



Objectiu:

- Mostrar les dinàmiques que provoca un conflicte armat
- Visualitzar l'impacte d'un conflicte armat sobre la població civil (desplaçaments forçats i morts)

Participants:

3 persones de 10 anys i més per a cada joc

Material:

Fotocòpies del tauler de joc (millor si és una fotocòpia engrandida), de la taula dels torns de joc i de les peces dels personatges (les dels camperols haurien de ser en paper de diferents colors)

Un bolígraf per a marcar els torns

Dos sobres per a saber quins són els guerrillers amagats entre els camperols

Temps:

30 minuts

Desenvolupament de l'activitat:

El joc es juga amb tres jugadors o tres grups de jugadors, on l'un representa els soldats de l'exèrcit, un altre els camperols shan, i un altre els camperols karen.

Els jugadors que representen els camperols reben un sobre on hi ha un o dos camperols que són guerrillers. Per això, han de mirar bé les seves fitxes i identificar qui són.

Inici del joc: L'exèrcit situa les seves 3 peces a les caselles que li sembli, i a continuació es col·loquen els grups de camperols karen i shan (lògicament escolliran caselles fora de l'abast de les fitxes de l'exèrcit).

Torns de joc: es juguen 15 torns: cada torn es marca amb una creu a la casella corresponent de la taula. A cada torn es mou primer un soldat de l'exèrcit, seguit per un camperol shan i per un camperol karen.

· Els soldats de l'exèrcit es mouen en diagonal i poden avançar una o dues caselles per torn. El seu objectiu és **eliminar els 3 guerrillers amagats** caient a la seva casella. Els soldats no poden traspasar les fronteres.

· Tots els camperols es mouen en vertical i horitzontal, desplaçant una fitxa d'una casella. El seu objectiu és **escapar de l'exèrcit**. Els camperols poden refugiar-se en el país veí durant tres torns (que es comptabilitzen amb una creu addicional a la taula dels torns). En passar els 3 torns, tornen al país per la casella per on han sortit, sense que compti com a moviment (l'entrada al país no compta com a moviment).

· Els camperols guerrillers poden matar als soldats de l'exèrcit situant-se a sobre seu.

El joc finalitza al cap de 15 torns.

Avaluació:

Com ha acabat el país en acabar el joc? Quants camperols han mort? Quants guerrillers? I quants soldats? (compareu els resultats del joc amb la proporció real, on la població civil és la principal víctima (75-90% de les morts)) Han aconseguit els soldats de l'exèrcit el seu objectiu? Aixà doncs, qui creieu que ha guanyat?

Quines vies de salvar-se tenen els camperols? Quines diferències per a la població hi ha entre moure's per dins i per fora de les fronteres? (els refugiats per fora de les fronteres estan més protegits que els desplaçats interns) Us ha semblat que les regles del joc són igualitàries per a tots els personatges del joc? Perquè / Perquè no? Creieu que això reflexa la situació real dels conflictes armats?

Citeu exemples de països on es doni una situació similar. Què passa en aquests països? Quins interessos té l'exèrcit per atacar la població civil? Quina actitud prenen els guerrillers amb la població civil? Creieu que la defensa, la posa en perill, o l'ataca?

Quines opcions de no implicar-se en el conflicte armat té la població civil?

Orientacions:

L'activitat dona poc joc per a que els camperols puguin organitzar estratègies per a resistir a la guerra. Per a superar aquesta limitació, es pot proposar jugar una nova partida, en la que els camperols poden, abans de començar, proposar una regla del joc nova que els permeti cooperar per a mirar de parar els atacs de l'exèrcit de forma no violenta (si dos camperols es situen al costat d'un guerriller el desarmen, etc.).

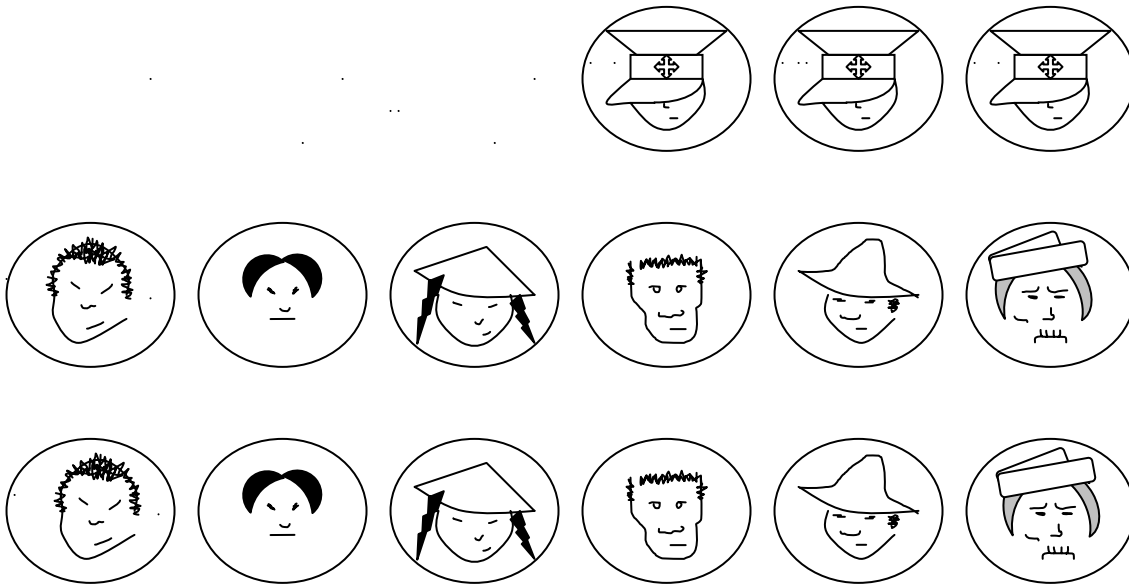
Material Annex:

- La taula per marcar els torns de joc,
- Les fitxes dels jugadors: 3 soldats de l'Exèrcit, 6 camperols shan i 6 camperols karen (seria convenient identificar les dues comunitats de camperols amb colors diferents) i 6 camperols per a indicar quins són els guerrillers amagats (escollir-ne dos i un per posar-los al sobre),
- El tauler del joc (es pot utilitzar un tauler d'escacs normal, sempre que es marqui – amb un post-it, per exemple – les zones on es poden refugiar els camperols)

1 ^{er} torn	2 ^{on} torn	3 ^{er} torn	4 ^{rt} torn	5 ^è torn
6 ^è torn	7 ^è torn	8 ^è torn	9 ^è torn	10 ^è torn
11 ^è torn	12 ^è torn	13 ^è torn	14 ^è torn	15 ^è torn

			Zona Protegida			Zona Protegida	Zona Protegida
							Zona Protegida
Zona Protegida							Zona Protegida
Zona Protegida							
Zona Protegida							Zona Protegida
Zona Protegida	Zona Protegida			Zona Protegida	Zona Protegida	Zona Protegida	Zona Protegida

Fitxes del joc: Militars i camperols (els camperols d'una ètnia i d'una altra haurien de ser de colors diferents):



Camperols per a posar en els sobres (posar-ne 2 i 1):

