



Cursa de rucs

OBJECTIUS

- Aconseguir la cooperació del grup perquè el ruc avanci
- Valorar “les bones maneres”

ESPAI I MATERIAL NECESSARI

1. Un espai ample (tipus sala polivalent o pati)
2. Guix o cinta adhesiva per marcar el terreny de joc

DESENVOLUPAMENT

Es fan grups de 4 ó 5 persones, i cada grup se'ls adjudica un ruc. Es delimita un espai de sortida i un espai d'arribada (poden ser entre 10-20m). Si no tenim materials, dibuixem dues línies al terra. Si tenim material, podem imaginar que portem els rucs a menjar i substituir la línia d'arribada per cistelles de pastanagues o altres.

Guanya l'equip que primer porta el seu ruc a la zona d'arribada. (Es pot calcular el temps que tarda cadascun dels equips). El joc no s'acaba fins que tots els rucs han arribat. Segons el tipus de grup es pot valorar la possibilitat de donar-los paper de diari per a la fabricació de bastons que poden utilitzar per a la cursa de rucs.

Consignes de la partida:

- Als rucs: Només poden reaccionar positivament davant les bones paraules, manyagues o actituds semblants. Reaccionar positivament vol dir avançar 3 a 5 passes. Els rucs avancen a quatre grapes.
- Als grups: no està permès agafar el ruc en braços per fer-lo avançar (aquesta consigna no evitarà que algun grup arrossegui el ruc fins a la meta, en aquest cas, estaria permesa l'acció sempre i quan no es faci mal al ruc. Aquesta possibilitat no es comenta als grups) Avisar-los que “No es pot fer mal als rucs”, en el cas que es cregui necessària la consigna.



OBSERVACIONS

És interessant observar com habitualment els grups inicien la cursa utilitzant els diaris per a “pegar” als rucs i fer que avancin. Com més es resisteixen els rucs, més fort els donarem el cop de diari.

El mimetisme és important, quan un grup aconsegueix que el seu ruc avanci, tot endevinant-ne l'estratègia és copiat pels altres grups ràpidament. L'originalitat dels “piropus” i manyagues és bona de ser recollida pel debat posterior.

INDICACIONS PER AL DEBAT

Es felicita al ruc guanyador i al seu equip.

Es dóna la paraula als rucs perquè expressin el que han sentit, després es passa la paraula als grups per ordre d'arribada a la meta. Valorar els diferents tipus de relació que s'han establert entre els rucs i els grups i la utilització dels papers de diari i altres estratègies en la cursa.

Un cop escoltades les reaccions dels equips es passa a una valoració global del joc i les estratègies positives que s'hi ha executat. S'assenyalen les avantatges del treball en equip i es fa el paral·lisme amb el treball per la pau i el concepte de la no-violència.

Un cop acabat el debat es fa l'avaluació de l'aprenentatge amb una altra dinàmica: La del Cercle.

DESENVOLUPAMENT

Es demana a cinc o sis persones que surtin de l'aula (seria important que no coincidissin amb els rucs de l'activitat anterior).

La resta del grup forma una rotllana tancada agafant-se per la cintura. Se'ls comunica que es demanarà als companys que entrin a sala que han d'intentar entrar dins el cercle, sense cap més consigna.

Consignes de la partida:

- Al cercle: només deixaran entrar (o penetrar) el cercle si se'ls demana correctament (si et plau, gràcies, etc.)
- Als voluntaris: heu d'intentar entrar al cercle i teniu 30 segons per aconseguir-ho.

DENIP 2017

CeDRe de la Coordinadora d'ONGSolidàries.
www.solidaries.org/cedre



Es dóna el senyal d'inici de l'activitat i s'observa què passa. Passats 30 segons es para el joc.

OBSERVACIONS

Si no s'ha aconseguit penetrar el cercle se'ls demana que pensin què ha passat en l'activitat anterior i quina estratègia s'ha parlat que és la correcta per aconseguir el fi. Es dóna 1 minut als voluntaris perquè pensin l'estratègia. El cercle NO POT intervenir per res en el debat.

S'inicia de nou el joc donant el tret de sortida i els 30 segons de joc per aconseguir la fita. Generalment, en el segon intent, tots aconsegueixen entrar a formar part del cercle.

INDICACIONS PER AL DEBAT

Finalitza l'activitat amb cinc minuts de "fer memòria" del debat del joc dels rucs tot introduint les vivències d'aquest altre joc que ha "avaluat" la nostra capacitat de practicar les idees sorgides anteriorment.

AUTORIA: Fitxes de joc "La alternativa del Juego" De Paco Cascón i Carlos Martin Beristain.