

# Escacs desplaçats

**Nivell de dificultat:** 2

**Edat recomanada:**

> 12 anys.

## Intenció educativa:

- Mostrar l'impacte que provoca un conflicte armat en la població civil.
- Visualitzar la dificultat de distingir la població civil dels combatents en els conflictes armats actuals.
- Entendre les implicacions diferenciades de ser una persona refugiada i una persona desplaçada.

**Resum:** Joc de taula amb un tauler d'escacs i tres jugadors o equips (soldats, camperols shan i camperols karen). Els camperols han de decidir com moure's pel tauler per aconseguir escapar de l'exèrcit i els soldats per eliminar els guerrillers amagats entre els camperols.

**Temps:** 20 minuts.

**Tipus:** Interior, tranquil•la.

**Grup:** Un nombre indefinit de grups de 3 persones.

**Material:** Vegeu annex.

## Desenvolupament

El joc es juga amb tres jugadors o tres grups, on el primer representa els soldats de l'exèrcit, el segon els camperols shan i el tercer els camperols karen. Els camperols han de mirar bé les seves fitxes i identificar quins camperols amaguen un guerriller.

Inici del joc: l'exèrcit situa les seves 3 peces a les caselles que vulgui 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 i cada un 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 casella o dues 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 els camps previstos dels països veïns, però en els torns 4, 7 i 11 han de tornar per la casella per on han sortit, sense que compti com a moviment (l'entrada al país no compta torn de joc).
  - Els camperols guerrillers poden matar els soldats de l'exèrcit situant-se a sobre.
- El joc finalitza al cap de 15 torns.

## Valoració i conclusions

Com ha acabat el país en acabar el joc? Quants camperols han mort? Quants guerrillers? Quants soldats? Quina proporció sobre el total de morts són camperols? Compareu aquesta proporció amb les xifres reals (el 90% de les víctimes són civils).

Han aconseguit els soldats de l'exèrcit el seu objectiu? Així 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? Us ha semblat que les regles del joc són igualitàries per a tots els personatges del joc? Per què? Creieu que això reflecteix la situació real dels conflictes armats?

Busqueu exemples de països on es produeixi 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 defensen, la posen en perill o l'ataquen?

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

- Un tauler d'escacs per cada grup de jugadors.
- Bolígrafs per marcar els torns a la taula.
- 15 peces rodones de cartró per fer les fitxes dels jugadors (3 de l'exèrcit, 6 dels camperols karen i 6 dels camperols shan; dels 12 camperols, 3 seran guerrillers amagats). Enganxeu les bombes al darrere de tres fitxes de camperols.

### Altres indicacions

Aquesta activitat permet treballar molts temes d'aquesta fitxa: hauria de permetre comentar que:

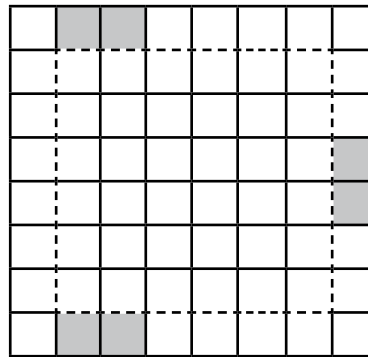
1. En un conflicte armat la població civil és la principal víctima (75-90% dels morts).
2. Els atacs a la població civil són estratègies de guerra dels diferents actors armats. Els fet que sigui difícil distingir entre la població civil i els guerrillers posa en perill a la població civil.
3. Els refugiats a l'estranger estan més protegits que els desplaçats interns.

Per a jugar més d'una vegada, feu que els guerrillers siguin l'anvers de peces d'altres camperols.

# Annex Escacs desplaçats

Tauler: el joc funciona amb un tauler d'escacs on les caselles exteriors representen els països veïns. Marqueu les fronteres en el tauler amb guix, cel•lo o el material que us sembli més adient. A més, seleccioneu i marqueu d'algun color tres caselles dobles (amb un Post-it, per exemple) que representaran els camps de refugiats:

Frontera - -  
Camp de refugiats ■



1r torn
2n torn
3r torn
4t torn
5è torn
6è torn
7è torn
8è torn
9è torn
10è torn
11è torn
12è torn
13è torn
14è torn
15è torn

Les fitxes dels camperols karen i shan han de ser de colors diferents per poder diferenciar-los. Cada jugador ha de recordar quina de les seves fitxes amaga un guerriller (bomba).

