

DOSSIER

THE REAL PURSUIT

Guía de Juego
para el Voluntariado



THE
REAL
PURSUIT

EL JUEGO DE LAS PREGUNTAS
QUE NADIE DEBERÍA HACERSE
EL JOC DE LES PREGUNTES
QUE NINGU HAURIA DE FER-SE



Tenéis en vuestras manos un juego creado de forma colaborativa entre las áreas de Intervención Social, Cooperación Internacional y Cruz Roja Juventud.

El drama que hay detrás de cada migración es algo muy serio y, sin embargo, hemos decidido hacer un juego. Pese a lo que puede parecer, es una buena manera de ponerse en la piel de quienes tienen que jugarse la vida dejando su hogar.

Quienes participen en el juego tendrán que decidir si se quedan o se van contra su verdadera voluntad, qué dejan y qué se llevan, así como muchas otras preguntas que nadie debería hacerse.



¿POR QUÉ HEMOS ELEGIDO UN JUEGO?

Este juego está fundamentado en un aprendizaje vivencial, que motiva y facilita una enseñanza personal, a través de situaciones auténticas. Esta metodología está dentro de la formación de la conducta, un proceso de aprendizaje global y a largo plazo, que atiende a todas las dimensiones del ser humano. Es lo que se llama aprender con “cuerpo, alma y mente”.

Algunas cuestiones sobre el Juego como herramienta de aprendizaje:

- La persona, cuando juega, entra en un proceso de creatividad y enriquece su aprendizaje (Aprendizaje creativo).
- Gracias al juego, la actividad se convierte en neutral y espontánea, reportando a la persona placer y satisfacción, al mismo tiempo que inquietud y reflexión (Aprendizaje espontáneo y neutral).
- Con el juego las personas exploran, experimentan y conocen sus propias posibilidades o limitaciones, así como las de los demás, aceptándose a sí mismos y a los otros como son (Aprendizaje personal).
- Gracias al juego, se desarrolla la capacidad de adaptación. Ya que, quien participa tiene que adaptarse a situaciones, problemas, entornos, etc., así como a normas y reglas a convenir o aceptar (Aprendizaje adaptativo).

¿QUIÉN PUEDE JUGAR A THE REAL PURSUIT?

A este juego, principalmente, pueden jugar personas a partir de 18 años. Aunque el juego está dirigido, especialmente, al público adulto en un entorno de “calle”, se pueden realizar adaptaciones para secundaria en un entorno de “aula”.

Lo importante es invitar y motivar a las personas a jugar, y a construir un mundo más justo.

¿EN QUÉ CONSISTE EL JUEGO?

El juego tiene disponibles 4 historias, que pueden jugarse de forma individual o conjunta, dependiendo de la situación. El objetivo del juego es representar un papel protagonista dentro de la historia, y ayudarle a llegar a un lugar seguro.

Para ello, debemos tener al menos una o dos personas que conozcan las historias y que, a través de las fichas de juego, guíen al jugador en su viaje migratorio.

Las historias están basadas en hechos reales de personas atendidas por el área de Refugiados de Cruz Roja¹, y representan migraciones forzadas provocadas por conflictos, vulneración de DDHH, persecución por orientación sexual, etc.

El objetivo de Cruz Roja es mostrar que, cuando hablamos de movimientos migratorios forzados, no existe opción para no migrar. Quedarse es un riesgo para la supervivencia que, de ser asumido, puede acabar con la finalización de la partida. En el juego, como en la vida real, también interviene el azar, que no siempre estará del lado del jugador.

¿QUÉ MATERIALES CONTIENE EL JUEGO? 1/2

- Tablero de Juego Imantado (existen dos modelos, ver anexo Modelos de Tablero para conocer sus características de montaje, dimensiones y transporte).
- Entre 8-10 tarjetas por historia.
- 4 Fichas magnéticas de historia (con información básica del país de origen).
- 4 Fichas magnéticas de juego que representan las 4 familias (estas fichas se pueden separar).
- 4 Juegos de cartas magnéticos: 15 cartas por juego.
- 4 Juegos de 10 fechas magnéticas para marcar el recorrido.
- Monedas magnéticas.
- 4 Fichas magnéticas de Ayuda (Cruz Roja).
- 4 Fichas magnéticas de Policía.
- 1 Ficha magnética de Azar (por un lado, una Cruz Roja y por otro lado negra).
- Fichas magnéticas de Concertinas (para marcar las principales fronteras).

¹ Aunque han sido modificadas atendiendo a la confidencialidad y las necesidades del juego.

¿QUÉ MATERIALES CONTIENE EL JUEGO? 2/2

Materiales Optativos / Adicionales:

Aunque el Juego no los contiene, se pueden agregar los siguientes materiales:

- Cronómetro: para darle más emoción al juego.
- Amplificador y micrófono: si realizamos el juego en calle y queremos llamar la atención, facilitar la audición de las preguntas.

CUESTIONES A TENER EN CUENTA ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

1. Conocer el montaje del tablero de juego. Es conveniente hacer una prueba previa si no se ha montado anteriormente. Colocar en el juego todas las fichas de juego (que están imantadas) en sus lugares correspondientes, excepto las fichas de país. Podemos colocar las concertinas ayudándonos del Anexo 4 de este dossier.
2. Conocer las historias para saber qué preguntas y alternativas hay, cuándo es el momento de la huida (juego de las tarjetas), dónde interviene el azar, etc. (Ver Anexo 3).
3. Para jugar, se necesitan al menos dos personas que dirijan el juego, y un participante. En caso de ser una pareja, grupo, etc., podemos adaptar la historia otorgando un personaje a cada persona, podemos pedirles que decidan entre todos o podemos jugar a más de una historia.
4. Tener a mano las Tarjetas de Juego, para guiar las historias, y los Folletos, para entregar al finalizar la partida.
5. Mantener las indicaciones de las tarjetas, es decir, ajustarse a las reglas del juego, no intentando dulcificar la situación.
6. No dejar demasiado tiempo para la elección de una de las opciones.

¿CÓMO SE JUEGA?

Hay varias opciones para comenzar a jugar:

- Dar a elegir por la parte trasera entre las 4 historias de juego.
- Que la persona participante elija un país al azar.
- Asignarle una historia.

Una vez hemos elegido una historia, se coloca la Ficha de Historia (del país) en su lugar, y preguntamos a la persona qué conoce sobre el país y la situación del mismo. Podemos aprovechar la información de la ficha para comentar algunos datos.

Colocamos la ficha de familia en el mapamundi del tablero, con la punta indicando al país de origen, que nos ayudará a marcar los movimientos del juego. (Este tipo de cuestiones puede hacerlas la persona que guía, o la persona que juega).

Recuerda: En la Ficha de historia está coloreado el país en rojo, lo que nos ayuda a orientarnos para colocar la ficha en el mapamundi.

Colocamos debajo de la Ficha de historia, las monedas con las que comienza el juego.

Recuerda: Cada historia comienza con diferente número de monedas. Este dato está en la tarjeta 1 de cada historia.

¿Preparados?

¡Comienza el juego!

Vamos leyendo las tarjetas, comenzando en la Tarjeta 1, y siguiendo según las elecciones de los participantes.

A tener en cuenta:

Cuando dice “Aquí tienes 15 tarjetas y 15 segundos para elegir 5 de ellas”, el tiempo comienza en el mismo instante que acabamos de decir la frase. El objetivo es que la gente comprenda que, en el momento de huir, los nervios nos pueden jugar “malas pasadas”.

Una vez que la persona tiene las 5 tarjetas las coloca debajo de la Ficha de historia, son las cosas que le acompañaran el resto del juego. Algunas no sirven para nada, y otras son importantes para continuar el camino.

Cuando dice “la policía te para”, “solicitan documentación”, etc... colocamos la ficha de policía al lado de la ficha de familia sobre el mapa, para “representarlo”.

Cuando dice “Cruz Roja te atiende”, “recibes ayuda”, etc... colocamos la ficha de Cruz Roja al lado de la ficha de familia sobre el mapa, para “representarlo”.

Cuando la ficha de familia se mueve de un país a otro podemos usar las fechas para dejar marcado el camino realizado.

Recuerda: Las fichas de familia se separan, pues no siempre los miembros de una familia llegan juntos al lugar de destino.

¿CÓMO ACABA EL JUEGO?

Cada partida es diferente, y cada participante finalizará el juego en momentos diferentes. En algunos casos llegaran a España, en otros se quedaran en un campo de refugiados, puede que acaben presos, o incluso que no sobrevivan; en todas las ocasiones agradeceremos a la persona su participación y entregamos el folleto de la campaña.

Es importante preguntar a los participantes cómo se han sentido, si se imaginaban que migrar era así, si su percepción ha cambiado, etc. Así como tomar registro del número de participantes, separado por sexo y por edad.

ANEXO 1

CONSIDERACIONES Y SUGERENCIAS METODOLÓGICAS PARA EL GUÍA DEL JUEGO

Explicar ideas concisas y precisas: leer las tarjetas alto y despacio. Apoyarnos en gestos para enfatizar algunas situaciones.

Aclarar dudas que surjan a lo largo del juego: si los participantes tienen dudas debemos solventarlas. A continuación espongamos algunas dudas que han salido en las pruebas del juego:

¿Si elijo una opción y después no me gusta lo que pasa, puedo escoger otra? NO. El juego trata precisamente de hacernos conscientes de que en ocasiones no hay vuelta atrás, ni segundas oportunidades, para muchos migrantes.

¿Si elijo una opción, qué va a pasar después? Excepto que la tarjeta lo indique no debemos adelantar esta información, en un proceso migratorio las personas viven esta incertidumbre en muchos momentos.

Ensayo previo del juego: es aconsejable que las personas que van a guiar el juego lo experimenten previamente, por lo que se recomienda jugar como ensayo. Nos servirá para conocer el juego y sentir seguridad a la hora de guiarlo. Esta seguridad se transmite al participante y facilita una experiencia positiva del mismo.

Solicitud de espacios: el juego está pensado para ser colocado en la vía pública, espacios de tránsito, centros comerciales, etc. En todos estos lugares es necesario solicitar los permisos adecuados para instalar el juego y realizar la actividad.

Preparación Psicológica: debemos estar motivados y convencidos de que el juego es una herramienta adecuada para despertar una conciencia crítica y a favor de los derechos humanos, por parte de la ciudadanía.

La persona que dinamiza el juego es una pieza clave del mismo, debe estar preparada para que la persona participante se involucre en el juego, se interese por las situaciones que vivenciará como un reto personal, facilitando que se desarrolle la empatía con el rol del migrante que está interpretando.

En resumen:

NO DEJAR NADA A LA IMPROVISACIÓN.

Y tener claro el objetivo del Juego:

DESARROLLAR UNA CAMPAÑA DE SENSIBILIZACIÓN QUE PERMITA GENERAR UNA PERCEPCIÓN DE LAS MIGRACIONES COMO OPORTUNIDAD Y NO COMO CARGA, QUE INCITE A CONOCER A LOS MIGRANTES DESDE SU INDIVIDUALIDAD COMO PERSONAS Y FOMENTE LA TOLERANCIA, FACILITANDO SU INCLUSIÓN.

ANEXO 2

¿CÓMO CONSEGUIR QUE LAS PERSONAS PARTICIPEN?

Tenemos que ponernos en actitud de “captadores” de participantes.

Podemos usar algunas estrategias que nos ayuden a establecer un contacto positivo:

- Hacer contacto visual previo.
- Sonreír, tener una actitud amable.
- Comenzar con una breve interacción, por ejemplo:
 - ¿Tiene un momento?
 - ¿Conoce THE REAL PURSUIT? ¿No? Es un juego muy breve y le va a interesar. ¿Quiere jugar?
- Presentación personal como voluntario de Cruz Roja.

Si la persona duda, podemos motivarle con algunas frases como:

- No le llevará más de 5 minutos.
- No hacen falta conocimientos previos, solo tendrá que contestar preguntas del tipo: ¿Qué harías tú si...?
- Todas las personas que jugaron dijeron que “volverían a jugar”.

ANEXO 3

LAS HISTORIAS 1/2



NIGERIA

Nigeria es el país más poblado del continente africano, multiétnico (más de 250 etnias y lenguas) y pluri-religioso. Durante la colonia los británicos unieron a Ibos, Hausas, Fulanis, Yorubas y ciudades Estado de la costa en una única estructura que en la segunda parte del S.XX se independizó como un todo; provocando múltiples conflictos por cuestiones territoriales, económicas y políticas. (Ejemplo: Guerra de Biafra, 1967-1970). Los Ibos y los Hausas se han disputado el poder a través de conflictos étnicos, ideológicos y religiosos.



UCRANIA

Guerra Civil en el este de Ucrania: En noviembre de 2013, varios manifestantes prorrusos salieron a protestar a la Plaza Independencia de Kiev. En febrero de 2014, en medio de las protestas cae el gobierno de Víktor Yanukóvich (europeísta). El 11 de mayo se lleva a cabo un referendo sobre la autodeterminación de las óblast de Donetsk y Lugansk (regiones prorrusas) que se declararan independientes de Ucrania como Repúblicas Populares. A pesar de la firma de las treguas de Minsk los combates continúan. La guerra ha provocado miles de desplazados internos en Ucrania, refugiados en Rusia y Bielorrusia, así como en otros países europeos.

ANEXO 3

LAS HISTORIAS 2/2



HONDURAS

Honduras se caracteriza por sus altos niveles de desigualdad a nivel territorial, social, político, de acceso a la justicia, por razones étnicas (entre el 7 y el 13% de la población es indígena), sobre todo, entre hombres y mujeres (puesto 100 de 186 países). La desigualdad constituye, sin duda, el principal obstáculo para el desarrollo humano del país, junto a la inseguridad. Las tasas de violencia no dejan de aumentar como resultado de los elevados índices de impunidad (98% según el Comité Defensor de los DDHH en Honduras), la fácil disponibilidad de armas y la creciente presión del narcotráfico. Uno de los colectivos más perseguidos por la violencia son LGBTI. Activistas locales denuncian que más de 186 homosexuales fueron asesinados en Honduras entre 2009 y 2012. La mayoría de estos crímenes no han sido castigados. Si bien la homosexualidad no está prohibida, los derechos de las parejas de mismo sexo no están reconocidos.



SIRIA

Tras una historia colonial con Francia y una fuerte inestabilidad política después de la independencia; en 1961, se declara la República Árabe Siria por referendo constitucional. En 1963, toma el poder en un golpe de estado el Partido Baath Árabe Socialista hasta la actualidad. Desde 1970, el gobierno es dirigido por la familia Asad, primero el general Hafez al-Asad, jefe de Estado desde 1970 hasta 2000; seguido por su hijo Bashar al-Asad, el actual presidente. En 2010, la denominada primavera árabe llega a Siria produciendo protestas contra el actual gobierno, que respondió con la violencia a estos levantamientos. Así comienza la guerra civil siria causando numerosas pérdidas materiales y humanas y enormes desplazamientos por parte de la población siria.

ANEXO 4

MODELOS DE TABLERO 1/2

Modelo de Juego tipo 1

**Dimensiones:**

800 x 400 x 1250 cm. (empaquetado).

2500 x 2000 cm. (montado).

Peso:

36 kg.

Embalaje:

Este modelo se desmonta y queda en 3 bultos que contienen:

- Bolsa con las patas, piezas de soporte lateral y llaves de montaje.
- Bolsa redonda con los soportes de las patas y embellecedores (no necesario su uso).
- Caja con 4 soportes de los paneles y bolsa con los paneles imantados.

Observaciones:

- Modelo más resistente, adecuado para actividades de exterior.
- Tiempo de montaje de aproximadamente 30-45 minutos.
- Solicitar a la Oficina Provincial las instrucciones y recomendaciones de montaje.
- Necesarias dos personas para su transporte y montaje.

ANEXO 4

MODELOS DE TABLERO 2/2

Modelo de Juego tipo 2

**Dimensiones:**

3 soportes de 35 x 20 cm. 3 paneles de 75 x 157 cm. Riel de unión superior de 150 cm.

Peso:

16 kg.

Embalaje:

- 3 cajas con 1 soporte de pie cada 1.
- 3 paneles embalados en papel de burbujas.
- 1 riel.

Observaciones:

- Modelo ligero, con poca estabilidad frente al viento.
- Se deteriora con facilidad.
- Montaje de aproximadamente 15 minutos.

ANEXO 5

LAS PRINCIPALES FRONTERAS FÍSICAS DEL MUNDO

Objetivo:

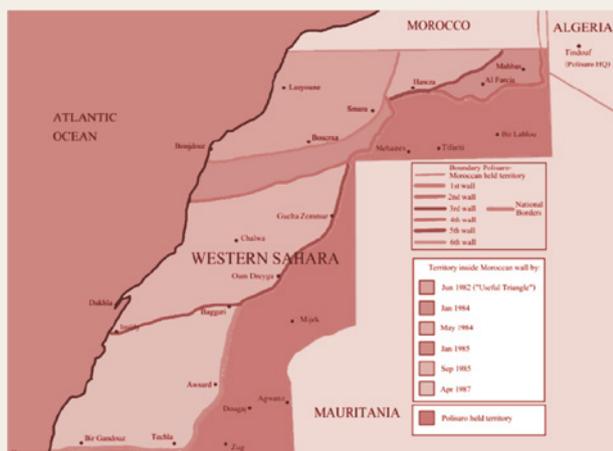
Marcar en el mapamundi las fronteras físicas más relevantes y/o peligrosas del mundo.

Introducción:

El 9 de noviembre de 1989 cayó el Muro de Berlín, y fue un día de alegría y celebración. Pero el de Berlín ni era el único, ni fue el último muro en alzarse. A lo largo del planeta existen decenas de fronteras amuralladas. La única diferencia es que, en la mayoría de los casos, existen para mantener a la gente fuera de aquello que protegen, no dentro. En la última década más de una docena de nuevas barreras, muros o verjas se han levantado en fronteras de todo el mundo.

En este documento se describen las más relevantes, por sus características físicas, por la cantidad de víctimas que provocan o por su reciente creación.

Muros importantes por su extensión o ubicación:



MARRUECOS - SÁHARA OCCIDENTAL:

2720 km. Compuesto por murallas de arena y piedras, zanjas antitanque, verjas, medidas electrónicas y cientos de miles de minas, 130.000 soldados marroquíes lo defienden.



INDIA Y PAKISTÁN:

1800km. Conocida como “la valla iluminada”. Actualmente, se ha levantado una doble verja electrificada con alambre de espina entre medias, sobre gran parte de los 2.900km de línea fronteriza que separan estos países. Una fortísima iluminación nocturna hace que la frontera sea claramente visible desde el espacio.

La frontera en la vía del tren. Las puertas se abren dos veces por semana, cuando pasa el Samjhauta Express. Samjhauta, en Hindi y Urdú, significa “compromiso” o “comprensión”. Es una de las dos únicas vías férreas que unen la India y Pakistán.



El muro se adentra en el mar en el Border Field State Park, en California. Al otro lado, las playas de Tijuana.

EEUU-MÉXICO:

1.100km. Es el muro con más cruces legales al año del mundo. Cuenta con tres barreras de contención, iluminación de muy alta intensidad, detectores de movimiento, sensores electrónicos y equipos con visión nocturna conectados a la policía fronteriza estadounidense, así como vigilancia permanente con camionetas todoterreno y helicópteros artillados.



Parte de la barrera situada en territorio palestino.

"EL MURO DE CISJORDANIA" PALESTINA (FRANJA DE GAZA):

721 km. En total, tres muros separan a Palestina del resto del mundo (dos construidos por Israel y uno por Egipto). En concreto, el muro de Cisjordania comenzó a construirse en 2002, y los efectos sobre la población palestina son dramáticos, especialmente a nivel demográfico y económico. Muchas hectáreas de tierras de cultivo se han perdido, y la mayor parte de Cisjordania está, de facto, bajo control israelí.



COREA DEL NORTE - COREA DEL SUR:

250 km. de largo por 4 km. de ancho. Es la frontera más fortificada del mundo y cuenta con verjas, muros, campos de minas, detectores de movimiento, etc.



"LA FRONTERA SUR":

20km. Es una de las más desiguales del mundo. Hace frontera entre la Unión Europea (y su libre movimiento interno) y África; por lo que es una de las más protegidas y vigiladas del mundo. Recorre Ceuta (8km) y Melilla (12km).

Creadas en Europa tras la Crisis Migratoria Actual:



TURQUÍA Y GRECIA:

12,5 km. Creada en 2013 cerca de Erdine.



TURQUÍA Y BULGARIA (LESOVO Y KRAYNOVO):

30 + 82 km. Creada en 2014. Cuenta con 1500 agentes especiales para vigilarla.

FRANCIA - INGLATERRA: (CALAIS):

20 km. en 2014 (con un coste de 16 millones de euros).

HUNGRÍA - SERBIA:

170 km.

FUENTES PRINCIPALES

- **Blog Fronteras:** <http://fronterasblog.com/2011/09/29/los-muros-que-aun-permanecen-en-pie-iii/>
- **Noticia Diario Público:** <http://www.publico.es/internacional/europa-levanta-siete-vallas-mayor.html>



THE
**REAL
PURSUIT**

EL JUEGO DE LAS PREGUNTAS
QUE NADIE DEBERIA HACERSE
EL JOC DE LES PREGUNTES
QUE NINGU HAURIA DE FER-SE

