



Campaña de solidaridad

2017 - 2018



MEMORY SENEGALÉS

Con esta sesión se pretende que los niños y niñas de 6º de Primaria conozcan el proyecto de los escolapios en Senegal y los personajes de la campaña de solidaridad a través de un juego, el Memory, pero con una “dificultad” añadida, y es que tienen que hacer tríos de cartas para poder llevárselas.

Convendría trabajar previamente al desarrollo de esta actividad el concepto global de la Campaña “[EL TESORO DE SENEGAL](#)”, y presentar también (de un modo general) a los personajes que nos guían en las diferentes actividades.



DESTINATARIOS

Alumnos y alumnas de 6º de Primaria (11 y 12 años).

DESARROLLO

- Vamos a jugar con los niños y niñas al Memory, pero un Memory especial, con los personajes de la campaña y una herramienta que le es útil a cada uno de ellos. El juego tendrá una dificultad añadida, y es que para llevarse las cartas no solo tienen que destapar las dos que tienen el mismo personaje sino que además, tiene que estar también destapada la carta de herramienta de ese personaje.
- Instrucciones de juego: Se ponen todas las fichas mezcladas boca abajo y extendidas sobre la mesa, en las cuales están los personajes por duplicado y una carta de herramienta (que será clave para el juego) .
- El primer alumno o alumna en jugar levanta 3 fichas, y si entre ellas hay alguna herramienta, se deja boca arriba. Las que sean personajes se vuelven a tapar a no ser que sean iguales.
- A partir de entonces, por turno, van levantando solo dos cartas cada vez y la dinámica sigue siendo la misma. Las herramientas se quedan boca arriba y los personajes se vuelven a tapar. De esta forma el niño/niña solo podrá llevarse las cartas si al levantarlas sale el mismo personaje, y si la herramienta de ese personaje ya ha salido y está boca arriba. Sólo entonces puede llevarse esas 3 cartas que te corresponden (la pareja del mismo personaje y su herramienta).
- Ejemplo 1: Si se levantan dos cartas y resulta ser una pareja, solo se la podrá llevar si está la herramienta descubierta ya. Si no está, hay que volver a darle la vuelta a la pareja.
- Ejemplo 2: Se puede levantar una herramienta y un personaje pero hará falta la otra carta del personaje para que sea la pareja, entonces se vuelve a poner boca abajo el personaje y la herramienta se deja boca arriba. En este caso, como la herramienta ya estará boca arriba solo faltará a la siguiente ronda adivinar dónde está la otra pareja y levantar ambos personajes y ya se la pueden llevar.

MATERIALES NECESARIOS

Anexo 1_ Memory.