

# CATEQUESIS PARA NIÑOS

---

## OBJETIVOS

- Que aprendan contenido nuevo y recuerden cosas que ya sabían sobre ecología y medio ambiente, de una manera amena y divertida.
- Que se den cuenta de que cualquier pequeño gesto que hagan cuenta para marcar una diferencia.

## MATERIALES

- Tablero para imprimir en A3 con 50 casillas.
- Tres tipos de tarjetas.
- Fichas, una por cada jugador o si juegan por parejas.
- Un dado.

## DESARROLLO

- Antes de comenzar, se introduce a los niños en el tema, vamos a trabajar sobre la ecología, el medio ambiente, la utilización de recursos... seguro que habrá cosas que ya sepan, y habrá otras que descubran a partir de hoy, lo importante es que se fijen en la importancia de cada gesto, de cada pequeña cosa que podemos hacer en nuestro día a día para hacer que nuestro entorno sea más sostenible.
- Desarrollo del juego de mesa:
  - Antes de comenzar se coloca el tablero y boca abajo los tacos de tarjetas, las fichas en la casilla de salida y el dado en el tablero.
  - Cada pareja o jugador tirará el dado, y se desplazará tantas casillas como número salga en el dado.
  - Casillas:



**Casilla de curiosidad:** En ella se les lee un dato sobre el medio ambiente, ecología, o una idea de cómo reutilizar algún elemento cotidiano que normalmente es desechado. Si caen en esta casilla, se escucha el contenido de la tarjeta y se pasa el turno a la siguiente pareja (se puede hacer un dialogo sobre el contenido)



	<p><b>Casilla preguntona:</b> En ella deben de responder a la pregunta que se les haga, siempre sobre la temática del juego, si aciertan vuelven a tirar y a desplazar su ficha, si no contestan bien, pierden el turno.</p>
	<p><b>Casilla de las 3Rs:</b> Cuando un jugador cae en esta casilla tira de nuevo el dado y sigue avanzando.</p>
	<p><b>Casilla sorpresa:</b> Al llegar a esta casilla se lee una tarjeta de sorpresa, y dependiendo de si nuestros actos son positivos para el entorno avanzaremos, y si no... tendremos que retroceder.</p>
	<p><b>Casilla del pensador:</b> Hay cuatro casillas donde aparece el pensador, dos sobre contaminación de aire, y dos de agua. Cuando un jugador o pareja caiga en esta casilla tendrán que nombrar una actividad humana que contamine el aire, o el agua. Si aciertan volverán a tirar el dado, si no descubren ningún contaminante (no se pueden repetir) tendrán que perder el turno.</p>
	<p><b>Casilla de veneno:</b> Como en casi todo juego, hay una casilla en la que si caemos, por desgracia, debemos volver al inicio.</p>

- Ganará el juego quien llegue a completar el tablero en primer lugar, con una tirada de dado exacta.
- Al acabar el juego, se puede abrir un diálogo sobre lo que les ha parecido, si hay datos que no conocían, si ellos en su día a día hacen cosas que favorezcan el medio ambiente o por el contrario... si cuidan los recursos de los que disponen. Cada gesto es importante.



## CONCLUSIÓN

Para acabar la sesión se puede condensar lo trabajado leyendo un pequeño cuento.

### El jardín natural

Hubo una vez un rey que tenía un gran palacio cuyos jardines eran realmente maravillosos. Allí vivían miles de animales de cientos de especies distintas, de gran variedad de colorido, que convertían aquel lugar en una especie de paraíso del que todos disfrutaban.

Sólo una cosa de aquellos jardines disgustaba al rey: prácticamente en el centro del lugar se veían los restos de lo que siglos atrás había sido un inmenso árbol, pero que ahora lucía apagado y casi seco, restando brillantez y color al conjunto. Tanto le molestaba, que finalmente ordenó cortarlo y sustituirlo por un precioso juego de fuentes.

Algún tiempo después, un astuto noble estuvo visitando al rey en su palacio. Y en un momento le dijo disimuladamente al oído:

-Majestad, sois el más astuto de los hombres. En todas partes se oye hablar de la belleza de estos jardines y la multitud de animales que los recorren. Pero en el tiempo que llevo aquí, apenas he podido ver otra cosa que no fuera esta fuente y unos pocos pajarillos... ¡Qué gran engaño!

El rey, que nunca pretendió engañar a nadie, descubrió con horror que era verdad lo que decía el noble. Llevaban tantos meses admirando las fuentes, que no se habían dado cuenta de que apenas quedaban unos pocos animales. Sin perder un segundo, mandó llamar a los expertos y sabios de la corte. El rey tuvo que escuchar muchas mentiras, inventos y suposiciones, pero nada que pudiera explicar lo sucedido. Ni siquiera la gran recompensa que ofreció el rey permitió recuperar el esplendor de los jardines reales.

Muchos años después, una joven se presentó ante el rey asegurando que podría explicar lo sucedido y recuperar los expertos y sabios de la corte.

-Lo que pasó con su jardín es que no tenía suficientes excrementos, majestad. Sobre todo de polilla.

Todos los presentes rieron el chiste de la joven. Los guardias se disponían a expulsarla cuando el rey se lo impidió.



-Quiero escuchar la historia. De las mil mentiras que he oído, ninguna había empezado así.

La joven siguió muy seria, y comenzó a explicar cómo los grandes animales de aquellos jardines se alimentaban principalmente de pequeños pájaros de vivos colores, que debían su aspecto a su comida, compuesta por unos coloridos gusanos, que a su vez se alimentaban de varias especies rarísimas de plantas y flores que sólo podían crecer en aquel lugar del mundo, siempre que hubiera suficiente excremento de polilla... y así siguió contando cómo las polillas también eran la base de la comida de muchos otros pájaros, cuyos excrementos hacían surgir nuevas especies de plantas que alimentaban otros insectos y animales, que a su vez eran vitales para la existencia de otras especies... Y hubiera seguido hablando sin parar, si el rey no hubiera gritado.

-¡Basta! ¿Y se puede saber cómo sabes tú todas esas cosas, siendo tan joven? - preguntó.

-Pues porque ahora todo ese jardín está en mi casa. Antes de haber nacido yo, mi padre recuperó aquel viejo árbol arrancado del centro de los jardines reales y lo plantó en su jardín. Desde entonces, cada primavera, de aquel árbol surgen miles y miles de polillas. Con el tiempo, las polillas atrajeron pájaros, y surgieron nuevas plantas y árboles, que fueron comida de otros animales, que a su vez lo fueron de otros... Y ahora, la antigua casa de mi padre está llena de vida y color. Todo fue por las polillas del gran árbol.

-¡Excelente! -exclamó el rey-. Ahora podré recuperar mis jardines. Y a ti, te haré rica. Asegúrate de que dentro de una semana todo esté listo. Utiliza tantos hombres como necesites.

-Me temo que no podrá ser majestad - dijo la joven-. Si queréis, puedo intentar volver a recrear los jardines, pero no viviréis para verlo. Hacen falta muchísimos años para recuperar el equilibrio natural. Con mucha suerte, cuando yo sea anciana podría estar listo. Esas cosas no dependen de cuántos hombres trabajen en ellas.

El rostro del anciano rey se quedó triste y pensativo, comprendiendo lo delicado que es el equilibrio de la naturaleza, y lo imprudente que fue al romperlo tan alegremente.



- Un minuto para pensar...
  - Muchas de las cosas que hacemos afectan al entorno en el que vivimos y a otras personas sin darnos cuenta
  - ¿Qué cosas haces a menudo que podrían estar afectando a alguien?
  - ¿Cuándo tratas con la naturaleza, qué puedes hacer para tener en cuenta que estás tratando con la casa y hogar tanto tuyo como de muchos otros seres vivos?
  - Hasta los proyectos más magníficos necesitan de la participación de personas haciendo tareas modestas. Es importante saber ver la importancia del trabajo que realizan todas las personas, especialmente las que no tienen una alta consideración social.

