



Objetivo:

- Mostrar las dinámicas que provoca un conflicto armado
- Visualizar el impacto de un conflicto armado sobre la población civil (desplazamiento forzoso y muertes)

Participantes:

3 personas de 10 años y más para cada juego.

Materiales:

Fotocopias del tablero de juego (mejor si es una fotocopia agrandada), de la tabla de los turnos de juego, y de las piezas de los personajes (las de los campesinos deberían de ser de papel de diferentes colores); Un bolígrafo para marcar los turnos; Dos sobres para saber quienes son los guerrilleros escondidos entre los campesinos.

Tiempo:

20 minutos

Desarrollo de la actividad:

El juego se desarrolla con tres jugadores o tres grupos de jugadores, en que uno representa los soldados del ejército, otro l@s campesin@s shan, y otro l@s campesin@s karen.

Los jugadores que representan l@s campesin@s reciben un sobre dónde hay uno o dos guerrilleros escondidos entre ell@s, simulando ser campesin@. Por esta razón, deben fijarse bien en sus peones e identificar quién son l@s guerriller@s escondid@s.

Inicio del juego: El ejército sitúa sus 3 peones en las casillas que le parezca, y a continuación se posicionan los grupos de campesin@s karen y shan (lógicamente escogerán casillas fuera del alcance de las fichas del ejército).

Turnos de juego: se juegan 15 turnos: cada turno se marca con una cruz en la casilla correspondiente de la tabla. A cada turno se mueve primero un soldado del ejército, seguido por un/a campesin@ shan y por un/a campesin@ karen.

- Los soldados del ejército se mueven en diagonal y pueden adelantar una o dos casillas por turno. Su objetivo es eliminar l@s 3 guerriller@s escondid@s cayendo en su casilla. Los soldados no pueden traspasar las fronteras.

- Todos los campesinos se mueven en vertical y horizontal, desplazando una ficha de una en una casilla. Su objetivo es escapar del ejército. Los campesinos pueden refugiarse en el país vecino durante tres turnos (que se contabilizan con una cruz adicional a la mesa de los turnos). Al pasar los 3 turnos, vuelven al país por la casilla por dónde han salido, sin que cuente como movimiento (la entrada al país no cuenta como movimiento).

- Los campesinos guerrilleros pueden matar a los soldados del ejército situándose encima suyo.

El juego finaliza al cabo de 15 turnos.

Evaluación:

¿Cómo ha acabado el país al acabar el juego? ¿Cuánt@s campesin@s han muerto? Cuánt@s guerriller@s? Y cuántos soldados? (comparad los resultados del juego con la proporción real, en que la población civil es la principal víctima (75-90% de las muertes)) ¿Han conseguido los soldados del ejército su objetivo? ¿Así pues, quién creéis que ha ganado?

¿Qué vías para salvarse tienen l@s campesin@s? ¿Qué diferencias para la población hay entre moverse por dentro y por fuera de las fronteras? (l@s refugiad@s por fuera de las fronteras están más protegid@s que l@s desplazad@s intern@s) ¿Os ha parecido que las reglas del juego son igualitarias para todos los personajes del juego? ¿Porqué / Porqué no? ¿Creéis que esto refleja la situación real de los conflictos armados?

Citad ejemplos de países dónde se dé una situación similar. ¿Qué pasa en estos países? ¿Qué intereses tiene el ejército por atacar la población civil? ¿Qué actitud toman l@s guerriller@s con la población civil? ¿Creéis que la defiende, la pone en peligro, o la ataca?

¿Qué opciones de no implicarse en el conflicto armado tiene la población civil?

Orientaciones:

La actividad da poco juego para que l@s campesin@s puedan organizar estrategias para resistir a la guerra. Para superar esta limitación, se puede proponer jugar una nueva partida, en la que l@s campesin@s puedan, antes de empezar, proponer una regla del juego nueva que los permita cooperar para intentar parar los ataques del ejército de forma no violenta (si dos campesinos se sitúan al lado de un soldado lo desarman, etc.).

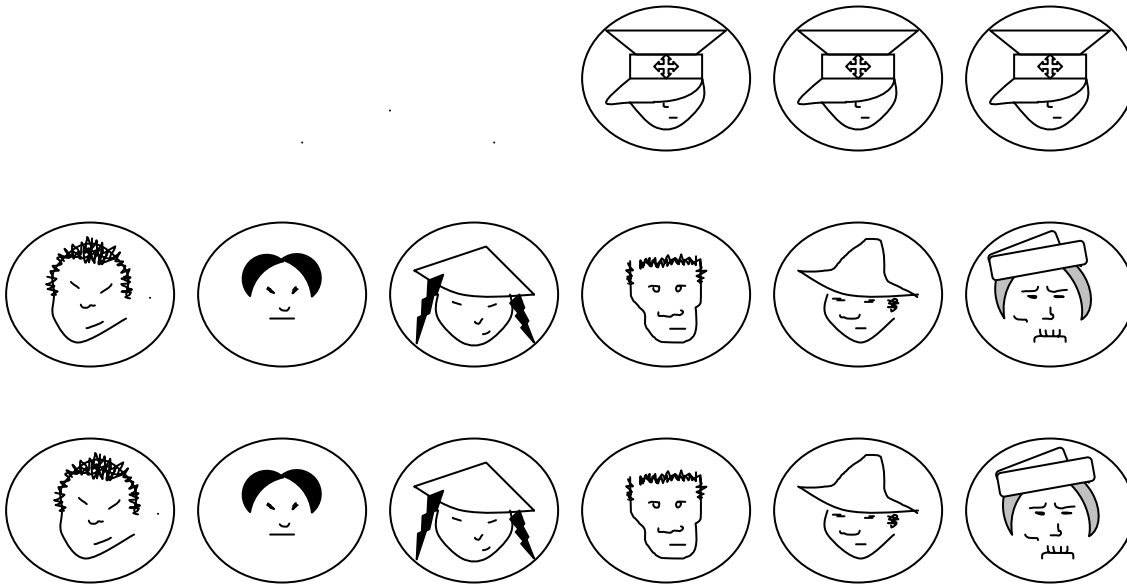
Material Anejo:

- La tabla para marcar los turnos de juego,
- Los peones de los jugadores: 3 soldados del Ejército, 6 campesin@s shan y 6 campesin@s karen (sería conveniente identificar las dos comunidades de campesinos con colores diferentes) y 6 campesin@s para indicar que son los guerrilleros escondidos (escoger dos y uno por ponerlos en los sobres),
- El tablero del juego (se puede utilizar un tablero de ajedrez normal, siempre que se marque – con un post-it, por ejemplo – las zonas dónde se pueden refugiar los campesinos)

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

Peones del juego: soldados y campesin@s (l@s campesin@s de una ètnia y de otra deberían ser de colores diferentes):



Campesin@s para poner en los sobres (poner 2 i 1):

