

Campo de batalla

Nivel de dificultad: 1

Edad recomendada:

> 8 años.

Intención educativa:

- Hacer visibles los costes que supone la violencia armada.

Resumen:

Adaptación del juego de matar, en que se contabilizan los costes de las pérdidas.

Tiempo: 20 minutos / 10 minutos.

Tipo: Exterior, movida.

Grupo: mejor si es un grupo grande, de unas veinte personas como mínimo.

Material: Un balón, carteles para indicar qué representa cada uno.

Desarrollo

- Preparación del juego: se dibuja un campo, en un espacio de tamaño similar al de una pista de tenis, con la forma siguiente:

Campo de heridos B	Campo de batalla A	Campo de batalla B	Campo de heridos A
--------------------	--------------------	--------------------	--------------------

- Se forman dos equipos con un número de personas similar y habilidades equilibradas. (en caso de ser un número impar, una persona puede apuntar los puntos que pierde cada equipo; en caso de ser pares, lo puede hacer la dinamizadora). Se engancha un cartel en el pecho de los jugadores para saber si representan a personas (soldados y civiles) o a infraestructuras (hospitales, escuelas, carreteras, pozos, campos de cultivo, rebaños, etc.) del país. Las proporciones de cada categoría pueden ser, para un grupo de 20 participantes, 6 civiles y 3 soldados, 1 hospital, 2 escuelas, 3 campos de cultivo, 2 granjas ganaderas, 2 pozos y 1 puente; sin embargo, lo que realmente importa es que los dos equipos tengan las mismas infraestructuras.
- Juego: el objetivo de cada equipo es derrotar al otro eliminando a las personas o cosas del equipo enemigo al tocarlas con el balón. Cuando se toca a un jugador, queda eliminado del juego excepto si es soldado. En el supuesto de que sea soldado, pasa al campo de heridos de su equipo, desde donde puede recuperar el balón e intentar tocar a las personas del equipo contrario. Si desde el campo de los heridos mata o hiere a algún jugador, puede volver al campo de batalla. El juego se acaba transcurridos 15 minutos o bien cuando un equipo haya perdido 2/3 de los puntos totales que puede tener (con las proporciones anteriores, el juego se acaba cuando un equipo pierde 20 puntos):

Hospital.....	– 4 puntos
Escuela.....	– 2 puntos
Campo de cultivo, granja ganadera, pozo, puente, carretera, antena de telecomunicación..	– 1 punto
Civiles.....	– 2 puntos
Soldados.....	– 1 punto

Valoración y conclusiones

¿Cómo ha ido el juego? ¿Qué ha pasado? ¿Habéis usado alguna estrategia para defender vuestras infraestructuras más valiosas u os habéis dejado llevar por el juego? ¿Quién ha ganado el juego? ¿Cuántos puntos se han perdido en total? Relacionad lo que ha pasado en el juego con lo que pasa en la

realidad: ¿Creéis que es representativo de lo que sucede en los conflictos armados? ¿En qué? ¿En qué no? ¿Cuáles creéis que son los impactos de los conflictos armados sobre la seguridad alimentaria: la salud, la educación, el trabajo y los ingresos familiares? El Derecho que regula los conflictos armados prohíbe que se ataquen infraestructuras civiles. ¿Hasta qué punto creéis que se respeta esta prohibición? ¿Podrías citar algún ejemplo en que se hayan atacado infraestructuras civiles?

Otras indicaciones

Esta actividad se puede hacer en versión tranquila, adaptando el juego de la guerra de barcos ("tocado y hundido"). En este caso, se juega en parejas, con papel y lápices. Los/las jugadores/as dibujan una parrilla de 12 x 12 y ponen, dentro de la casilla, un hospital (que ocupa 4 casillas, en forma de cuadrado), 2 escuelas (que ocupan 2 casillas cada una), 3 campos de cultivo, 2 granjas ganaderas, 2 pozos y 1 puente (que ocupan 1 casilla cada uno). Cada jugador dice las coordenadas de la casilla donde tira una bomba (A-4, F-9, etc.) y el otro jugador dice si le han destruido una parte de alguna infraestructura ("tocado") o si la han destruido completamente ("tocado y destruido"). El juego termina al cabo de 5 minutos, o bien cuando se hayan destruido todas las infraestructuras del otro. Entonces se cuentan las pérdidas, según la tabla anterior.