

CÓMO TRABAJAR ESTE APARTADO. CONSEJOS PARA PROFES:

Comenzaremos pidiendo que lean la ficha titulada *“La caridad en la Iglesia”*. Estaría genial preguntar a los alumnos sobre las diversas actividades caritativas que seguro se realizan en sus respectivas comunidades eclesiales.

Hecha la puesta en común, al finalizar la ficha llega el trabajo sobre Cáritas¹. Es el momento de ponerles la presentación titulada *“¡No hay tiempo que perder!”*.

Tras su visualización, procederemos a repartirles el cuestionario llamado *“Preguntas para el diálogo”* para, tras un tiempo marcado a fin de que lo rellenen con calma, pasar a su comentario en grupo.

+ Al llegar a las preguntas *“¿qué piensas que es Cáritas?, ¿cómo trabaja Cáritas parroquial?”*, los profesores podremos ampliar la información sobre Cáritas, sin entrar en muchos detalles, hablando de la Cáritas parroquial o inter parroquial más cercana que tengamos y su modo de actuación, sus integrantes, horarios, su espíritu de acción, etc. *Sería genial si el final de este tema lo pudiésemos llevar a cabo con una visita a Cáritas, donde in situ, alguien que trabaje allí pueda presentar a los alumnos todas estas cuestiones.*

+ Al final del cuestionario les pedimos lo siguiente: *“Enumera unas 4 cositas concretas que tú podrías hacer en casa, con los amigos, aquí en el instituto o donde se te ocurra, que tú puedas hacer para ayudar a que este mundo en el que vivimos sea un poquito mejor. Recuerda: acciones, concretas y pueden ser detallitos”*. Lo ideal sería que entre todas las propuestas consigamos llegar a 32, para rellenar luego las 32 casillas blancas del tablero de las damas. Los profesores las anotaremos en una hoja aparte y, caso que no lleguen a 32, tendremos que complementarlas por cuenta propia.

Tras el cuestionario y su puesta en común, es momento de preparar la siguiente dinámica: el juego de damas llamado *“A por un mundo mejor”*.

+ Tendrán un tablero para cada dos jugadores. En él figura un mapamundi, pues es el futuro del mundo lo que está en juego. Y sólo hay que fotocopiarlo (está en A3). En sus 32 casillas en blanco deberán escribir los dos integrantes de cada equipo las 32 acciones que entre todos propusieron con anterioridad.

+ Hay un A3 con dos juegos de fichas, negras y blancas. Sólo deben recortarlas. En el interior de las fichas negras figura las actitudes de las personas que ponen en peligro el mundo por todo lo que hacen sufrir a los demás. En el interior de las fichas blancas está escrito el tipo de personas que hacen posible un mundo mejor.

+ Preparado ya todo, sólo queda jugar. Dedicaremos una sesión entera a que jueguen. No pasará nada si ganan las negras (así es muchas veces la vida), lo chulo sería que al menos ganasen las blancas una vez, como señal de que nunca hay que perder la esperanza de que el mundo llegue a ser un poquito mejor, aunque haya que luchar duro por ello. Es lo que Jesús enseñó con su muerte y resurrección: el mal no tiene la última palabra. Al final triunfarán el bien y la justicia.

¹ *El material ha sido creado en base a unos materiales de la Carpeta didáctica de la Campaña Institucional 2012-2013, de Cáritas.*

NOTA: Para jugar se necesita algo muy importante que no debemos dar por hecho: pensar que saben jugar a las Damas. Con anterioridad deberíamos asegurarnos de que, si no saben, aprenderán. A tal fin, podríamos decir a los alumnos que pidan a sus padres que les enseñen, y que jueguen con ellos en casa. No obstante, por si los profesores queremos echarles una mano, a continuación explicamos las reglas básicas, que son muy sencillas:

REGLA DEL JUEGO DE LAS DAMAS:

- Dos contrincantes, uno frente al otro.
- Las fichas blancas en un extremo y las negras en el opuesto. Cuatro fichas en los 4 recuadros negros de la fila horizontal más cercana al jugador, otras 4 fichas en los 4 negros de la fila superior, y otras 4 en la siguiente superior.
- Salen las blancas.
- Las fichas sólo se pueden mover en diagonal y un hueco por turno, teniendo el tope del final del tablero o bien dos fichas juntas del contrincante.
- Las fichas comen cuando en el movimiento diagonal encuentran una ficha del otro color. Cuando se da el caso, se pasa por encima de esta y se deja la ficha propia en el hueco siguiente a la ficha comida (si no hay hueco, no se puede comer). La ficha comida se la queda quien la come, fuera del tablero. Pero para comer es necesario que haya hueco después: así, si hay una ficha del color contrario pero justo tras ella tiene otra al lado, es decir, son dos juntas, no se puede comer. Y si sólo hay una, pero está al final del tablero, sin posibilidad de saltarla sin salirse del tablero, tampoco se podrá comer.
- Si al comer una ficha caemos en un hueco y vemos que en esa misma diagonal, o girando, hay más fichas que pueden ser comidas, tenemos la obligación de comerlas, pues puede ser una táctica del contrario que quiera que se le coman dos o más fichas, para luego poder comerse a quien le ha comido.
- Por último, cuando una ficha llega al lado opuesto (la casilla externa de donde salió el contrincante), la ficha se convierte en Reina. Para distinguirlas del resto, la doblaremos por la mitad y su movimiento es el mismo, pero ahora no se mueve sólo de uno en uno, sino todo lo que quiera dentro de una misma diagonal (a no ser que coma y justo donde cae al haber comido, le permita seguir comiendo en otra diagonal). Y lo que también puede es ir en el sentido diagonal que se quiera (derecha, atrás, etc...), siempre que haya hueco y teniendo presente que es un movimiento por turno.