

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ADDENDUM

al programa de formación mixta ADD@ME

para jóvenes con discapacidad visual

Preparado sobre la base de las pruebas que tuvieron lugar durante la formación conjunta del personal (C1), en Varsovia, 31.08-4.09.2021



Module № 1: Managing groups and group dynamics

- a) 1. En el módulo proponemos, entre otros juegos, uno titulado "La isla del desierto". Puedes aplicar algunas variantes de este juego, dependiendo, por ejemplo, del grupo de jóvenes de que se trate. Puedes ser inventivo añadiendo nuevos elementos u opciones, por lo que a continuación encontrarás algunas propuestas que podrían ser útiles.
 - b) Puedes preparar de antemano "un terreno" (como una manta, o un gran trozo de cartón), donde se desarrollará la actividad. Puedes enriquecer el juego utilizando muchos objetos, como dibujos animados, ropa, sillas, mesas, etc. En resumen, sugerimos utilizar objetos tangibles para que los participantes con ceguera tengan la oportunidad de explorar la "isla" y los objetos relevantes mediante el tacto. Esta experiencia facilitará a los participantes ciegos la construcción de una imagen metálica de la escena y la construcción de una mejor idea del lugar en cuestión. Se espera que cuando se permita a los participantes ciegos tocar las partes de la "isla desierta", se sientan más cómodos y seguros al comprender mejor la situación dada.
 - c) puede proporcionar a los participantes diferentes materiales: por ejemplo, papel (de diferentes tipos), pegamento, tijeras, lápices de colores; opcionalmente, una manta, un gran trozo de cartón que pueda limitar un territorio de juego, etc. Pueden utilizarlo para construir lo que necesitan en su isla (o un barco / balsa, si quieren salir de la isla).
 - d) Puedes definir las reglas, por ejemplo, que todos los habitantes de la isla permanezcan sentados o que sólo puedan comunicarse cantando, o cualquier otra cosa que se te ocurra o se adapte a la actividad.
1. En el módulo, proponemos un juego "Vida larga y feliz" - procedente de la edición polaca del libro de Klaus W. Vopel "Juegos interactivos. Parte 3" (juego número 85; título original - "Interaktionsspiele, Teil 3) – siguiendo precisamente la propuesta del autor de este libro.

Nos gustaría proponerle también nuestra versión más ligera de este juego, adecuada para la vida cotidiana (no tan "teatral").

A continuación encontrará nuestra propuesta

- Pedro: Sabes María, que no estoy en contra de ti / (o me caes bien, si es el caso) y que te deseo lo mejor, pero me pone de los nervios cuando tú (la forma en que...).
- María: Gracias Pedro. Lo pensaré (o lo tendré en cuenta).



UNIVERSITY OF
THESSALY

En la vida cotidiana puedes utilizar esta primera frase siempre que quieras dar a alguien un comentario que puede no ser agradable para la persona a la que se lo das, de forma educada.

