

¡ANOTA UN PUNTO , AYUDA AL CICLO!

La excesiva generación de residuos es uno de los problemas medioambientales que tenemos actualmente, tanto en nuestra región como en todo el planeta. El modelo lineal actual de producción y consumo está teniendo a lo que hoy en día se conoce como Economía Circular, que persigue entre otras cosas la disminución del consumo de materia prima y apuesta por cambiar el concepto de residuo por recurso.

Con esta pequeña gymkhana los participantes podrán pararse a pensar un momento, sobre cómo se producen los productos que compramos a diario, y comprender la necesidad de separar para reciclar correctamente desde casa.

Te animamos a poner en práctica este sencillo juego, y si luego quieres contarnos cómo ha ido y/o enviarnos alguna foto, lo colgaremos en nuestra web. Puedes hacerlo escribiendo un correo a eduambiental@jccm.es.



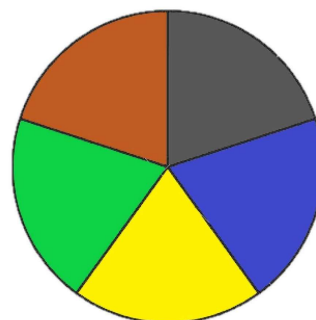
¿COMO SE JUEGA Y CUALES SON LAS PRUEBAS?

Instrucciones



Desarrollo de la actividad.

La gymkhana va a consistir en la recreación por medio de pruebas del ciclo de vida de un producto. Para ello se identificarán 5 puestos de control con 5 pruebas diferentes. En cada prueba los participantes obtendrán una porción de un color diferente, hasta que completen un círculo (como el que ves en la imagen). Puedes usar para esto si tienes a mano, con cartón o papel que no sirva ya o con cualquier otro material que tengas en casa (telas, etc.), y pintarlo.



Las pruebas serán las siguientes:

Prueba 1: ¿De dónde vienen las cosas? (color verde).

Esta prueba está relacionada con los recursos naturales que usamos para manufacturar los productos de consumo. Por ejemplo, la extracción de la bauxita para la fabricación de latas de refresco de aluminio.

Los participantes tendrán que buscar por el área destinada al desarrollo de la gymkhana, una bola (si no tienes bolas de colores, puedes sustituirlo por un lapicero de color, una tiza, por una prenda del color establecido, o bien por un juguete de dicho color) del color que diga el controlador de la prueba. Si son varios participantes, puedes hacer equipos, y puedes utilizar bolsas de basura de colores para que cada uno sea un color diferente.

La bola que buscan representa un recurso que se coge de la naturaleza para la fabricación de algo, que tendrán que averiguar en la tabla misteriosa. La tabla misteriosa, es una ficha que te adjuntamos a este documento, donde estará resuelto a qué recurso representa cada color y que producto se obtiene de él.

Esta tabla se mostrará a los participantes cuando consigan encontrar la bola de su color y se la lleve al controlador de la prueba. A la consecución de la prueba se les da una porción del círculo de color verde.



Desarrollo de la actividad.

Prueba 2: ¿Cómo se transportan las cosas? (color gris).

Esta prueba está relacionada con la huella de carbono del transporte de los productos que consumimos. Es una prueba que invita a la reflexión de qué podemos hacer desde nuestros hábitos de consumo, para reducir dicha huella.

En esta prueba se deberá buscar las 10 palabras escondidas previamente por casa, que tienen relación con la distribución y el transporte de los productos hasta que llegan a nuestros comercios. Cuando se hayan encontrado todas las palabras, tendrán que leerlas en voz alta y reflexionar sobre la huella de carbono que dejamos en el consumo de productos, sabiendo que el comercio de proximidad es lo mejor para reducir nuestro impacto negativo en el planeta. Al termino, se dará la porción de color gris.

Prueba 3: ¿Qué hay que hacer para comprar bien? (color amarillo).

La tercera prueba está relacionada con los buenos hábitos cuando vamos a comprar algún producto para intentar reducir los residuos que de él se derivan. Se trata de recordar cosas que podemos hacer para generar menos residuos, cumpliendo con la premisa de que el mejor residuo es el que no se produce.

Los participantes van a tener papel y lapicero. En el papel que tienen delante aparecerá una frase incompleta (puedes escribir alguna tuya o las que te proponemos adjuntas a este documento). El controlador a través de gestos tendrá que hacer que los participantes averigüen las palabras que faltan (si hay algún participante que quiera realizar los gestos se puede hacer). El que crea que tiene la frase completa, después de las indicaciones del controlador, levantará la mano, y este comprobará si se ha realizado correctamente. Leerán la frase en voz alta.

Se abrirá un turno para que los participantes puedan decir, en orden, más cosas que ellos pueden hacer para disminuir los residuos que generamos en casa.

Cuando terminen de opinar el controlador les entregará a los equipos la porción de color amarillo.

Desarrollo de la actividad.

Prueba 4: ¿Cómo ayudar a reciclar? (color marrón).

Esta prueba está relacionada con la importancia de la correcta separación de residuos en origen. Es para que los participantes comprendan que, si nosotros no separamos bien en casa los residuos y los tiramos al contenedor correcto, todos los demás esfuerzos no sirven para nada.

Los participantes tendrán que separar correctamente los residuos generados que se dispondrán amontonados dentro de un círculo (puedes hacer un círculo con bufandas, o con alguna tela que tengas por casa). Los residuos pueden ser de verdad, los que tengas por casa y puedas aprovechar. Alrededor del círculo estarán dispuestos los distintos colores de separación (pueden ser papeles de colores, pintados en el suelo con tiza de colores, cestas de colores (si tienes alguna parecida a los contenedores), o pegatinas, o telas de colores): amarillo, verde, azul, marrón y gris. El número de contenedores puede variar, dependiendo de la disponibilidad de materiales. Para los más pequeños los contenedores es recomendable que sólo sean tres; envases de plástico, vidrio y papel y cartón. Se dará la porción amarilla a la consecución de la prueba.

Prueba 5: ¡Volver a empezar! (color azul).

Esta prueba está relacionada con el reciclaje real de los productos que consumimos. Se trata de que los participantes vean que con nuestro esfuerzo de separar correctamente se consiguen cosas que tienen un uso real.

Un miembro del equipo tendrá un laberinto dibujado en un papel. Se trata de que el participante consiga saber en qué se convierte el producto usado que se ha reciclado (por ejemplo, una lata de refresco se convierte en una rueda de bicicleta), a través de la resolución del laberinto. El controlador de la prueba comprobará que lo ha realizado correctamente. Cuando el participante sepa en qué se ha convertido su residuo, tendrá que hacer a través de gestos y sin hablar, que el resto del equipo lo adivine.

Cuando el equipo adivine el producto reciclado, el controlador les entregará la última porción de color azul completando el ciclo.