

Ajedrez de desplazados

Nivel de dificultad: 2

Edad recomendada:

> 12 años.

Intención educativa:

- Mostrar el impacto que provoca un conflicto armado en la población civil.
- Visualizar la dificultad de distinguir a la población civil de los combatientes en los conflictos armados actuales.
- Entender las distintas implicaciones de ser una persona refugiada y una persona desplazada.

Resumen: Juego de mesa con un tablero de ajedrez y tres jugadores o equipos (soldados, aldeanos *shan* y aldeanos *karen*). Los aldeanos tienen que decidir cómo moverse por el tablero para conseguir escapar del ejército y los soldados para eliminar a los guerrilleros escondidos entre los aldeanos.

Tiempo: 20 minutos.

Tipo: Interior, tranquila.

Grupo: Un número indefinido de grupos de 3 personas.

Desarrollo

Se juega con tres jugadores o tres grupos, donde el primero representa a los soldados del ejército, el segundo a los aldeanos *shan* y el tercero a los aldeanos *karen*. Los aldeanos tienen que mirar bien sus fichas e identificar qué aldeanos esconden un guerrillero.

Inicio del juego: el ejército sitúa sus 3 piezas en las casillas que quiera y, a continuación, se colocan los grupos de aldeanos *karen* y *shan* (lógicamente escogerán casillas que estén fuera del alcance de las fichas del ejército).

Turnos de juego: se juegan 15 turnos y cada uno se marca con una cruz en la casilla correspondiente de la mesa. En cada turno se mueve primero un soldado del ejército, después un aldeano *shan* y un aldeano *karen*.

- Los soldados del ejército se mueven en diagonal y pueden avanzar una casilla o dos por turno. Su objetivo es **eliminar a los 3 guerrilleros escondidos** cayendo en su casilla. Los soldados no pueden traspasar las fronteras.

- Todos los aldeanos se mueven en vertical y horizontal, desplazando cada vez una ficha de una casilla. Su objetivo es **escapar del ejército**. Los aldeanos pueden refugiarse en los campos previstos de los países vecinos, pero en los turnos 4, 7 y 11 tienen que volver por la casilla por la que han salido, sin que cuente como movimiento (la entrada al país no cuenta como turno de juego).

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

El juego finaliza después de 15 turnos.

Valoración y conclusiones

¿Cómo ha acabado el país al final del juego? ¿Cuántos aldeanos han muerto? ¿Cuántos guerrilleros? ¿Cuántos soldados? ¿Qué proporción sobre el total de muertos son aldeanos? Comparad esta proporción con las cifras reales (el 90% de las víctimas son civiles).

¿Han conseguido los soldados del ejército su objetivo? Así pues, ¿quién creéis que ha ganado? ¿Qué vías de salvación tienen los aldeanos? ¿Qué diferencias para la población hay entre moverse por dentro y por fuera de las fronteras? ¿Os ha parecido que las reglas del juego son igualitarias para todos los personajes del juego? ¿Por qué? ¿Creéis que eso refleja la situación real de los conflictos armados?

Buscad ejemplos de países donde se produzca una situación similar. ¿Qué pasa en esos países? ¿Qué intereses tiene el ejército para atacar a la población civil? ¿Qué actitud adoptan los guerrilleros con la población civil? ¿Creéis que la defienden, la ponen en peligro o la atacan?

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

Material: Consultad el anexo.

- Un tablero de ajedrez para cada grupo de jugadores.
- Bolígrafos para marcar los turnos en la mesa.
- 15 piezas redondas de cartón para hacer las fichas de los jugadores (3 del ejército, 6 de los aldeanos *karen* y 6 de los aldeanos *shan*; de los 12 aldeanos, 3 serán guerrilleros escondidos). Pegad las bombas detrás de tres fichas de aldeanos.

Otras indicaciones

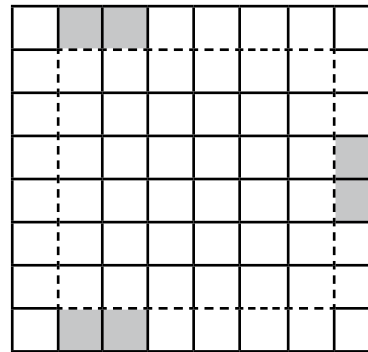
Esta actividad permite trabajar muchos temas de esta ficha: tendría que permitir comentar que:

1. En un conflicto armado la población civil es la principal víctima (75-90% de los muertos).
 2. Los ataques a la población civil son estrategias de guerra de los diferentes actores armados. El hecho de que sea difícil distinguir entre la población civil y los guerrilleros pone en peligro a la población civil.
 3. Los refugiados en el extranjero están más protegidos que los desplazados internos.
- Para jugar más de una vez, haced que los guerrilleros sean el anverso de piezas de otros aldeanos.

Anexo Ajedrez de desplazados

Tablero: el juego funciona con un tablero de ajedrez donde las casillas exteriores representan a los países vecinos. Marcad las fronteras en el tablero con tiza, celo o el material que os parezca más adecuado. Además, seleccionad y marcad de algún color tres casillas dobles (con un Post-it, por ejemplo) que representarán los campos de refugiados:

Frontera - -
 Campo de refugiados



1r turno
2º turno
3r turno
4º turno
5º turno
6º turno
7º turno
8º turno
9º turno
10º turno
11º turno
12º turno
13º turno
14º turno
15º turno

Las fichas de los aldeanos karen y shan tienen que ser de colores distintos para poder diferenciarlas. Cada jugador tiene que recordar cuál de sus fichas esconde un guerrillero (bomba).

