

# TALLER DE MOVILIDAD

*“La ciudad se mueve”*

## OBJETIVO

Se trata de ver desde otro punto de vista cómo se distribuye el movimiento de personas dentro de una ciudad según el medio de transporte que utilizan. Se trabaja con el espacio, la velocidad, las emisiones y las sensaciones.

## LOCALIZACIÓN

Interior/exterior

## NÚMERO DE PERSONAS

20, incluido la monitora.

## MATERIALES

Hoja explicativa del juego. Tarjetas y pegatinas de 4 colores. Pegatinas 4 colores. Clips. Cigarrillos. Pitos de plástico. Instrumento de percusión. Cronómetro.

## ESPACIO NECESARIO

Una sala despejada de mesas y sillas.

Exterior: espacio delimitado por cintas de unos 20 m2. sin árboles.

## TIEMPOS

25 minutos

5 de preparación +5+5+5+5 de evaluación general.

## DESARROLLO

El taller es un **taller de movimiento** y tiene 3 casos base.

En el caso 1 vamos a ver la “realidad” actual en una ciudad. El caso 2 representa a

una situación futura como resultado de una tendencia negativa desde el caso 1. El

caso 3 representa a una situación futura como resultado de una tendencia positiva.

En cada caso, los participantes deben moverse por un espacio delimitado según el tipo de rol adjudicado al azar.

### CASO 1

13 participantes

6 VP

2 TP

1 CI

3 PE

**7 observadores**

### CASO 2

17 participantes

10 VP

2 TP

1 CI

4 PE

**3 observadores**

### CASO 3

17 participantes

4 VP

4 TP

4 CI

5 PE

**3 observadores**

VP= vehículo privado (rojo) / TP= transporte público (naranja) / CI= ciclista (amarillo)

PE= peatón (verde)

y lo hará según las características de velocidad, emisiones, etc. Durante la acción, cada papel está representado por un color.

Hay **variantes** a los 3 casos:

A. Reducir espacio. B. Aumentar el número de habitantes.

C. Crisis de petróleo. D. Crisis económica.

Se puede jugar con varias proporciones, con observadores y con percusión para animar el movimiento.

**Comentarios:** la velocidad se contagia, el humo no agrada, ¿los coches son los que se mueven más rápido?

**MONITOR**

Silvia Álvarez