

TAKAPA

TAKAPA es mucho más que un simple juego. Es una herramienta poderosa para ayudar a los niños a reaccionar ante situaciones difíciles que enfrentan a diario: burlas, acoso, rechazo, violencia física, etc., ya sea en la escuela, en las actividades o en el entorno familiar. El juego invita a los niños a explorar diferentes respuestas.

TAKAPA se juega tanto en clase (en pequeños grupos), como en familia o en el marco de una consulta. Anima a los niños a tomar la iniciativa, mantenerse activos y romper la espiral del acoso. Las reglas son adaptables según la edad de los niños. Para más detalles, ejemplos concretos y testimonios: www.takapa.eu

Rol de Bao

La partida de **TAKAPA** está supervisada por un animador o animadora, designado·a con el nombre de **Bao** ("Precioso" en vietnamita).

Bao deberá haber comprendido previamente la guía, Visualizado los 3 vídeos de danzas PEPS, Y escuchado o leído el cuento del bosque de **TAKAPA**.

- **Bao** tiene el papel de guiar el juego sin juzgar, de animar a los niños a participar activamente y de crear un ambiente de confianza. **Bao** se asegura de que cada niño se sienta cómodo y apoyado durante toda la partida.

- Los niños interpretan y representan los diferentes roles propuestos por las cartas, expresan sus emociones y eligen las estrategias de reacción apoyándose en las cartas de "animales". Se les anima a expresar libremente sus sentimientos e ideas.

5 pasos para jugar

Preparación

Coloca las cartas (numeradas en el reverso del 1 al 5) en el centro.

Las cartas 1 (bailes Peps), 3 (emociones), 4 (animales) y 5 (validación) se colocan con la cara visible.



Las cartas 2 (situaciones) permanecen apiladas, con la cara oculta. Cuando todo está listo, para que las instrucciones del juego estén claras para todos, los niños descubren el **cuento del bosque** de TAKAPA (www.takapa.eu o código QR).

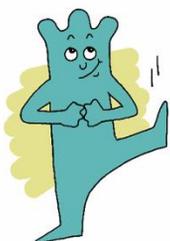
Bao se lo lee a los niños. También pueden ver el vídeo juntos.

1. Elegir un baile PEPS

Como calentamiento, el juego comienza con un **baile PEPS**: ¡aporta **energía y fuerza!**

Sigue el código QR para descubrir los tres bailes y ¡ponte en movimiento!

Bao elige uno de los 3 bailes PEPS.



- El Haka de TAKAPA
- El Baile del Árbol
- El Baile Punch

Este baile puede repetirse en cualquier momento para dinamizar el juego.

2. Robar una carta de situación

Un primer niño, designado por Bao, roba una carta del mazo de «situaciones» y la observa atentamente. Estas cartas representan escenarios que los niños pueden encontrar en la vida real.

Bao pregunta: «¿Qué ves en esta carta?» El niño interpreta la situación libremente.

3. Señalar una emoción

Es el momento de ponerse en el lugar del personaje en la carta. Normalmente no es necesario precisar que se trata del personaje «molesto».

Bao puede aclararlo si es necesario.

Bao pregunta: «En esta situación, ¿cómo te sentirías?»

El niño señala entonces una carta de «emoción» que corresponde a lo que siente.

¡No hay respuestas correctas o incorrectas, todo lo que el niño siente es válido! Puede elegir varias cartas.

Las emociones propuestas son:

- Ira
- Asco
- Indiferencia
- Miedo
- Sorpresa
- Tristeza

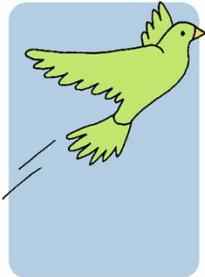


4. Seleccionar un animal

¡Pasemos a la acción!

Los **animales** en las cartas proponen maneras de reaccionar frente a la situación. Estas están descritas a continuación.

Bao debe asegurarse de que los niños hayan comprendido bien las características de cada animal y el tipo de respuestas que propone. El niño elige al menos una de las 6. Es posible elegir varias cartas.



El **pájaro** encarna la **evasión**.

Cuando se enfrenta a una situación conflictiva, el pájaro toma altura y se aleja del conflicto.

Esta actitud consiste en ignorar la provocación y evitar la escalada, retirándose de la situación para no verse afectado.



El **mono** utiliza el **humor y la burla**.

Se burla de la situación, a menudo ridiculizándola.

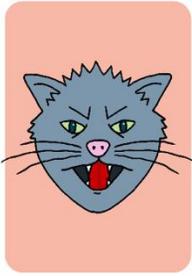
Esta actitud tiene como objetivo desestabilizar al agresor al no tomárselo en serio, lo que puede desactivar la agresión al reducir su impacto emocional.



El **rinoceronte** es la encarnación de la **resistencia física y mental**.

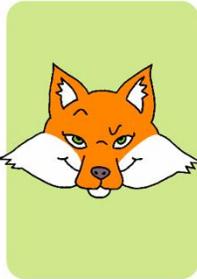
Enfrenta la agresión con fuerza y determinación, manteniéndose erguido, cruzando los brazos y mirando a su agresor a los ojos.

Esta actitud muestra claramente que el niño no se deja intimidar y que está dispuesto a defenderse.



El **gato** expresa claramente su **desacuerdo**.

Bufa, arquea su lomo y sopla para mostrar su descontento y su voluntad de mantener al agresor a distancia. Esta actitud es una demostración clara y directa de defensa, señalando al agresor que debe retroceder.



El **zorro** es astuto y estratégico.

Encuentra **un truco o una salida ingeniosa** para salir de la situación, por ejemplo, desviando la atención del agresor.

Esta actitud se basa en la inteligencia y la creatividad para escapar de una situación difícil, a menudo sorprendiendo al agresor.



El **oso** simboliza la sabiduría y el apoyo colectivo.

Representa la fuerza del grupo, **un amigo o un cercano de confianza a quien se puede pedir ayuda**. El oso está allí para ayudar si no se encuentran otras soluciones.

TAKAPA anima a los niños a actuar por sí mismos primero.

El oso es adecuado para los casos de violencia física o cuando el niño necesita apoyo adicional.

¿Qué animal ayuda a formular la mejor respuesta?

Bao guía al niño suavemente para que proponga su propia respuesta a la situación.

El niño propone una solución, como desee, a través del animal o los animales elegidos.

Esta respuesta puede interpretarse o contarse. Lo más efectivo (iy lo más divertido!) es actuar la escena.

El niño que ha sacado la carta interpreta el papel del molestado, y un voluntario encarna al molestando o la molestandora.

Ejemplo:

Se burlan de mi ropa

- Estoy triste.
- Elijo al zorro y al mono: me río con él y luego le digo que no está al tanto de las últimas tendencias.

Otros ejemplos en www.takapa.eu (o código QR).

5. Validar... ¡o intentarlo de nuevo!

Cuando el niño ha propuesto una forma de responder, es el momento de discutir juntos: ¿funcionó la respuesta? ¿Y evitará que el molestador o la molestadora lo haga de nuevo?

El grupo puede dar su opinión.

- Si el niño está satisfecho, toma la carta



- Si no, toma la carta



Y seguimos buscando nuevas ideas con otros animales.

Atención: Ignorar a un agresor (como lo haría el pájaro) puede funcionar en algunos casos, pero no es la mejor estrategia frente a las burlas o la violencia. Hay que encontrar la mejor respuesta posible.

Todos participan en la discusión hasta que se encuentra una solución satisfactoria.

Luego, el siguiente niño toma una nueva carta, ¡y seguimos!

Fin del juego

Depende de ustedes decidir:

Determinen el número de rondas según la cantidad de niños, el tiempo disponible y la concentración de los más pequeños...

Cada propuesta de respuesta otorga 1 punto.

¿Cuántos puntos hemos ganado hoy? ¿Lo haremos mejor la próxima vez?

Contenido del juego

48 cartas distribuidas de la siguiente manera:

- 3 cartas **1**: Bailes Peps
- 30 cartas **2**: Situaciones
- 6 cartas **3**: Emociones
- 6 cartas **4**: Animales
- 2 cartas **5**: Validación
- 1 carta de ediciones

En línea:

- Los vídeos de los 3 bailes PEPS
- Un cuento para descubrir las estrategias de los animales del bosque de TAKAPA
- Ejemplos concretos
- La guía traducida a diferentes idiomas