

Organización: Dividimos la clase en dos equipos pares. Cada equipo se subdivide a su vez en parejas, y se proporcionará un antifaz opaco por cada pareja. Se diseñarán dos circuitos idénticos con aros, bancos, conos a sortear y con una pelota “fitball” colgada de una cuerda al final del recorrido y dos picas con cono frente a ella como blancos a derribar.

Explicación del juego:

El objetivo del juego es terminar el circuito (tirando las dos picas inclusive) antes que la pareja del equipo contrario. Para ello un miembro de la pareja se colocará el antifaz, y tendrá que realizar el recorrido acatando las órdenes de su compañero que lo irá guiando a través de los diferentes obstáculos y que le indicará también a la hora de lanzar la gran pelota (péndulo) contra las picas. La pareja que termine antes de tirar las picas obtendrá un punto para su equipo. Al terminar se vuelven a la fila y se intercambian los papeles los integrantes de cada pareja. El juego termina cuando todos los jugadores han pasado por ambos roles (guía y antifaz). Gana el equipo que más puntos haya cosechado con sus parejas.

Valor a trabajar: Obediencia

Relación con el valor que se desea transmitir:

Debido a la relación de los elementos de la lógica interna material-jugador, se crean las condiciones perfectas para tener que depender de otros para poder realizar el juego correctamente y evitar posibles rozaduras o golpes, así como para ser capaz de mostrarse competitivo y lo más eficiente posible. En este caso se ha introducido un antifaz opaco, que hace necesario acatar las órdenes o indicaciones de otra persona. El que tiene puesto el antifaz probablemente no entenderá que lo que le están indicando, por raro que parezca, es realmente lo mejor para él. Así al igual en la vida real, nosotros muchas veces estamos cegados por nuestra razón y nuestra voluntad, y no somos conscientes de que hay personas (adultos o amigos cercanos) que verdaderamente quieren lo mejor para nosotros y que si que ven con claridad cuál debe ser el camino que debemos de tomar.

Con el desarrollo de este juego y pasando por ambos roles, los alumnos pueden comprobar de forma lúdica y muy gráfica que el que obedece no se equivoca, porque los padres, los sacerdotes, los profesores... si que ven el camino y nos ayudan a sortear los obstáculos y dificultades que nosotros no podemos ver, aunque nos empeñemos en chocar contra ellos.