



# Camino a Huambo Gincana



Intermón  
Oxfam



# Camino a Huambo

## Gincana



Intermón  
Oxfam

**Autor:** Ferran Polo

**Dirección colección:** Eva Quintana

**Traducción:** Helena Cots

**Coordinación autoría:** Raquel León

**Coordinación producción:** Elisa Sarsanedas

**Ilustraciones:** Àngel Sauret

**Diseño:** Lluís Torres

Segunda edición: julio 2004

© Autoría: Ferran Polo

© Ilustraciones: Àngel Sauret

© Intermón Oxfam

Roger de Llúria, 15. 08010 Barcelona

Tel. 93 482 07 00 • Fax 93 482 07 07 • E-mail: [info@IntermonOxfam.org](mailto:info@IntermonOxfam.org)

ISBN: 84-8452-088-9

Depósito legal: B-35.535-01

Impresión: Gràfiques Castellbisbal, s.l.

Impreso en España

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del "copyright", la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento.

Impreso en papel exento de cloro.

## Reflexión posterior

- Con el grupo-clase podríamos, colectivamente, ir estableciendo y recogiendo en la pizarra, la lluvia de ideas y sentimientos que el juego ha despertado.
- Identificar cada estación del juego con la realidad de millones de personas.
- Localizar dónde suceden estas cosas.
- Recoger los sentimientos que ellos han experimentado en las distintas estaciones (miedo, desconcierto, angustia, alegría, satisfacción, contrariedad, etc.)
- Pensar entre todos algún lema que recoja la opinión de la clase respecto a esta problemática. Confeccionarlo y colgarlo en la clase.
- Establecer alguna actuación que podríamos hacer como clase: por ejemplo, darlo a conocer al resto de la escuela (denuncia). O añadirse a la Campaña "Adiós a las armas".

**Nota:** Las actividades han sido adaptadas o extraídas de *Alternativa del Juego I y II*.  
Fuente: Seminario de Educación para la Paz, APDH, Los libros de la Catarata, Madrid.

## Material necesario

- Estación 1** Fichas recortables adjuntas.
- Estación 2** Cartulinas para dibujar.
- Estación 3** Dibujar un río en el suelo con tiza. (3 sillas por grupo).
- Estación 4** Una caja de cartón grande, un cubo, una manta, un saco lleno de papeles.
- Estación 5** Banco de gimnasia o algún aparato parecido que permita realizar la prueba de equilibrio. También se puede hacer con marcas en el suelo.
- Estación 6** Saquitos de arena o legumbres (para cada alumno), cordón o cuerda, elementos que hagan de obstáculos...

# Ficha técnica

## Objetivos

1. Identificar las consecuencias de la guerra para la población civil.
2. Reconocer conceptos: personas refugiadas, personas desplazadas.
3. Descubrir el trabajo en equipo como método en el que cada miembro aporta diferentes habilidades y/o capacidades.
4. Disfrutar de la satisfacción que proporciona vencer las dificultades de forma colectiva.

## Temporización

Una sesión para el juego.  
Una sesión para la reflexión.

## Destinatarios

Un grupo-clase: 24 alumnos y alumnas (8 grupos de 3 miembros)

## Intencionalidades

Esta gincana (o diferentes juegos cooperativos enlazados) intenta reproducir el éxodo al que se ven obligados millones de seres humanos, como una de las consecuencias de los conflictos armados. El peregrinaje de estas personas y las pruebas que deben superar en la realidad, no son festivas como las que aquí se proponen, pero sí guardan un cierto paralelismo con ellas: para salir adelante, para sobrevivir, para reponerse, para salir de los callejones sin salida, para superar los obstáculos, tienen que hacerlo en equipo, colectivamente. Por esta razón, las pruebas se basan en juegos cooperativos, donde el grupo tiene que funcionar como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y capacidades. Es necesario, una vez terminado el juego, hacer una reflexión mediante las asociaciones y extrapolaciones de las situaciones vividas por el alumnado y establecer un cierto paralelismo entre éstas y las que se ven obligados a vivir los verdaderos protagonistas. El sentimiento de compasión que nos despiertan las personas refugiadas y las personas desplazadas puede ser negativo, en cuanto a crecimiento moral se refiere, si no nos motiva a hacer, a actuar, ya sea mediante acciones de denuncia, protesta y/o de ayuda.

# Desarrollo del Juego

## ESTACIÓN 1 © KUITO

### Situación:

Sois los habitantes de un pequeño pueblo, Kuito, en Angola. País con muchos recursos naturales: madera, minerales, diamantes, petróleo, pesca, etc. Desde hace ya un tiempo personas de otros países, grandes potencias, os los van quitando.

A pesar de que ellos son más fuertes, conseguís que no os roben estas riquezas de vuestra tierra. Pero, para continuar haciendo lo que siempre habíais hecho, provocan una guerra en vuestro país.

La guerra llega y tenéis que huir rápidamente ya que las bombas empiezan a caer. Cogéis lo que podéis. Os tenéis que esconder hasta que pase la guerra. No sabéis cuanto tiempo tendréis que estar en las montañas.

### Acción:

Cada uno de los 8 grupos va pasando aisladamente, previo sorteo del orden de salida, por un lugar donde en 20" los componentes del grupo tienen que recoger 5 cosas entre las que se les presenten. Transcurrido el tiempo se quedan con las que tengan en la mano.

Las cosas serán cartoncitos con los dibujos de: 3 latas de Coca-cola; un mapa de la zona; un martillo; dinero; un compact con algunos CD; un mechero; 3 cantimploras; un televisor; una cámara de vídeo; ropa de abrigo; 100 tazos; platos y cubiertos; una vídeo consola; pan; un teléfono móvil.

## ESTACIÓN 2 © LA MONTAÑA

### Situación:

Estáis huyendo durante muchos días. Tenéis que beber, comer, os tenéis que abrigar, saber dónde estáis y calentaros por la noche. Por lo tanto, necesitáis: cantimploras, pan, ropa de abrigo, un mapa de la zona y un mechero.

### Acción:

Si llevan estas cinco cosas, podrán sobrevivir e irán a la estación 3.

Si les falta alguna de estas cosas tendrán que dibujarlas y volver a la cola.

## ESTACIÓN 3 © EL RÍO

### Situación:

Tenéis que atravesar un río. En la orilla opuesta hay un campo de refugiados de una ONG. Estáis agotados, tenéis frío, hambre, sed. Necesitáis llegar hasta allí pero tenéis que cruzar este río muy caudaloso. No existe ningún puente y no tenéis fuerzas para cruzarlo a nado.

### Acción:

Hay tres sillas en fila. Tienen que subirse a las sillas y cruzar el río. Para hacerlo, los tres miembros del grupo se suben a las dos primeras sillas. Cogen la silla libre y sin bajar la colocan delante. Avanzan y van repitiendo lo mismo hasta alcanzar la otra orilla.

## ESTACIÓN 4 © EL CAMPO DE REFUGIADOS

### Situación:

Ya lleváis mucho tiempo en el campo de refugiados. Aquí no caen bombas pero estáis como en una prisión. La guerra se está acabando. Queréis volver a vuestro pueblo, pero para hacerlo, tenéis que ir en grupos de 12 personas (4 grupos). En el campo os facilitan herramientas para volver a trabajar la tierra, comida y bebida para el viaje, ropa de abrigo y semillas para plantar. Tenéis que trabajar en equipo para conseguirlos.

### Acción:

Los componentes de un mismo grupo van atados por los tobillos. Los cuatro grupos están unidos por una cuerda atada a la cintura (uno de cada grupo es suficiente). Cada grupo se sitúa en un vértice de un cuadrado imaginario. Delante de cada grupo (a un par de metros) en el suelo hay una de las cuatro cosas necesarias para el regreso. Se tienen que coger todas en 30".

Cuando las tienen, se preparan para ir a la estación 5.

## ESTACIÓN 5 © EL REGRESO

### Situación:

El viaje de regreso es laborioso pero si entre todos os ayudáis, seguro que lo conseguiréis. Tenéis que hacer el viaje poniendo la máxima atención posible ya que fuera del camino marcado todo está lleno de minas antipersona. Si las pisáis podéis morir o perder las piernas. Os tenéis que concentrar.

### Acción:

Los doce se colocan de pie encima de uno de los dos bancos correlativos de gimnasia, llevando las cuatro cosas recogidas anteriormente. Tienen que avanzar hasta que todos hayan pasado todos los bancos. El último pasa a la primera posición y así sucesivamente. Si cae algún objeto o sujeto, vuelven a empezar. También se puede hacer con marcas en el suelo.

## ESTACIÓN 6 © DESPLAZADOS

### Situación:

Ya habéis llegado todos, los 24. Tenéis que cultivar los campos, pero están llenos de minas, como el camino. Deberían quitarse pero no disponéis de las máquinas que se requieren para hacerlo. Además, es demasiado caro. Cuesta mucho dinero desminar y vosotros no tenéis dinero.

Así pues, no hay otro remedio que abandonar vuestra tierra, vuestro pueblo. El nuevo gobierno os cede unas tierras lejos de aquí. Os tenéis que volver a desplazar llevando con vosotros todas vuestras pertenencias.

Una ONG os suministrará semillas para cultivar cuando lleguéis. Sabéis que en el campo muchas cosas se llevan encima de la cabeza. Vosotros también sois campesinos.

### Acción:

Cada alumno lleva un saquito de arena o legumbres encima de la cabeza que no se puede tocar. En las manos lleva algo de poco peso aunque de un cierto volumen. Todos tienen que llegar con el saquito encima de la cabeza. Si a alguno se le cae no puede recogerlo él mismo, lo tiene que hacer otra persona, la cual también tiene que volvérselo a colocar encima de la cabeza.

Se pueden poner obstáculos. Cuerdas a medio metro de altura, bancos, sillas, mesas, etc.

## ESTACIÓN 7 © HEMOS LLEGADO A HUAMBO

### Situación:

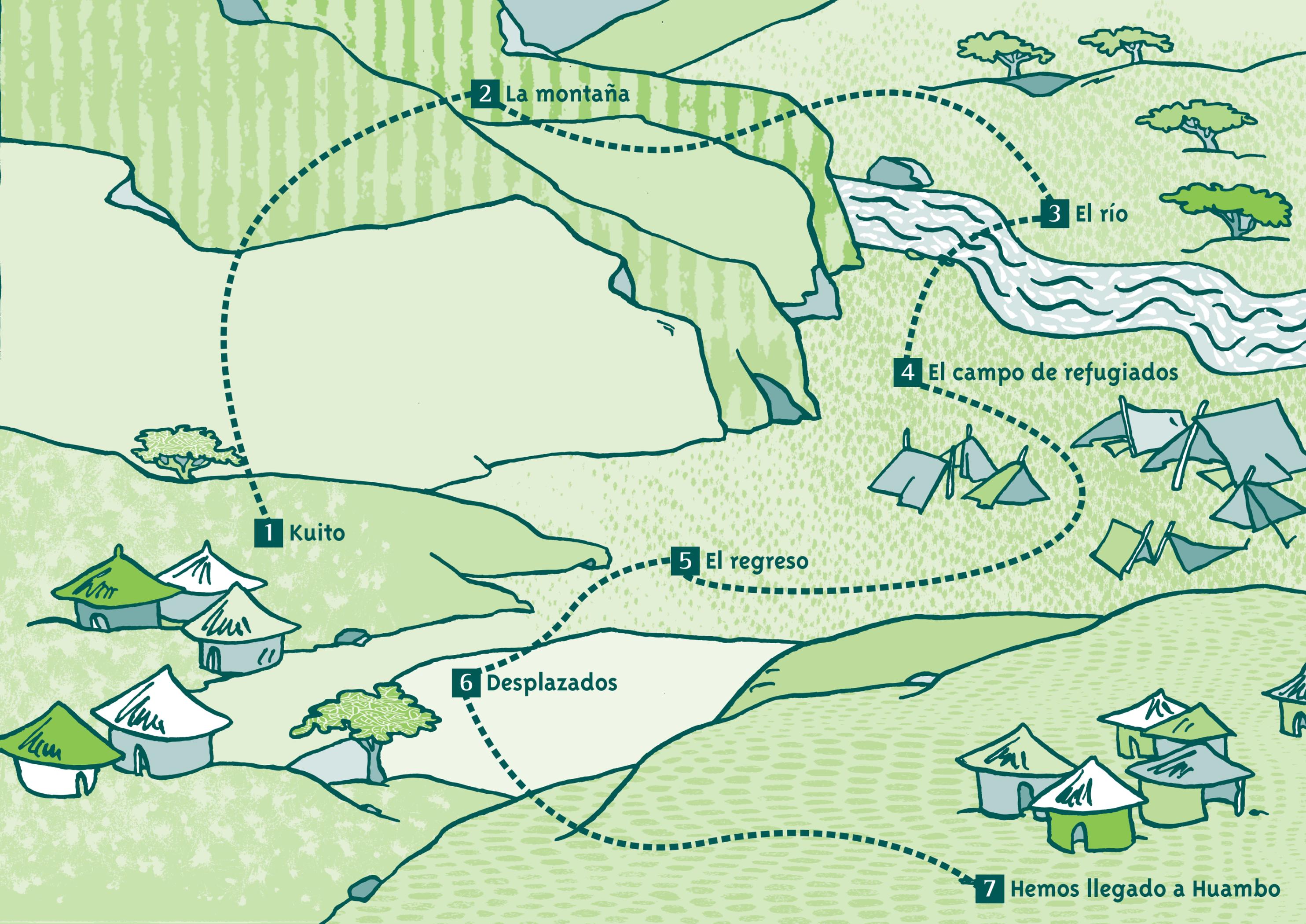
Ya habéis llegado a vuestra nueva casa. Para alcanzar el desarrollo tenéis que trabajar duro. Tenéis que reconstruirlo todo y eso requiere mucho esfuerzo. Si lo conseguís ya podréis descansar tranquilamente y llevar una vida digna.

### Acción:

El grupo forma una fila, uno detrás de otro. La mano izquierda sobre el hombro izquierdo del de delante. La mano derecha coge el pie derecho del de delante. Cuando todos están en posición y sin soltarse, el primero debe coger al de la cola, formando un círculo.

Cuando se ha conseguido, se sueltan sin perder la posición y cada cual debe sentarse sobre las rodillas del de detrás.

Cuando todos están sentados, formando un círculo, tienen que avanzar dando una vuelta entera, avanzan hacia el desarrollo.



2 La montaña

3 El río

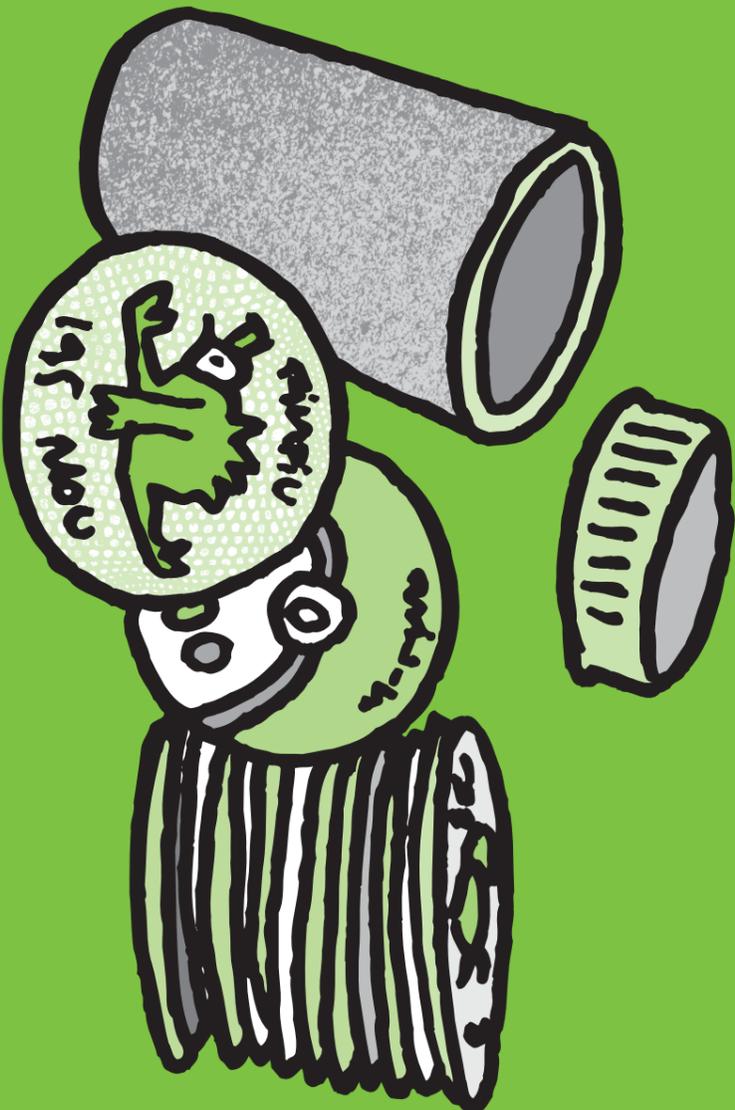
4 El campo de refugiados

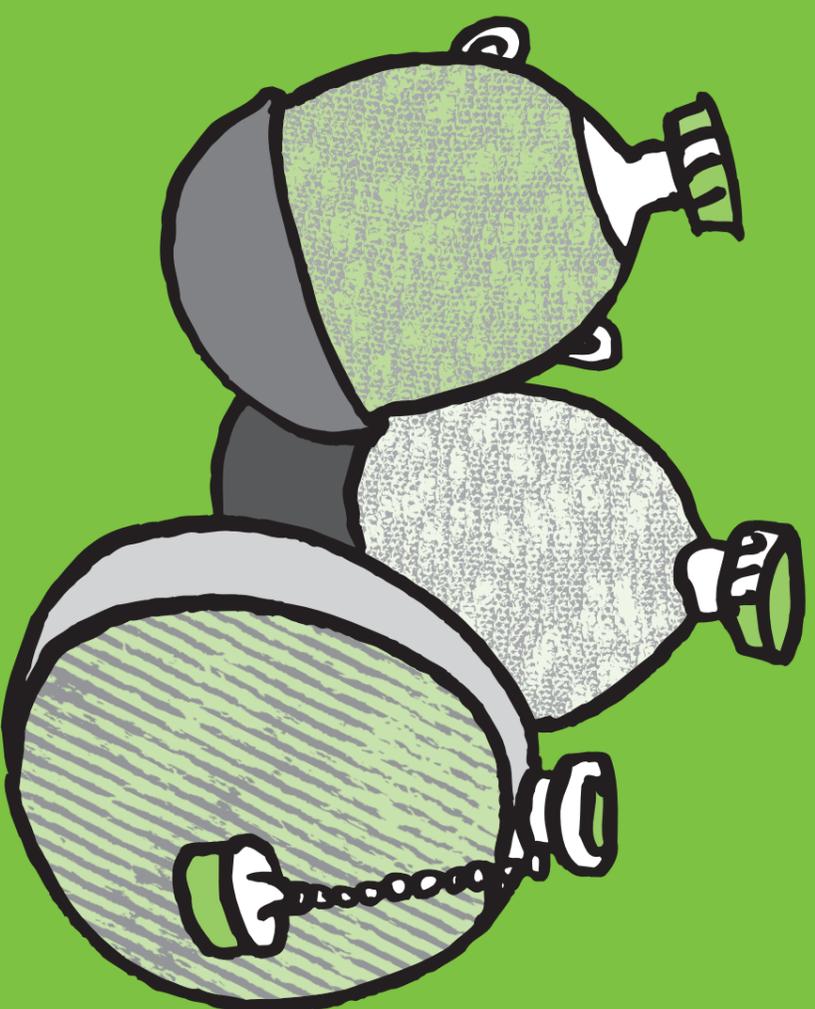
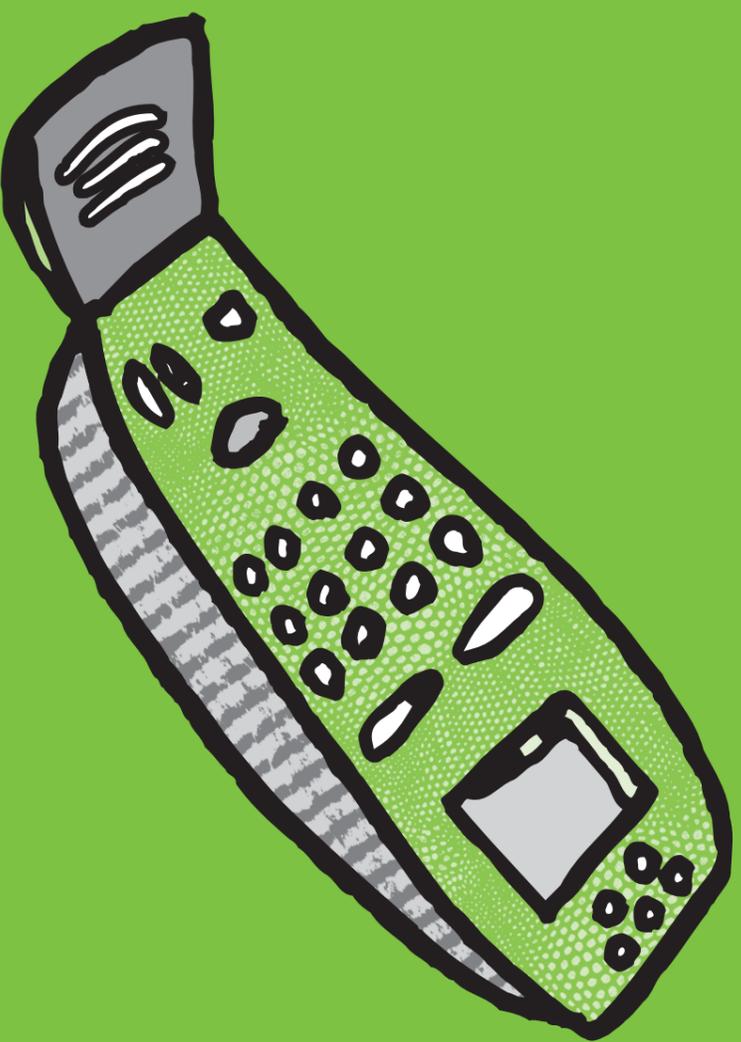
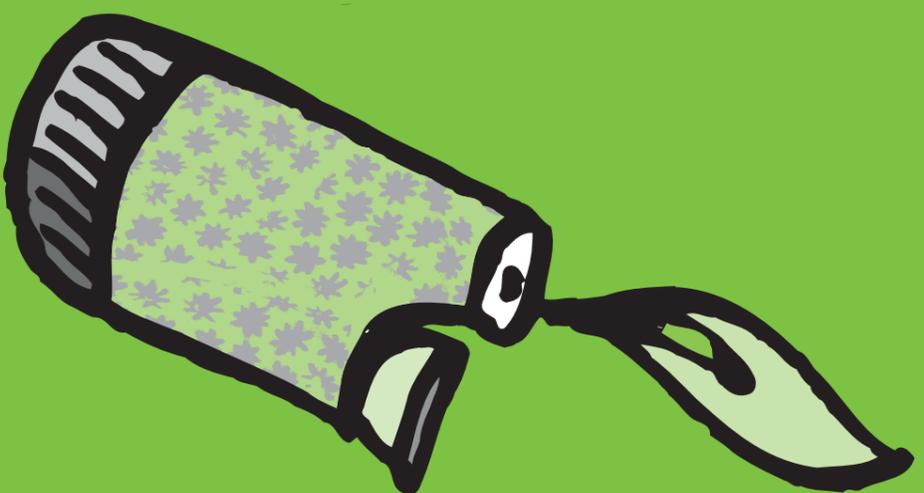
1 Kuito

5 El regreso

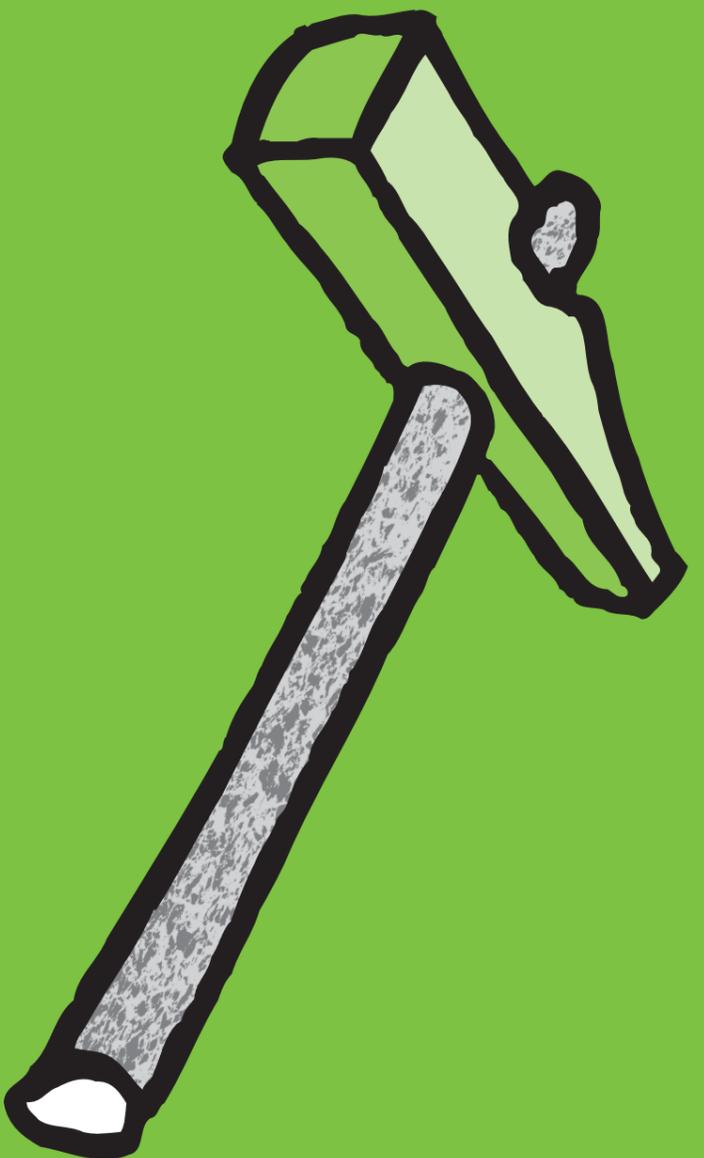
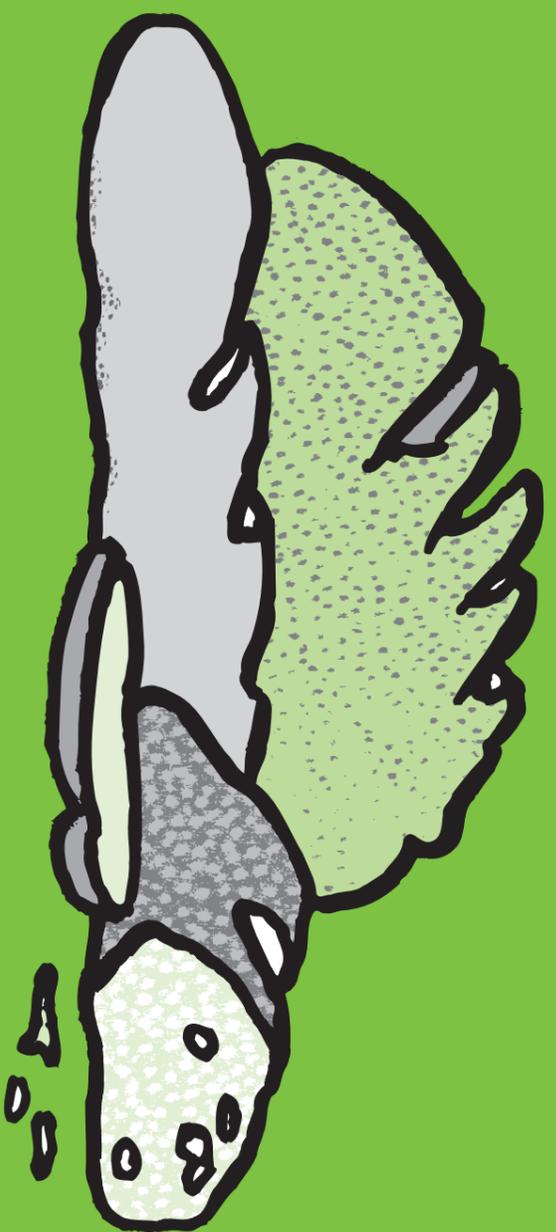
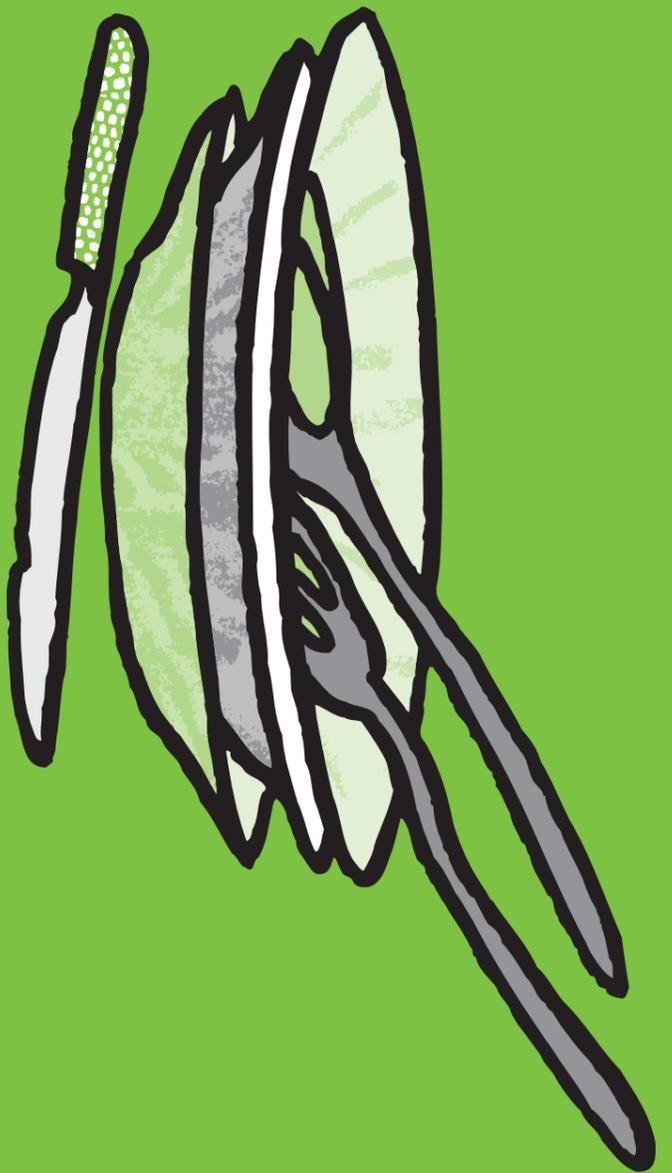
6 Desplazados

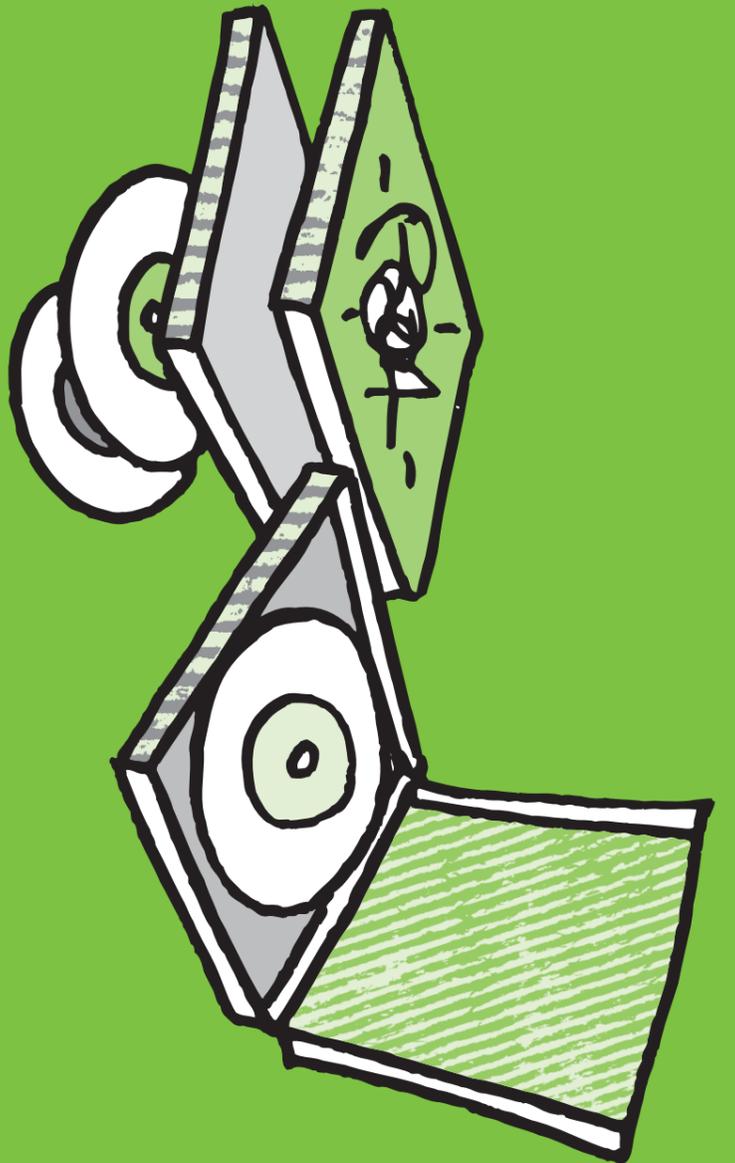
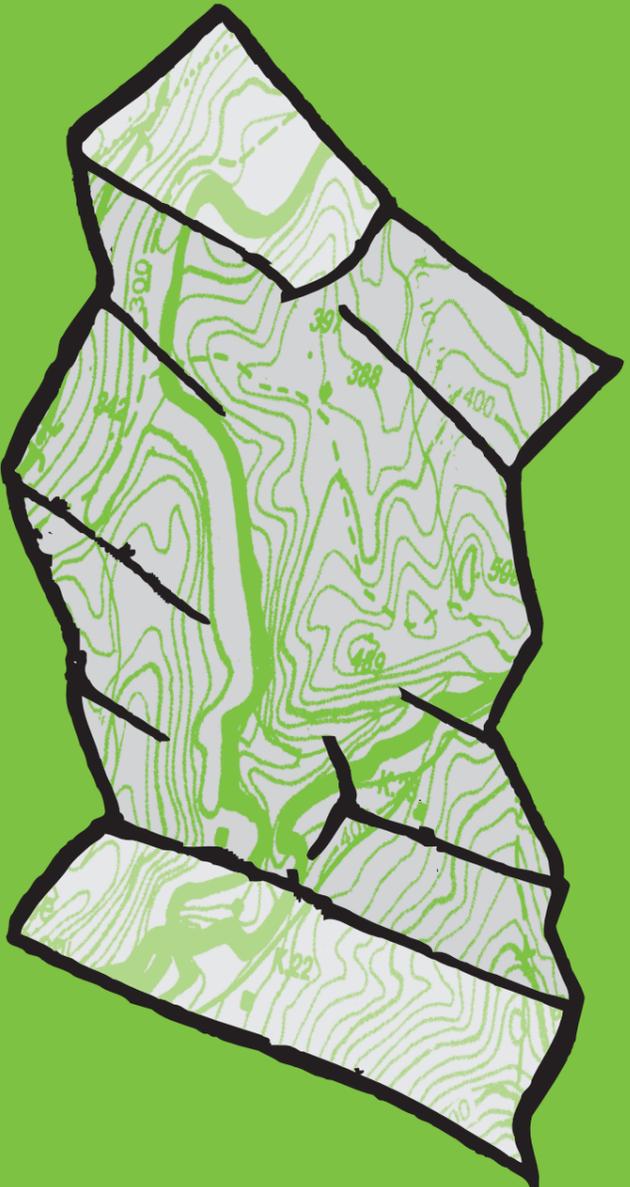
7 Hemos llegado a Huambo





  
Interacción  
Oxfam





# Estación 1



## KUITO

Sois los habitantes de un pequeño pueblo, Kuito, en Angola. País con muchos recursos naturales: madera, minerales, diamantes, petróleo, pesca, etc. Desde hace ya un tiempo personas de otros países, grandes potencias, os los van quitando.

A pesar de que ellos son más fuertes, conseguís que no os roben estas riquezas de vuestra tierra. Pero, para continuar haciendo lo que siempre habían hecho, provocan una guerra en vuestro país.

La guerra llega y tenéis que huir rápidamente ya que las bombas empiezan a caer. Cogéis lo que podéis. Os tenéis que esconder hasta que pase la guerra. No sabéis cuanto tiempo tendréis que estar en las montañas.





## LA MONTAÑA

Estáis huyendo durante muchos días. Tenéis que beber, comer, os tenéis que abrigar, saber dónde estáis y calentaros por la noche. Por lo tanto, necesitáis: cantimploras, pan, ropa de abrigo, un mapa de la zona y un mechero.





## EL RÍO

Tenéis que atravesar un río. En la orilla opuesta hay un campo de refugiados de una ONG. Estáis agotados, tenéis frío, hambre, sed. Necesitáis llegar hasta allí pero tenéis que cruzar este río muy caudaloso. No existe ningún puente y no tenéis fuerzas para cruzarlo a nado.





## EL CAMPO DE REFUGIADOS

Ya lleváis mucho tiempo en el campo de refugiados. Aquí no caen bombas pero estáis como en una prisión. La guerra se está acabando. Queréis volver a vuestro pueblo, pero para hacerlo, tenéis que ir en grupos de 12 personas (4 grupos).

En el campo os facilitan herramientas para volver a trabajar la tierra, comida y bebida para el viaje, ropa de abrigo y semillas para plantar. Tenéis que trabajar en equipo para conseguirlos.





## EL REGRESO

El viaje de regreso es laborioso pero si entre todos os ayudáis, seguro que lo conseguiréis. Tenéis que hacer el viaje poniendo la máxima atención posible ya que fuera del camino marcado todo está lleno de minas antipersona. Si las pisáis podéis morir o perder las piernas. Os tenéis que concentrar.





## DESPLAZADOS

Ya habéis llegado todos, los 24. Tenéis que cultivar los campos, pero están llenos de minas, como el camino. Deberían quitarse pero no disponéis de las máquinas que se requieren para hacerlo. Además, es demasiado caro. Cuesta mucho dinero desminar y vosotros no tenéis dinero.

Así pues, no hay otro remedio que abandonar vuestra tierra, vuestro pueblo. El nuevo gobierno os cede unas tierras lejos de aquí. Os tenéis que volver a desplazar llevando con vosotros todas vuestras pertenencias.

Una ONG os suministrará semillas para cultivar cuando lleguéis. Sabéis que en el campo muchas cosas se llevan encima de la cabeza. Vosotros también sois campesinos.





## HEMOS LLEGADO A HUAMBO

Ya habéis llegado a vuestra nueva casa. Para alcanzar el desarrollo tenéis que trabajar duro. Tenéis que reconstruirlo todo y eso requiere mucho esfuerzo. Si lo conseguís ya podréis descansar tranquilamente y llevar una vida digna.

