



SPORTS4PEACE Y LAS 6 REGLAS DEL JUEGO



somos
RED DEL DEPORTE PARA EL
DESARROLLO DE AMÉRICA LATINA
Una iniciativa de CAF



UNIVERSIDAD ANDINA
SIMÓN BOLÍVAR
Ecuador



SPORTS4PEACE Y LAS 6 REGLAS DEL JUEGO

Autoría
Dr. Alois Hechenberger



somos
RED DEL DEPORTE PARA EL
DESARROLLO DE AMÉRICA LATINA
Una iniciativa de CAF



UNIVERSIDAD ANDINA
SIMÓN BOLÍVAR
Ecuador

Sports4Peace y las 6 reglas del juego

Vicepresidencia de Desarrollo Social de CAF

José Carrera

Directora de Sostenibilidad Social de CAF

Silvia Oteyza

Autoría

Dr. Alois Hechenberger

Depósito Legal: If74320147963859

ISBN Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador: 978-9978-19-651-9

Editores:

CAF

Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador

Toledo N22-80 • Apartado postal: 17-12-569 • Quito, Ecuador

Teléfonos: (593 2) 322 8085, 299 3600 • Fax: (593 2) 322 8426

www.uasb.edu.ec • uasb@uasb.edu.ec

Coordinadora general

Catalina López

Revisión gramatical

Prof. Susana Ramírez

Colaboración en la revisión final

Catalina Hinojosa

Revisión editorial

Cristina Montoya

Diseño y diagramación

Gatos Gemelos Comunicación



La versión original de texto que aparece en este libro fue sometida a un proceso de revisión de pares ciegos, conforme a las normas de publicación de la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, y de esta editorial.

Las ideas y planteamientos contenidos en la presente edición son de exclusiva responsabilidad de sus autores y no comprometen la posición oficial de CAF.

Esta obra es propiedad intelectual de la autora.

Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítima titular de derechos. Impreso en Ecuador

(©) 2015 Corporación Andina de Fomento

(©) 2015 Universidad Andina Simón Bolívar

Todos los derechos reservados

PREMISA


Más de 20.000 chicos de toda Austria, durante el año 2004, el primero en que se puso a prueba Sports4Peace, participaron en este proyecto aplicando las reglas de Sports4Peace durante el desarrollo de las diversas actividades que realizaron (jornadas deportivas, campamentos de verano, marchas por la paz). Actualmente, el proyecto se ha convertido en un modelo guía para iniciativas análogas en Italia, Alemania, Inglaterra, Holanda, Francia, Polonia y Argentina.

Cultivamos nuestros sueños y trabajamos para su realización

Chiara Lubich

Índice

El proyecto Sports4Peace	6
La aplicación didáctica	12
La opinión de los expertos	16
Cinco juegos de Sports4Peace	20
¿El futuro?	30



1

El proyecto Sports4Peace

1 ISLAM: “Ninguno de ustedes es creyente hasta que no desea para el hermano todo aquello que desea para sí mismo” (Hadit 13, al Bukhari). JUDAISMO: “No hagas a nadie aquello que tampoco te gusta a ti” (Tob 4,15). CRISTIANISMO: “Haz a los otros lo que quisieras que hicieran contigo” (Lc 6,13). HINDUISMO: “No te comportes con los demás de un modo que sea desagradable también para ti mismo” (Mahabharata 5:1517).

Los objetivos

- Sports4Peace pretende *sensibilizar y promover auténticos valores de participación*, orientados socialmente y de modo constructivo, en los chicos y jóvenes que desarrollen una actividad lúdica o deportiva, durante una competición o en un trabajo de equipo.
- En la base del proyecto hay una actitud orientada al *fairplay* (juego limpio), a la *comunicación* y a la *interacción*: respeto mutuo, atención al otro, ayuda recíproca, honestidad al aplicar las reglas del juego, capacidad de escucha, capacidad de excusarse por una acción incorrecta, etc.
- Sports4Peace se basa en la “*regla de oro*”. Este principio: “Haz a los otros lo que quisieras que hicieran contigo” está presente en todas las culturas o religiones de forma similar y es, hoy en día, la base común para muchas iniciativas interculturales e interreligiosas¹.
- El estilo de vida que se practica en el juego y en el deporte quiere ser el impulso para tener un *compromiso análogo en la vida cotidiana*: comprometerse por una sociedad orientada hacia la paz y la cooperación.
- Sports4Peace pretende transmitir a los chicos y a los jóvenes “*una cultura comunitaria dirigida a todos los hombres*”, en contraste con una mentalidad orientada únicamente hacia el rendimiento en el juego, en el deporte y también en la misma sociedad.

Las seis reglas del juego

- Cada una de las reglas de Sports4Peace busca desarrollar en la actividad motriz y deportiva el principio contenido en la denominada “regla de oro” (“Haz a los otros lo que quisieras que hicieran contigo”).



- Cada una de las seis reglas tienen el mismo valor y son interdependientes entre sí, ofrecen la oportunidad de vivir y experimentar, en el deporte y en el juego, gestos concretos de paz.
- La primera regla “Juega en serio – Hazlo lo mejor que puedas” es la premisa de las otras reglas, porque solo con la implicación personal el deporte y el juego son verdaderos.
- Las reglas de Sports4Peace no interfieren con las reglas específicas de un deporte o de un juego sino que subrayan, ante todo, la actitud interior de cada participante.
- Las reglas no pretenden obstaculizar el espíritu competitivo sino que invitan a dar lo mejor de uno mismo y, al mismo tiempo, a tratar con respeto al otro, tanto si es un adversario o un compañero de equipo.

Una oportunidad para la educación

Practicar las reglas de Sports4Peace desarrolla en los chicos y en los jóvenes una personalidad positiva y les transmite un estilo de vida comprometido. A ellos se les pide competencia y actitudes sociales constructivas de la personalidad y que contribuyan a hacerles sentir protagonistas activos de una sociedad solidaria.



Concepto pedagógico: del YO al TÚ al NOSOTROS

1. *Do your best*

SUPÉRATE – DA LO MEJOR DE TI

Dar lo mejor de uno mismo, participar con alegría

Objetivo: YO

El compromiso personal como premisa.

En el ámbito del desarrollo de la personalidad:

- Acrecentar la autoestima, aumentar la confianza en sí mismo y en los otros.
- Concentrarse plenamente en el momento presente, tanto respecto a los objetivos de la competición como en el trabajo de equipo.

Formación humana y educación en los valores:

- Experimentar que la contribución propia es insustituible.
- Tener fe en los propios compromisos.

En el ámbito de la interacción y de la comunicación:

- Estar presentes activamente y con toda la atención.
- Participar con todo sí mismo, en el terreno de juego o en el banquillo.

2. *Play fair*

Ser honestos consigo mismos y con los demás.

Objetivo: del YO al TÚ

Tener actitudes y comportamientos correctos.

Tolerancia y actitud socialmente constructiva:

- Estar atentos a los otros, especialmente a los más débiles del grupo.
- Tratar al adversario correctamente, incluso en plena competición.

En el ámbito de la interacción y de la comunicación:

- Pedir y aceptar excusas por una acción incorrecta.
- Hablar de modo positivo de los demás y demostrarles aprecio.

Formación humana y educación en los valores:

- Atenerse a los pactos y a las reglas del juego.
- Conocer e interiorizar las propias responsabilidades, así como las de los otros.

3. *No te desanimes y vuelve a empezar*

No ceder nunca, aunque sea difícil.

Objetivo: del YO al TÚ

Cómo afrontar las dificultades

En el ámbito del desarrollo de la personalidad:

- Ser decididos y aceptar un reto.
- Ser tenaces en los momentos difíciles, y en la derrota ver también una oportunidad.

Formación humana y educación en los valores:

- Ser pacientes con uno mismo y con los demás.
- No estar pendiente de uno mismo sino motivar a los otros y saberlos animar.

Educación para la paz:

- Las virtudes y actitudes sociales constructivas ayudan a resolver los conflictos de forma positiva.
- La disminución de la agresividad y de la violencia son su consecuencia.

4. *Juega pensando en los demás*

Tratar a todos con respeto: cada uno es importante.

Objetivo: TÚ

Tener una actitud positiva hacia los compañeros de equipo.

Cooperación y espíritu de grupo:

- Colaborar de forma constructiva con los demás para resolver juntos eventuales problemas.
- Saber renunciar a las propias ideas y a los propios deseos por el bien del grupo.

En el ámbito de la interacción y de la comunicación:

- Dar el primer paso y estar abiertos hacia los otros.
- Estar atentos a que todos participen, sin excluir a nadie.

Aprendizaje intercultural:

- Ir al encuentro de quien piensa de forma distinta o es menos simpático; superar la diversidad y descubrirla como riqueza.
- Ayudar a los otros, también con la palabra, y aceptar la ayuda con gratitud.

5. Alégrate siempre, gane quien gane

Aplaudir el triunfo de los otros como el propio.

Objetivo: NOSOTROS

Experimentar la alegría y compartirla con los otros.

Empatía:

- Saberse proyectar en el otro y compartir todo con él; comprender y compartir sus pensamientos y sentimientos.
- Saber escuchar al otro hasta el fondo y demostrarle nuestra comprensión.

Solidaridad y corresponsabilidad:

- Motivar a los otros y congratularse con ellos por el éxito y el compromiso.
- Que sea motivo de alegría no solo el propio éxito sino también el de los otros.

En el ámbito de la personalidad:

- Saber ganar y saber perder.
- Saber gozar de la meta alcanzada, sea cual sea el resultado final.

Crea Equipo

Solo juntos se pueden alcanzar grandes metas.

Objetivo: NOSOTROS

Una intensa experiencia de comunión.

En el ámbito de la interacción y de la comunicación:

- Evitar el pensamiento egoísta de quien busca únicamente su propio beneficio.
- Prestar ayuda material a alguien, por ejemplo, para alcanzar una meta.

Aprendizaje intercultural:

- Tratar de ver, en primer lugar, lo positivo del otro.
- Quien da y está abierto al otro, recibirá y experimentará una alegría verdadera, que no pasa.

Formación humana y educación en los valores:

- Una experiencia de comunión significa enriquecimiento, motivación e incentivo recíproco.
- Cada persona es importante, independientemente de su simpatía, cualidades deportivas o rendimiento.

Los tres puntos fundamentales de una actividad de Sports4Peace**Lanzamiento del dado**

Lanzar juntos el dado y comprender qué propone la regla para aquella actividad deportiva o lúdica específica. Por ejemplo: menos faltas en el fútbol, involucrar a todos, etc.

**La actividad deportiva o lúdica**

¿Listos? ¡Ya! Aplicar enseguida, jugando, la regla expresada por el dado.



Time-out para los “aros de oro”

- Cada uno tiene el tiempo para reflexionar sobre las propias acciones o sobre las de los demás.
- Cada acción realizada con el espíritu de Sport4Peace es premiada con un “aro de oro”.

Elementos accesorios de Sports4Peace para proponer, dependiendo de los intereses y posibilidades

Especialmente durante acontecimientos de Sports4Peace de una cierta entidad (por ejemplo jornadas deportivas en escuelas o con asociaciones, campeonatos, proyectos de larga duración) es oportuno ofrecer la posibilidad de dar una aportación concreta para una cultura de paz y para una sociedad más solidaria.

Estos elementos complementarios son de libre elección y no son parte indispensable de una actividad de Sports4Peace.

Compromiso en proyectos sociales

Con una parte de lo obtenido con los billetes de entrada, donaciones o patrocinio, se podrán sostener económicamente iniciativas en países en desarrollo, como por ejemplo, proyectos deportivos, la construcción de un campo de juego o la adquisición de equipamientos o vestuario.

Se pueden encontrar propuestas e informaciones sobre proyectos concretos en la web: www.school-mates.org.

“Time-out” para la paz

Desde hace algunos años, miles de chicos y jóvenes se dan cita cotidianamente para un “time-out mundial por la paz”. A las 12:00, hora local, se detienen para un momento de silencio (o de oración para los creyentes) uniéndose así a todos los hombres que sufren por situaciones de guerra o persecución. Es otro elemento que puede proponerse en un acontecimiento de Sports4Peace.

El dado de Sports4Peace

El dado con las seis reglas de juego es un original material didáctico y produce efectos estimulantes en chicos y jóvenes. Invita a jugar, estimula la interactividad y la curiosidad.

Giuliano, 15 años, al final de un campamento de verano de Sports4Peace, afirma: “El dado es importante y estimula todos los sentidos. Decir las reglas solo de palabra sería demasiado poco”.

El significado de los “aros de oro”

Cada una de las acciones realizadas según el espíritu de Sports4Peace permite la adquisición de un “aro de oro”. Estos aros, dependiendo de la situación o de la edad de los participantes, pueden ser recogidos verbalmente, dibujados en una pizarra, etc., sin poner límites a la fantasía.

El símbolo de los “aros de oro”, en un primer momento, podrá parecer inusual y tendrá que ser bien explicado en la aplicación práctica. Los “aros de oro” son elementos especiales que quieren significar la puesta en práctica de la “regla de oro” en el deporte y en el juego, y superan el concepto común de “juego limpio”.



Dos testimonios

Sophie, 13 años, pluricampeona nacional austríaca de gimnasia artística:

Vivir la “regla de oro” en el deporte significa para mí interesarme por la situación escolar de mis compañeras de equipo o romperme la cabeza pensando qué movimientos puedo sugerir a mi compañera cuando hacemos ejercicios libres en la colchoneta. Durante las competiciones, mis compañeras se convierten en adversarias: es el momento en el que trato de dar lo mejor de mí misma y hago lo máximo para ganar. Cuando pierdo, puedo alegrarme igualmente con mis compañeras y reconocerles el mérito del resultado alcanzado. Me he dado cuenta de que, viviendo de este modo, incluso las compañeras menos simpáticas pueden convertirse en amigas.

Recoger “aros de oro” es algo esencial e insustituible de Sports4Peace. Esta fase de reflexión —en forma de evaluación personal o colectiva—, al principio puede resultar fatigosa pero es de gran importancia a nivel pedagógico. No se trata de una evaluación del rendimiento de tipo escolar ni se trata de hacer presión para conseguir un mayor rendimiento.

Victoria, 19 años, estudiante de Ciencias Motrices:

Sports4Peace significa para mí “jugar limpio”, dar lo mejor de mí misma, observar las reglas. Al mismo tiempo, me impulsa a

superar el propio concepto de “juego limpio”. Cuando hacemos deporte juntos, algunas veces nos sentimos llenos de empuje y motivados; otras veces, cansados y desilusionados por las derrotas o exaltados por una victoria.

Interesarme por los otros, vivir con ellos momentos de desilusión o de éxito y construir relaciones: este es el verdadero reto.



Aros de oro...

... Hacen visible el resultado:

El resultado alcanzado solos o conjuntamente es súper importante y fuente de alegría.

... Hacen de cada actividad deportiva un momento importante:

Sports4Peace no es solamente una actividad agradable. El compromiso se hace meritorio, da satisfacción, produce efectos, permite la conquista de aros (en Internet) y estimula a otros a hacer otro tanto.

... Significan aprender para el futuro:

Los descubrimientos personales y las experiencias positivas de grupo no quedan como momentos aislados. Lo que se aprende y vive aquí y hoy pone las bases del futuro personal y colectivo de mañana.

El rol del educador y del animador

Maestros, entrenadores o animadores de grupos que pretendan utilizar las reglas de Sports4Peace se sentirán, más que nunca, como puntos de referencia y modelos para chicos y jóvenes. Esto será así si son ellos los primeros en vivir estas reglas y si guían atentamente las actividades deportivas y lúdicas.

Numerosos estudiosos de dinámicas interpersonales subrayan la importancia del ser un ejemplo. Schultz von Thun escribe: “La transmisión de contenidos se produce, sobre todo, a través del arte de construir relaciones interpersonales”. Ruth Cohn afirma: “Las relaciones son más importantes que los contenidos. Se aprende de aquel a quien se ama”.



La aplicación didáctica

Sport4peace y los "aros de oro": dos ejemplos



Ejemplo 1:

Marcha benéfica por la paz de Sports4Peace

Cada kilómetro de marcha recorrido por cada participante fue premiado por un patrocinador, y gracias a eso se ha podido ayudar a un proyecto social en Irak.

Día	Kilómetros sociales	Kilómetros ecológicos	Kilómetros deportivos	Reglas S4P
Ejemplo	He ido a visitar a un compañero enfermo	He renunciado a un viaje en auto; he ido a pie	Paseo en bicicleta con Pablo, Mario, Eva...	No te desanimes y vuelve a empezar
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

Participantes: 730 personas de todas las edades.



Valoración de los "aros de oro":

- Los participantes, en grupos pequeños, han dibujado sus "aros de oro" en un cartel grande y los han comentado juntos brevemente.
- Comentarios de los participantes:

Benedetto, 13 años: *"Jugar limpio durante la competición ha significado para mí no coger un atajo, aunque otros lo han hecho".*

Andrea, 11 años: *"Corríamos juntos en un grupo de tres; nos hemos esperado siempre; hemos compartido las bebidas; ha sido fantástico".*



Ejemplo 2:

Un torneo de fútbol de Sports4Peace

Participantes: 60 chicos entre 9 y 13 años.

La modalidad de Sports4Peace fue elaborada junto con los chicos y tenía los siguientes elementos:

- Un árbitro principal, para todas las decisiones deportivas.
- Un árbitro de "juego limpio" para cada equipo, para las reglas de Sports4Peace.
- Al comienzo, se reunieron en el centro del campo los dos equipos y echaron el dado para escoger la regla de Sports4Peace, que se explicó después, adaptándola al partido de fútbol.

Valoración de los "aros de oro":

- Enseguida, al final del partido, cada equipo, con la ayuda del árbitro de "juego limpio", dio la puntuación (1, 2 ó 3 puntos de "juego limpio") a su propio equipo y al adversario.
- Los puntos de "juego limpio" y el puntaje deportivo, por deseo de los chicos, se mostraron en el mismo tablero.
- Comentarios de los participantes:

Pablo, 12 años: Las dos cosas son del todo importantes. Echar el dado y la puntuación por el "juego limpio". El "juego limpio" debe tener su propia aplicación, de otro modo no conduce a nada. Es siempre emocionante ver cuántos puntos se reciben de los otros por "juego limpio".

Iván, 14 años: Este año, con las reglas de Sports4Peace, el campeonato de fútbol ha sido mucho más auténtico y todos han jugado con todas sus fuerzas.

Los criterios de evaluación deben ser adecuados al tipo de deporte y tienen que ser aprobados por todos los participantes.

La integración entre el espíritu competitivo y el "juego limpio" es un auténtico desafío para el árbitro: asignar la puntuación del "juego limpio" requiere, en gran medida, sinceridad, coherencia y esfuerzo.

Para un uso responsable de los "aros de oro"

Los "aros de oro" no deben ser utilizados nunca de forma exagerada o moralizante, por ejemplo, para hacer más receptivos a los chicos o a los jóvenes. La premisa básica es la de tener un gran respeto por la personalidad de cada uno, dejar a todos libres en cada decisión.

En resumen

- Las premisas para una actividad eficaz de Sports4Peace son:
- Un animador o árbitro que participe y esté convencido del proyecto de Sports4Peace.
- Una presentación de las reglas adaptada a la edad de los participantes y adecuada al tipo de deporte o juego.
- Una buena preparación y una buena conducción de la actividad.
- El uso sistemático del dado como vehículo lúdico.
- La utilización de los "aros de oro", que hacen visible la meta alcanzada y estimulan de forma siempre nueva.

El carné de Sports4Peace. Correr por la paz, solo o con amigos



El proyecto

- Durante una semana se invita a todos los participantes a emprender, cada día, actividades deportivas, sociales o ecológicas, con el objetivo de acumular "kilómetros por la paz".

- Se pueden registrar en el carné las siete actividades, vividas siguiendo una de las reglas de Sports4Peace. Las actividades deben ser elegidas echando el dado y, por lo menos, debe haber una social y otra ecológica.
- Al final de la semana, el carné, diligenciado, se envía a la organización de Sports4Peace, que sorteará premios para los kilómetros recorridos más originales o más numerosos.

Variantes

- Contando con más tiempo: las siete actividades propuestas pueden ser desarrolladas en un espacio de tiempo mayor, aunque siempre definido.
- Como actividad de grupo: el carné puede ser utilizado como referencia común durante toda una semana de actividades de una clase o de una asociación deportiva.

Asignación de los premios (entre otros: camisetas, balones, bicicletas de montaña)

- **Por entrega de premios:** se premiarán los cinco carnés más originales, que se comentarán, también con fotografías, y que serán publicados en el sitio Internet de Sports4Peace, en el link "news".
- **Por sorteo:** Entre los carnés recibidos se extraerán cinco a suertes, y tendrán premio.



Mi diario de Sports4Peace

Kilómetros por la paz

No olvides hechar el dado...

Nombre y apellidos

Dirección

Ciudad

Tel.

Correo electrónico

Enviar a antes de



3

La opinión de
los expertos

Sports4Peace y las Naciones Unidas

Las Naciones Unidas han proclamado el 2005 el “año internacional del deporte y de la educación física”, invitando a las naciones a redescubrir su rol a favor de la paz y del desarrollo. Adolf Ogi, ex Secretario General de la Confederación Helvética, encargado especial del Secretario General de la ONU para el deporte, el desarrollo y la paz, ha dado su adhesión al comité de honor del proyecto Sports4Peace.

En mayo del 2005, Sports4Peace fue presentado en la sede de la ONU en Ginebra.



El pensamiento de los representantes de la ONU

Kofi Annan, Secretario General de las Naciones Unidas:

El deporte es un lenguaje universal y es capaz de unir a los hombres, independientemente del color de la piel, religión, clase económica o social. El año del deporte quiere recordar a gobiernos, organizaciones y comunidades internacionales que tengan confianza en sus promesas de promover, mediante iniciativas deportivas, los derechos del hombre y la paz.



“Sport for Development and Peace”, mandato de la ONU 2004:

Los valores promovidos por el deporte –como son el respeto por el adversario y por las reglas del juego, el trabajo de equipo y el juego limpio– coinciden con los principios fundamentales de la Carta de las Naciones Unidas. [www.un.org/themes/sport]

Adolf Ogi, encargado especial de la ONU para el deporte:

El deporte, por sí solo, no sabrá poner fin a las guerras o construir la paz. Pero ofrece un método casi infalible para dar los primeros pasos en esa dirección porque muestra con evidencia que es más lo que nos une que lo que nos separa.

Comentarios del mundo académico de las ciencias motrices

**Prof. Dr. Hill Michaelis, profesor universitario del
Department of Recreation and Leisure Studies, San
Francisco State University- EEUU:**

En un mundo que presenta grandes retos a los jóvenes, Sports4Peace es, más que nunca, una necesidad. Tanto el espíritu como las acciones de esta iniciativa estimulan actitudes prosociales, promueven la acogida entre culturas, el trabajo de equipo, el juego limpio. Todas estas cualidades son demandas del siglo veintiuno. Mi pleno apoyo a Sports4Peace.

**Prof. Dr. Honrad Kleiner, profesor universitario de
Pedagogía del deporte, Instituto de Ciencias Motrices
de la Universidad de Viena–Austria:**

El dado de Sports4Peace es un instrumento único. Casi diría que se trata de una revolución en la pedagogía del deporte de los últimos diez años. Mi deseo es que el dado logre cambiar el mundo.

Comentarios de los campeones deportivos

**Stefano Baldini, campeón olímpico
de maratón, Atenas 2004:**

El deporte nos hace crecer, nos enseña a conocer y a respetarnos a nosotros mismos y a los otros, nos ayuda a construir la paz con grandes acontecimientos como los Juegos Olímpicos, pero también con pequeños gestos cotidianos. ¡Lanza tu dado y vive por la paz!

**Hermann Maier, campeón mundial y olímpico de
esquí alpino:**

He aceptado mi accidente de moto y he tratado de verlo como una nueva oportunidad. He tenido que volver a iniciar todo desde el principio. Para mi recuperación, he comenzado los entrenamientos con un grupo nuevo; hemos podido sacar mucho provecho los unos de los otros.

**Cristian Ciech, campeón mundial
de vuelo libre de ala delta:**

De los momentos vividos en vuelo, los que más me gustan son los momentos en los que siento viva la presencia de los otros. Cuando logro tener concentración, determinación y empuje para dar el máximo, y no por el lugar en la clasificación, incluso la victoria de mis adversarios llega a ser un momento para alegrarse.

Gianni Rivera, campeón con el Milán y con la selección italiana de fútbol:

Estoy seguro de que serán muchos los que acogerán y sabrán apreciar el proyecto de Sports4Peace; una voz clara entre las contradicciones del deporte de hoy en día. Estoy con ustedes en esta iniciativa que sabe unir las diversidades.

¡Gracias por lo que hacen!



4

Cinco juegos de
Sports4Peace

Los cinco juegos que aquí se describen han sido experimentados con chicos y jóvenes durante múltiples manifestaciones. Han encontrado un eco muy positivo, también en el ámbito de cursos de reciclaje para maestros.



Pipeline

Edad:

A partir de 8 años.

Participantes:

8-25 jugadores.

Lugar:

Un lugar llano, al aire libre o cubierto.

Material:

1 segmento de tubería de unos 60 centímetros para cada jugador, 1 pelota de golf, 1 cubo.

Preparación de una "pipeline":

Encolar dos trocitos de madera estrechos o un tubo de plástico cortado, con un diámetro de unos 8 centímetros.

Duración:

20 minutos, aproximadamente.

Modalidad:

Habilidad, movimiento, trabajo de equipo.



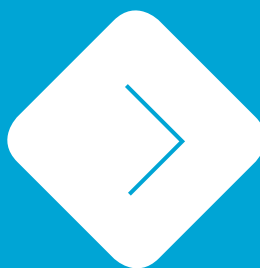
Objetivo:

Cada equipo forma con los trozos una “*pipeline*” en constante movimiento y transporta la pelota por un recorrido que va desde A a B. Al final, la pelota tiene que ir a parar al cubo.

Reglas:

- Cada jugador puede tocar solamente un único pedazo de la “*pipeline*”.
- La pelota debe moverse siempre hacia delante, en la misma dirección.
- No se debe tocar la pelota con las manos.
- Si la pelota cae a tierra, rueda hacia atrás o alguien la toca, el equipo tendrá que volver a empezar desde el punto de partida.

Nota: la longitud del recorrido desde A a B es dos o tres veces más larga que la longitud total de todos los trozos de la “*pipeline*” sumados entre sí; a tal efecto, los jugadores tienen que continuar avanzando siempre en la fila, después de haber hecho mover la pelota en la “*pipeline*”.



Pullring

Edad:

A partir de 8 años.

Participantes:

Mínimo 5 jugadores.

Lugar:

Un lugar llano, al aire libre o cubierto.

Material:

2 bolos (o conos) para demarcar, 1 pelota de tenis, 1 pullring (o bien un anillo con un diámetro de unos 5 centímetros y 5 cuerdas dobles fijadas al anillo, cada una de unos 2 metros de largo).

Duración:

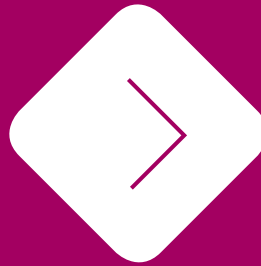
20 minutos, aproximadamente.

Modalidad:

Habilidad, movimiento, trabajo de equipo.

Objetivo:

El equipo, con la ayuda del *pullring*, debe llevar la pelota desde un cono de demarcación al otro, sin que se le caiga.



Team Frisbee

Reglas:

- Cada jugador tiene en su mano, por lo menos, una cuerda.
- La cuerda debe sujetarse solamente con la mano puesta en los últimos 10 centímetros.
- Para comenzar, se pone la pelota, con el *pullring*, donde está el cono A.
- Al dar la salida, el equipo que juega lleva la pelota atravesando el campo de juego, hasta dejarla donde está el cono B.
- Si la pelota toca el suelo, el equipo regresa al punto de partida.

Variantes:

- **Con el tiempo empleado:** se mide la velocidad del equipo.
- **Carrera de *pullring*:** dos equipos compiten al mismo tiempo.
- **Golf:** se colocan más conos en el campo de juego; el equipo tiene que poner rápidamente la pelota en cada cono y, al final del juego, encestarla en un cubo.
- **Carrera con handicap:** se le vendan los ojos a un jugador, que debe ser guiado por los otros jugadores.
- **Carrera con obstáculos:** se establecen algunos obstáculos, como pasar por debajo de una mesa, pasar por encima de una cuerda, etc., o realizar el juego en un campo de juego con ligera subida.

Edad:

A partir de 10 años.

Participantes:

8-20 jugadores.

Lugar:

Un lugar llano, al aire libre o cubierto.

Material:

1 *frisbee*, eventualmente, cuerdas para limitar el campo de juego.

Duración:

20 minutos, aproximadamente.

Modalidad:

Movimiento, trabajo de equipo.

Objetivo:

El equipo tiene que lanzar el *frisbee*, haciéndolo pasar de un jugador a otro, hasta meterlo en la portería del equipo adversario. Debe pasarse, obligatoriamente, por 5 puntos.



Preparación:

Delimitar bien el campo de juego, como para un partido de fútbol. Si no hay porterías (arcos), con cuerdas, delinear un semicírculo de cinco metros.

Reglas:

- Cada jugador podrá dar, como máximo, tres pasos con el *frisbee* en la mano.
- Si a un jugador se le cae el *frisbee*, se cambia y juega el otro equipo, a partir de aquel punto.
- No basta tocar el *frisbee*: tiene que cogerse con las manos.
- Si un jugador lanza el *frisbee* fuera del campo, el otro equipo comienza desde el punto donde ha salido.
- Por razones de seguridad, hay que dejar libre una distancia de medio metro delante del jugador que lleva el *frisbee*.

Variantes:

- **Para expertos:** el *frisbee* tiene que ser lanzado por los jugadores solamente hacia delante, en dirección a la portería contraria. Quien ha cogido el *frisbee* tiene que detenerse y no puede dar más de tres pasos.
- **Fútbol:** en lugar de la portería, el *frisbee* se lanza en un área determinada y desde allí lo cogen los jugadores del mismo equipo.



Web

Edad:

A partir de 8 años.

Participantes:

Mínimo 8 jugadores.

Lugar:

Lugar llano, al aire libre o cubierto.

Material:

Para cada dos jugadores, dos metros aproximadamente de hilo de lana, siempre del mismo color.

Duración:

20 minutos aproximadamente.

Modalidad:

Habilidad, trabajo de equipo, comunicación.

Objetivo:

Los dos equipos, al mismo tiempo, deben desenredar la red de los hilos de lana.



Bridge

Preparación:

- Poner todos los hilos estirados, uno encima del otro.
- Con la mano izquierda coger la madeja y, después, con la mano derecha, hacer girar los hilos por lo menos dos veces, de modo que se forme un pequeño enredo.
- Formar dos equipos iguales y disponerlos en los extremos de los hilos.

Reglas:

- Cada jugador debe coger el hilo solamente por el extremo y con la mano derecha.
- No se puede tocar el hilo con la mano izquierda.
- Los jugadores no tienen que tocarse entre sí.

Variantes:

- **Time-out:** al finalizar el juego, comentarlo conjuntamente y a la pregunta: "¿Estoy satisfecho de la colaboración?", se invita a cada uno a dar su valoración, del 1 al 10, con esta evaluación: 1= pésimo; 5= mediocre; 10= óptimo.
- **Límite de tiempo:** dar al grupo un límite de tiempo de unos 10 minutos, tras un tiempo de preparación de tres minutos.
- **Con handicap:** una persona de cada equipo no tiene que hablar; una persona tiene los ojos vendados, etc.

Edad:

A partir de 10 años.

Participantes:

Mínimo 10 jugadores.

Lugar:

Un lugar llano, al aire libre o cubierto.

Material:

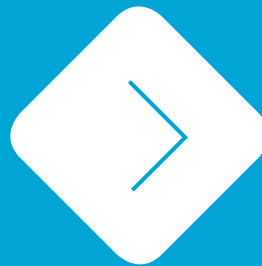
Para cada dos jugadores, un palo fuerte, de unos 70 centímetros.
Duración: 15 minutos aproximadamente.

Modalidad:

Aventura, trabajo de equipo.

Objetivo:

Cada jugador tiene que pasar, con ayuda de todo el grupo, por encima del puente formado por los palos que sostienen los miembros del grupo.



Magic Numbers

Preparación:

- Formar parejas, que deben colocarse en dos filas, una frente a la otra.
- Cada pareja recibe un palo, que sostiene con las dos manos, a la altura de los costados.

Reglas:

- Quien está pasando por encima de los palos solo debe tocarlos con los pies.
- Tiene que tocar cada uno de los palos.
- Está permitido tocar la cabeza o los hombros de los jugadores de la fila.

Variantes:

- **Puente móvil:** si hay bastantes jugadores, el puente se mueve hacia delante, lo que quiere decir que cada par de jugadores, tras el paso del jugador por el puente, se va a poner al final de la fila.
- **Tormenta:** el puente colgante podrá vibrar ligeramente.
- **Para expertos:** sujetar los palos, no solamente a la altura de los costados sino a diferentes alturas.

Nota: la seguridad y la experiencia positiva de los jugadores es absolutamente importante.

Edad:

Desde los 8 años. Jugadores: de 8 hasta 15.

Lugar:

En plano, al aire libre o en un ambiente cerrado.

Material:

Dos cuerdas para delimitar el círculo de juego; es necesario marcar un círculo grande para que quepan todos los números escritos sobre pedazos de cartulina.

Duración:

15 minutos.

Modalidad:

Agilidad, trabajo de equipo.

Objetivo:

Todo el grupo debe correr por un tramo de 20 metros, y luego, llegando delante del círculo que contiene los números, los jugadores tendrán que tocar con su mano los números en progresión del 1 al 30. Pueden tocar máximo 3 ó 4 números cada uno. Gana el grupo que se demora menos.

Reglas:

Si un jugador toca un número equivocado o si hay dos personas en el mismo momento dentro del círculo, el grupo, por cada equivocación, recibe una penalidad de 10 segundos más.

Matrix

Edad:

A partir de los 10 años.

Jugadores:

Aproximadamente 8.

Lugar:

En plano, al aire libre o en un ambiente cerrado.

Material:

Se construye un tablero de ajedrez en el piso (6 casillas x 6 casillas).

Duración:

Unos 15 minutos.

Modalidad:

Comunicación, trabajo de equipo.



Objetivo:

Los jugadores se disponen de lado, a lo largo del tablero preestablecido. Se asignan un número de 1 a 6 para así tener un orden fijo. Los integrantes del grupo deben ahora encontrar, juntos, el "paso secreto" a través del tablero. Una persona externa, que es la única que conoce el paso secreto, señala con un silbido cuando se comete un error.

Reglas:

Cuando un jugador se equivoca tiene que dejar el tablero e interviene el siguiente; es posible moverse solo lateralmente o hacia adelante, ¡no diagonalmente!

Importante:

El grupo puede ayudarse recíprocamente, reconstruyendo el recorrido hecho.

Spiderweb

Edad:

A partir de los 6 años.

Jugadores:

Mínimo 5.

Lugar:

En plano, al aire libre o en un ambiente cerrado.

Material:

Preparar con las cuerdas una telaraña entre dos árboles, en un espacio de unos dos metros; las partes de la telaraña deben tener el tamaño que le permita a una persona pasar.

Duración:

Aproximadamente 20 minutos.

Modalidad:

Agilidad, trabajo en equipo.

Objetivo:

Cada persona del grupo tendrá que lograr pasar la telaraña sin tocar la cuerda; todos se pueden ayudar, transportar a otra persona, etc.

Reglas:

Cuando un jugador toca la cuerda y, por tanto, la telaraña, todo el grupo tiene que volver a empezar.



Beachball

Edad: A partir de los 6 años.

Jugadores: Mínimo 5.

Lugar: En plano, al aire libre o en un ambiente cerrado.

Material:

Un dado de Sports4Peace.

Duración:

Aproximadamente 10 minutos. Modalidad: agilidad, trabajo en equipo.

Objetivo:

Todos los jugadores se ubican en círculo; la finalidad es lanzar el dado en el área. Cada vez que una persona lo toca se cuenta un punto.

Reglas:

Cuando un jugador toca el dado dos veces seguidas o el dado se cae y toca el piso, hay que volver a empezar y contar los puntos.

Importante: no se debe tocar el dado con los pies; se puede tocar con las otras partes del cuerpo.



5

¿El futuro?

De reglas de juego a reglas de vida

Las reglas de juego de Sports4Peace pueden llegar a ser reglas de vida. Se trata de cambiar de mentalidad, no solamente en el deporte sino en la misma vida. El juego y el deporte podrán ser el campo de experimentación de un estilo de vida orientado a la fraternidad.

Informaciones y proyectos para el futuro

El proyecto de Sports4Peace ha sido desarrollado en colaboración con la asociación "Chicos por la unidad" y, desde el 2003, ha sido promocionado en Austria a nivel nacional, con gran éxito.

En el 2004, en el marco del proyecto sucesivo "Sports&More", se promovieron diversos momentos de formación cultural, como una conferencia bajo el título "El deporte como camino hacia la paz" y se organizó una semana deportiva intercultural. El ente deportivo austriaco ONNES certificó a "Sports&More" como proyecto oficial del año europeo de la educación a través del deporte, promovido por la Unión Europea.

El año 2005, proclamado por la ONU "año internacional del deporte por la paz y por el desarrollo", el punto culminante de la actividad de Sports4Peace fue una carrera de relevos por la paz, a nivel mundial llamada Run4unity.

El proyecto Sports4Peace se promociona a nivel internacional a través de "Sportmeet for a United World", una red mundial de deportistas, profesores, técnicos, pedagogos y directivos del deporte, y fue presentado en mayo del 2005, durante una manifestación de la ONU en Ginebra.



“Sportmeet for a United World” pretende promover los valores del deporte y dar su aportación, a través de éste, para la construcción de un mundo solidario, basado en la fraternidad.

www.playforpeace.org

www.sportmeet.org www.school-mates.org

Sports4Peace en DVD (12 min.)

» Con jóvenes, deportistas y expertos.

El dado de S4P es un medio altamente innovador; es la revolución de los últimos años en el campo de la pedagogía del deporte.

» Dr. Konrad Kleiner, Pedagogía del deporte, Universidad de Viena
Pedidos online: www.teamtime.net y www.Sports4Peace.net



Material didáctico de la presentación

Dado Sports4Peace (formato 18x18)

- » Inflable, con seis lemas para el deporte como instrumento de paz.
- » Estimula, contagia, crea y desarrolla el trabajo de equipo.
- » Adecuado para escuelas, asociaciones deportivas, grupos, campamentos de verano, manifestaciones deportivas.
- » Disponible en cuatro vivos colores: amarillo, anaranjado, verde, rojo-transparente.
- » El dado se encuentra disponible en varios idiomas.

Manual didáctico

- » Para maestros, educadores, entrenadores, animadores.
- » Explica los objetivos de S4P, los seis lemas, el valor educativo, las experiencias de campo y algunos nuevos juegos de trabajo de equipo.



Comité de honor de Sports4Peace

Muchas personalidades, como Adolf Ogi, Encargado Especial de la ONU para el deporte, se han sumado al Comité de Honor del proyecto Sports4Peace.

Del mundo de la cultura, de la religión, de la política y del deporte:

- B. Michaelis, San Francisco State University-EEUU
- K. Kleiner, Universidad de Viena
- W. Kirshner, Universidad de Innsbruck
- A. Skakfeh, Presidente de la Comisión Islámica (A)
- F. Lackner, Obispo responsable de la juventud (A)
- E. Gehrler, Ministro de Instrucción Pública, Ciencias y Cultura (A)
- L. Wallner, Presidente del Comité Olímpico austriaco

K. Schweitzer, Secretario de Estado para el Deporte (A)
Ch. Wulff, Primer Ministro de Niedersachsen (D)

Los presidentes de los dos entes nacionales de promoción deportiva:

F. Löschnak, Presid. ASKÖ y BSO
L. Prokop, Presid. Unión Deportiva
T. Seora, Embajador del Fairplay

Los deportistas:

R. Schumacher
G. Rivera
S. Baldini
C. Ciech
A. Bellutti
H. Maier
M. Walchhofer
A. Innauer
M. Dorfmeister
T. Geiersbichler



Referencias

1. Alois Hechenberger, www.teamtime.net
2. Estudios: San Francisco State University, EEUU.
3. Especialización: Pedagogía del juego, New Games, Adventure Games, Educación para la paz a través del deporte y el juego.
4. Autor de la publicación: Bewegte Spiele für die Gruppe, Ökotoxia Verlag (D).
5. Docencia: Profesor de Pedagogía del juego y de animación de la Universidad Libre de Bolzano (ITA) y de la Academia HSL de Lucerna – (CH)
6. Sports4Peace – seminarios y asesorías.
7. Teamtime trainings. Alois Hechenberger. Recuperado el 15 de Abril 2012, de <http://www.teamtime.net/en/dr-alois-hechenberger>.



UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR

Ecuador

La Universidad Andina Simón Bolívar es una institución académica de nuevo tipo, creada para afrontar los desafíos del siglo XXI. Como centro de excelencia, se dedica a la investigación, la enseñanza y la prestación de servicios para la transmisión de conocimientos científicos y tecnológicos.

La Universidad es un centro académico abierto a la cooperación internacional, tiene como eje fundamental de trabajo la reflexión sobre América Andina, su historia, su cultura, su desarrollo científico y tecnológico, su proceso de integración, y el papel de la Subregión en Sudamérica, América Latina y el mundo.

La Universidad Andina Simón Bolívar es una institución de la Comunidad Andina (CAN). Como tal forma parte del Sistema Andino de Integración. Fue creada en 1985 por el Parlamento Andino. Además de su carácter de institución académica autónoma, goza del estatus de organismo de derecho público internacional. Tiene sedes académicas en Sucre (Bolivia), Quito (Ecuador), sedes locales en La Paz y Santa Cruz (Bolivia), y oficinas en Bogotá (Colombia) y Lima (Perú). La Universidad tiene especial relación con los países de la UNASUR.

La Universidad Andina Simón Bolívar se estableció en Ecuador en 1992. En ese año la Universidad suscribió un convenio de sede con el gobierno del Ecuador, representado por el Ministerio de Relaciones Exteriores, que ratifica su carácter de organismo académico internacional. En 1997, el Congreso de la República del Ecuador, mediante ley, la incorporó al sistema de educación superior del Ecuador, y la Constitución de 1998 reconoció su estatus jurídico, ratificado posteriormente por la legislación ecuatoriana vigente. Es la primera universidad del Ecuador en recibir un certificado internacional de calidad y excelencia.

La Sede Ecuador realiza actividades, con alcance nacional e internacional, dirigidas a la Comunidad Andina, América Latina y otros ámbitos del mundo, en el marco de áreas y programas de Letras, Estudios Culturales, Comunicación, Derecho, Relaciones Internacionales, Integración y Comercio, Estudios Latinoamericanos, Historia, Estudios sobre Democracia, Educación, Adolescencia, Salud y Medicinas Tradicionales, Medio Ambiente, Derechos Humanos, Migraciones, Gestión Pública, Dirección de Empresas, Economía y Finanzas, Estudios Agrarios, Estudios Interculturales, Indígenas y Afroecuatorianos.



SPORTS4PEACE Y LAS 6 REGLAS DEL JUEGO