



2. JUEGOS

1. En esta actividad participan todos los grupos dando ideas para la actuación, pero solo el grupo que sacó la tarjeta realiza la representación.

ACTUACIÓN. Su grupo debe realizar un pequeño comercial sobre los estándares de calidad de su producto con la ayuda y las ideas de todos(as).

Tiempo: Preparación 3 minutos / Representación 1 minuto

Puntaje: Ganan 3 puntos si aciertan.
Pierden 3 puntos si no aciertan.

2. JUEGOS

2. En esta actividad el grupo que sacó la tarjeta hace la mímica y los demás grupos adivinan.

En secreto el (la) facilitador(a) da la instrucción sobre qué representar en la mímica.

MÍMICA. Mediante gestos y sin usar palabras, el grupo debe representar las elecciones democráticas de la organización.

Tiempo: Preparación 1 minuto / Mímica 1 minuto

Puntaje: Ganan 1 punto si aciertan.
Pierden 1 punto si no aciertan.

2. JUEGOS

3. Esta actividad la realizan todos(as) los (las) jugadores(as).

EQUILIBRIO. Todos(as) hacen un círculo mirando hacia el centro, luego giran a la derecha, dando la espalda al compañero(a) de atrás. Todos(as) colocan su mano derecha en el hombro derecho del compañero(a) del frente y con su mano izquierda toman el pie izquierdo de su compañero(a) de enfrente; deben dar 10 saltos en esa posición, sin caerse.

Tiempo: 3 minutos

Puntaje: Ganan 1 punto si lo logran.
Pierden 1 punto si no lo logran.

2. JUEGOS

4. En esta actividad participan todos(as) los (las) jugadores(as), los grupos deben formar dos bandos.

DEBATE. Los grupos se dividen en dos bandos, uno defiende por qué está bien utilizar la prima para comprar fertilizantes para sus fincas. El otro defiende por qué no está bien utilizar la prima para comprar fertilizantes para sus fincas. Cada bando tiene 5 minutos para preparar su argumentación.

Tiempo: Preparación 5 minutos / Debate 5 minutos

Puntaje: Ganan 3 puntos sea cual fuere el resultado, lo importante aquí es el debate y reflexiones que surjan de la pregunta.

2. JUEGOS

5. Esta actividad la realiza el grupo que sacó la tarjeta.
REFRÁN. Decir un refrán o dicho sobre la importancia de ahorrar.

Tiempo: 1 minuto

Puntaje: Ganan 1 punto si lo logran.
Pierden 1 punto si no lo logran.

Si termina el tiempo y el grupo no responde, los demás grupos tienen 1 minuto para ayudar.

2. JUEGOS

6. Esta actividad la realizan todos los grupos y luego la comparten.

CUENTO. Contar una historia, leyenda o receta del producto que producen, que en su familia se haya transmitido de generación en generación. Si no existe, pueden crearla este momento.

Tiempo: Preparación 3 minutos / Presentación 1 minuto por grupo

Puntaje: Ganan 3 puntos sea cual fuere el resultado, lo importante es la acción de compartir.

2. JUEGOS

7. Esta actividad la realizan todos los grupos por separado.
CUENTO. Cada grupo cuenta la historia de una mujer que para ellos(as) es un ejemplo de vida y dicen por qué.

Tiempo: Preparación 3 minutos / Presentación 1 minuto

Puntaje: Ganan 3 puntos sea cual fuere el resultado, lo importante es la acción de compartir.

2. JUEGOS

8. Esta actividad la realizan todos los grupos por separado.
El (la) facilitador(a) coloca un papel grande sobre la pared y pide que los (las) integrantes de cada grupo se numeren (1, 2, 3, etc.). Luego al azar dice un número en voz alta y el (la) participante que corresponda tiene 10 segundos para correr al tablero y escribir una idea.

JUEGO. Para construir una organización sostenible e inclusiva, es necesario invertir en las comunidades. El (la) facilitador(a) al azar dice un número en voz alta y el (la) participante que corresponda debe correr al tablero y escribir una idea sobre la inversión en comunidades, con el dinero de la prima Fairtrade.

Tiempo: 2 minutos

Puntaje: Ganan 1 punto si en lo escrito aparecen 5 propuestas diferentes.

2. JUEGOS

9. En esta actividad el grupo que sacó la tarjeta hace la mímica y los demás grupos adivinan. En secreto el (la) facilitador(a) da la instrucción sobre qué representar en la mímica.

MÍMICA. Mediante gestos y sin usar palabras, su grupo debe representar un valor del Comercio Justo: **solidaridad**.

Tiempo: 1 minuto

Puntaje: Ganan 1 punto si lo logran.

Pierden 1 punto si no lo logran.

2. JUEGOS

10. Esta actividad la realiza el grupo que sacó la tarjeta y los demás participantes adivinan la respuesta.

DEBATE. En un papel grande y en secreto, el grupo debe escribir 3 mentiras y 3 verdades sobre la organización (por ejemplo: el volumen de producción del último año, la cantidad de prima Fairtrade recibida, quién fue la primera presidenta, quién es el socio más joven, etc.). Luego lo muestran al resto de participantes, para que ellos(as) descubran cuáles son las mentiras y cuáles las verdades.

Tiempo: Preparación 5 minutos / Debate 5 minutos

Puntaje: Ganan 3 puntos si aciertan más de 4.

Pierden 3 puntos si no aciertan más de 4.

Bono de 2 puntos si la propuesta del grupo fue difícil.