

MEMORY

OMOS ACOGIDA



HARRERA GARA

 **alboan**  
ONG · JESUITA · FUNDAZIOA

# MEMORY: SOMOS ACOGIDA

Ilustraciones: EKILIKUA

## TEMÁTICA

Causas que generan movilidad forzada en el mundo y actitudes de acogida y buen trato.

## EDAD RECOMENDADA

A partir de 5 años.

## PERSONAS NECESARIAS

Mínimo dos personas  
Se puede jugar de manera individual, o por parejas o equipos, tratando de promover la colaboración.

## CONTENIDO:

40 tarjetas ilustradas.

**22 tarjetas positivas:**



**2** Bailando



**2** cocinando



**2** puente



**2** dialogando



**2** compromiso pancarta



**2** saltando cuerda



**2** fútbol



**2** recibiendo patera



**2** casa abierta



**4** tarjetas especiales positivas.  
Brazos abiertos



**18 tarjetas negativas:**

**2** sequía



**2** inundación



**2** tsunami



**2** mujer y menores huyendo



**2** grupo caminando



**2** patera



**2** incendio



**4** tarjetas especiales negativas: barrera con el stop.

# INSTRUCCIONES PARA JUGAR

## OPCIÓN 1:

### JUEGO TRADICIONAL

1. Se ponen todas las tarjetas boca abajo sobre la mesa, mezclándolas bien (ordenadas en hileras ayuda más).
2. Por turno, cada participante levantará dos tarjetas, tratando de encontrar dos imágenes iguales, formando así una pareja. Si lo consigue, se las lleva, y sigue jugando. Si las imágenes no coinciden, las vuelve a colocar boca abajo en el mismo sitio donde estaban, y el turno pasa a la persona de su derecha.
3. Gana el jugador o jugadora que reúna más parejas.

## OPCIÓN 2:

### APOSTAMOS POR LA ACOGIDA

1. Se explica que hay tarjetas especiales: 4 negativas (la barrera) y 4 positivas (abrazo de grupo).
2. Se comienza como en el juego tradicional, poniendo todas las tarjetas boca abajo.
3. Se van levantando por turnos dos tarjetas, para hacer parejas. Si las imágenes no coinciden, las vuelven a dejar en su sitio, boca abajo.
4. Si levantamos una tarjeta de las

especiales positivas, podremos levantar una tarjeta extra para intentar hacer pareja.

5. Si levantamos una especial negativa, perdemos el turno, que pasa al siguiente participante.
6. Gana quien consigue más parejas.

## OPCIÓN 3:

### SUMAMOS PUNTOS

1. Se juega casi igual que en la opción tradicional pero ganará la persona que consiga más puntos según las parejas que tenga.
2. Si se levanta la primera tarjeta y es una especial negativa no podrá levantarse una segunda tarjeta.
3. Si se levanta la segunda tarjeta y es una especial negativa se perderá el siguiente turno.
4. Si se levanta la primera tarjeta y es una especial positiva se podrán levantar dos tarjetas más para intentar hacer pareja.
5. Al terminar el juego se suman los puntos conseguidos según las parejas que se tengan:  
pareja tarjetas positivas: 2 puntos  
pareja tarjetas negativas: 1 punto  
pareja tarjetas especiales positivas: 4 puntos

# RECOMENDACIONES:

- **Antes de empezar el juego** es conveniente explicar algo sobre la temática de la movilidad forzada y las causas que la generan.

Es interesante si entablamos un pequeño diálogo sobre lo que han oído y conocen del tema, lo que han visto en la tele... y aclaramos algunas ideas erróneas.

Explicaremos que hay **tarjetas negativas**, aquellas en las que las personas salen de sus hogares (las mostramos y comentamos) y **tarjetas positivas**, las que muestran el encuentro y la acogida (las mostramos y comentamos).

Y señalaremos las **tarjetas especiales positivas** (4) y las **tarjetas especiales negativas** (4)

- **Durante el juego:** cada vez que un jugador o jugadora (o grupo) consigue una pareja, se les pide que describan la imagen y traten de imaginar alguna historia con ella o ubicarla en algún lugar.

- **Al terminar el juego** comentar qué es lo que más les ha gustado y qué les ha gustado menos. Hacemos hincapié en las cosas buenas y positivas y dialogamos sobre lo que pueden hacer para que todas las personas se sientan bien.

Se pueden separar las tarjetas positivas en un lado y las negativas en otro, y explicar las imágenes negativas, que muestran las causas por las que las personas abandonan sus hogares; y las imágenes positivas, que hablan del encuentro, la acogida, la riqueza de la diversidad.

Propuesta de dibujar otras escenas o ilustraciones, sobre todo vinculadas al buen trato y la acogida, y añadirlas al juego o colocarlas por el aula.

- **Si jugamos con peques**, se puede reducir el número de tarjetas o jugar con las tarjetas mezcladas pero boca arriba. También podemos elegir jugar sólo con las tarjetas positivas.