

## Las buenas maneras

---

### **Papel del voluntario / dinamizador**

Durante todas las actividades, conviene estar atentos a las posibles dudas o dificultades que puedan surgir para intentar solucionarlas. Por eso, os recomendamos que antes de dinamizar la sesión, probéis y juguéis con los diferentes juegos, a los que podréis acceder desde la página web de las "Actividades Intergeneracionales". Recordad también la importancia de fomentar un ambiente agradable para jugar y promover la participación y la interrelación entre todos los participantes.

### **Descripción de la sesión**

La actividad Intergeneracional de verano se llevará a cabo entre el 7 de junio y el 19 de septiembre e incluye diferentes propuestas de actividades estructuradas en dos partes que pueden distribuirse en diferentes sesiones.

Los contenidos han sido diseñados en función de la edad de los participantes, niños de entre 6 y 8 años y niños de 9 y 12.

En la primera parte de la actividad se realizará una presentación general de las actividades para continuar con la superación de un juego en línea.

En la segunda parte se propondrá la participación de mayores y niños en un concurso por equipos, para finalmente disfrutar de una pequeña merienda conjunta entre todos los asistentes.

Al finalizar las sesiones, los participantes se llevarán un recuerdo de la actividad.

Para un mayor éxito de la actividad, es importante una buena acogida de los niños, motivarlos a hacer las diferentes actividades, así como promover un ambiente que permita compartir este momento de interrelación entre los niños y las personas mayores.

Para facilitar esta tarea, se dispone de material de apoyo y una explicación detallada de los contenidos y las dinámicas de cada una de las sesiones en la página web.

## Primera parte de la actividad

---

### Presentación

Una vez hemos recibido a los participantes y nos hemos presentado os recomendamos hacer una pequeña explicación de los objetivos, las actividades y la estructura de las sesiones.

Finalizada la breve presentación daremos paso al juego en línea.

### Juego en línea

Hemos situado el juego en línea en tres entornos: en casa, en el colegio y en el parque. Los niños pasan la mayor parte del tiempo en estos tres espacios, cada uno de los cuales juega papeles diferentes en sus vidas y representan diferentes aspectos de su desarrollo.

El juego es totalmente accesible desde la página web de las actividades intergeneracionales y propone dar un paseo por tres entornos donde el jugador desarrollará las diferentes actividades.

Cada entorno se compone de 3 pruebas. Al acabar las pruebas, se probarán los conocimientos adquiridos en una "Gincana del conocimiento" donde se responderán una serie de preguntas.

En las barras laterales e inferiores de la pantalla principal el jugador podrá ver su evolución y los premios conseguidos en cada prueba.

Con los premios conseguidos se propone una dinámica de mejora del entorno donde el jugador podrá colocar los regalos con el fin de mejorar el espacio en el que se ha estado jugando.

En la primera prueba del entorno de la casa, se propone ordenar una habitación localizando los objetos desordenados y colocándolos en su lugar correspondiente. Además de ordenar, los más mayores también tendrán que limpiar su habitación.

En el segundo juego situado en el cuarto de baño, los jugadores tendrán que encontrar las diferencias entre dos imágenes. Una mostrará situaciones donde se hace un mal uso y consumo de los recursos, mientras que la otra mostrará situaciones correctas y responsables.

En la última prueba los participantes tendrán que recoger objetos y entregarlos a los familiares atravesando un laberinto.

En la primera prueba del segundo entorno ubicada en la escuela los participantes tendrán que clasificar unas imágenes según si son positivas o negativas. Para el nivel de 9 a 12 años además de clasificar imágenes los participantes tendrán que ordenar unas frases y colocarlas al lado de la imagen que corresponda.

En la segunda prueba de la escuela, los más pequeños pondrán a prueba su puntería disparando a unos sobres. Cada vez que se acierte un sobre, éste se abrirá y mostrará una imagen que el jugador tendrá que clasificar según si representa un comportamiento positivo o uno negativo. Para los jugadores de 9 a 12 años, la prueba consiste en disparar unas bolas verdes o rojas a una serie de palabras que hay en pantalla según si son valores o contravalores.

La última prueba en la escuela consiste en hacer un puzzle. Los más pequeños tendrán un puzzle tradicional de seis piezas, mientras que los mayores tendrán que completar uno más complejo de piezas deslizantes.

En la primera prueba del parque, proponemos una actividad donde aprender a reciclar residuos. Mientras los más pequeños tendrán que arrastrar una serie de residuos al contenedor adecuado, los mayores deberán poner a prueba su velocidad y destreza atrapando residuos que caen de arriba a abajo de la pantalla con el contenedor adecuado.

La segunda prueba consiste en un circuito en bicicleta donde se tienen que superar una serie de obstáculos en un parque: animales, peatones, señales de tráfico... ¡y todo sin salirse del carril!

Y por último proponemos un *memory* donde trabajaremos el respeto al medio ambiente mediante la dinámica de emparejar diferentes imágenes.

Conviene estar atentos a las posibles dudas o dificultades que puedan surgir durante el juego para intentar solucionarlas.