escolares, cada uno de ellos de 75 escolares como máximo.

Es responsabilidad y decisión de cada centro decidir a qué grupos o rangos de edad destina la actividad.

¿QUÉ MEDIOS PERSONALES PONE EL TALLER DE GEPETTO?

La ludoteca será atendida por dos monitores, que enseñarán a los niños y niñas el funcionamiento práctico de cada juego. Las sesiones se realizarán, preferentemente, en euskera, procurando asegurar la comunicación. No obstante, si en el centro prefieren que la actividad se desarrolle en castellano, nos lo pueden solicitar.

No obstante, el apoyo de uno o dos profesores del centro es conveniente, en particular para que los monitores de juego puedan dedicarse a su labor como tales.

En cualquier caso, en la medida en que los juegos son suficientemente atractivos, es muy raro que surjan problemas de disciplina durante la sesión.

¿ES NECESARIO REALIZAR UN TRABAJO PREVIO EN LAS AULAS?

Depende de los objetivos que con nuestro apoyo quiera alcanzar el centro escolar. Por ejemplo, puede ser adecuado utilizar este pretexto para buscar otros juegos del mundo en Internet o para profundizar en el conocimiento de los países donde éstos se practican. Éste es un apartado que pertenece a la autonomía de cada centro y sobre el cual somos muy respetuosos.

En cualquier caso, aunque el centro no realice trabajo previo alguno, a cada participante en la sesión de juego nosotros le entregaremos un folleto donde se da una somera explicación del origen de cada juego.

NECESIDADES TÉCNICAS DE LA SESIÓN

El lugar más adecuado para desplegar los tableros, dadas sus dimensiones, es un gimnasio o similar. Cualquier espacio cubierto puede servir al efecto. Un aula puede ser válida si el grupo es muy poco numeroso y en lugar de sacar dos tableros de cada juego nos podemos arreglar sacando uno solo. Desaconsejamos la calle, dado el frío habitual en el mes de diciembre, fecha en la que tendrán lugar las sesiones.

Si no surgen imprevistos ajenos a nuestra voluntad, nosotros llegaremos al centro escolar entre cuarenta y cinco minutos y una hora antes de comenzar la sesión, que es el tiempo que necesitamos para preparar la ludoteca. Necesitaríamos saber, pues, con antelación, quién nos atenderá en cada centro y disponer de un número de teléfono con el cual poder comunicar caso de que surgiera algún imprevisto.