



INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo en el que la destrucción del planeta está a la orden del día. Nuestro consumo voraz está terminando con los bienes de la naturaleza. Si todas las sociedades consumieran al ritmo de la española, necesitaríamos 2 planetas y medio.

Lejos de tomar conciencia sobre esta problemática, y asistiendo día a día a incendios que destruyen las selvas, a la aceleración del deshielo, la contaminación desproporcionada y otras catástrofes naturales derivadas de la intervención de la mano humana en el medio ambiente, lo que sigue poniéndose en el centro son los beneficios económicos en lugar de apostar por la sostenibilidad de la vida.

A través de este juego que te proponemos, queremos generar reflexión y conocimiento sobre el modelo de consumo imperante en nuestras sociedades globalizadas, y proporcionarte un espacio lúdico en el que puedas también formarte y aprender cosas sobre el mundo en el que vivimos. Se trata de una versión del tradicional juego de mesa Trivial Pursuit, adaptado a nuestra campaña Tecnología libre de conflicto (www.tecnologialibredeconflicto.org) en el que te proponemos algunas temáticas un tanto diferentes. En él encontrarás una serie de preguntas y respuestas relacionadas con el viaje que hace nuestro teléfono móvil desde que son extraídos los minerales que lo componen, hasta el momento de desecho en los vertederos electrónicos.

Recorreremos distintos países y realidades, y conoceremos la vida de muchas de las personas vinculadas a su proceso de fabricación. De este modo podremos tomar conciencia de nuestro modelo de consumo y sus consecuencias, y a través de los aprendizajes del juego esperamos que te sirva para poder aportar un granito de arena a la transformación de este mundo.

Tiempo de juego: 1h -1 y 1/2 h (Se finaliza al completar los marcadores con todos los colores que aparecen en el tablero, pero puede jugarse durante el tiempo que se deseé)

Número de personas jugadoras: No existe un número de personas máximo, sí lo hay de grupos participantes, que serán 6.

Elementos: tablero (Ver dibujo); tarjetas con preguntas y respuestas sobre distintas temáticas vinculadas a la campaña de ALBOAN Tecnología libre de Conflicto (Género, medio ambiente y cuidados, gestión de los bienes de la naturaleza, tecnología libre de conflicto y ciclo de consumo, resistencias y propuestas para el cambio y mundo contemporáneo), 6 marcadores con cubos de colores, 6 personajes y un dado.

Del mismo modo, en la medida en la que los grupos vayan consiguiendo los distintos cubos de colores, los irán colocando en el marcador hasta completarla). El color central del marcador indica el color del personaje elegido por cada equipo. Se recomienda pegar las hojas en un papel de mayor grosor antes de recortarlas.

Dificultad: es un juego de información que acepta jugadores de cualquier edad (que tengan, eso sí, un mínimo de conocimientos sobre el tema que se trata).

OBJETIVO

Completar la esfera con quesitos de los 6 colores/temáticas propuestas en el juego. Una vez completada, los grupos participantes tendrán que llegar a la casilla central hexagonal y responder correctamente al menos a 3 preguntas de tres temáticas, elegida por los equipos adversarios. Antes de llegar a este punto, el jugador debe haber ganado

todas las porciones de su pastel y haber respondido sin error a una pregunta de cada tema.

REGLAS DE JUEGO

Puede jugarse de forma individual o en equipos de igual número de contendientes. Cada equipo jugador elige un personaje y pone en el centro del marcador el color que se corresponde con éste. La pieza de juego será el personaje.. Antes de comenzar se leerán todas las biografías de los personajes en voz alta al resto del grupo, para que se familiaricen con éstos.

Para establecer quién tira primero, los distintos grupos jugadores lanzan el dado y el que consigue la puntuación más alta es el primero. Si dos o más empatan, tiran otra vez.

La persona participante arroja el dado y, comenzando desde la casilla central, mueve su ficha el número de casillas resultante. Puede elegir la dirección que deseé. El objetivo es llegar a la casilla principal de un tema para responder la pregunta.

En una misma tirada, la ficha puede cambiar de dirección si se encuentra en un cruce. Pero no está permitido que vuelva hacia atrás en una misma tirada.

Siempre se debe mover el número completo de casillas que marque el dado.

Cuando una ficha llega a una casilla de un tema o a una casilla principal, se formula al equipo jugador una pregunta sobre el tema correspondiente.

Cada tema se distingue con un color diferente: azul, tecnología libre de conflicto y Consumo; rosa, mundo contemporáneo; amarillo, resistencias y propuestas para el cambio; marrón, Gestión de los bienes de la naturaleza; verde, medio ambiente y cuidados; morado, género.

Se colocarán los 6 tacos de preguntas correspondientes a la temática. En función del color de la casilla en la que se caiga, el equipo contrincante que preguntará debe tomar una de las tarjetas y formular la pregunta. La respuesta está en la misma tarjeta escrito al revés. Hay que tener cuidado al leer las preguntas y tapar bien el reverso de la tarjeta para que el equipo que tiene que responder no vea la tarjeta.

Si el equipo jugador responde correctamente a la pregunta, puede tirar de nuevo y avanzar su ficha. En ese caso aterrizará en otra casilla con un tema diferente o no, en cualquier caso, se le realizará una nueva pregunta, utilizando otra tarjeta.

El equipo jugador continúa tirando mientras pueda responder a las preguntas. En el momento en que falla, el turno pasa al siguiente grupo jugador de su izquierda.

Cuando la pregunta se corresponde con una casilla principal y el equipo jugador responde correctamente, puede colocar en el marcador un cubo con el color que se corresponde con ese tema, para señalar al resto de personas jugadoras qué elementos ha ido consiguiendo a lo largo del juego.

Si el equipo jugador no responde correctamente a la pregunta de una casilla principal, en su siguiente turno debe salir de la casilla principal y volver más adelante.

Si va a parar a una de las doce casillas ilustradas con un dado, tira de nuevo.



ALBOAN
ONG • Jesuita • Fundazioa



GATAZKARIK GABEKO
TRIVIAL
LIBRE DE CONFLICTO

TECNOLOGÍA
LIBRE DE
CONFLICTO



GATAZKARIK
GABEKO
TEKNOLOGIA

Cuando una ficha coincide en la casilla central antes de que tenga el marcador de puntuación completa, se considera una casilla de tema libre y el equipo jugador puede elegir el tema de la pregunta.

En una misma casilla pueden coincidir cualquier número de fichas.

ESTRATEGIA

En el primer turno, uno puede elegir el tema que deseé dirigiéndose hacia la casilla de ese tema.

Es bueno acordar antes el tiempo que se dará a cada turno.

Resulta preferible concretar el grado de precisión que se pedirá. Por ejemplo, en el caso de una persona, ¿es suficiente con el apellido o debe mencionarse el nombre y el apellido?

FINAL

Cuando uno de los equipos jugadores ha completado su pastel (es decir, ha respondido correctamente las seis preguntas centrales) debe dirigirse a la casilla central para ganar la partida. Para entrar en la casilla central es preciso que consiga el número exacto; si no pasará sobre ella. Una vez en la casilla, los demás equipos jugadores eligen el tema de la pregunta final:

1. Si contesta correctamente, gana la partida.
2. Si no contesta correctamente, en el próximo turno deberá abandonar la casilla central a intentar caer en ella de nuevo para conseguir una nueva pregunta final

Te proponemos comenzar el juego con la lectura corta “Guerras mentirosas”, que podéis leer en el grupo, para situaros y tomar contacto con las distintas temáticas que se abordarán a lo largo del juego.

Correspondencias con los personajes y los colores:



MARRÓN GESTIÓN DE LOS BIENES DE LA NATURALEZA
BERTA CÁCERES



AZUL TECNOLOGÍA LIBRE DE CONFLICTO Y CONSUMO
PATRICE LUMUMBA



VERDE MEDIO AMBIENTE Y CUIDADOS
VANDANA SHIVA



ROSA: MUNDO CONTÉMPORANEO
SALVADOR ALLENDE



AMARILLO: RESISTENCIAS Y PROPUESTAS PARA EL CAMBIO
CLEMENCIA CARABALI



MORADO: GÉNERO
JUSTINE MASICA

Agradecimientos:

Este juego no habría sido posible sin la colaboración de:

Mónica Nuño Viguria

Iratí Pérez González

Fran Sanz (Erreka Multimedia S.Coop)

1. BERTA CÁCERES (1971 - 2016)

Lideresa indígena Lenca (indígenas que se sitúan en Honduras y El Salvador) fue una feminista y activista nacida en Honduras. Fue una defensora de los derechos humanos y sacó adelante muchas campañas a favor del medioambiente en las mencionadas comunidades. Fue asesinada en 2016, asesinato en el que la sospechosa principal fue una empresa que quería construir una central hidroeléctrica en territorio Lenca.



2. JUSTINE MASICA (1966)

Activista nacida en la República Democrática del Congo. En 2003 creó una asociación con el objetivo de ayudar a mujeres víctimas de violencia sexual (“Synergie des femmes pour les victimes de violences sexuelles”) por la situación conflictiva del país.



3. CLEMENCIA CARABALI (1970)

Esta afrocolombiana es una defensora de las mujeres y de los derechos étnico territoriales de la comunidad afro en Colombia. Es activista desde 1997 y en 2019 le fue entregado el Premio Nacional a la Defensa de los Derechos Humanos en Colombia. Desde el comienzo de su militancia ha sufrido varias amenazas de muerte por estar en contra de la explotación de las personas y la tierra que se padece en el Norte del Cauca.



4. VANDANA SHIVA (1952)

Doctorada en Física, ecologista, feminista y maestra en filosofía. Lucha en contra del Neoliberalismo y a favor de los derechos de la población, teniendo una fuerte unión con las mujeres y la Tierra. Es la autora de muchos libros que tienen que ver con el medioambiente, con los que ha llegado a ganar varios premios, sobretodo premios que tienen que ver con la paz, como por ejemplo: la beca John Lennon-Yoko Ono.



5. PATRICE LUMUMBA (1925 - 1961)

Luchó a favor de la independencia del Congo, su lugar de nacimiento, cuando todavía era una colonia belga. Encarcelado por sus hábitos independentistas durante un año. En 1960, cuando se consiguió la independencia, Lumumba se convirtió en primer ministro. Un año más tarde fue asesinado.



6. SALVADOR ALLENDE (1908 - 1973)

Nacido en Chile, siendo presidente intentó establecer medidas socialistas por medio de la democracia. En 1973, en cambio, el golpe de estado de Augusto Pinochet provocó que Salvador Allende se suicidara.



GARAPENERAKO
LANKIDEZAREN
EUSKAL AGENTZIA
AGENCIA VAJSCA DE
COOPERACIÓN PARA
EL DESARROLLO



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO

Bizkaia
foru aldundia
diputación foral



SARRERA

Bizi garen munduan luraren hondamena egunerokoan ikusten dugun arazoa da. Gure gehiegizko kontsumoak naturaren baliabideekin amaitzen hasi da. Gizarte guztiak gizarte espainiarren erritmora kontsumituko balute, bi lur eta erdi beharko genitzke.

Arazoaren gainean kontzientzia izatetik urrun gaude, eta egunero ikusten ditugu oihanak hondatzen dituzten suteak, desizotzeen azeleratzea, gehiegizko kutsadura eta gizakion esku-hartzea dela eta emandako beste hondamendi naturalak, oraindik erdian jartzen dena onura ekonomikoak baitira, bizitzaren sostengarritasuna izan ezik.

Joko honen bitartez proposatzen dena hausnarketak eta ezagutzak sortzea da gure gizarte globalizatuetan nagusi den kontsumitzeko ereduaren inguruan, eta espazio ludiko bat sortzea non formakuntza eta ikasketak eman ahal diren bizi garen munduanen inguruan. Trivial Pursuit joko tradizionalaren bertsio bat da, gure kanpaina Gatazkariak Gabeko Teknologia kanpainara egokitu dena (www.tecnologialibredeconflicto.org), non gai desberdinak lantza proposatzen dugun. Honetan galdera eta erantzunak aurkituko dituzue, lotura daukatenak gure telefono mugikorrek egiten duten bidairekin, hauek osatzen dituzten mineralak erauzten direnetik zabortegi elektronikoetara botatzen diren arte.

Herrialde desberdinatik ibiliko gara hauen errealtitateak ezagutzen, eta mugikorren fabrikazioan sartuta dauden pertsonen bizitzak ezagutu ditugu. Modu honetan, kontzientzia hartu dezakegu gure kontsumitzeko ereduaren inguruan, honek dituen ondorioak kontutan izanda, eta jokoak sortzen dituen ikasketen bitartez espero dugu munduanen eraldaketa emateko baliagarria izatea.

Jokatzeko denbora: ordu bat – ordu bat eta erdi (jokoa amaitzen da taulan agertzen diren kolore guztiak fitxak lortzen direnean, baina jokatu ahal da nahi den denbora).

Jokatzeko behar diren pertsona-kopurua: ez dago gehiengo pertsona-kopururik, baina 6 talde behar dira jokatzeko.

Elementuak: taula (Ikusi irudia; ALBOANen Gatazkariak gabeko teknologiaren inguruko txartelak, galderak eta erantzunekin (honako gaien inguruan: genero, ingurugiro eta zaintzak, naturaren ondasunen kudeaketa, gatazkariak gabeko teknologia eta kontsumoaren zikloa, erresistentziak eta aldaketarako proposamenak eta mundu garaikidea), 6 markatzaile (jokurako fitxak) eta 6 koloredun kubitoak, pertsonaiak eta dado bat; Gomendagarria da orriak moztu aurretik, hauek orri lodiago batetan itsastea.

Taldeek koloredun karratuak lortzen doazen heinean, hauek markatzai-lean sartuko dituzte, hau bete arte.

Zaitasuna: informazio jokoa da, adin guztietako jokalariak baimentzen dituena (beharrezko izango da lantzen den gaiaren inguruan oinarritzko ezagutza batzuk izatea).

HELBURUA

Kolore guztietako kesitoak lortzea kolore guztietako galderai erantzunez, (markatuta dauden laukieta) Behin esfera kolore guztietako kesitoekin beteta izan eta gero, taldeek erdian kokatzen den lauki hexagonalera alegatu beharko dira eta ondo erantzun beharko dituzte gutxienez gai ezberdineng inguruko hiru galdera, beste taldeek aukeratutakoak.(Puntu honetara alegatu baino lehen, jokalariak pastelaren zati guztiak irabazi behar izan ditu eta akatsik gabe erantzun behar izan dio gutxienez gai bakoitzeko galdera bati.)

JOKOAREN ARAUAK

Modu indibidualean edo taldeka (pertsona kopuru berdina duten taldeak) jolastu ahal da. Talde bakoitzak pertsonai bat aukeratzen du, jolasteko pieza izango dena, eta horren kolorearekin bat datorren kuboa erdian jarriko du. Partida hasi aurrelik pertsonai guztiak biografiak irakurriko dira, taldeek hauak ongi ezagutzeko.

Nor hasten den adosteko, talde desberdinek dadao botako dute eta puntuaziorik altuena lortzen duenak hasiko du jokoak. Bi edo gehiagok puntuaziko bera atera ezkerro, berriro botako dute.

Parte-hartzaleak dadao botatzen du, eta erdian dagoen laukitik hasita fitxa mugitzen du atera den zenbakia kontutan izanda. Nahi duen norabidea aukera dezake. Helburua da gai baten lauki nagusira alegatza galderari erantzuteko eta mugikorraren fabrikazioa osatzeko beharrezkoak diren materialak lortzea.

Txanda berean, fitxa norabidez aldatu ahal da bidegurutze batean aurkitzen bada. Baina ez dago baimenduta txanda berean atzerantz joatea.

Dadoak adierazten duen zenbakia izango da mugitzen den lauki-kantitatea.

Fitxa bat gai baten laukira edo lauki nagusi batera alegatzen denean, jolasten dagoen taldeari galdera bat egingo diote beste taldekoek gaiaren inguruan, txarteletaz baliatuz.

Gai bakoitza koloreekin desberdintzen da: urdina, gatazkariak gabeko teknologia eta kontsumoa; arrosa, mundu garaikidea; horia, erresistentziak eta aldaketarako proposamenak; marroia, ondasun naturalen kudeaketa; berdea, zaintza eta natura eta ingurumena; morea, emakumeak.

Tematika bakoitzari dagozkion galdera sortak mahai gainean jarriko dira, 6 multzotan beraz. Jokalaria erortzen den laukiaren kolorearen arabera, beste taldeko kideek tematikari dagokion multzo horretatik hartuko dute txartela eta galdera egin. Erantzuna txartela berean dago, hankaz gora. Kontuz estali itzazue txartelak beste taldetakoek erantzuna ikusi ez dezaten!

Jolasten dagoen taldeak ondo erantzuten badio galderari, berriro bota dezake dadao eta haren fitxa mugitu dezake. Gai desberdina daukan lauki batera alegatuko da eta galdera berri bat egingo zaio, beste txartel bat erabiliz. Txartel bat bukatzen den bakoitzean karta pilaren azpian utziko da eta hurrengoko galderak egiteko beti goiko aldetik aterako da txartela.

Jolasten dagoen taldeak dadao botatzen jarraituko du galdera bat txarto erantzun arte. Hau gertatzean, taldearen ezkerraldean dagoen taldeari tokatzen zaio jolastea.

Galdera bat datorrenean lauki nagusi batekin eta jolasten dagoen taldeak ondo erantzuten duenean, lortutako koloredun karratua jarriko da markatzailean, beste pertsonai erakusteko ze elementu lortu diren jokoan zehar.

Jolasten dagoen taldeak txarto erantzuten badio lauki nagusi baten galderari, hurrengoko txandan lauki nagusitik atera beharko da eta aurrerago bueltatu.

Dado baten irudia daukan lauki batean erortzen bada, berriro bota beharko du.



Fitxa bat erdiko laukian erortzen bada puntuazio-falka guztiak lortu baino lehen, galderaren gaia aukeratu dezake jolasten duen taldeak.

Lauki berdinean talde desberdinako nahi beste fitxa egon ahal dira.

ESTRATEGIA

Lehenengo txandan nahi den gaia aukeratu ahal da, fitxa gai hori adierazten duen laukirantz mugituz. Gomendatzen da taldearekin adostea zein izango den txanda bakoitzean landu nahi den gaia.

Garrantzitsua izango da ere adostea galderak erantzute-rako orduan zer-nolako xehetasunak eskatuko diren erantzunaren inguruan. Adibidez, pertsona baten kasuan, nahikoa izango da honen abizenarekin ala izena eta abizena dira beharrekoak?

AMAIERA

Talde batek falka guztiak lortzen dituenean (hau da, ondo erantzun dituenean erdiko sei galderak) erdiko laukira joan behar da partida irabazteko. Lauki horretan sartzeko zenbaiki zehatzta lortu beharko du; bestela horretatik urrunduko da. Laukian behin egonda, beste taldeek azkenengo galderaren gaia aukeratu beharko dute:

1. Ondo erantzuten badu, partida irabazten du.
2. Ez bada ondo erantzuten, hurrengoko txandan erdiko laukikitik atera beharko da eta horretan berriro sartzen saiatu beharko da azkenengo galdera ondo erantzun arte.

Jokoa irakurgai labur batekin hastea proposatzen dizugu, "Guerras mentirosas" taldean irakurri dezakezue landuko diren gai desberdinaren inguruan kokatzeko.

Protagonistekin eta koloreekin korrespondentziak:

-  **MARROIA NATURAREN ONDASUNEN KUDEAKETA**
BERTA CÁCERES
-  **URDINA GATAZKARIK GABEKO TEKNOLOGIA**
ETA KONTSUMOA PATRICE LUMUMBA
-  **BERDEA ZAINTAZA ETA INGURUGIROA**
VANDANA SHIVA
-  **LARROSA: MUNDU GARAIKIDEA**
SALVADOR ALLENDE
-  **HORIA: ERRESISTENTZIA ETA ALDAKETARAKO PROPOSAMENAK**
CLEMENCIA CARABALI
-  **MOREA: GENEROA**
JUSTINE MASICA

Eskerrak:

Joku hau ez litzateke egongo ez balitz:

Mónica Nuño Viguria

Iratí Pérez González

Fran Sanz (Erreka Multimedia S.Coop)

-ri esker



GARAPENERAKO
KULTIDETZAREN
EUSKAL AGENTZIA
AGENCIA VAZCA DE
COOPERACIÓN PARA
EL DESARROLLO



EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO