

FICHA DE DINÁMICAS PARA LAS REUNIONES ACTIVIDAD "Y TU ¿CÓMO TE MUEVES?"



TEMA DE LA SESIÓN: (Energía, agua, movilidad, consumo)	MOVILIDAD SOSTENIBLE
TIPO: (Juego, video-forum, charla, etc.)	JUEGO- GYMKHANA
DURACIÓN:	60 MIN APROX.
MATERIALES NECESARIOS:	<ul style="list-style-type: none"> + MAPA DEL ITINERARIO + NORMAS DE MOVIMIENTO DE CADA UNO DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE + FICHAS DE CARA TÓXICA/CARA ALEGRA + LISTADO DE ACTIVIDADES/PRUEBAS A REALIZAR EN CADA UNA DE LAS PARADAS
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	<p>La actividad consiste en la realización de un recorrido, preestablecido y marcado por los educadores, en el que los participantes divididos en grupos, tendrán que simular distintos medios de transporte. A lo largo del recorrido se establecen cuatro paradas, comunes a todos los grupos, en las que de forma conjunta tendrán que realizar una prueba para conseguir fichas positivas (soletes) o cambiarlas por fichas negativas (caras tóxicas). De igual manera, en cada una de las paradas se realizará una pequeña evaluación del tramo que han realizado en el que se comentarán las ventajas y desventajas de cada medio de transporte, cómo se han sentido, etc.</p> <p>El itinerario es adaptable a cualquier zona exterior. Se ofrece como ejemplo el plano-croquis del recorrido que actualmente se utiliza en el Centro de Información y Educación Ambiental de la Casa de Campo de Madrid.</p> <p>Los equipos llevarán un plano-croquis de la zona, y sus normas de movimiento, que deberá respetar en todo momento como si de la propia circulación se tratara; de manera que en el recorrido aparecerán señales y demás indicaciones que cada equipo interpretará según su medio de transporte.</p> <p>Cada equipo partirá con una serie de "caras tóxicas" o carga de CO₂ (16 fichas que representan claveras), que deberá intentar quitarse y cambiar por O₂ (cara alegre- solete). Todos los equipos llevarán inicialmente la misma carga (16 caras tóxicas).</p> <p>En cada parada el primer grupo que llegue tendrá la posibilidad de poder descargarse 4 tarjetas de CO₂ (caras tóxicas) y transformarlas en aire limpio (caras alegres), el segundo equipo podrá cambiar 2 y el tercero no cambiará ninguna.</p> <p>En cada una de las paradas se realizará una prueba (PATATA CALIENTE, MÍMICA, TREN CIEGO, PAÑUELO DE LA MOVILIDAD), el ganador de las pruebas conseguirá más caras alegres (4 fichas) por prueba realizada correctamente. El dinamizador evaluará si le da o no más fichas al resto de los equipos en función del grado de participación en las pruebas.</p> <p>Para ir de una parada a otra, el educador dará unas referencias sencillas que los grupos podrán interpretar con el plano-croquis, para llegar a la siguiente parada.</p>

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD (continuación)

Inicialmente se divide al **grupo** de participantes en tres equipos que son los siguientes:

1. **GRUPO-BICICLETA:** su movimiento será como una bici en pelotón, realizando los mismos gestos. Este grupo en el transcurso del juego se verá que goza de más ventajas que los demás grupos. Uno de los objetivos es que ellos mismos los descubran.

2. **GRUPO-METRO:** su movimiento será como en un vagón de metro, agarrados a la barra para no caerse y esperando en las paradas hasta que pase.

3. **GRUPO-COCHE:** su movimiento se hará como un coche, con un volante. En el transcurso del juego se observarán las desventajas del uso del coche.

Las **paradas** son 4 y se describen a continuación (hemos de tener en cuenta que esta dinámica se ha diseñado para el Centro de Información y Educación Ambiental Casa de Campo, por lo que a cada parada se le ha puesto un nombre, este cambiaría en función de dónde llevemos a la práctica la actividad)

1. Banco en la Fuente cerca del Acuario.

-Descarga de CO₂ . Cambio de caras tóxicas por caras alegres: 1º equipo en llegar 4 fichas, 2º.- 2 fichas. 3º.- 0 fichas.

-Evaluación.

-Prueba de la PATATA CALIENTE. Adivinar una cifra antes de que explote el globo, al grupo que le explote el globo pierde.

2. Último banco cerca de la fuente de piedra.

-Descarga de CO₂ . Cambio de caras tóxicas por caras alegres: 1º equipo en llegar 4 fichas, 2º.- 2 fichas. 3º.- 0 fichas.

-Evaluación.

-Prueba de MÍMICA "Adivina qué ocurre en la ciudad". Cada equipo debe representar una situación que ocurre en la ciudad relacionada con la movilidad. Los demás equipos deben describir después la situación. El que la haya acertado se le darán caras alegres.

3. Banco cerca de los bolardos de madera amarillos.

-Descarga de CO₂ . Cambio de caras tóxicas por caras alegres: 1º equipo en llegar 4 fichas, 2º.- 2 fichas. 3º.- 0 fichas.

-Evaluación.

-Prueba TREN CIEGO: en fila, los tres primeros llevan los ojos cerrados, y el último guía un recorrido dando toquecitos a izquierda o derecha en el hombro de su inmediato, que deberá transmitirlo hasta llegar al primero. El primero que llegue será el que gane la prueba y se le darán caras alegres.

4. Banco rodeado de plátanos de sombra.

-Descarga de CO₂ . Cambio de caras tóxicas por caras alegres: 1º equipo en llegar 4 fichas, 2º.- 2 fichas. 3º.- 0 fichas.

-Evaluación

-Prueba PAÑUELO DE LA MOVILIDAD. La metodología es similar al juego del pañuelo tradicional pero con tres equipos, por lo que dispondrán los grupos formando un triángulo equilátero, en cada uno de los vértices estará cada equipo y en el centro se dispondrán las fichas que han de conseguir. Estas fichas hacen referencia a normas de circulación para los vehículos y

	<p>los peatones. Al igual que en el pañuelo, el dinamizador nombrará una ficha y un número, y saldrá a por ella el miembro que tenga ese número, de cada uno de los equipos.</p> <p>Para finalizar la actividad se realizará una evaluación conjunta de la utilización de los distintos medios de transporte y la repercusión ambiental, social y de salud que tienen.</p>
OBSERVACIONES:	<p>Es un juego muy divertido y dinámico, diseñado inicialmente para familias, aunque se puede utilizar sólo con adultos si son participativos.</p> <p>Generalmente ha tenido muy buenos resultados.</p> <p>El objetivo es que se observe los beneficios de la bicicleta y el transporte público frente al privado. El dinamizador si viese que no van consiguiendo más caras alegres la bici, frente al transporte público y al privado, puede incorporar penalizaciones por contaminar, multas, etc.</p> <p>Se podría meter un cuarto grupo que serían los paseantes, pero esto dependería del sitio en el que se esté desarrollando el Programa Hogares Verdes.</p>
CONTACTO DE LA ENTIDAD QUE LO HA PUESTO EN MARCHA:	<p>CENTRO DE INFORMACIÓN Y EDUCACIÓN AMBIENTAL CASA DE CAMPO, MADRID</p> <p>infocasacampo@madrid.es</p> <p>914 796 002</p>





Situación 1

Representar lo siguiente: un coche se queda sin gasolina en mitad de la calzada. Se empieza a crear un atasco, y los conductores empiezan a ponerse nerviosos y a discutir con él. El conductor del coche averiado hace una llamada al taller hasta que después de un rato viene una grúa para llevarse el coche. En ese momento, el tráfico se restablece y el atasco comienza a deshacerse.

Situación 2

Representar lo siguiente: Un grupo de amiguetes está haciendo una ruta en bicicleta. Van tan contentos por la carretera, y de repente uno de ellos sufre un pinchazo. Los demás descubren que no llevan rueda de recambio, y no saben qué hacer porque queda un largo camino a casa, hasta que a uno de ellos se le ocurre que puede hacer auto-stop para que le lleven a la ciudad de vuelta. Un señor muy amable en furgoneta se decide a llevar al ciclista averiado con su bicicleta y los demás acaban en bici la ruta.

Situación 3

Representar lo siguiente: Unos amigos quedan en verse para ir a la sierra. Hay un tren que pasa a las 10.00, y han quedado todos en la estación para ir juntos. Esperan en la estación, aunque se extrañan al no ver aparecer a uno de ellas y aún así se suben al tren. Esta persona llega tarde porque al ir a la estación en coche se encuentra un atasco, y llega justo cuando están cerrando las puertas del tren. Los demás intentan sujetar la puerta desde dentro, pero no lo consiguen y el tren se va. Por suerte el siguiente tren pasaba a los 10 minutos, coge el tren, y sus amigos lo están esperando en la estación de destino.



PREGUNTAS "PATATA CALIENTE"

Cada grupo de participantes tendrá la oportunidad de adivinar una de las preguntas que se les plantea a continuación. Uno de los miembros del grupo irá hinchando un globo, mientras que los otros tratan de responder a la pregunta. Si responden antes de que el globo explote ganarán. Las pistas serán "mayor" o "menor".

Si se quiere complicar un poco, se puede dejar que el globo lo hinchen los grupos adversarios, lo que hará que dispongan aún de menos tiempo.

1ª Pregunta: En un recorrido en coche Madrid-Málaga, ¿Cuántos gramos de CO₂ se emite a la atmósfera?.- **resp (85. 500g).**

2ª Pregunta: En un motor diesel, ¿Cuántos gramos de CO₂ emite por cada litro de combustible?.- **Resp (2. 650g).**

3ª Pregunta: En un motor de gasolina, ¿Cuántos gramos de CO₂ emite por cada litro de combustible?.- **Resp (2. 370g).**

4ª Pregunta: ¿Cuántos coches había en España en 2006?.- **Resp (28. 531. 183).**

5ª Pregunta: ¿Cuántas bicicletas había en España en 2010?.- **Resp (901.103)**

6ª Pregunta: ¿Cuál es el número de desplazamientos de metro al año en Madrid?.- **Resp. (634. 500. 252)**

Circuito Casa de Campo

FUENTE





Coche:

-Antes de partir, primero deben ir al PARKING donde está aparcado el vehículo para recogerlo.

-Sólo puede ir por las carreteras (caminos anchos definidos).



-Cuando lleguen al PARKING, deberán aparcar (**5 segundos**) e ir a pie hasta el lugar marcado.



-Si encuentran un semáforo, deberán esperar al verde **10 segundos**.

Metro:

-Deberán esperar **10 segundos** antes de salir, hasta que pase el vagón.

-Deberán pasar por las paradas de metro marcadas en el mapa.



-Cuando encuentren la parada de metro deberán esperar **10 segundos**.

Bicicleta:

-Podrá elegir el camino más adecuado o directo para llegar a su destino.



-Si encuentran un semáforo, deberán esperar al verde **10 segundos**.

The logo features the word "Metro" in a white, bold, sans-serif font, centered within a dark blue rectangular box. This box is set against a red diamond-shaped background with a white outline. The entire design is centered on a white background with a thin black border.

Metro