

La cumbre de los Ecopuntos

Unidad



Descripción

Juego de mesa para reflexionar sobre las principales problemáticas vinculadas a la crisis sistémica en que vivimos, sus causas y consecuencias.

Conceptos que se trabajan: consecuencias de la crisis sistémica, crisis ecológica (deuda ecológica, cambio global, agotamiento de recursos, pérdida de diversidad, contaminación), desigualdades y conflictos norte&sur, crisis alimentaria.

Duración aproximada: 2 horas.

Materiales necesarios: tablero*, Tarjetas de unidades de dinero*, 80 fichas ecopuntos*, 4 botellitas de agua, 70 alubias, nogalina (colorante), 4 cuerdas para atar, 4 vendas, 2 dados, pizarra pequeña, tiza, 4 cubos, 4 tazas.

Desarrollo de la actividad

El grupo se divide en cuatro equipos, representando cada uno un país: Xalis City, Guelem, Nangadef y Maanam. Para la división de los grupos, cada persona participante saca, al azar, una tarjeta con el país que va a representar. La razón de hacerlo así es para poder llegar a una reflexión posterior sobre el hecho de que cada persona no escoge donde nace.

Para ambientarlo un poco más, antes de empezar el juego, los grupos pueden crear la bandera de su país, atuendo típico, ideología política, himno u otras características identitarias para presentarse al resto.

El objetivo del juego es llegar al centro del tablero para acudir a una cumbre donde estarán representados los distintos países.

El tablero tiene cuatro brazos, cada uno de los cuales tiene que ser recorrido por un país. En cada brazo hay trece casillas. Para dar mayor agilidad, juegan a la vez, con dados distintos, Xalis City con Guelem y Nangadef con Maanam. Van tirando los dados y avanzando por las diferentes casillas de sus respectivos brazos.

Hay que tener en cuenta que: Las casillas 1, 4, 6, 9 y 10 corresponden a problemas ambientales. Las casillas 2 a desigualdades de género. Las casillas 3, 5, 8, y 11 son bonificaciones ecológicas. Las casillas 7 y 12 son las de "los retos" que tienen que realizar los países que juegan juntos.

Cada país empieza con una serie de características vinculadas a temas de salud, agua (representado por una botellita de agua), alimentos (representado por alubias), recursos económicos (representado por billetes) y ecopuntos (representado por fichas). Hay un país, Xalis City, que tiene unas condiciones de “país desarrollado”, en un estado intermedio está Guelem, mientras que Nangadef y Maanam son países empobrecidos.

La puntuación inicial de cada grupo es:

<p>Xalis City Salud: En buenas condiciones Dinero: + 25 Agua: Una botellita de agua Alimentos: + 21 Ecopuntos: +3</p>	<p>Guelem Salud: En buenas condiciones Dinero: + 5 Agua: Una botellita de agua Alimentos: + 14 Ecopuntos: + 11</p>
<p>Nangadef Salud: En buenas condiciones Dinero: + 3 Agua: Una botellita de agua con tres cuartas partes llenas Alimentos: + 8 Ecopuntos: +17</p>	<p>Maanam Salud: En buenas condiciones Dinero: +1 Agua: Una botellita de agua con tres cuartas partes llenas Alimentos: +8 Ecopuntos: +17</p>

Se van leyendo las tarjetas de las distintas casillas donde caiga cada grupo, según los dados, y esto va modificando la situación de partida. Para ello deben interactuar con los países que aparezcan en dicha tarjeta. Si pierden dinero o ecopuntos y no sé específica a quién va a parar, se da al Organismo Controlador (es decir, a los monitores o monitoras).

Cada tarjeta (en anexo) corresponde a una problemática ambiental/social/económica que afecta de una u otra manera, dependiendo del país. Hay tarjetas que se repiten en todos los países (las de los retos y las de bonificación ambiental) y hay otras que cambian (las de problemas ambientales).

Dependiendo del tiempo disponible, y de lo que queramos aprovechar la actividad, se recomienda que la tirada máxima de los dados sea 3, para aprovechar mejor el recorrido (es decir, del 1 al 3 se cuentan esos puntos, y luego 4=1, 5=2 y 6=3). De esta forma doblaremos la cantidad de “acontecimientos”.

Cuando un grupo llega al centro del tablero debe esperar al resto para que comience la “Cumbre”. Cuando todos los grupos lleguen empieza una reflexión sobre las diferentes “crisis” (ecológicas y sociales) enfrentadas por cada país, los distintos problemas que han ido sucediendo a lo largo del camino (causas y consecuencias) y se discute las posibles soluciones.

En un primer momento se ve de qué recursos dispone cada grupo (alimentos, agua, ecopuntos...) y se cuenta los ecopuntos y el dinero:

Entre 0 y 5 ecopuntos el país se encuentra en una situación de desastre natural.

Entre 6 y 10 ecopuntos el país se encuentra en una situación preocupante.

Entre 11 y 15 ecopuntos el país se encuentra en una situación aceptable.

Más de 16 ecopuntos el país se encuentra en una situación ambiental buena.

Entre 0 y 5 monedas el país está en bancarrota y endeudado.

Entre 6 y 10 monedas el país está endeudado.

Entre 11 y 15 monedas el país está una situación económica aceptable.

Entre 16 y 20 monedas el país está una buena situación económica.

Con respecto a los alimentos y el agua se ajustará al resultado teniendo en cuenta la situación de todos los países.

Luego cada país expone brevemente qué le ha ocurrido, cómo se han sentido y qué les ha parecido la relación que entablaban con los otros países. Según van saliendo los temas, el debate debe transcurrir entre los problemas enfrentados y las posibles alternativas y soluciones.

También se puede reflexionar sobre las siguientes preguntas:

¿Cuáles las causas que nos han traído a la situación actual?

¿Cuáles las consecuencias de este modelo de desarrollo civilizatorio?

¿Qué podemos hacer para cambiar esta situación?

Esta actividad es una adaptación de la Cumbre de los Ecopuntos de "El Cala 8 dinámicas para cambiar el mundo".