



el juego de los derechos humanos



■ reglas ■

Se puede usar como juego de sobremesa o como juego para toda la clase, dividiéndola en dos grupos y colgando el tablero (mejor ampliado) en la pared. En el primer caso se pueden usar un par de fichas; en el segundo pueden usarse papeles adhesivos del tipo "post-it" como fichas, pintados de colores. También es necesario un dado.

1 Se divide los jugadores en dos grupos, y se nombra un portavoz en cada grupo (será el que responderá las preguntas, una vez el grupo haya decidido la respuesta).

2 El grupo que al tirar el dado por primera vez saque el número más alto jugará como LIBRE, el otro como NO LIBRE.

3 Empiezan a jugar los libres.

4 Si la ficha cae en una casilla negra, el grupo deberá responder la pregunta correspondiente (pregunta para libres o no libres).

5 Si las fichas de los libres y los no libres coinciden en una misma casilla, los libres deberán retroceder una casilla. Pero si coinciden en una casilla negra no pasa nada.

6 El grupo ganador es el que llega primero a la casilla 77 con una tirada de dado exacta. Si pasa de largo, deberá retroceder.



JUGADORES LIBRES

5 Di dos derechos humanos. Si la respuesta no es correcta, retrocede dos casillas.

9 Te encuentras en una isla desierta. Aquí todavía no hay reglas ni leyes ni derechos. Podrás salir de la isla si promulgas tres leyes. Adelanta tres casillas si lo consigues.

14 Has participado en una manifestación. Te han cogido. Para quedar en libertad necesitas un abogado. Por suerte tienes un buen abogado y permaneces preso poco tiempo. Un turno sin tirar.

17 En la escuela han impuesto una nueva norma: durante la clase se prohíbe ir al servicio. No estás de acuerdo y quieres emprender alguna acción. Idea un "slogan". Un turno sin tirar.

21 Te castigan por algo que no has hecho. No callas y dices lo que piensas. Avanza dos casillas.

25 En muchos países del mundo se violan los derechos humanos. Nombra tres países donde esto ocurra. Si no los sabes, es que todavía no tienes ni idea de lo que son los derechos humanos. ¡Retrocede tres casillas!

27 Eres periodista y estás enfadado: el gobierno ha impuesto la censura. Si puedes explicar qué es la censura, avanza una casilla.

28 Se ha abolido la censura. Puedes volver a escribir y decir todo lo que quieras. Estás tan contento que abrazas a tu compañero. Como premio, vuelve a tirar.

35 Has ido de vacaciones a un país donde no se respetan los derechos humanos. Por ejemplo, no hay libertad de expresión. Durante un control policial, descubren en tu maleta un libro prohibido en aquel país. Escoge:

- 5 turnos sin tirar.

- Continúas jugando como jugador no libre.

36 Tienes el poder. Si en este momento hay un jugador no libre en la casilla 14, puedes decidir qué haces con él. ¿Le dejas salir de la casilla? ¿Tiene que quedarse? Decide.

39 Han cogido preso a tu amigo de Guatemala. El gobierno no quiere decir dónde está. Dicen que no

saben nada. Tu amigo ha "desaparecido". Vas a buscarle y le encuentras en la casilla 32. Retrocede hasta allí.

47 Eres sospechoso de haber roto los cristales de la escuela. La policía te ha llevado a comisaría pero se ha olvidado de avisar a tus padres. Un turno sin tirar.

53 Vives en un país democrático. Puedes elegir quién tiene que gobernar. Todo el mundo, a partir de una determinada edad, tiene derecho al voto. Ahora hay elecciones. Hay 6 partidos políticos. Decide tú mismo (de 1 a 6) cuántas casillas quieres avanzar.

59 Unos chicos han pegado a un amigo tuyo en la calle. Tú ibas hacia a la escuela con el tiempo justo. Te paras a ayudarle y llegas tarde a la escuela. Te quedas un turno sin tirar.

63 De nuevo estás de suerte: has llegado a la aduana y, como jugador libre, puedes pasar por el atajo. Hasta la casilla 75 no se te harán más preguntas.

66 A.I. ha tenido noticias de que alguien ha sido torturado en la cárcel. Amnistía está en contra de la tortura. Eres miembro de A.I. y decides escribir una carta. Escribes al gobierno para pedir que no torturen más. Un turno sin tirar.

68 Todo el mundo tiene derecho a la libertad de expresión. Di tu opinión sobre este juego. Escribe en la pizarra: "Pienso que este juego es..." Puedes volver a tirar.

70 La situación política de tu país ha cambiado bruscamente. El nuevo gobierno no ha sido elegido de forma democrática y no respeta los derechos humanos. Es una pena, pero ya no eres un jugador libre. Vuelve a empezar el juego como jugador no libre.

73 Estás celebrando la liberación de un preso de conciencia. Avanza tantas casillas como haya indicado el dado del último jugador no libre que lo haya tirado.

76 Te parece que casi lo has conseguido, pero lo has tenido muy fácil. Dos turnos sin tirar. Durante este tiempo dibuja en la pizarra o en un papel el símbolo de Amnistía Internacional



JUGADORES NO LIBRES

- 5** Di 5 derechos humanos. Si no lo consigues vuelve a empezar.
- 9** Has llegado a una isla poblada. Alguien que ha llegado antes ha introducido una serie de reglas, derechos y leyes. Desafortunadamente, estas leyes no se avienen con tu manera de pensar. No puedes vivir en la isla y te echan. Retrocede dos casillas.
- 14** Has participado en una manifestación. Te han cogido. Mala suerte: no tienes abogado. Continúa jugando cuando saques un 6.
- 17** En la escuela han impuesto una nueva norma: durante la clase no se podrá ir al lavabo. Tu tienes muchas ganas y te lo haces encima. Ve a tu casa a cambiarte. Dos turnos sin tirar.
- 21** Te castigan por algo que no has hecho. ¡Tu callas! Retrocede dos casillas.
- 25** En muchos países del mundo se violan los derechos humanos. Nombra tres países donde esto ocurra. En tu país tampoco se respetan los derechos humanos. Como persona no libre casi no has tenido oportunidad de ir a la escuela. Si a pesar de todo puedes nombrar los tres países avanza seis casillas.
- 27** Eres periodista y estás enfadado: el gobierno ha impuesto la censura. Si puedes explicar qué es la censura avanza una casilla.
- 28** La censura todavía no ha sido abolida para ti. Lástima, pero todavía no puedes escribir ni decir lo que piensas. Vuelve a tirar y retrocede tantas casillas como indique el dado.
- 35** Estás de vacaciones en un país no democrático. Durante un control policial descubren en tu maleta un libro prohibido en aquel país. No puedes disfrutar de tus vacaciones aunque estés muy cansado; tanto que te quedas un turno sin tirar.
- 39** Te han cogido. El gobierno no quiere decir dónde estás. Eres un “desaparecido”. Al siguiente turno apareces en la casilla 32.
- 47** La policía te ha cogido porque sí y te ha estado interrogando todo el día. Tu no has hecho nada, pero a pesar de todo debes quedarte un turno sin tirar.
- 53** Hay elecciones en tu país. Pero no hay nada que elegir porque sólo hay un partido. ¿Qué haces?:
—Votas al único partido: avanza una casilla.
—Lo consideras injusto y no votas: un turno sin tirar.
- 59** Unos chicos han pegado a tu amigo en la calle. Tu ibas a la escuela con el tiempo justo. No le ayudas y llegas puntual a la escuela. Los demás jugadores no te dirigirán la palabra durante dos turnos y te consideran un “gallina”. Te quedas un turno sin tirar.
- 63** Vuelves a estar de mala suerte: como jugador no libre no puedes pasar por el atajo. Continúa por el camino normal.
- 66** A.I. ha tenido noticias de que alguien está siendo torturado en la cárcel. Querrías emprender acciones pero en tu país está prohibido ser miembro de A.I. Te sientes un preso en tu propio país. Un turno sin tirar.
- 68** Todo el mundo tiene derecho a la libertad de expresión. En tu país no existe este derecho. A pesar de ello has expresado en el periódico tu opinión sobre este juego: “¡una tontería!”. En un país donde no hay libertad de expresión no puedes hacerlo. Te meten en la cárcel y sólo podrás salir si otro jugador cae en la casilla 68.
- 70** La situación política de tu país ha cambiado radicalmente. El nuevo gobierno ha sido elegido democráticamente y respeta los derechos humanos. A partir de ahora eres un jugador libre. Empieza por la casilla 63 y, por supuesto, sigue por el atajo.
- 73** Gracias a las acciones de A.I. eres libre. Avanza hasta la casilla 77. ¡Ya has llegado!
- 76** Hasta ahora no lo has tenido nada fácil. Ahora tienes tres oportunidades para sacar un 1. Finalmente tienes un poco de suerte.