



Taller para segundo ciclo: El juego: “Serpientes y escaleras”

Este es un juego muy antiguo, tiene más de 1000 años.

Se utilizaba para enseñarle a los niños y niñas que todas las acciones realizadas en su vida tenían consecuencias.

En el juego, las serpientes asociadas a malos actos los alejaban de la meta, y las escaleras los acercaban.

En este caso se propone una versión actualizada del juego. Su intención es ser un medio para poder hablar y debatir con las niñas y los niños sobre temas de violencia y maltrato.

Cómo se juega

1. Imprimir los fotocopiables.
2. Recortar las fichas, las tarjetas y el dado.
3. Armar el dado.

Poner las tarjetas boca abajo en una pila al lado del tablero.

Juegan de 2 a 6 personas por tablero.

Se tira el dado por turnos y se avanza con una ficha el número de casillas que este marque.

Si la ficha cae en la cabeza de una serpiente, se coge una tarjeta de la pila y otro participante lee en voz alta la situación y las opciones que se dan para resolverla.

La solución está en la misma tarjeta. La intención es que se reflexione acerca de las malas acciones y sus consecuencias.

La persona que está jugando deberá elegir entre las opciones. Si la respuesta no es la correcta, deberá retroceder bajando por la serpiente hasta el final de la cola. Y si la respuesta es la correcta, se quedará en el sitio.

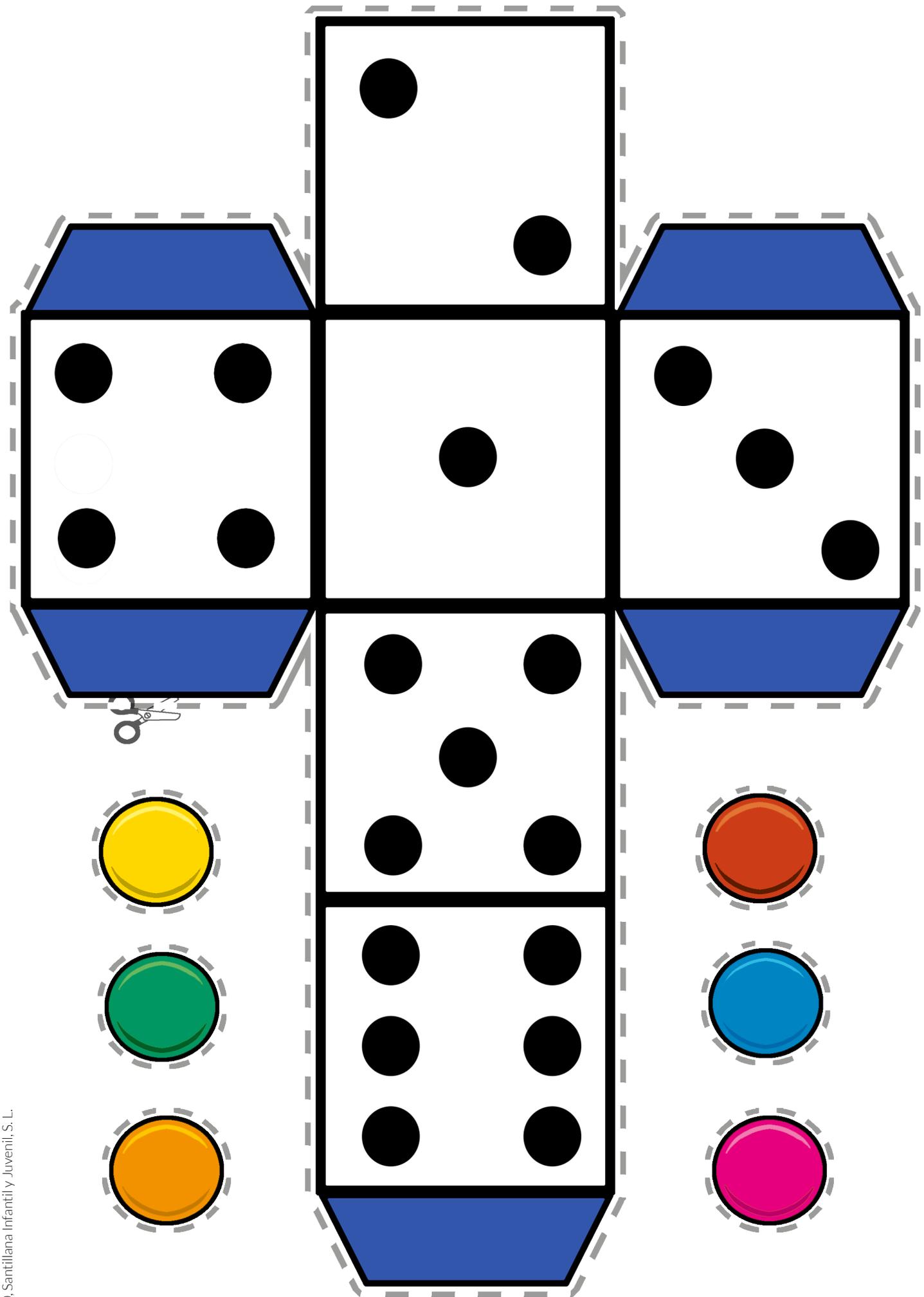


Cuando la ficha caiga al pie de una escalera, deberá coger una tarjeta, pero, a diferencia con el caso de la serpiente, si la respuesta es correcta subirá por la escalera hasta donde termina, y si es incorrecta, se quedará en el sitio, perdiendo la posibilidad de avanzar.

Con este juego se pretende que el niño o la niña entienda las distintas formas de violencia para así poder reconocerlas y evitarlas, además de asociarlas con las consecuencias negativas.

Se debe aprovechar para promover el debate en clase e incluso para que los escolares puedan hablar de situaciones que hayan experimentado. El profesor o profesora los ayudará a comprender la gravedad de los actos violentos.

Al terminar el juego les propondrá que elijan y escriban sobre una de las situaciones.



Hay dos niños o niñas peleándose.

- A - Intervienes para detener la pelea.
- B - Pides ayuda a un docente.
- C - Decides no involucrarte.

La B

Tu mejor amiga se está metiendo con un compañero de clase.

- A - Aprovechando que sois amigas, intentas convencerla de que pare, explicándole el porqué.
- B - Llamas a un profesor para que se encargue de todo.
- C - Le ayudas a maltratar al compañero.

La A

Descubres que una compañera muy amistosa está atacando a escondidas a otra persona.

- A - Lo denuncias delante del resto de la clase.
- B - Se lo cuentas al profesor.
- C - Esperas a tener más pruebas para que los demás te crean cuando se lo cuentes.

La B

Un grupo de alumnas y alumnos ha decidido excluir y no hablarle a un compañero.

- A - Para no ser excluido tú también, no le hablas a ese compañero.
- B - Esperas a averiguar por qué lo han excluido antes de tomar una decisión, pues a lo mejor se lo merece.
- C - Avisas a una profesora de lo que está ocurriendo.

La C

Un alumno siempre te está insultando.

- A - Lo dejas pasar y piensas que ya se cansará.
- B - Le pegas.
- C - Intentas dialogar y pedirle que pare; si no cambia de actitud, avisas a la profesora.

La C

Encuentras que en el chat de clase los compañeros y compañeras están burlándose y molestando a una de tus amigas.

- A - Sales en su defensa escribiendo en el chat.
- B - Avisas a un docente y le muestras una captura del chat.
- C - Lo ignoras, porque tu amiga es muy fuerte y seguro que le da igual.

La B

Hay un compañero que, cuando pierde al jugar, hace gestos violentos contra quien le ha ganado.

- A - Crees que es una manera normal de expresarse después de perder.
- B - Piensas que no debería hacer esos gestos si no está preparado para pelearse.
- C - Opinas que no debe hacer esos gestos, porque la violencia o la amenaza de ser violento no son válidas.

La C

Escuchas un rumor en clase involucrando a una compañera y haciéndola sentir mal.

- A - Te inventas otro rumor negativo contra quienes lanzaron el primer rumor.
- B - Inventas un rumor positivo sobre la persona afectada por el primer rumor.
- C - Avisas a la profesora y le cuentas el rumor.

La C

Este año ha llegado un nuevo compañero a clase, pero todavía no tiene amistades y en el recreo está solo.

- A - Decides invitarlo a jugar contigo y los demás.
- B - Pasas de él porque no lo conoces.
- C - Le dices que regrese a su anterior colegio, que allí tendrá a sus amigos.

La A