

LA YINCANA:

El Conquis del Consumo Responsable



- EDAD RECOMENDADA: 8-10 AÑOS
- TIEMPO ESTIMADO: 50'
- SE RECOMIENDA JUGAR EN EL EXTERIOR

Sejem

El Conquis del Consumo Responsable - La Yincana

¿Qué comience el desafío!

Acabáis de llegar a la isla de Chocolalt, donde os esperan retos y aventuras para conseguir liberar la isla, entre todos y todas, Con esta guía, podrás acompañar a las distintas tribus en esta misión, siguiendo los distintos elementos del tablero, que recogerá el resultado final. Empecemos!

Lo primero de todo, nos dividiremos en grupos (preferiblemente entre 5-6 personas) y pondremos el nombre a nuestra tribu. En la primera columna, podéis escribir el nombre de las tribus-grupos que van a participar.

Grupos aventureros							
Resultado							

El Conquis del Consumo Responsable - La Yincana

En las siguientes columnas, iremos anotando la puntuación que va consiguiendo cada grupo en cada una de las pruebas, para sumar todas las puntuaciones al final.

Grupos aventureros							
Resultado							



Hay una puntuación objetivo: la puntuación que nos permite liberar la isla de Chocolalt!

Antes de comenzar, la persona que lanza el reto, o que guía la yincana, habrá definido una puntuación objetivo a conseguir entre todos los grupos. Como orientación, la puntuación máxima que se puede conseguir entre todas las pruebas es 350 puntos.

Tal vez, podemos jugar más de una vez... y probar a aumentar la puntuación a conseguir... !hasta llegar a la puntuación máxima!

Por dónde empezamos?

Según el número de grupos, las personas que guíen la yincana, el espacio... elegir si todos los grupos van haciendo cada prueba a la vez, o cada grupo empieza por una prueba distinta y las van completando de forma paralela... Puedes ayudarte de las tarjetas del Anexo Pruebas para localizarlas en distintos puntos en el espacio, o para usarlas como tarjetas aleatorias con las que elegir por qué prueba empezar.

Todo listo.....a jugar!

El Conquis del Consumo Responsable – La Yincana



Las Mazorcas de cacao

Objetivo de la actividad: Nuestras mazorcas serán globos con una etiqueta atada a la boquilla y un papel en su interior. Los grupos, por parejas, tienen que coger un globo y hacer un recorrido o recorrer una distancia con el globo sujeto solo con la tripa entre las dos personas.

Cuando pasen todas las personas del grupo, se explotan los globos y se contabilizan las puntuaciones conseguidas según las mazorcas que hayan elegido. Elijen según las etiquetas, y en los papelitos del interior luego verán la puntuación que esa mazorca le ha dado.

Preparación del juego:

- 1) Recorta, del Anexo Mazorcas, las etiquetas que irán en las boquillas y los papelitos blancos que irán dentro de los globos.
- 2) Hincha globos en los que meterás los papelitos blancos, y con un cordel, anuda en la boquilla las etiquetas.
- 3) Marca un recorrido por el que tengan que transportar los globos.

Materiales:

- globos
- etiquetas y cordeles
- papelitos de los puntos

Objetivo educativo: reflexionar sobre las consecuencias de un nuestras decisiones de compra, y lo qué aporta el Comercio Justo y un Consumo Responsable.

El Conquis del Consumo Responsable – La Yincana



El contenido del pergamino

Objetivo de la actividad: En un contenedor metemos muchos papelitos que por un lado serán códigos de barras, y por el otro, unos tienen información y otros no... Tienen que encontrar las etiquetas que dan información, para poder rellenar el pergamino, con la info que van encontrando.

Cada hueco del pergamino que se rellene, será un punto.

Preparación del juego:

- 1) Imprime varias copias del Anexo Pergamino. Imprímelas por las dos caras, de forma que tengas tarjetas en las que por una cara tengas los códigos de barra, y por la otra los datos. Tendrás que imprimir también más copias de sólo los códigos de barra, con la cara contraria en blanco.
- 2) Corta las etiquetas y mételas en un contenedor: una caja, un cubo, una bolsa... algún sitio en el que tengan que buscar. Si lo quieres hacer más complicado, escóndelas en un arenero.

Materiales:

- cubo / arenero
- fichas impresas y recortadas

Objetivo educativo: Analizar el problema de la trazabilidad en los productos que consumimos, y promover un consumo crítico, y consciente de las elecciones de consumo que hace.

El Conquis del Consumo Responsable – La Yincana



Nuestros recursos naturales

Objetivo de la actividad: Tenemos un tubo vertical con la base cerrada y agujeros a distintas alturas del tubo. Dentro del tubo hay una pelota de pin-pon que hay que conseguir sacar. Con la ayuda de cubos de agua, tendrán que trabajar en equipo para conseguir sacar la pelota.

La puntuación de la prueba la obtendremos al restar a 20 el número de litros que hayan utilizado para sacar la pelota.

Preparación del juego:

- 1) Reciclaremos un tubo que tenga firmeza y sea hueco por dentro, con una altura mínima de 1 metro, y un diámetro mínimo del doble de una pelota de pin-pon. Le hacemos entre 30 y 40 agujeros a distintas alturas, y sellamos la base.
- 2) En una pelota de pin-pon escribimos con rotulador permanente "¿Cuántos litros de agua has usado para sacarme?", y la metemos dentro del tubo.
- 3) Dejamos preparadas garrafas o cubos en donde podamos medir los litros de agua que contienen.

Materiales:

- cubo métrico
- tubo agujereado
- pelota de pin-pon
- agua

Objetivo educativo: Reflexionar sobre el consumo de recursos naturales que hacemos en nuestro día a día, ¿Cómo de conscientes somos? ¿Intentamos no malgastar el agua, la luz....? ¿Cuanto más malgastamos, menos sostenible es nuestro consumo.

El Conquis del Consumo Responsable – La Yincana



El tesoro: El Comercio Justo

Objetivo de la actividad: Con acroportes o como si fuera una fotografía boomerang (un único movimiento por persona, que vaya y venga, repitiéndose de forma circular), tienen que construir una figura/fotografía, entre todas las personas del grupo y de forma coordinada, que una los movimientos y posiciones de todas las personas.

La figura a realizar representará cómo querrían que fueran las relaciones de comprar y vender entre las personas en el mundo. Podéis usar las imágenes del Anexo Cofre para tomar ideas de cómo representar el Comercio Justo a través de figuras humanas.

Una figura en la que todo el mundo participe serán 10 puntos. Si además en la composición cada persona aporta una parte del total, sin la cual no hay una imagen conjunta, serán 14 puntos.

Materiales:

- nuestros cuerpos
- láminas del Comercio Justo (Anexo Cofre)

Objetivo educativo: Valorar que existen alternativas justas y sostenibles en nuestro consumo, darles valor y normalizarlas.

El Conquis del Consumo Responsable - La Yincana



Las trampas piratas

Objetivo de la actividad: Esparcidas dentro de un círculo, como una isla, hay tarjetas puestas en el suelo con imágenes de distintos tipos de productos. Las pueden ver antes de empezar el juego para definir su estrategia. Situados todos los grupos fuera del círculo, cuando comience el tiempo, tienen que entrar en la isla, uno a uno, a coger una tarjeta y traerla a su grupo.

Solo puede entrar a la isla una persona por grupo cada vez. Cuando termina el tiempo, se revisa las tarjetas recolectadas, y se les da la vuelta. Hay productos que son sostenibles, que no producen desechos, y otros que producen mucha basura. Los que producen basura quitan puntos. Todos los grupos empiezan de 200 puntos, e irán restando puntos según los productos que hayan elegido.

Preparación del juego:

- 1) Imprimir y recortar las tarjetas del Anexo Pirata, quedando por una cara los productos y por su reverso la puntuación (el anexo 1 es el reverso del anexo 2, el anexo 3 el reverso del 4...)
- 2) Delimitar una zona a modo de isla con una cuerda o tiza
- 3) Esparcir las tarjetas por la isla con la imagen del producto hacia arriba

Materiales:

- cuerda o tiza
- tarjetas del anexo

Objetivo educativo: Reflexionar sobre la generación de desechos en nuestro consumo y crear un hábito selectivo en base al formato del producto en la compra

El Conquis del Consumo Responsable – La Yincana



Carreras trabajosas

Objetivo de la actividad: Carreras de relevos condicionadas. Marcaremos un recorrido (mínimo de 10 metros) que tendrán que ir realizando de distintas formas. El modo en el que lo tendrán que recorrer vendrá definido según la tarjeta que saquen (Anexo Carreras). Todas las personas del grupo tendrán que hacer el recorrido y decidirán dentro del grupo cómo conseguirlo.

Sacarán cinco tarjetas y según consigan cumplir las cinco carreras obtendrán la siguiente puntuación:

- 1 carrera + en menos de 1 minuto + todas las personas del grupo la realizan: 20 puntos
- 1 carrera completa + todas las personas del grupo la realizan: 10 puntos
- 1 carrera completa + en menos de 1 minuto: 5 puntos

Preparación del juego:

- 1) Imprimir y recortar las tarjetas de relevos del Anexo Carreras
- 2) Delimitar el espacio de carrera

Materiales:

- cuerdas para atar los pies
- pañuelos/bandas para los ojos

Objetivo educativo: Reflexionar sobre las condiciones laborales de los distintos países y sectores, y cómo hacer un Consumo Responsable, como a través del Comercio Justo, protege a las personas trabajadoras.

ANEXO MAZORCAS 1/3

Talamos los bosques (-1 PUNTO)	Replantamos los bosques (+1 PUNTO)
Contaminamos el agua de los pueblos (-1 PUNTO)	Las personas tienen derecho a vivir en sus casas y pueblos (+1 PUNTO)
No te deajo ir a la escuela, y te llevo a trabajar (-1 PUNTO)	La tierra es de todas las personas que la habitamos, cuidamos de ella (+1 PUNTO)
No deajo que conozcas tu derecho a descansar (-1 PUNTO)	Luchamos por que todas las personas tengan los mismos derechos (+1 PUNTO)
No te pago lo suficiente por tu trabajo (-1 PUNTO)	Pago justo por su trabajo a todas las personas (+1 PUNTO)
A las chicas les pago menos por ser chicas (-1 PUNTO)	Todos los niños y niñas tienen derecho a una educación (+1 PUNTO)
Me quedo con todo el agua, y las familias no tienen con qué vivir (-1 PUNTO)	Todos los niños y niñas tienen derecho a crecer en paz y seguridad (+1 PUNTO)
Me quedo con todo el campo para mi producción, ya no tienes dónde plantar vuestra comida (-1 PUNTO)	Nadie tiene que pasar nunca hambre, hay comida para todas las personas (+1 PUNTO)

ANEXO MAZORCAS 2/3



ANEXO MAZORCAS 3/3



ANEXO PERGAMINO 1/3

Un día, vinieron con un gran barco, querían nuestro cacao. Decían que necesitaban todo ese cacao para hacer chocolate, por que el mercado del chocolate les daría [redacted] dólares.

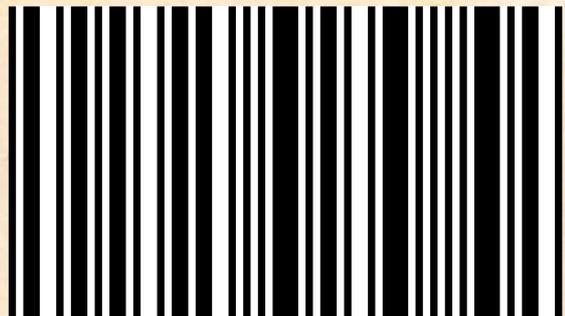
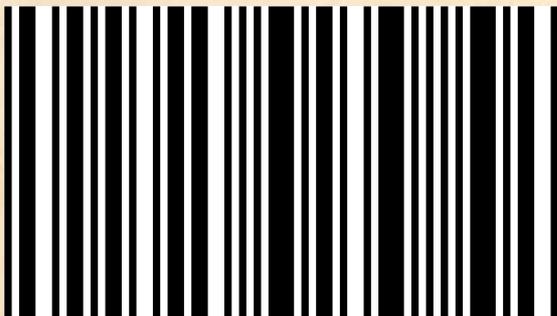
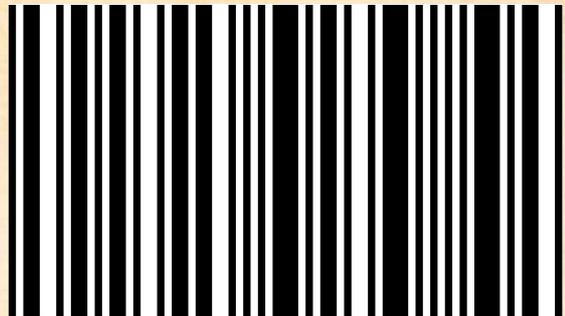
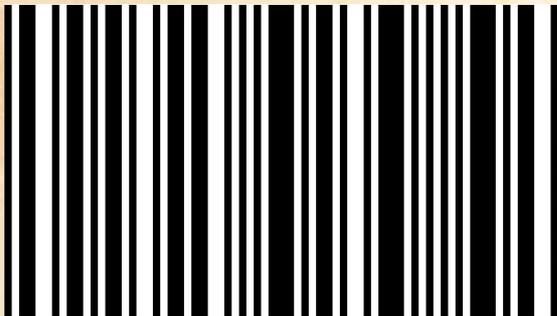
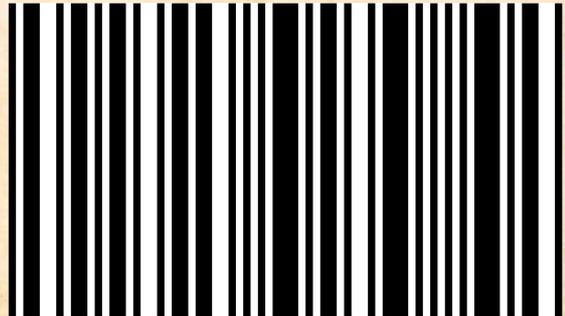
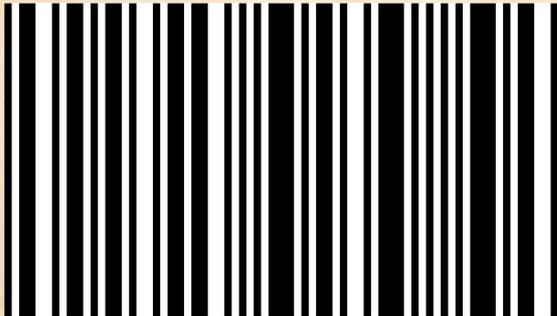
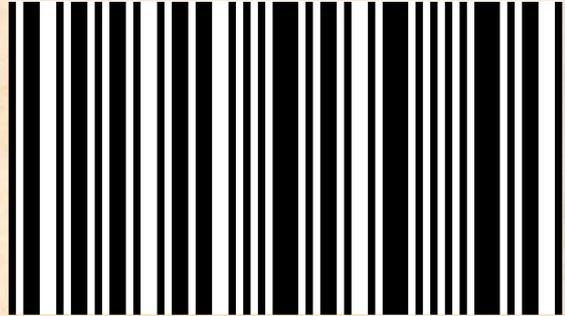
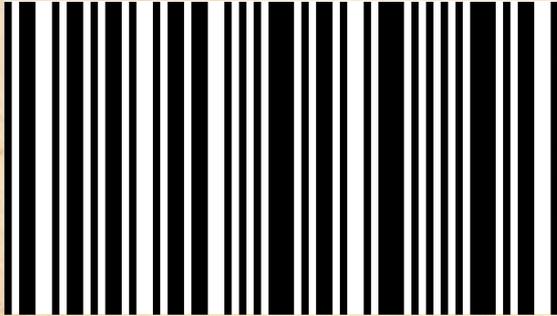
Pero eso significaba que [redacted] personas que cultivaban el cacao, trabajarían, pero les pagarían menos de [redacted] euros cada día. ¿Cómo iban a poder vivir con eso?!

Esto hacía que todas las personas en casa tuvieran que trabajar, incluso los niños y niñas. Así, encontraron que [redacted] niños y niñas trabajaban cada día recogiendo cacao en lugar de ir a la escuela. Entre las tareas que tienen que hacer, es [redacted]

Resulta que querían conseguir tanto cacao para sus chocolates, que destruyeron en las tres últimas décadas la mayoría de parques naturales de [redacted] y [redacted], países hermanados con la isla de Chocó.

Afortunadamente, conseguimos juntar mucha gente que cambió ese mercado, por un mercado de Comercio Justo. En el nuevo mercado, [redacted] personas que trabajan la tierra con un salario justo.

ANEXO PERGAMINO 2/3



ANEXO PERGAMINO 3/3

EL MERCADO MUNDIAL DEL CHOCOLATE GENERA CADA AÑO UNOS 103.000 MILLONES DE DÓLARES

LA MAYORÍA DE LOS ENTRE 5 Y 6 MILLONES DE PERSONAS QUE CULTIVAN CACAO VIVEN EN LA POBREZA.

LAS PERSONAS QUE VIVEN EN LA POBREZA, PASAN CADA DÍA CON MENOS DE 1,98€ AL DÍA.

1.680.000 NIÑOS Y NIÑAS TRABAJAN RECOLECTANDO CACAO

LAS TAREAS QUE NIÑOS Y NIÑAS REALIZAN SON PELIGROSAS, COMO LLEVAR CARGAS PESADAS, MANIPULAR PRODUCTOS QUÍMICOS O TRABAJAR CON MACHETES

COSTA DE MARFIL ES EL PRIMER PAIS PRODUCTOR DE CACAO DEL MUNDO

GHANA ES EL SEGUNDO PAIS PRODUCTOR DE CACAO DEL MUNDO

458.000 AGRICULTORES Y AGRICULTORAS CULTIVAN CACAO DE COMERCIO JUSTO

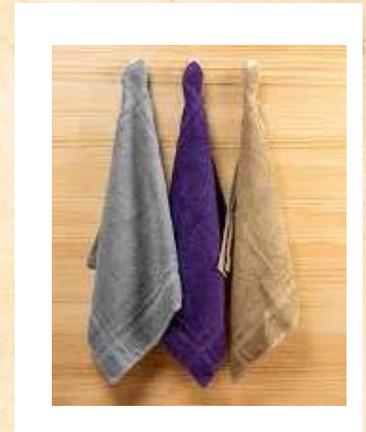
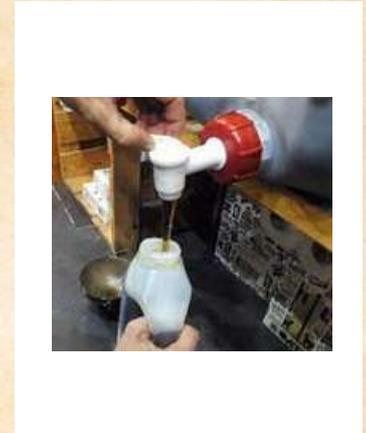
ANEXO COFRE 1/2



ANEXO COFRE 1/2



ANEXO PIRATAS 1/6



ANEXO PIRATAS 2/6

0 puntos

ANEXO PIRATAS 3/6



ANEXO PIRATAS 4/6

0 puntos

-2 puntos

-5 puntos

ANEXO PIRATAS 5/6



ANEXO PIRATAS 6/6

-5 puntos

-5 juntos

-5 puntos

-5 puntos

ANEXO CARRERAS

TRABAJÁIS EN UNA COOPERATIVA DE COMERCIO JUSTO, AQUÍ PODÉIS TENER LA TRANQUILIDAD QUE OS VAN A PAGAR UN SUELDO CADA MES, ASÍ QUE PODÉIS DECIDIR CÓMO HACER LA CARRERA.

ESTÁIS EN UNA COOPERATIVA EN LA QUE PODÉIS JUNTAROS PARA DECIDIR SOBRE VUESTRAS VACACIONES Y DIAS DE FIESTA, TAMBIÉN PODÉIS DECIDIR CÓMO HACER LA CARRERA.

CUANDO TENÉIS UNA ENFERMEDAD PODÉIS QUEDAROS EN CASA A DESCANSAR Y RECUPERAROS, POR QUE OS SIGUEN CUIDANDO DESDE LA COOPERATIVA DE COMERCIO JUSTO, ASÍ QUE PODÉIS DECIDIR CÓMO HACER LA CARRERA.

TENÉIS UNA ENFERMEDAD, PERO NO TENÉIS DERECHO A MÉDICO GRATIS Y NO TENÉIS DINERO PARA EL MÉDICO, QUE ES MUY CARO. LA CARRERA LA TENEIS QUE HACER ENTRE TRES, LLEVANDO A UNA PERSONA ENFERMA AL AIRE

LA EMPRESA EN LA QUE TRABAJAIS, NO OS DA VACACIONES, OS CANSAIS MÁS, ASÍ QUE LA CARRERA LA TENÉIS QUE HACER DE A DOS, LLEVANDO UNA PERSONA SOBRE LA OTRA A LA ESPALDA

TENÉIS QUE RECOGER TODO EL CAMPO DE CULTIVO SIN MAQUINARIA! ASÍ QUE LA CARRERA LA TENÉIS QUE HACER DE A DOS, UNA PERSONA ANDA SOBRE SUS MANOS, Y LA OTRA LE LLEVA DE LOS PIES, COMO SI FUERA UNA CARRETILLA

AHORA VAIS A TENER QUE TRABAJAR UNA HORA MÁS CADA DIA, PERO NO OS VAN A PAGAR MÁS. MUCHO TRABAJO EN UN DIA QUE NO OS AYUDA A AVANZAR. TENDRÉIS QUE HACER LA CARRERA EN TRIOS CON LOS PIES UNIDOS

LOS PRODUCTOS CON LOS QUE TRABAJÁIS OS HACEN DAÑO EN LOS OJOS... TENEIS QUE HACER LA CARRERA CON LOS OJOS TAPADOS!

EN ESTA EMPRESA QUIEREN EL PRECIO MÁS BAJO, ASÍ QUE LOS NIÑOS Y NIÑAS TAMBIÉN TRABAJAN... TENDRÉIS QUE HACER LA CARRERA POR ABAJO, EN CUNCLILLAS, EN TRIOS, EN FILA, SUJETANDO LOS HOMBROS DE LA PERSONA DE DELANTE

HAN USADO TANTOS INSECTICIDAS EN LOS CAMPOS CERCANO AL PUEBLO QUE YA NUNCA LLUEVE. TENDRÉIS QUE UNIROS TODAS LAS PERSONAS DEL GRUPO EN UNA GRAN NUBE, Y HACER EL RECORRIDO UNIDAS EN UN OBILLO QUE GIRE