

**Nivell de dificultat:** 2**Edat recomanada:**

&gt; 8 anys.

**Intenció educativa:**

- Deixar constància dels actors que es beneficien de l'existència de guerres
- Qüestionar la legitimitat d'aquest beneficis

**Resum:** Joc de bitlles en què participen 4 tipus d'actors: el primer posa a disposició les boles per disparar (empreses d'armament), el segon dispara les boles (militars), el tercer mira d'evitar que caiguin les bitlles (població civil), el quart reposa les bitlles (empreses de reconstrucció).

**Temps:** 20 minuts.**Tipus:** Interior o exterior, moguda.**Grup:** De 10 a 20 persones.**Material i espai:**

Material reutilitzat buit per fer de bitlles: ampolles i garrafes de plàstic, llaunes, brics, petites capses de cartró, etc. Mitja dotzena de pilotes de tennis o de goma. Un espai d'uns 5 m x 15 m, on es pugui córrer i fer soroll.

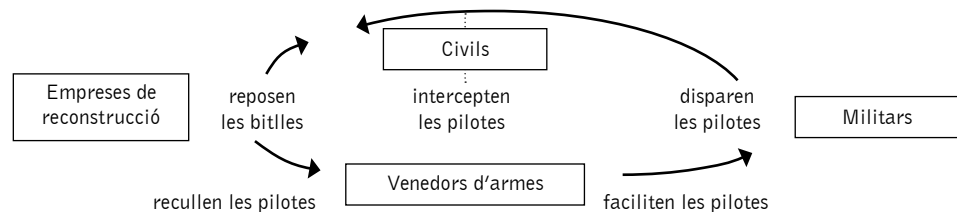
**Desenvolupament**

Situem el joc en un context de conflicte armat en què els objectes de material reutilitzat representen les infraestructures.

Assignem els rols: en un grup de 10 persones, 2 seran fabricants d'armes, 2 militars, 2 població civil, 2 empreses de reconstrucció, 1 apuntadora dels punts de la població civil i 1 apuntadora dels punts de la resta d'actors (per a grups més grans, caldrà augmentar proporcionalment tots els actors menys els apuntadors).

Guanya l'actor que aconsegueixi més punts, d'acord amb els objectius de cada grup:

- Venedors d'armes: cada empresa ha de facilitar el màxim possible d'armes (pilotes) als militars. Per cada pilota que dona a un militar, l'empresa guanya un punt.
- Militars: han de tirar el màxim d'infraestructures a terra. Cada bitlla que facin caure amb la pilota els fa guanyar un punt.
- Civils: han d'evitar que es destrueixin les infraestructures interceptant les pilotes. Per cada pilota que agafin al vol, guanyen un punt. Si són tocats per una pilota, perden un punt i queden eliminats del joc.
- Empreses de reconstrucció: han de reconstruir les infraestructures destruïdes. Cada bitlla reposada els fa guanyar un punt.
- Apuntador/a dels civils: apunta els punts positius i negatius dels civils en total (com un sol equip).
- Apuntador de la resta d'actors: apunta els punts de cada actor per separat (cada empresa d'armes i de reconstrucció, i cada exèrcit per separat).



El joc comença amb els venedors d'armes, amb tres pilotes cada un, i dura 5-10 minuts.

**Valoració i conclusions**

Com ha anat el joc? Com us heu sentit? Qui ha guanyat? Qui ha perdut? Què representen els punts del joc en la vida real? Creieu que són punts positius per a tot el món? Qui se'n beneficia i qui no? Creieu que la gent que es beneficia dels conflictes armats és més o menys nombrosa que la gent que en pateix les conseqüències? Creieu que aquest joc és representatiu de la vida real? En què? En què no?

### **Altres indicacions**

Per ambientar el joc, cada actor pot tenir un nom real (empreses d'armes, els exèrcits o grups armats no regulars dels països que escolliu, empreses de reconstrucció). Això pot permetre que a la valoració de l'activitat doneu a conèixer què fan aquests actors. Per a participants de 12 anys o més, pot enriquir el joc no explicar a cada actor a qui està representant, sinó donar únicament les instruccions del que ha de fer cadascú, i començar la valoració de l'activitat fent que els participants identifiquin l'actor que estaven representant.

### **Propostes d'acció**

La campanya *BBVA sense armes* ([www.bbvasinarmas.org/index.php](http://www.bbvasinarmas.org/index.php)) recull signatures a favor d'aquesta. Informeu-vos bé dels seus continguts i decidiu si voleu donar-hi suport. Veieu quins altres bancs es beneficien de la indústria de guerra i assegureu-vos que els vostres familiars i amics no en són clients. Conegueu quines són les opcions de banc que es basa en criteris ètics (banca ètica Triodos [www.triodos.es](http://www.triodos.es)), i oferiu-la com a possible alternativa.