

Nivell de dificultat: 1**Edat recomanada:**

> 8 anys.

Intenció educativa:

- Fer visibles els costos que suposa la violència armada.

Resum: Adaptació del joc de matar, en que es contabilitzen els costos de les pèrdues.

Temps: 30 minuts

Tipus: Exterior, moguda.

Grup: Millor si és un grup gran, d'unes vint persones com a mínim.

Material: Un pilota, cartells per indicar què representa cadascú.

Desenvolupament

Preparació del joc: es dibuixa un camp, en un espai de grandària similar a la d'una pista de tennis, amb la forma següent:

Camp de ferits B	Camp de batalla A	Camp de batalla B	Camp de ferits A
------------------	-------------------	-------------------	------------------

Es formen dos equips amb un nombre de persones similar i habilitats equilibrades. (en cas de ser un nombre imparell, una persona pot apuntar els punts que perd cada equip; en cas de ser parells, ho pot fer la dinamitzadora). S'enganxa un cartell al pit dels i les jugadores per saber si representen persones (soldats i civils) o infraestructures (hospitals, escoles, carreteres, pous, camps de cultiu, ramats, etc.) del país. Les proporcions de cada cosa poden ser, per un grup de 20 participants, 6 civils i 3 soldats, 1 hospital, 2 escoles, 3 camps de cultiu, 2 granges ramaderes, 2 pous i 1 pont; tot i que el que realment importa és que els dos equips tinguin les mateixes infraestructures.

Joc: l'objectiu de cada equip és derrotar l'altre eliminant les persones o coses de l'equip enemic tocant-les amb la pilota. Quan un jugador és tocat, queda eliminat del joc tret que sigui soldat. En cas que sigui soldat, passa al camp de ferits del seu equip, des d'on pot recuperar la pilota i mirar de tocar les persones de l'equip contrari. Si des del camp dels ferits mata o fereix algun jugador, pot tornar al camp de batalla. El joc s'acaba al cap de 15 minuts o bé quan un equip ha perdut 2/3 dels punts totals que pot tenir (amb les proporcions anteriors, el joc s'acaba quan un equip perd 20 punts):

Hospital.....	– 4 punts
Escola.....	– 2 punts
Camp de cultiu, granja ramadera, pou, pont, carretera, antena de telecomunicació.....	– 1 punt
Civils.....	– 2 punts
Soldats.....	– 1 punt

Valoració i conclusions

Com ha anat el joc? Què ha passat? Heu fet servir alguna estratègia per defensar les vostres infraestructures més valuoses o us heu deixat portar pel joc? Qui ha guanyat el joc? Quants punts s'han perdut en total? Relacioneu el que ha passat al joc amb el que passa a la realitat: creieu que és representatiu del que succeeix als conflictes armats. En què? En què no? Quins creieu que són els impactes dels conflictes armats sobre la seguretat alimentària: la salut, l'educació, la feina i els ingressos familiars? El dret que regula els conflictes armats prohibeix que s'ataquin infraestructures civils.

Fins a quin punt creieu que es respecta aquesta prohibició? Podríeu citar algun exemple en què s'hagi atacat infraestructures civils?

Altres indicacions

Aquesta activitat es pot fer en versió tranquil·la, adaptant el joc guerra de vaixells (tocat i enfonsat). En aquest cas es juga en parelles, amb paper i llapis. Els/les jugadors/es dibuixen una graella de 12 x 12 i posen, dins de la casella, un hospital (que ocupa 4 caselles, en forma de quadrat), 2 escoles (que ocupen 2 caselles cadascuna), 3 camps de cultiu, 2 granges ramaderes, 2 pous i 1 pont (que ocupen 1 casella cadascun). Cada jugador diu les coordenades de la casella on tira una bomba (A-4, F-9...) i l'altre jugador diu si li han destruït una part d'alguna infraestructura ("tocat") o si l'han destruït completament ("tocat i destruït"). El joc acaba al cap de 5 minuts, o bé quan s'hagin destruït totes les infraestructures de l'altre. Llavors es compten les pèrdues, segons la taula anterior.