

La espiral de la (re)evolución

Clan



Descripción

Juego de mesa para reflexionar sobre los modelos de interacción humana con la biosfera y las consecuencias (han tenido) tienen sobre el planeta y cómo rebatirlas.

Conceptos que se trabajan: modelos de interacción humana con la biosfera, causas y consecuencias de la crisis sistémica, iniciativas de transición.

Duración aproximada: 1 horas.

Materiales necesarios: tablero*, fichas*, figuras u objetos que representen a cada equipo en el tablero.

Desarrollo de la actividad

La actividad empieza con una explicación del monitor o monitora sobre los tres grandes modelos de interacción humana con la biosfera: las sociedades cazadoras-recolectoras, las sociedades agrarias, las industriales y postindustriales.

La actividad consiste en un juego de mesa (parecido al de la oca), que puede ser jugado de manera individual, por parejas o por pequeños grupos de 3.

El juego está compuesto por un tablero (en anexo) que tiene la forma de una espiral. Debe ser recorrido de fuera hacia adentro. La espiral está dividida en tres secciones con colores diferentes, cada una representando un modelo evolutivo. A su vez, cada modelo evolutivo se divide en 4 casillas: alimentación, tecnología, ocio y cuidados.

Cada grupo o participante comienza el juego con 900 puntos en su marcador. Deben pasar por todas las casillas (de una en una) e intentar perder lo mínimo de puntos en cada una de ellas.

En cada casilla, el monitor o monitora saca la ficha del modelo evolutivo correspondiente y lee la información que aporta sobre la respectiva casilla y la cantidad de puntos que se pierden. En ese momento, cada grupo tira un dado y multiplica el número que salga por los puntos que pone en la tarjeta. Ejemplo: Si el grupo o participante saca un 4 al tirar el dado y en la tarjeta pone que pierden 20 puntos se hará la multiplicación: $20 \times 4 = 80$ puntos perdidos. Los puntos perdidos son apuntados.

Esto se repite en cada casilla hasta llegar al final de la espira. Ahí, cada grupo cuenta los puntos que han perdido y restan de los 900 iniciales (puede que haya casos que el resultado sea negativo).

Tras el cómputo de los puntos, se abre un debate para reflexionar sobre el juego y lo más importante, los que significa el resultado de perder tantos puntos en cada modelo evolutivo. Las personas participantes deben hablar sobre qué más les ha llamado la atención del juego y por qué piensan que en el modelo de vida industrial y postindustrial se "pierde" más puntos que en otras sociedades.

El monitor o monitora puede hacer también las siguientes preguntas:

¿Teniendo en cuenta el juego, con cuantos puntos contamos en la vida real en estos momentos?

¿Estaremos con un saldo positivo o en negativo?

¿Qué deberíamos de hacer para plantear una revolución, darle la vuelta a la situación actual e intentar recuperar puntos?