



Desobeir l'Estrella

Edats

9-17 años.

Resum

Proposem un joc l'objectiu del qual és mostrar la importància de l'enginy, la desobediència i la unió per poder evitar el mal. L'*Estrella del Mal*, un grup violent que ha conquerit el govern del país per la força (suborns, amenaces, morts...), ha d'arribar a prendre el control real sobre cada estament. Els set estaments han de procurar ser prou intel·ligents per comunicar-se i unir-se resistint i desobeint.

Participants

(Mínim 16, 2 per grup)

- **Set estaments**
 - Oficina de comunicació
 - Obrers
 - Escombriaires
 - Cambrers de restaurant
 - Mecànics
 - Banquers
 - Activistes
- L'Estrella del Mal

Lloc

Joc exterior, escampats en un diàmetre d'uns 30 m.

Material

- **Disfresses i material per als estaments**
 - Oficina de comunicació: megàfon (o micròfon i altaveu) i taula amb papers i bolígrafs per elaborar els comunicats.
 - Obrers: petits cartells per clavar-los a terra.
 - Escombriaires: escombres i bosses grans d'escombraries.
 - Cambrers: taules, cadires i estris per simular el restaurant.
 - Mecànics: claus angleses de cartró.
 - Banquers: un teclat d'ordinador i una capsa de cartró foradada que simularà la finestreta de l'oficina.
 - Activistes: un mapa del territori. L'estament disposa de dos draps blancs (coratge). Posseir un drap blanc fa immune una víctima del drap negre (por) de l'Estrella del Mal.
 - Todos: paper i bolígrafs.
- **L'Estrella del Mal:** capsos grans de cartró, pintades amb el logo de l'estrella negra, que simulin cotxes amb què circularan pel terreny. Cada membre té un drap negre (la *por*), un potet de pintura infantil (la humiliació), i una carta vermella (violència directa).

Objectius

L'Estrella del Mal comença amb el marcador a zero i ha d'aconseguir pujar 10 punts per conquerir el país. Cada estament comença amb el marcador de vides a 7 i han de poder resistir amb alguna vida fins al final, negant-se a prestar serveis a l'Es-

trella. Acaba el joc si l'Estrella ha assolit els 10 punts (l'Estrella guanya), si algun dels estaments es queda sense vides (perden els estaments i l'Estrella, país destruït), o bé si tots els estaments han resistit durant 7 «setmanes» de joc (cada setmana són 2 minuts) sense perdre totes les vides (els conqueridors es cansen i abandonen, els estaments guanyen).

Desenvolupament del joc

Cada estament i l'Estrella tenen 5 minuts inicials per reunir-se i pensar com poden assolir el seu objectiu: els uns, evitar que l'Estrella del Mal prengui el control del que fan (poden inventar canviar els cartells dels camins, o intercanviar el lloc de dos estaments, o fer altres accions durant els 2 minuts «setmanals»); els altres, acordar com actuar per obligar-los a obeir. Qui fa de guia suggereix als activistes que prenguin de seguida la iniciativa i siguin creatius, que canvii la manera d'actuar cada vegada. Durant aquests cinc minuts inicials, els activistes haurien de ser ràpids i portar a tots els estaments un missatge ben concret de com poden comunicar-se tots cada setmana de joc. Per exemple: la primera setmana ho faran amb un codi xifrat que establirà l'oficina de comunicació amb el megàfon; la segona serà un paper que l'escombriaire portarà amagat dins la bossa; la tercera serà un paper que anirà enrotllat en el menjar del cambrer...; i així cada estament diferent s'encarrega d'enviar-ho una setmana, sense que l'Estrella ho sàpiga, fins arribar a les 7 setmanes de joc. L'Estrella anirà fent inspecció, preguntant i demanant el que calgui a l'estament (reparar el cotxe, dinar al restaurant, diners...). Si l'estament coopera, perd 1 punt de vida. Si s'hi nega, l'Estrella anirà forçant-los de paraula perquè obeeixin. Poden tocar algú amb el drap negre (la por), i en aquest cas la setmana següent que la tornin a tocar, aquella persona mor i surt del terreny de joc. Poden també pintar algú amb pintura al front, i l'estament al qual pertany perd autoestima (l'han humiliat), i per tant perd 1 punt de vida. Si, en canvi, l'Estrella decideix treure la targeta vermella



a la persona cansat/da que no cooperi, és fer-li violència directa: la víctima surt del terreny de joc, però l'Estrella perd 1 punt per mala reputació. Si l'estament es quedés sense ningú, també perd totes les vides.

El joc s'inicia i durant 2 minuts els estaments intenten fer vida normal (restaurant serveix als estaments, comunicació recull diners del banquer per pagar les emissions, activistes visiten i animen estaments...) i intenten passar-se clandestinament el missatge de la convocatòria, començant per l'estament a qui toca fer la difusió aquella setmana. Mentrestant, l'Estrella ha d'interactuar amb els estaments per trobar el missatge i obligar a ser servits. Al cap de 2 minuts es para el joc i es fa el recompte de punts de la «setmana» al marcador. Cada 2 minuts que s'activa el joc els estaments perden un dels 7 punts de vida que tenen. Per seguir alimentant la família necessiten algun punt de vida. En recuperen un cada estament si durant els 2 minuts aconsegueixen fer arribar a la resta de participants el dia, l'hora i el lloc de la propera manifestació pública sense que l'Estrella del Mal en sàpiga res. Per això, just acabats els 2 minuts un representant de cada estament porta per escrit, a la persona que guia l'activitat, el dia, l'hora i el lloc que han entès que serà el de la convocatòria de manifestació setmanal per seguir units. Si 6 o 7 estaments l'han entès bé, a la convocatòria hi haurà prou gent, i per tant seguiran fent pressió (tots recuperen un punt de vida). Si no, l'Estrella guanyarà 2 punts en la seva conquesta del país (no hi ha unitat per aturar-la).

Conclusions finals

Al final, en grup, cal deixar clar que enganyar, desobeir o refusar atendre algú està malament, si no és en el cas que la persona vulgui fer un mal molt evident (matar algú...). Només en aquests casos, aquestes accions són necessàries per evitar el mal sense fer mal tampoc a l'agressor. Tots anem contra el mal, NO contra qui el practica. Els sentiments d'odi els procurem canviar per sentiments d'humanitat, així podrem seguir fermes. Avalueu l'experiència: Com us heu sentit? De quina manera la complicitat a l'hora d'actuar us ha unit per no ser dominats?