



# Las Olimpiadas de los Juegos Populares

Colección de cuentos  
"La niña que nació de un huevo"

**Edita:** Asamblea de Cooperación Por la Paz - Córdoba  
C/ Morería nº7, bajo D. 14008 Córdoba  
Tel/Fax: 957.48.85.31  
cordoba@acpp.com / [www.acpp.com](http://www.acpp.com)

**Con el apoyo de:** Diputación de Cádiz

**Ilustraciones:** Elena Fernández

# Las Olimpiadas de los Juegos Populares

Gracias a una antigua, pero muy muy antigua tradición árabe, desde los más pequeños a los más grandes animales de los diferentes países de Oriente, debían juntarse cada cuatro años para celebrar una Olimpiada de Juegos Populares.

Cientos de veces se han realizado ya, pero si hubiera que destacar una sola edición de todas las celebradas, sin duda, ésta sería la de aquel calurosísimo mes de junio de 2002, donde cientos de miles de animalillos de todos y cada uno de los rincones de todos y cada uno de los países de Oriente, se unieron en Cisjordania para festejar aquella nueva oportunidad donde poder aprender los más increíbles juegos populares de cada zona.

Aunque hay que decirlo todo... Estas Olimpiadas nunca fueron Olimpiadas muy normales... ¡Qué va! Por extraño que pareciese, aquí ningún participante jugaba con la intención de competir con el resto de sus compañeros. ¡Todo lo contrario! Aquellos animalillos viajaban con la idea de compartir, de poder aprender del resto, y de enseñar, a todos los que aún no conociesen, los juegos populares con los que habían crecido.

El hecho es que aquella Olimpiada Palestina fue muy pero que muy especial, y no sólo porque a ella acudió el mayor número de animales que jamás antes nadie había podido ver juntos -por lo menos jugando- en cualquier rincón del mundo...



Como anfitriones se contó con la afamada compañía teatral de las intrépidas y atrevidas ranas Palestinas, e incluso los más elegantes y refinados gatitos egipcios se acercaron al evento. También, por supuesto pues no podían faltar a tan importante acontecimiento, por allí estuvo el inigualable circo de hormigas y pulgas acróbatas Israelíes, e incluso un sinfín de exóticas lagartijas de la más alta alcurnia Pakistání se dejaron ver aquellos días. Vamos... ¡Un lujo! ¡Un despliegue hasta entonces nunca visto dentro del mundo animal! ¡Un auténtico derroche de medios!

Pero no... Aquella Olimpiada no fue especial solamente por la calidad de sus participantes ¡No, no, no!

Por desgracia, no todo lo ocurrido aquel año fue tan bonito como en pasadas ocasiones. Ojalá...

Ocurrió que una mañana, de repente y para sorpresa de todos, algo irrumpió la tranquilidad de tan pacífica convivencia entre todos aquellos pueblos. Alguien, sin ni siquiera preguntar a ninguno de los allí presentes, decidió acabar con la armonía que unía a todos los animalillos. Tantos y tantos kilómetros habían hecho con la única intención de seguir aprendiendo... Tanto y tanto se habían preparado con la única ilusión de poder compartir con el resto... Pero insisto, todo ocurrió de repente...



- ¡lluyuuuy! ¡Dónde está el albergue de los ratones? -se preguntaban sorprendidos sus amigos egipcios los gatos, especialistas, como todo el mundo sabe, en el frenético juego de la búsqueda del ratón y el gato.

- ¡Vaya con la valla! ¡Dónde están las águilas iraníes con las que teníamos que jugar hoy al tres en raya?-gritaron asustadas las pequeñísimas cobayas al ver como, en mitad de su terreno de juego, habían levantado esa misma noche un enorme muro al menos trescientas veces más grande que ellas-.

- ¡Croac, croac, croalllllllc! ¡Pero esto qué es? -exclamaban incrédulas las ranitas Palestinas al comprobar como entre sus casas de toda la vida y el Gran Circo de hormigas y pulgas acróbatas Israelíes -al que acudían regularmente pues era su espectáculo favorito de la zona- habían levantado una enorme muralla que ni con el mayor de los saltos podrían superar-.

Y así pasaron las horas y los días... Entre la sorpresa y la más profunda tristeza de los participantes. Tuvieron que ser las águilas, lógicamente, las encargadas de informar a todos los participantes de que las tan esperadas Olimpiadas finalmente debían suspenderse. Fue muy difícil aceptarlo y más complicado aún de entender... De hecho, a día de hoy, aún nadie ha sabido explicarse el porqué de tan injusta decisión...





Nunca más desde entonces se ha vuelto a celebrar un acontecimiento parecido en Cisjordania. Y es que, por sorprendente que os parezca -y sé que os costará creer esto que voy a contaros ahora- las personas que levantaron aquella muralla aún no han hecho el más mínimo movimiento para derribarla...

Menos mal que por lo menos existe una hermosísima parte de muro en donde hoy día, y gracias al esfuerzo de dos de los pueblos vecinos en aquella Olimpiada de Cisjordania, se puede disfrutar del incomparable espectáculo que desde entonces brindan a diario los componentes de la "Grandísima Compañía Teatral y Circense de Palestina e Israel". Formada por las intrépidas y atrevidas ranas teatreras Palestinas y las inigualables hormigas y pulgas acróbatas Israelíes. Todas ellas, al igual que el resto de participantes de tan importante Olimpiada, lo tienen claro... Y así se lo hacen saber a todos aquellos que se acercan a disfrutar de su espectáculo, en donde un enorme cartel con la siguiente frase, situado en la entrada a la carpa de tan singular espectáculo, da la bienvenida a todo el mundo que allí se acerca... Dice así...

"Por diferentes que sean, dos pueblos, siempre tendrán una buena excusa para convivir juntos".

**POR DIFERENTES QUE SEAN  
LOS PUEBLOS,  
SIEMPRE TENDRÁN  
UNA BUENA ESCUSA  
PARA CONVIVIR JUNTOS**



# Actividades

## Las Olimpiadas de los Juegos Populares...

### ACTIVIDADES PREVIAS

#### 1. "Juegos Populares"

##### Objetivos

- Favorecer el respeto hacia el otro y a la diferencia.
- Favorecer el diálogo y el debate conjunto, así como el respeto a las normas establecidas.

##### Tiempo aproximado

- Una hora.

##### Descripción

Para comenzar, los niños y niñas deben hacer un ejercicio de memoria donde recordar sus juegos populares favoritos. Una vez enumerados y explicados por cada alumno/a, pasaríamos a comprobar de forma grupal si resultaría posible jugarlos (cualquiera de los que eligieron) con una muralla en mitad de donde estuviesen desarrollando el juego.

##### **Ejemplo:**

*¿Es posible jugar a la "rayuela" con una muralla que nos impida saltar del número 6 al número 7? ¿Y jugar al balón tiro si entre los campos de los dos equipos levantasen un muro que nos impidiese ver al resto de compañeros/as?*

*¿Podríamos jugar al escondite si levantasen una gran pared detrás de nosotros/as mientras estamos contando para dar tiempo a nuestros/as amigos/as a esconderse? Es más... ¿Os imagináis que a alguien del colegio se le ocurre, de un día para otro, levantar una valla enorme que separase las aulas de la zona de recreo?*

*Una vez se debatan todos los ejemplos en clase pasamos a cuestionarnos el porqué de tan ridículas situaciones en nuestro centro. ¿Nos gustaría? ¿Cómo nos sentiríamos? ¿Cómo intentaríamos solucionarlo? ¿Queríamos hablar el tema con el director/a o profesores/as del centro? ¿Intentaríamos destruirlo? ¿Por qué y cómo?*

## Recursos

- Pizarra.
- Lápiz y papel.

## 2. "mapa de juegos"

### Objetivos

- Fomentar el trabajo cooperativo y en equipo.
- Aprender a expresar y exteriorizar sentimientos.
- Favorecer la empatía y el respeto a la diferencia.
- Fomentar el espíritu crítico y la conciencia global.

### Tiempo aproximado

- Una hora.

### Descripción

Enumerar con los alumnos/as las zonas de juego/tiempo libre del centro. Por grupos de entre 3 a 5 alumnos/as, elaborar un plano/mapa donde se representen estas zonas.

Cada grupo se posicionará y coloreará de un color diferente aquella zona o zonas que prefiere para jugar o estar, señalando con un punto cada una de las personas que componen el grupo (cada punto representará uno de los componentes del grupo, si son tres en las zonas habrá tres puntos, si son cuatro pues cuatro, etc.), finalmente se entrega el plano al profesor/a.

Una variante puede ser realizar el plano para todos y que los grupos vayan saliendo a posicionarse y colorear en la pizarra.

## Recursos

- Lápices y lápices de colores.
- Folios.

## ACTIVIDADES POSTERIORES

### 1. "Los muros"

## Objetivos

- Fomentar el trabajo cooperativo y en equipo.
- Aprender a expresar y exteriorizar sentimientos.
- Favorecer la empatía y el respeto a la diferencia.
- Fomentar el espíritu crítico y la conciencia global.

## Tiempo aproximado

- 45 minutos - una hora.

## Descripción

1. El/la profesor/a habrá dibujado aleatoriamente sobre los planos líneas divisorias que representarán el muro del cuento y entregará al alumnado el plano de nuevo.
2. Los alumnos/as verán cómo la línea ha dividido el campo de juego y cómo los integrantes del mismo grupo han sido separados incluso en su misma área.
3. Cada grupo tendrá que analizar su situación actual y qué supone tener ese muro en su camino hacia el baño, o hacia el aula, hacia la salida del centro, hacia otra de sus zonas de juego elegidas, etc.
4. En el mismo papel, por detrás, anotarán las ventajas e inconvenientes de la nueva situación.
5. Para terminar, se hará una puesta en común donde por grupos comentarán con sus compañeros/as, qué sienten ante esos inconvenientes, cómo cambiaría su vida y qué posibles soluciones se podrían adoptar ante dicha situación.

## 1.1 Actividad complementaria: "Telaraña"

### Objetivos

- Fomentar el trabajo cooperativo y en equipo.
- Aprender a expresar y exteriorizar sentimientos.
- Favorecer la empatía y el respeto a la diferencia.
- Fomentar el espíritu crítico y la conciencia global.

### Tiempo aproximado

- Durante algún periodo de tiempo, que puede ir desde uno a varios días, se construirá una "telaraña" en el aula.

## Descripción

1. Utilizando la cuerda, construir una telaraña entre dos lados, de unos dos metros de ancho. Conviene hacerlo dejando muchos espacios de varios tamaños, los más grandes por encima de un metro. Se construirá en la puerta del aula, o en la del baño, si es que hay baño propio en el aula. Del mismo modo, se puede vedar alguna parte concreta del aula: las perchas, las estanterías de los materiales, el espacio de los ordenadores, la zona de lectura....etc.

2. Cada vez que algún componente de un grupo lo necesite, deberá pasar por la telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas, ayudado por los componentes de su grupo. Hay que buscar una solución para pasar con ayuda de los demás, el alumnado deberá buscar estrategias conjuntas para superar “el muro”, tendrán que hablar y resolver el conflicto.

3. Una vez transcurrido el periodo de tiempo fijado para tener la telaraña, se realizará un debate con los/as alumnos/as, en el que se expondrá cómo han tomado las decisiones y cómo se han ayudado, qué ha supuesto encontrarse con la telaraña, cómo ha influido en su actividad diaria, etc.

4. Finalmente les pondremos en situación y les invitaremos a hacer una reflexión sobre cómo vivirán esta situación las personas afectadas en la vida real.

## Recursos

- Cuerda y espacio entre dos lados donde poder construir “la telaraña” (dos postes, árboles, etc.)
- Chinchetas para clavar las cuerdas.

## Propuesta adicional:

Podrían colocarse varias telas de araña por el centro y trabajarlo por ciclos a la vez, como actividad conjunta, o incluso en el centro entero, por ejemplo, en los baños, a la entrada del comedor, de la biblioteca, etc., comprobarán directamente el engorro que supone (se puede comparar con los check-points...)

## 2. "Juegos cooperativos vs juegos competitivos"

### Objetivos

- Trabajar la diferencia entre la competición y la cooperación mediante juegos (juegos cooperativos y juegos competitivos).
- Reflexionar sobre la diferencia y cómo incorporar la cooperación en las prácticas diarias frente a la competición.

### Tiempo aproximado

- Una hora.

### Descripción

1. Se vuelve a leer el siguiente párrafo: "*... Estas Olimpiadas nunca fueron Olimpiadas muy normales... ¡Qué va! Por extraño que pareciese, aquí ningún participante jugaba con la intención de competir con el resto de sus compañeros. ¡Todo lo contrario! Aquellos animalillos viajaban con la idea de compartir, de poder aprender del resto, y de enseñar, a todos los que aún no conociesen, los juegos populares con los que habían crecido.*"
2. Se invita a las siguientes reflexiones:
  - a. ¿Con qué intención jugamos, con la intención de ganar o de jugar para divertirse / compartir/ aprender?
  - b. ¿A qué tipo de juegos soléis jugar? Hacer un listado.
3. Explicar la diferencia entre juegos competitivos y juegos cooperativos. Hacer una tabla con las ventajas e inconvenientes sobre los dos tipos de juegos.
4. Parte práctica: jugar a distintos juegos cooperativos y competitivos: sillas, fútbol, etc.
5. Por último, se realizará una reflexión final sobre la actividad y los juegos. Lo importante de esta reflexión es destacar que con la Cooperación, ganamos todos.



## 2. "Juegos cooperativos vs juegos competitivos"

### Objetivos

- Trabajar la diferencia entre la competición y la cooperación mediante juegos (juegos cooperativos y juegos competitivos).
- Reflexionar sobre la diferencia y cómo incorporar la cooperación en las prácticas diarias frente a la competición.

### Tiempo aproximado

- Una hora.

### Descripción

1. Se vuelve a leer el siguiente párrafo: "*... Estas Olimpiadas nunca fueron Olimpiadas muy normales... ¡Qué va! Por extraño que pareciese, aquí ningún participante jugaba con la intención de competir con el resto de sus compañeros. ¡Todo lo contrario! Aquellos animalillos viajaban con la idea de compartir, de poder aprender del resto, y de enseñar, a todos los que aún no conociesen, los juegos populares con los que habían crecido.*"
2. Se invita a las siguientes reflexiones:
  - a. ¿Con qué intención jugamos, con la intención de ganar o de jugar para divertirse / compartir/ aprender?
  - b. ¿A qué tipo de juegos soléis jugar? Hacer un listado.
3. Explicar la diferencia entre juegos competitivos y juegos cooperativos. Hacer una tabla con las ventajas e inconvenientes sobre los dos tipos de juegos.
4. Parte práctica: jugar a distintos juegos cooperativos y competitivos: sillas, fútbol, etc.
5. Por último, se realizará una reflexión final sobre la actividad y los juegos. Lo importante de esta reflexión es destacar que con la Cooperación, ganamos todos.

## Material para el profesorado:

### **Juego Cooperativo:**

- Destierra el concepto de vencer al otro o a otro equipo, en función de la obtención de logros comunes. Es decir, plantea una tarea o la superación de algún obstáculo para lo cual es necesario la participación de todos los integrantes de un grupo.
- Destierra la exclusión o eliminación ya que el diseño del juego busca la incorporación de todos los participantes.
- Intenta eliminar las reglas que permiten o promueven la agresión física.
- Da importancia a metas colectivas y no individuales. El ámbito creativo se ve favorecido en la búsqueda de la construcción colectiva.

**Juegos Competitivos:** en los juegos competitivos, los aspectos más disfrutables del juego se trasladan al resultado final y no al desarrollo. Prima la idea de vencer por encima de todo.

### **Algunos juegos cooperativos:**

#### 1. SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS:

Materiales: sillas (tantas como jugadores, menos una) un magnetófono y cinta de música.

Espacio de juego: indiferente.

Jugadores: más de diez.

Desarrollo: se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro.

Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo. Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todos buscan una silla en la que subirse. El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla. ¿En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo?

Variantes: se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita.

#### 2. ORDEN EN LAS SILLAS:

Materiales: una silla por participante.

Espacio de juego: interior o exterior.

Jugadores: entre diez y cuarenta.

Desarrollo: se colocan las sillas, una tras otra, formando una fila. Cada jugador empieza el juego de pie encima de una silla. El profesor dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese momento el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio del profesor sin que nadie pueda pisar en el suelo. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

Variantes: 1) Si una persona cae al suelo debe proseguir el juego empezando en una silla determinada, por ejemplo, la tercera de la derecha. 2) Cada vez que una persona toca el suelo, se retira una silla, antes de que dicha persona se reintegre al mismo. 3) Otra variante es hacer figuras geométricas.

### 3. FÚTBOL COOPERATIVO:

Materiales: balón.

Espacio de juego: exterior.

Jugadores: suficientes para hacer varios equipos de unos 6 jugadores/as.

Desarrollo: la dinámica es la misma que la de un partido de fútbol, hay que marcar goles, pero sólo serán válidos aquellos que en la jugada, todos los/las jugadores/as del equipo que quiere marcar, hayan tocado el balón, desde el portero al delantero.

Variantes: Se puede jugar atando por los pies a los jugadores o de una mano, etc.

## 3. "Collage"

### Objetivos

- Trabajar las sensaciones, las percepciones y los sentimientos y plasmarlo a través de un collage.
- Capacitar al alumnado para expresar sus sentimientos, sensaciones y percepciones a través de las artes plásticas.
- Desarrollar la empatía y el respeto a la diferencia.

### Tiempo aproximado

- Una hora.

## Descripción

1. Una vez analizado el cuento y visto que las Olimpiadas era un gran acontecimiento al que venían animales de todas partes del mundo, que era una gran fiesta para compartir (ALEGRÍA) y que después de la imposición de un muro que no permitía que las cosas siguieran siendo como hasta entonces (TRISTEZA, IMPOTENCIA), vamos a trabajar esas sensaciones y sentimientos contradictorios en 2 murales collage separados por un muro.

El antes y el después:



## Recursos

- Revistas, folletos, periódicos...
- Tijeras.
- Pegamento de barra.
- Cartulinas para murales.
- Rotuladores de colores.

## 4. "¿Cómo lo imaginas?"

### Objetivos

- Conocer qué imagen tienen los niños y niñas de las personas que imponen sus criterios sin tener en cuenta la opinión del resto.
- Trabajar los estereotipos y generalizaciones. Habría que complementar con imágenes de las personas relacionadas con el conflicto Palestina/Israel para ver si coincide con las descripciones realizadas por los/as alumnos/as.
- Fomentar la reflexión y el espíritu crítico y la capacidad de autocuestionarse.

## Tiempo aproximado

- Entre 45 y 60 minutos.

## Descripción

1. Se vuelve a leer este texto: "... Ocurrió que una mañana, de repente y para sorpresa de todos, algo irrumpió la tranquilidad de tan pacífica convivencia entre todos aquellos pueblos. Alguien, sin ni siquiera preguntar a ninguno de los allí presentes, decidió acabar con la armonía que unía a todos los animalillos. Tantos y tantos kilómetros habían hecho con la única intención de seguir aprendiendo... Tanto y tanto se habían preparado con la única ilusión de poder compartir con el resto... Pero insisto, todo ocurrió de repente..."

2. Se reparte a los/las alumnos/as un folio doblado por la mitad. En una cara van a dibujar a ese "alguien que decidió poner el muro sin consultar". En la otra cara van a hacer un listado de la personalidad de "ese alguien". En la otra cara, para terminar, van a escribir las preguntas que ellos le harían a "ese alguien" si lo tuvieran delante.

DIBUJO

LISTA DE CUALIDADES  
Y/O DEFECTOS

PREGUNTAS

## Recursos

- Folios DINA-4.
- Lápices de colores.
- Goma de borrar.

## 5. "Promesas"

En el marco de la situación que se vive en Oriente Medio, "Promises" nos ofrece un retrato humano del conflicto palestino-israelí. A partir de los testimonios de siete niños (de 9 a 13 años), conoceremos lo complicado que es crecer en Jerusalén. Aunque los niños viven a sólo veinte minutos de distancia entre sí, habitan en mundos radicalmente diferentes, prácticamente incomunicados, y son conscientes de la situación. Su visión de las cosas está modelada por las imposiciones de los adultos que les rodean. Pero este grupo ha decidido saltar las barreras para encontrarse con sus vecinos.

### ***La producción:***

La génesis de "Promises". En 1995, Justine viajó a Israel y a los territorios ocupados palestinos para rodar un episodio de "Lonely Planet". Las duras palabras e intensas emociones de sus primos israelíes y de los niños palestinos que conoció le inspiraron para hacer "Promises". B.Z. Goldberg, quien creció en Israel y había sido periodista durante la primera Intifada, deseaba desde hacía tiempo explorar la relación entre los niños y el conflicto. En otoño de 1995 los dos cineastas formaron equipo y empezaron a entrevistar a niños palestinos e israelíes. "Promises" se rodó principalmente en 1997, 1998 y 2000 durante un tiempo de relativa calma, después de la firma de los acuerdos de Oslo y antes de la Intifada más reciente (sublevaciones).

"Promises" es una colaboración entre tres cineastas: Justine Shapiro, B.Z. Goldberg y Carlos Bolado. La producción comenzó en 1995. La posproducción fue acabada en el 2001. Como judía que creció en la "liberal" Berkeley, Justine tenía una doble perspectiva sobre la película. B.Z. creció en Israel y por ello estaba más inclinado a analizar las cosas desde la perspectiva israelí. Carlos, mejicano, tiene la perspectiva del ciudadano del tercer mundo y sentía una cierta empatía con los palestinos. Vivieron juntos en Jerusalén durante todo el rodaje. Plasmaron sus propias versiones del conflicto de Oriente Medio. Hablaron. Lucharon. Discutieron. Gritaron. Chillaron. Se besaron. Inventaron historias. Observaron el material de cámara cada noche organizando el rodaje de los días siguientes. "Promises" no podía haberse hecho por alguien o israelí o palestino. Una persona que vive el problema desde dentro da demasiadas cosas por sentadas. Justine, como directora elegida de "Promises", aportó una perspectiva "exterior" y una sensibilidad femenina al rodaje. Los cámaras judíos pensaron que Justine estaba loca por querer rodar lo que ellos consideraban lugares comunes: como los controles, la geografía en torno a Jerusalén y a la Orilla Occidental, el tráfico en la Ciudad Santa e incluso, el Burger King Kosher. Para ella era importante estar en el interior de los hogares transmitiendo un sentido de vida cotidiana y captando el humor de los niños. B.Z., que habla hebreo y bastante bien el árabe, se relacionaba mucho con los niños y organizó gran parte de la logística de la producción. Carlos aportó su "ojo" a cada fotografía de la película, tanto en el sentido de cómo se cubría el material (cortes), como en el proceso de montaje.

La película describe el viaje de B.Z. Goldberg. No resultó fácil, pues B.Z. no quería salir en la película. Pensó que no funcionaría. Pero Justine creyó que la película necesitaba un hilo narrativo y que la relación de B.Z. con los niños era, de hecho, una parte crucial de la historia. Un importante reto al montar "Promises" fue perfilar el papel de B.Z. para lograr un adecuado equilibrio en relación a los niños de la película.

## Objetivos

- Favorecer la empatía y el respeto a la diferencia.
- Fomentar el espíritu crítico y la conciencia global.

## Tiempo aproximado

- Esta actividad requiere de 3 sesiones de 45 minutos. Está indicada para niños y niñas de 9 a 13 años.

## Descripción

**1ª sesión.** En la primera sesión se repartirá al alumnado en siete grupos: 1. - Yarko y Daniel, 2. - Mahmoud, 3. - Shlomo, 4.- Sanabel, 5.- Faraj Adnan, 6.- Moische, 7.- Hermana de Moische.

Se les facilitará la ficha técnica, el resumen del documental, la foto de su personaje y un glosario de términos cuyas definiciones deberán buscar y acordar. En el aula Tic del centro cada grupo visionará la parte del documental en que habla el chico o chica que les ha tocado y tendrán que trabajar en grupo: quién es, dónde y cómo vive; cómo afectan las vallas y controles (check- point) en su vida cotidiana; cómo se sienten y cómo ven a los/as otros/as, cómo se ven en el futuro. Harán una selección de la información recopilada con la que elaborarán un mural que explicarán en la siguiente sesión al resto de compañeros y compañeras.

**2ª sesión.** Los primeros 10 minutos de la sesión los dedicarán al trabajo de investigación en grupo. Lo ideal es realizarla en una sala espaciosa con mesas y sillas en la que el alumnado pueda trabajar, disponer de un planisferio (se recomienda utilizar el planisferio de A. Peters) y de material de consulta: enciclopedias, diccionarios, etc., ser posible una sala habilitada con ordenadores conectados a Internet para que el alumnado realice una búsqueda guiada por el/la docente. Posteriormente, la clase en su conjunto visionará los primeros 25 min. del documental.

**3ª sesión.** Cada grupo elegirá un/a portavoz que explicará al resto de compañeras y compañeros el personaje que les ha tocado (4 min.), qué es lo que más les ha llamado la atención, etc. Una vez finalizadas las exposiciones se realizará un debate (10 min.), en el que se aclararán dudas y se compartirán impresiones.

## Material que se entregará a cada grupo

“Me he criado aquí en Jerusalén, creo que tuve una infancia bastante normal, pero lo normal en Oriente Medio siempre está ligado a la guerra, con que se produzcan combates, exploten bombas, mueran personas. Cuando comenzaron las conversaciones de Paz volví a Jerusalén. Sabía que los niños de aquí tenían algo que decir y nadie les preguntaba que opinaban del conflicto o del proceso de paz. Este documental trata de siete niños palestinos e israelíes que encontramos en Jerusalén y sus alrededores. Viven a no más de 20 minutos unos de otros pero están creciendo en mundos muy separados”

## Ficha técnica

**Directores:** Justine Shapiro, B.Z. Goldberg y Carlos Bolado. **Intérpretes:** Yarko, Daniel, Mahmoud, Shlomo, Sanabel, Faraj, Moïshe y su hermana.



Yarko y Daniel



Mahmoud



Shlomo



Sanabel



Faraj Adnan



Moïshe y su hermana

**País:** Israel-Estados Unidos. **Año:** 2001. **Producción:** Justine Shapiro y B.Z. Goldberg para The Independent Television Service. **Guión:** Justine Shapiro y B.Z. Goldberg. **Fotografía:** Yoram Millo e Ilan Buchbinder. **Montaje:** Carlos Bolado. **Estreno en Madrid:** 20-XII-02. **Distribuidora cine y vídeo:** DeAPlaneta-Sherlock. **Duración:** 112 minutos. **Género:** Documental. **Premios principales:** Candidata al Oscar 2001 al mejor largometraje documental. **Público adecuado:** Jóvenes-adultos.





Asamblea de  
Cooperación  
por la Paz



Diputación  
de Cádiz