

1. - NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: El gran juego de la economía circular

2. - RESUMEN DE LA ACTIVIDAD

Esta es una actividad para que los participantes conozcan mejor en qué consiste la economía circular. Que conozcan cómo en su día a día con acciones fáciles y concretas pueden ayudar a reducir emisiones de carbono y ayudar a frenar el cambio climático, a potenciar el pequeño comercio local y a detener la destrucción de ecosistemas y extinción de especies. En definitiva, cómo pueden ayudar a que podamos utilizar una y otra vez aquellas cosas que tomamos de la naturaleza, para cada vez pedirle menos, y poder vivir en un Planeta más libre y salvaje.

En esta actividad los participantes se dividen en equipos y van pasando por 4 pruebas diferentes, en las que jugando irán aprendiendo diferentes trucos para alargar la vida útil de las cosas. Cada vez que superen una prueba irán a un punto central, en el que deberán lanzar un gran dado que les dirá el número de la siguiente prueba. Pero antes tendrán que contarle al educador de ese punto central, un resumen de lo que han aprendido en la prueba de la que vienen. Así ese educador puede pulir, añadir... y ayudar a fijar, los conceptos con los que se han quedado.

Cuando todos los equipos superen todas las pruebas, celebraremos nuestro amor por la naturaleza, cantando la canción 'Pequeño planeta'.

3. - FICHA TÉCNICA

- **DURACIÓN:** Una hora
- **Nº PARTICIPANTES:** 30-40 por equipos
- **MATERIALES:** Dado gigante (si no se tiene, se puede fabricar, o venden de tamaño mediano por poco dinero), guitarra para la canción (no es imprescindible), pañuelo o antifaz para vendar los ojos, estrellas que pueden ser de diferentes materiales (no son imprescindibles), globos de agua (pueden estar rellenos de otra cosa o ser otra cosa frágil, si estamos en invierno o no queremos que se mojen), conos (no son imprescindibles).
- **ESPACIO:** Patio del centro, o espacio interior amplio, tipo pabellón cubierto
- **CONCEPTOS CLAVE**
*Economía circular *Economía del bien común *Alargar la vida útil de las cosas *Segunda mano *Reparar *Reutilizar *

4. – OBJETIVOS

- Que los participantes comprendan qué es la economía circular y su importancia para vivir mejor, contribuyendo a frenar el cambio climático y conservar especies y ecosistemas.
- Que los participantes disfruten aprendiendo mientras juegan.
- Que los participantes aprendan a trabajar en equipo.
- Que los participantes aprendan a expresarse en público.

5. - DESARROLLO

Hacemos una introducción en un espacio lo más agradable y tranquilo posible, en el que explicaremos qué es la economía circular, y cómo nos puede ayudar a vivir mejor en el día a día.

Explicamos cómo podemos ayudar a que sea una realidad con los 4 ejemplos que vamos a aprender en los juegos, y que ellos y ellas ya pueden hacer con su familia. Les preguntamos si

ellos y ellas ya hacen algunas de esas cosas con su familia.

Les explicamos cómo funcionará la dinámica del juego. Nos dividimos en 3 equipos y comenzamos a jugar.

Las pruebas:

1. Intercambio de ropa

En esta prueba lo que queremos es que aprendan es la importancia de usar cosas de segunda mano, para no pedirle tantos recursos a la naturaleza, y reducir la huella de dióxido de carbono.

En este caso concreto vamos a hablar sobre la ropa de segunda mano. De cómo la podemos conseguir, si la compramos en tiendas de segunda mano, si la cambiamos con otra gente, si la compramos o vendemos por Wallapop u otras plataformas, si se la pasamos a familiares o amigos, o la recibimos nosotros...

Para recordar y reforzar todo esto, el juego consistirá en que un voluntario/a, se alejará del grupo un momento. A los compañeros que quedan se les invita a cambiarse la ropa entre ellos y ellas. Solo quedan dos o tres que no se cambian.

A la vuelta del voluntario/a, ha de descubrir qué compañeros/as se han cambiado la ropa y cuales no. Una evolución más del juego para que potencien su sentido de la observación puede ser que averigüe de quién era la ropa de cada que lleva cada cual.

El juego se puede repetir varias veces, en función de lo rápido que lo hagan.

2. El zapatero

En esta prueba hablaremos de la importancia de reparar las cosas que ya tenemos para que nos duren más, y una vez más no tengamos que pedirle nuevos recursos a la Tierra.

En este caso concreto hablamos de todas las cosas que podemos llevar a un zapatero/a, que normalmente por un precio súper razonable nos las dejará como nuevas, o a veces incluso con costuras o cremalleras más resistentes. Así conseguimos además darle trabajo a la gente de nuestro barrio, la gente con intereses más parecidos a los nuestros. También podremos tener una cosa que necesitamos otra vez como nueva, y esa cosa, esa prenda de ropa, esas zapatillas, no habrán tenido que cruzarse medio mundo para llegar a nuestras manos, como suele pasar la mayoría de veces que compramos algo nuevo, con la enorme huella de carbono que eso tiene.

Para reforzar estas ideas el juego consistirá en un pilla-pilla en el que habrá un voluntario/a que pillaré que será el 'enganchón', que representa ese momento en el que nos enganchamos con algo y le hacemos un roto a la ropa, o se nos rompe la cremallera, o se nos separa la suela de las zapatillas... Cuando el enganchón pilla a alguien, se tiene que parar con las piernas abiertas y los brazos en cruz. Habrá otro voluntario que hará de zapatero, podrá salvar y conseguir que vuelvan al juego los compañeros pillados,

'remendándolos', 'reparándolos', pasando por debajo de sus piernas.

¿Quién ganará el enganchón o el zapatero? Lo sabremos cuando tras un tiempo jugando, 2-3 minutos, paremos el juego y contemos cuantos compañeros enganchados hay y cuantos reparados. Quién tenga más de uno o de otros, gana. Aunque en verdad, esto es lo de menos, que la que gana es la Tierra, que le pedimos menos cosas, y por tanto todos y todas.

Lo más divertido es hacer varias rondas, donde vayan cambiando los zapateros y enganchones. Si los enganchones, enganchan mucho, o los zapateros reparan mucho, puede haber más de un voluntario por ronda de uno u otro, para que esté más parejo el juego.

3. El vendedor de Wallapop

En este caso vamos a aprender cómo funcionan las plataformas en las que puedes cambiar, vender y comprar cosas de segunda mano, a través de la más conocida: wallapop.

Nos gustan este tipo de plataformas porque son una de las mejores oportunidades para darle nueva vida a cosas que tú ya no necesitas, pero aún están en buen estado. Incluso para cosas que están rotas o tienen algún desperfecto, a veces también tienen una salida, porque hay gente que ese desperfecto no le importa, y si están rotas otra gente tiene el tiempo y los conocimientos para repararla, o la usa para piezas.

También nos da una oportunidad excelente para comprar casi cualquier cosa de segunda mano. Una costumbre responsable que podemos tomar es que cuando necesitemos comprar algo, primero miremos en este tipo de plataformas a ver si encontramos lo que necesitamos de segunda mano.

¿Y cómo sabemos que quien nos vende algo no nos va a engañar, y lo que nos va a vender, se corresponde de verdad con lo que hay descrito en el anuncio? Pues por una de las herramientas más interesantes de estas plataformas, las valoraciones de los usuarios. Es decir, podrás engañar una o dos veces, pero si empiezas a acumular críticas y puntuaciones negativas, nadie te comprará.

Para aprender sobre todo esto haremos un juego de roles, en el que un voluntario/a representará ser el vendedor/a de un objeto y el resto de participantes, serán los posibles compradores. El objeto a vender puede ser cualquier cosa que lleven los participantes o una imaginada. El vendedor emula el anuncio de estas plataformas, describiendo el producto y dando razones para comprarlo. Tiene un tiempo limitado, uno o dos minutos. Pasado ese tiempo, los participantes han de decir si lo comprarían, y le pondrán de una a cinco estrellas, a las virtudes del vendedor. Luego pueden salir más compañeros a 'vender' más productos.

La idea es aprovechar el juego para darles pistas para ser vendedores responsables, es decir, que pongan en la descripción del producto el estado real de lo que venden, que le

pongan un precio justo, que las fotos se ajusten a la realidad de lo que vendemos, y saquen también lo que puede tener de desgastado o roto, que pongamos el nombre exacto del producto que vendemos para que sea fácil de encontrar...

En cuanto a las estrellas que le dan los participantes, pueden ser simplemente a nivel simbólico, dichas en ese momento, o lo podemos elaborar más, preparando algún tipo de soporte físico, como dibujadas en pizarra blanca o verde, en una hoja, pueden ser estrellas de cartulina, cartón, veleda, plástico... que levanten mediante algún soporte, o simplemente sujetas con la mano...

4. Llevamos la compra de forma responsable

En esta prueba hablaremos de la importancia de reducir el uso de plástico que viene del petróleo. Y una de las formas en las que más plásticos usamos es en las bolsas y envases que gastamos para transportar las cosas que queremos. Una de las alternativas es comprar las cosas a granel, meterlas en nuestros propios envases, y luego agruparlas en bolsas de tela. Que además puedes hacer y/o decorar a tu gusto. Y son un excelente escaparate para lucir tus mensajes favoritos, y/o apoyar a tus organizaciones preferidas. Si la tela encima es de algodón ecológico ¡Qué maravilla!

Para aprender más sobre esto, haremos un recorrido, nos podemos ayudar a marcarlo con conos o tiza, que los participantes tienen que hacer con un globo de agua en la boca. Representa cuando llevamos la compra con una bolsa de plástico. Como no está pensada para durar, normalmente es más fácil que se nos rompa, como el globo en este caso.

Una vez superado el recorrido de esta manera, llevaremos el globo en la camiseta, en la parte de la barriga, haciendo con esta una especie de bolsa. Normalmente será más difícil que haciendo el recorrido se nos rompa así el globo, representando por tanto, que con las bolsas de tela, rafia... las que están hechas para durar, puedes usarlas muchísimas veces sin que se te estropeen. Y si te estropean las puedes reparar, también las puedes lavar si se ensucian... ¡Todo son ventajas!

En cuanto al punto central, cuando lancen el dado gigante, y les salga el 5 o el número de una prueba que ya han hecho, o que está ocupada, han de lanzar el dado hasta que saquen el número de la prueba que no han hecho o está libre. Que cada vez lance un participante, ya que todos suelen querer lanzar el dado.

Por otro lado tanto las pruebas, como sobre todo el punto de control, conviene que se gestionen de forma muy dinámica, con mucho ritmo y agilidad, para que sea más divertido y entretenido, y podamos mantener en vilo y atentos/as a los participantes.

Y en cuanto al cierre con la canción de 'Pequeño planeta', puede cantarse solo, quedando un cierre bonito y en alto, o si se dispone de más tiempo se puede hacer un poco de discofórum, reflexionando participativamente sobre la letra.