

estimados Mis complicados vecinos

Una famosa página de cómic (*13-Rue del Percebe*, de Francisco Ibáñez) nos da las pautas para reflexionar sobre actitudes y relaciones de convivencia, a través de una propuesta creativa en la que se imaginan situaciones de conflicto vecinal. Para desarrollar en familia o con grupos escolares.

Recursos

FÍSICOS

- Lámina con el contorno del edificio.
- Lápiz y pinturas de colores variados.
- Rotulador o bolígrafo.

DIGITALES

- Imagen de *13, Rue del Percebe*.



Desarrollo

Fase 1 – Inspeccionamos Rue del Percebe, n.º 13

Buscamos en internet una imagen del famoso edificio para mostrarla en pantalla o imprimirla en papel. Nos detenemos en las diferentes escenas y explicamos quiénes habitan el edificio. Encontramos:

En la planta baja

- La tienda de ultramarinos de Don Senén, tendero tramping que engaña a los clientes con el peso de la mercancía.
- La portería, habitada por una portera cotilla con moño, chal, delantal y escoba para barrer.
- El ascensor, un personaje por derecho propio, que pasa por disparatados fenómenos.
- La alcantarilla, que sirve como inusual vivienda a Don Hurón.

En la planta 1

- La consulta de un veterinario que tiene una variopinta clientela y trata los casos más diversos.
- Una pensión superpoblada, en la que la avariciosa propietaria intenta alojar a más inquilinos.

En la planta 2

- La casa de una anciana de la Sociedad Protectora de Animales que no deja de cambiar de mascota.
- A la derecha, el taller de un sastre con mucha caradura y una más que cuestionable profesionalidad.

En la planta 3

- Un ladrón patoso que se dedica a robar cosas inútiles y su fastidiada esposa.
- Una mujer y sus tres hijos pequeños, incorregiblemente traviesos.

En la azotea

- La buhardilla, un cuartucho que habita Manolo, un pintor acosado por sus acreedores.
- Un pobre gato negro que sufre las continuas torturas de un cruel ratón.

Fase 2- Creamos nuestra comunidad de vecinos

Ahora vamos a imaginar un nuevo vecindario en el que iremos introduciendo algunas situaciones de conflicto.

- Sobre la plantilla de edificio, elegimos una casa y dibujamos a nuestra familia dentro, con nuestros muebles y mascotas favoritas.
- Antes de acabar el paso 1, acontece un primer problema: la casera ha llamado por teléfono, un nuevo vecino se ha mudado al piso de encima con una peculiar mascota: un elefante. Dibujamos al vecino con su elefante.
- La casera vuelve a llamar por teléfono: una famosa directora de cine se ha mudado al edificio. Dibujamos su casa.

Materias y capacidades que se trabajan

Convivencia Relaciones interpersonales Resolución de conflictos

Comunicación Expresión escrita Creatividad

- Antes de acabar el paso 3, la casera vuelve a llamar: el elefante se ha dejado el grifo de la bañera abierto y hay agua en toda la escalera. ¿Se está colando en nuestro piso? ¿Qué hacemos? Dibujamos una posible solución.
- Mientras intentamos solucionar la inundación causada por el elefante, la casera vuelve a llamar: se ha mudado al edificio un vecino nuevo, un científico loco. Lo dibujamos.
- La casera, incansable, llama de nuevo: quiere advertirnos de que la directora de cine ha preparado una fiesta en el edificio. Estábamos a punto de ir a dormir, pero justo en ese momento empieza la actuación estelar de la velada: taconeo flamenco a cargo del elefante despistado. ¿Qué hacemos? Dibujamos esta situación.

Fase 3- Comentamos nuestra comunidad de vecinos

Abrir un diálogo en torno a cuestiones como:

- ¿Qué situación ha sido la más difícil de afrontar?
- ¿Alguna vez nos ha ocurrido algo parecido?
- ¿Conocemos a alguien que haya tenido un problema similar?
- ¿Qué cosas son importantes para una buena convivencia cuando surgen problemas?