

CIUDAD CONVIVENCIA

JUEGO DE MESA



El camino está lleno de prendas y desafíos que tendrás que sortear para entrar a CIUDAD CONVIVENCIA, un lugar donde nadie es mejor que el otro, aunque todos seamos diferentes.

HASTA 6 JUGADORES o EQUIPOS.

DIRECTORA - PRODUCTORA DE LA COLECCIÓN
DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Celeste Soledad Gonzalía

COLECCIÓN 2020 - PROYECTO DEL CUENTO:
HISTORIAS EN LA PLAZA DE ATRÁS -

Mariela Reiman
María Laura Dedé

MUTUAL DOCENTE
AMCDA

ASOCIACIÓN MUTUAL CÍRCULO DOCENTE DE LA ARGENTINA

CASA CENTRAL: San José 175 - (1834) Turdera - Buenos Aires
Buenos Aires - Argentina - Tel: (011) 4231-7500



CIUDAD CONVIVENCIA

JUEGO DE MESA

Ser y contar
COLECCIÓN 2020

María Laura Dedé

Mariela Reiman



MUTUAL DOCENTE
AMCDA



CIUDAD CONVIVENCIA

HACIA CIUDAD CONVIVENCIA

DESAFÍO 7

AVANZAS 2 CASILLEROS
 No permitas que se burlen de ti. **VUELVE A TRABAJAR EL DADO**

DESAFÍO 6

AVANZAS 2 CASILLEROS
 Nunca dejas jugar a un compañero cuando se acerca.

DESAFÍO 5

AVANZAS 2 CASILLEROS
 Te sumas a un grupo en Internet que agradece a alguien **PIERDES 1 TURNO**

DESAFÍO 4

AVANZAS 2 CASILLEROS
 Invitas a jugar a un compañero nuevo **PIERDES 2 TURNO**

DESAFÍO 3

AVANZAS 2 CASILLEROS
 Unos compañeros se burlan de otro, te haces el distraído **PIERDES 2 TURNO**

DESAFÍO 12

DESAFÍO 11

AVANZAS 2 CASILLEROS
 Te cuentas a tu maestro que una amiga de tu curso es maltratada por algunos compañeros.

DESAFÍO 10

DESAFÍO 9

DESAFÍO 2

AVANZAS 2 CASILLEROS
 Ayudas a un compañero a resolver una tarea.

DESAFÍO 1

DESAFÍO 14

PIERDES 1 TURNO
 Como un compañero te agradece por Internet, tú le haces lo mismo.

DESAFÍO 8

AVANZAS 2 CASILLEROS
 Ayudas a un compañero más chico **PIERDES 2 TURNO**

AVANZAS 2 CASILLEROS
 Te acercas a un compañero que sufre por bullying, le haces saber que no tiene la culpa. **VUELVE A TRABAJAR EL DADO**



1 TRIVIA

Un compañero publica en Internet una foto que molestará a un amigo. ¿Qué haces?

- a. No haces nada porque no es a ti a quien molestan.
- b. La compartes con tus compañeros para que la vean.
- c. Le pides al que subió la foto que la saque.

RESPUESTA: c. La convivencia y el buen trato también son importantes en Internet. ¡Bien pensado!

2 VERDADERO O FALSO

Si sufres maltrato de tus compañeros puedes sentirte solo, con miedo y no tener ganas de ir a la escuela.

RESPUESTA: Verdadero. A menudo quienes sufren maltrato por parte de sus compañeros se sienten de este modo. Por eso es importante que lo hables con tus padres o maestros para que te puedan ayudar.

4 OPCIONES

¿Cuáles de las siguientes opciones **NO** corresponden a bullying? Elige 2 de las 3 opciones.

- a. Martín amenaza a un niño más pequeño y lo pone en ridículo en todos los recreos.
- b. Inés no puede invitar a toda la clase a su cumpleaños. Invita sólo a sus mejores amigos y amigas.
- c. Amir no se lleva bien con Nico, por eso no se sienta con él y no lo elige para compartir juegos.

RESPUESTA: b y c. Elegir con quien jugar o tener preferencias por algunos compañeros o compañeras no es bullying.

5 TRIVIA

El acoso en internet o "ciberbullying" es:

- a. Un sitio web para denunciar publicaciones y fotos inadecuadas.
- b. Agredir o perjudicar a otros usando el celular o Internet.
- c. Un juego.

RESPUESTA: b. El ciberbullying es agredir o acosar a alguien usando las tecnologías. Es muy dañino para la persona que lo sufre. ¡No te sumes!

7 TRIVIA

La ciberconvivencia es:

- a. Compartir con tus amigos una foto que tu amiga te pidió que no mostraras.
- b. Respetar a todas las personas con quienes te conectas en Internet.
- c. Usar Internet para difundir rumores.

RESPUESTA: b. Una de las pautas más importantes de la ciberconvivencia es respetar a los demás.

8 OPCIONES

¿Qué puedes hacer si eres testigo de hostigamiento? Elige 2 de las 4 opciones.

- a. Decir palabras amigables al que es acosado.
- b. No meterte, tú no eres parte del problema.
- c. Pedir ayuda a un adulto para que intervenga.
- d. Dar un buen golpe a aquellos que agreden para que aprendan qué mal se siente.

RESPUESTA: a y c. Involucrarse y no quedarse callado es la manera en que puedes ayudar para detener el hostigamiento entre compañeros/as.

3 OPCIONES

¿Qué palabras no corresponden a una buena convivencia? Elige 2 de las 5 opciones.

- a. Compañerismo
- b. Respeto
- c. Miedo
- d. Solidaridad
- e. Indiferencia

RESPUESTA: c y e. La buena convivencia se construye a partir del respeto por el otro, la solidaridad y el compañerismo.

6 VERDADERO O FALSO

Una campaña contra el acoso entre compañeros en la escuela sirve solo para ayudar a los niños que son agredidos o molestados.

RESPUESTA: Falso. Una campaña escolar ayuda a todo el grupo. Los que son testigos, muchas veces no saben cómo ayudar.

9 VERDADERO O FALSO

El bullying es cosa de varones.

RESPUESTA: Falso. El maltrato entre niños. En general los chicos son más propensos a agredirse físicamente y los chicas verbalmente.

10 OPCIONES

¿En cuál de estas situaciones se trata de bullying? Elige 2 de las 4 opciones.

- a. Cuando alguien maltrata a otro con la intención de causarle daño.
- b. Cuando hay peleas entre amigos cada tanto.
- c. Cuando alguien molesta a otro seguido y durante un tiempo largo.
- d. Cuando un compañero no invita a otro a su casa.

RESPUESTA: a y c. En el hostigamiento las agresiones físicas o verbales tienen la intención de causar daño y se producen en forma repetida a través del tiempo.

13 VERDADERO O FALSO

Contarle a un adulto que un compañero te agrede o intimida solo empeora las cosas. Además de seguir molestandote, creará que no sabes defenderte.

RESPUESTA: Falso. Es muy difícil que puedas defenderte solo de alguien que te humilla hace tiempo. Seguramente tus padres o maestros podrán acompañarte y actuar para que cambie la situación que te hace daño. ¡Pide Ayuda!

11 VERDADERO O FALSO

Recibir agresiones es algo normal que les pasa a todos los niños.

RESPUESTA: Falso. Las agresiones no deben ser toleradas, no son un juego ni la manera en que los niños deben relacionarse.

14 CONSEJO

Un amigo te cuenta que su grupo agrede a un niño. Él no está de acuerdo pero siente que dejará de tener amigos si no participa. Incluso tiene miedo de que lo agredan a él si no participa. ¿Qué le dirías?

- a. Que participe, porque uno tiene que acompañar en todo a los amigos.
- b. Que no agrede al niño, pero que no diga nada porque se va a quedar solo.
- c. Que hable con sus amigos sobre el daño que le están haciendo al compañero, y que no está de acuerdo con eso.

RESPUESTA: c. ¡Eres un buen consejero! Seguramente tu amigo puede ayudar a reflexionar al grupo que está agrediendo constantemente a alguien o buscar ayuda.

12 TRIVIA

¿Qué es lo mejor que puedes hacer si te das cuenta de que estás agrediendo a alguien?

- a. Tratar de ponerte en su lugar antes de agredirlo otra vez.
- b. Seguir agrediendo.
- c. Quedarte tranquilo porque que no eres el único que lo hace.

RESPUESTA: a. Ponerte en el lugar del otro te ayudará a darte cuenta de lo mal que se puede sentir esa persona.

15 OPCIONES

¿Cuáles consideras que son actitudes que ayudan a una buena convivencia? Elige 2 de las 5 opciones.

- a. Cuando jugamos, se hace lo que yo digo.
- b. No me junto con niños diferentes a mí para no tener problemas.
- c. Tomo en cuenta las opiniones de los demás aunque no coincidan con las mías.
- d. Ayudo a aquellos con quienes me llevo bien, el resto me es indiferente.
- e. Trato a los demás como me gusta que me traten a mí.

RESPUESTA: c y e. Respetar a los demás favorece la buena convivencia.

INSTRUCCIONES:

Cada jugador o equipo tira el dado y quien saca el número mayor inicia el juego. Luego, por turno se tira el dado y se mueve la ficha según lo que el dado indica. Algunas casillas tienen **prendas** y otras tienen **desafíos**.

PRENDA: el jugador tiene que representar la situación que se le plantea. Si fuera necesario, llama a participar a uno o más compañeros.

DESAFÍO: un jugador del equipo contrario debe buscar el número de desafío en este cartón y leerlo en voz alta a su contrincante o equipo. Si no lo resuelve correctamente, en su próximo turno, sin tirar el dado, intentará responder el siguiente desafío. Tiene tres oportunidades: al tercer desafío no resuelto, queda eliminado del juego.

Gana el jugador o equipo que llega primero a CIUDAD CONVIVENCIA.