



Camiño a Huambo Xincana



Intermón
Oxfam



Camiño a Huambo

Xincana



Intermón
Oxfam

Autor: Ferran Polo

Dirección colección: Eva Quintana

Traducción: Luisa Diéguez

Coordinación autoría: Raquel León

Coordinación producción: Elisa Sarsanedas

Ilustracións: Àngel Sauret

Deseño: Lluís Torres

Primeira edición: xullo 2001

© Autoría: Ferran Polo

© Ilustracións: Àngel Sauret

© INTERMÓN OXFAM

Roger de Llúria, 15. 08010 Barcelona

Tel. 93 482 07 00 • Fax 93 482 07 07 • E-mail: intermon@intermon.org

ISBN: 84-8452-090-0

Depósito legal: B-35-537-01

Impresión: Gràfiques Castellbisbal, s.l.

Impreso en España

Queda rigorosamente prohibida, sen a autorización escrita dos titulares do "copyright", a reprodución total ou parcial desta obra por calquera medio ou procedemento.

Impreso en papel exento de cloro.

- Co grupo-clase poderíamos, colectivamente, ir establecendo e recollendo no taboleiro, a choiva de ideas e sentimentos que o xogo espertou entre o alumnado.
- Identificar cada estación do xogo coa realidade de millóns de persoas.
- Localizar onde suceden estas cousas.
- Recoller os sentimentos que eles experimentaron nas distintas estacións (medo, desconcerto, angustia, ledicia, satisfacción, contrariedade, etc.)
- Pensar entre todos algún lema que recolla a opinión da clase respecto a esta problemática. Confeccionalo e colgalo en clase.
- Establecer algunha actuación que poderíamos facer como clase: por exemplo, darllo a coñecer ó resto da escola (denuncia). Ou sumarse á campaña “Adeus ás armas”.

Nota: As actividades foron adoptadas ou extraídas da *Alternativa del Juego I y II*.
Fonte: Seminario de Educación para la Paz, APDH, Los libros de la Catarata, Madrid.

Material necesario	
Estación 1	Fichas recortables adxuntas.
Estación 2	Cartolinas para debuxar.
Estación 3	Debuxar un río no chan con xiz (3 cadeiras por grupo).
Estación 4	Unha caixa de cartón grande, un caldeiro, unha manta, un saco cheo de papeis.
Estación 5	Banco de ximnástica ou algún aparello parecido que permita realiza-la proba de equilibrio. Tamén se pode facer con marcas no chan.
Estación 6	Saquiños de area ou de legumes (para cada alumno), cordón ou corda, elementos que fagan de obstáculos...

Reflexión posterior

Obxectivos

1. Identifica-las consecuencias da guerra para a poboación civil.
2. Recoñecer conceptos: persoas refuxiadas, persoas desprazadas.
3. Descubri-lo traballo en equipo como método no que cada membro achega diferentes habilidades e/ou capacidades.
4. Gozar da satisfacción que proporciona vence-las dificultades de forma colectiva.

Temporización

Unha sesión para o xogo.
Unha sesión para a reflexión.

Destinatarios

Un grupo clase: 24 alumnos e alumnas (8 grupos de 3 membros)

Intencionalidades

Esta xincana (ou diferentes xogos cooperativos enlazados) intenta reproducir-lo éxodo ó que se ven obrigados millóns de seres humanos, como unha das consecuencias dos conflitos armados.

A peregrinaxe destas persoas e as probas que deben superar na realidade non son festivas como as que aquí se propoñen, pero si garda un certo paralelismo con elas: para saír adiante, para sobrevivir, para repoñerse, para saír das rúas sen saída, para supera-los obstáculos, teñen que facelo en equipo, colectivamente.

Por esta razón, as probas baséanse en xogos cooperativos, onde o grupo ten que funcionar como un conxunto no que cada persoa pode achegar diferentes habilidades e capacidades.

É preciso, unha vez rematado o xogo, facer unha reflexión mediante as asociacións e extrapolacións das situacións vividas polo alumnado e establecer un certo paralelismo entre estas e as que se ven obrigados a vivi-los verdadeiros protagonistas.

O sentimento de compaixón que nos espertan as persoas refuxiadas e as persoas desprazadas pode ser negativo no referente ó crecemento moral, se non nos motiva a facer, a actuar, xa sexa mediante accións de denuncia, protesta e/ou de axuda.

Desenvolvemento do xogo

ESTACIÓN 1 ● KUITO

Situación:

Sodes os habitantes dunha pequena aldea, Kuito, en Angola, país con moitos recursos naturais: madeira, minerais, diamantes, petróleo, pesca... Desde hai xa un tempo persoas doutros países, grandes potencias, vánvolo quitando. A pesar de que eles son máis fortes, conseguides que non vos rouben estas riquezas da vosa terra. Pero, para continuar facendo o que sempre fixeran, provocan unha guerra no voso país. A guerra chega e tedes que fuxir rapidamente xa que as bombas empezan a caer. Colléde-lo que podedes e tedes que fuxir. Tédesvos que agachar ata que pase a guerra. Non sabedes canto tempo teredes que estar nas montañas.

Acción:

Cada un dos 8 grupos irá pasando separadamente, tralo sorteo da orde de saída, por un lugar onde en 20" os compoñentes do grupo terán que recoller 5 cousas entre as que se lle presenten. Transcorrido o tempo quedarán coas que teñan na man. As cousas serán cartonciños cos debuxos de: 3 latas de coca-cola, un mapa da zona, un martelo, diñeiro, un compact con algúns CD, un acendedor, 3 cantimploras, un televisor, unha cámara de vídeo, roupa de abrigo, 100 tazos, pratos e cubertos, unha vídeo consola, pan, un teléfono móbil.

ESTACIÓN 2 ● A MONTAÑA

Situación:

Estades fuxindo durante moitos días. Tedes que beber, comer, tédesvos que abrigar, saber onde estades e quentarvos pola noite. Polo tanto precisades: cantimploras, pan, roupa de abrigo, un mapa da zona e un acendedor.

Acción:

Se levades estas cinco cousas, poderedes sobrevivir e iredes á estación 3. Se vos falta algunha destas cousas teredes que debuxalas e iredes á cola.

ESTACIÓN 3 ● O RÍO

Situación:

Tedes que atravesar un río. Na beira oposta hai un campo de refuxiados dunha ONG. Estades esgotados, tedes frío, fame, sede. Precisades chegar ata alí pero tedes que cruzar este río moi caudaloso. Non existe ningunha ponte e non tedes forzas para cruzalo a nado.

Acción:

Hai tres cadeiras en ringleira. Tedes que subirvos ás cadeiras e atravesa-lo río. Para facelo, os tres do grupo soben ás dúas primeiras cadeiras. Agarran a cadeira libre desde arriba das cadeiras e colócana diante. Avanzan e van repetindo o mesmo ata chegar á outra beira.

ESTACIÓN 4 ● O CAMPO DE REFUXIADOS

Situación:

Xa levades moito tempo no campo de refuxiados. Aquí non caen bombas pero estades coma nun cárcere. A guerra está acabando. Queredes volver á vosa aldea, pero para facelo teredes que ir en grupos de 12 persoas (4 grupos). No campo facilitaranvos ferramentas para poder volver traballa-la terra, comida e bebida para a viaxe, roupa de abrigo e sementes para plantar. Teredes que traballar en equipo para conseguilas.

Acción:

Os compoñentes dun mesmo grupo van atados polos nocellos. Os catro grupos están unidos por unha corda atada á cintura (un de cada grupo é suficiente). Cada grupo sitúase nun vértice dun cadrado imaxinario. Diante de cada grupo (a un par de metros) no chan hai unha das catro cousas necesarias para o regreso. Téñense que coller todas en 30". Cando as teñan prepáranse para ir á estación 5.

ESTACIÓN 5 ● O REGRESO

Situación:

A viaxe de regreso é laboriosa pero se entre todos vos axudades, seguro que o conseguiredes. Tedes que face-la viaxe poñendo a máxima atención posible xa que fóra do camiño marcado todo está cheo de minas antipersoas. Se as pisades podedes morrer ou perde-las pernas. Tédesvos que concentrar.

Acción:

Os doce colócanse de pe enriba dun dos bancos correlativos de ximnástica, levando as catro cousas recollidas anteriormente. Teñen que avanzar ata que todos pasasen tódolos bancos, pero pola cola. O último pasa á primeira posición e así sucesivamente. Se cae algún obxecto ou suxeito, volven empezar. Tamén se pode facer con marcas no chan.

ESTACIÓN 6 ● DESPRAZADOS

Situación:

Xa chegastes todos, os 24. Tedes que cultiva-los campos, pero están cheos de minas, como o camiño. Deberían quitarse pero non dispoñedes das máquinas que se precisan para facelo. Ademais, é demasiado caro. Custa moito diñeiro desminar e vós non tedes diñeiro. Polo tanto, non hai outro remedio que abandona-la vosa terra, a vosa aldea. O novo goberno cédevos unhas terras lonxe de aquí. Tédesvos que volver desprazar levando convosco tódalas vosas pertenzas. Unha ONG subministraravos sementes para cultivar cando cheguedes. Sabedes que no campo moitas cousas se levan enriba da cabeza. Vós tamén sodes campesiños.

Acción:

Cada alumno leva un saquiño de area ou legumes enriba da cabeza e non se pode tocar. Nas mans leva algo de pouco peso aínda que dun certo volume. Todos teñen que chegar cun saquiño enriba da cabeza. Se a algún lle cae non pode recollelo el mesmo, teno que facer outra persoa, a cal tamén ten que volverllo colocar enriba da cabeza. Pódense poñer obstáculos: cordas a medio metro de altura, bancos, cadeiras, mesas, etc.

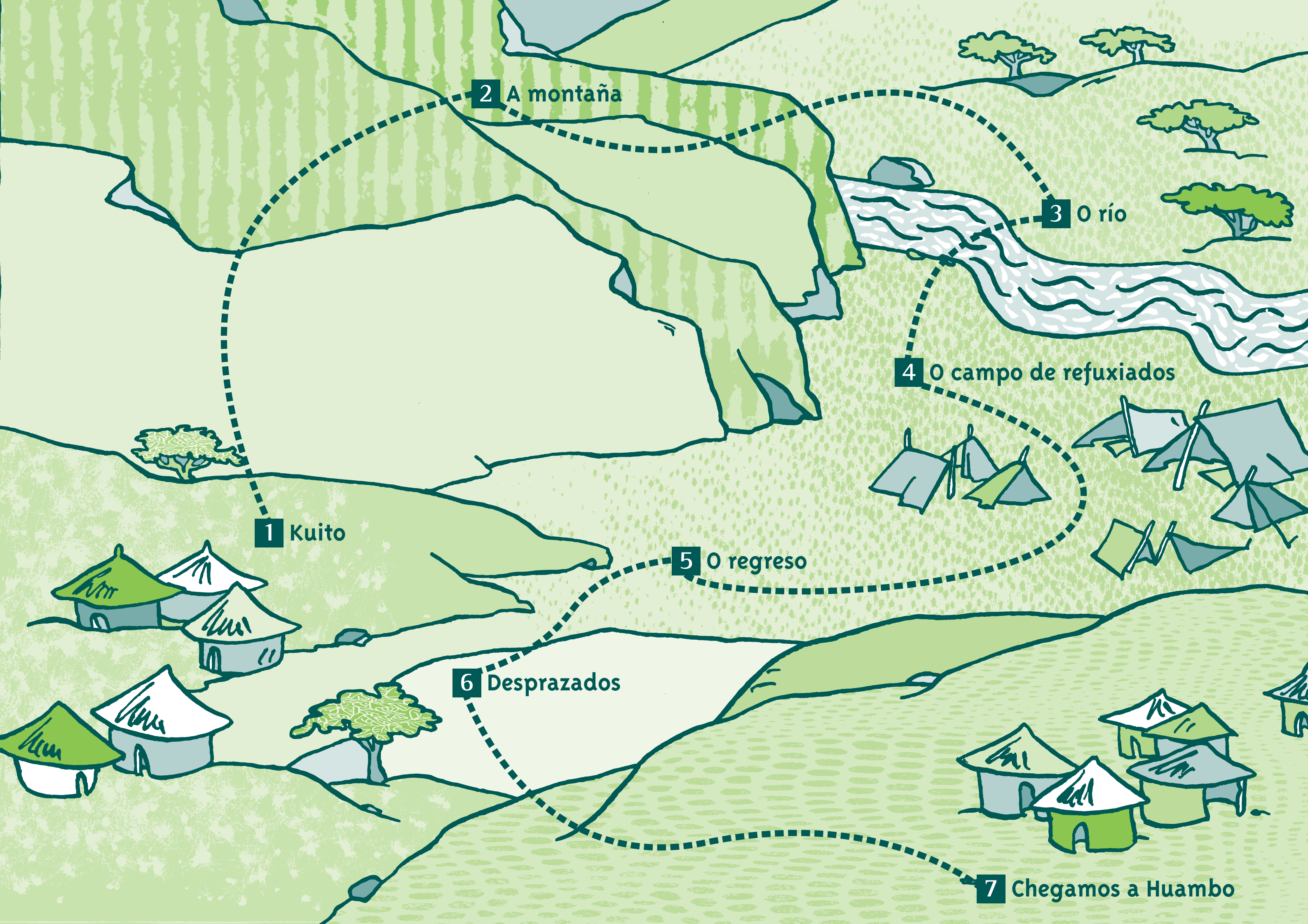
ESTACIÓN 7 ● CHEGAMOS A HUAMBO

Situación:

Xa chegastes á vosa casa. Para acada-lo desenvolvemento tedes que traballar duramente. Tedes que reconstruílo todo e iso require moito esforzo. Se o conseguides xa poderedes descansar tranquilamente e levar unha vida digna.

Acción:

O grupo forma unha ringleira, un detrás doutro. A man esquerda sobre o ombreiro esquerdo do de diante. A man dereita agarra o pe dereito do de diante. Cando todos están en posición e sen soltarse, o primeiro debe agarrar ó da fila formando un círculo. Cando se conseguiu, sóltanse sen perde-la posición e cada un debe sentar sobre os xeonllos do de detrás. Cando todos están sentados, formando un círculo, teñen que avanzar dando unha volta enteira, avanzando cara ó desenvolvemento.



2 A montaña

3 O río

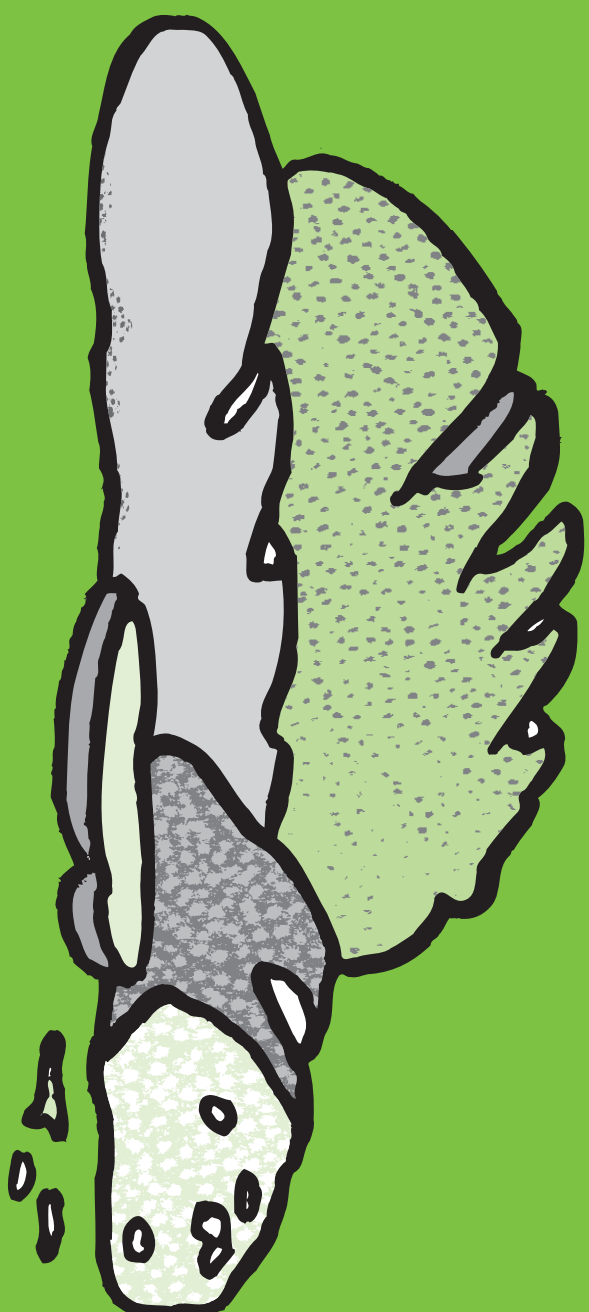
4 O campo de refuxiados

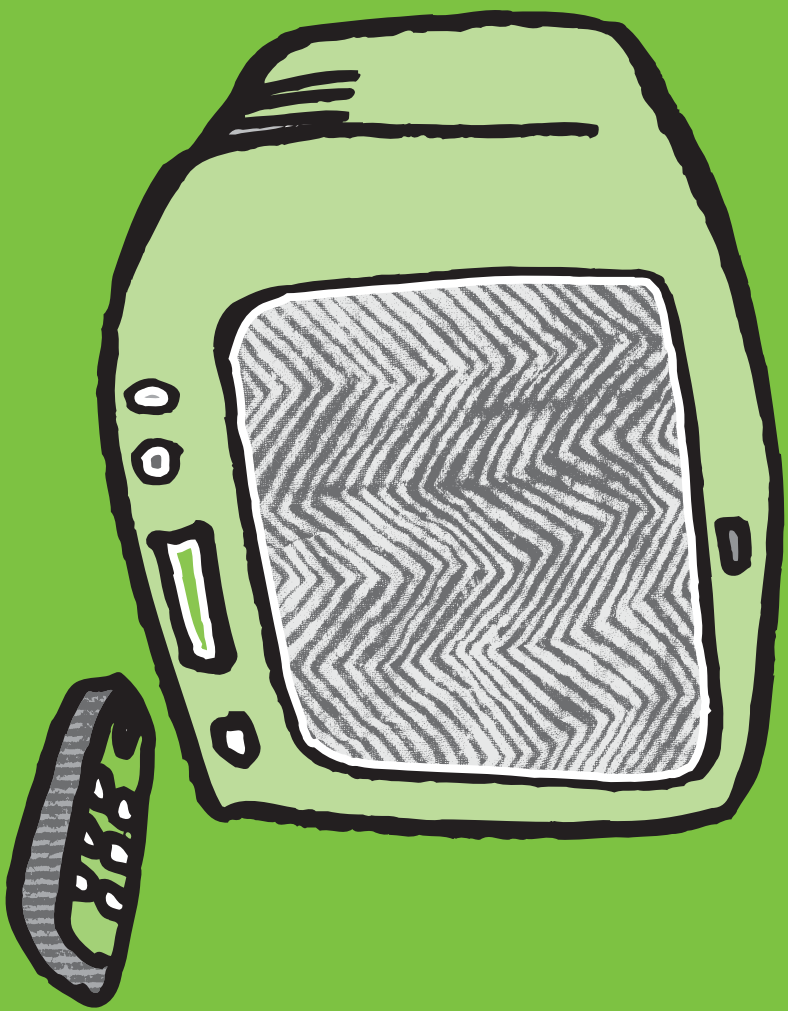
1 Kuito

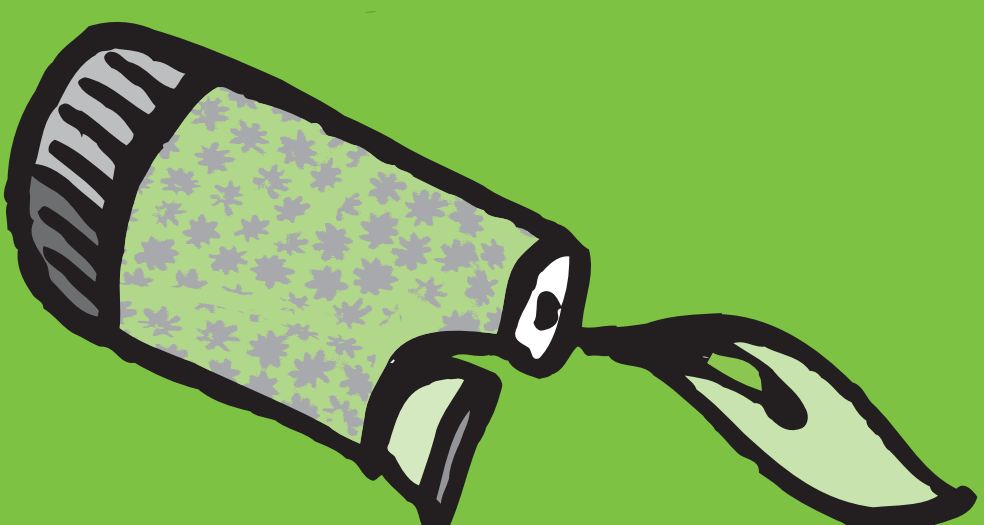
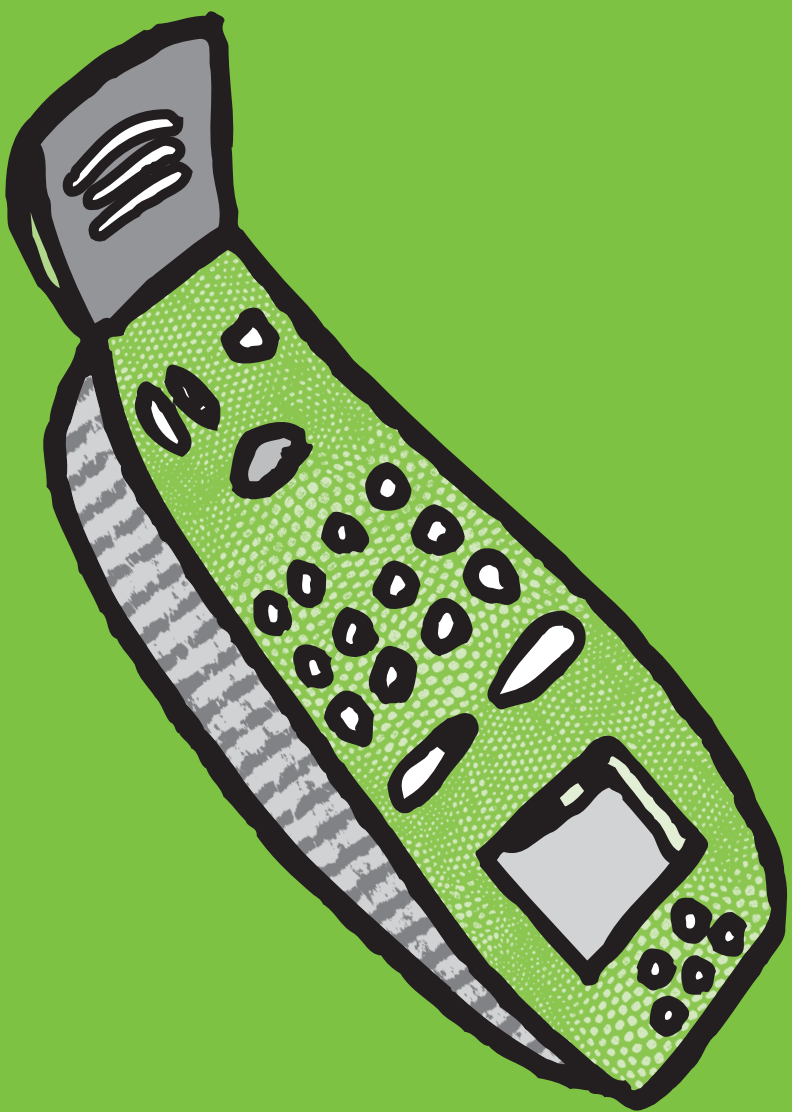
5 O regreso

6 Desprazados

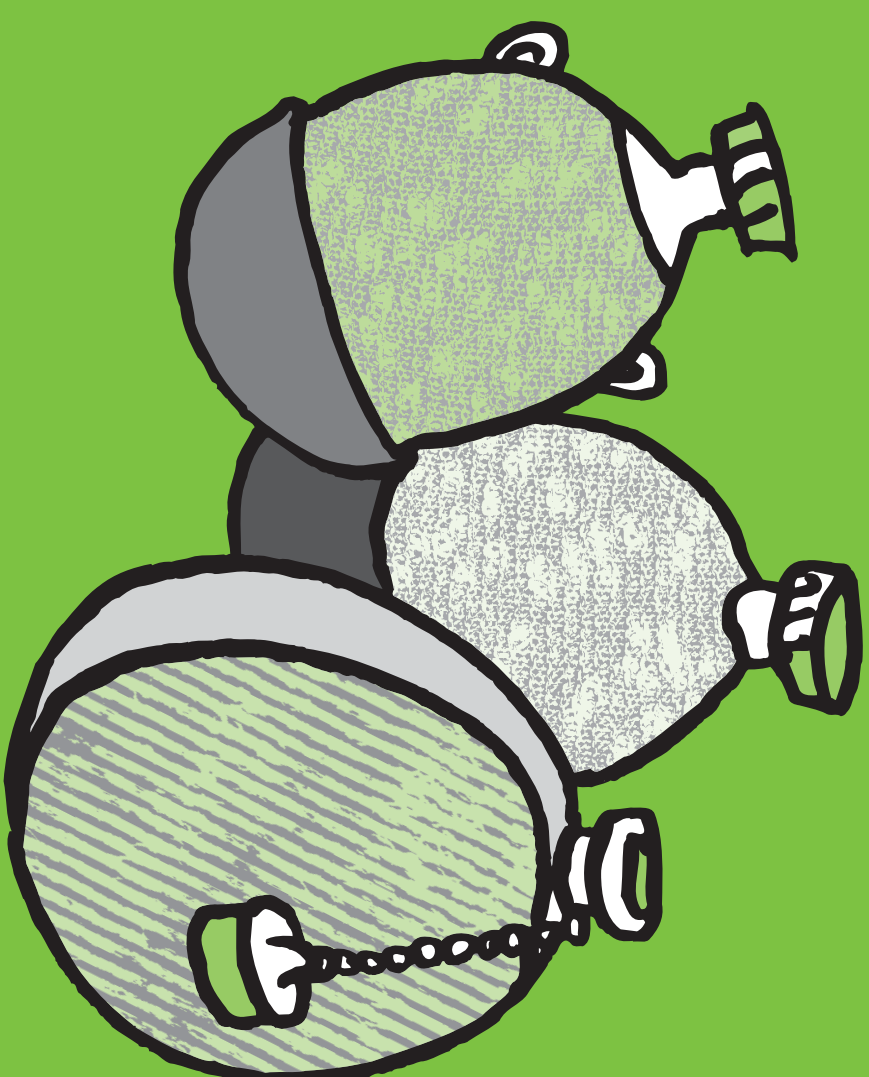
7 Chegamos a Huambo

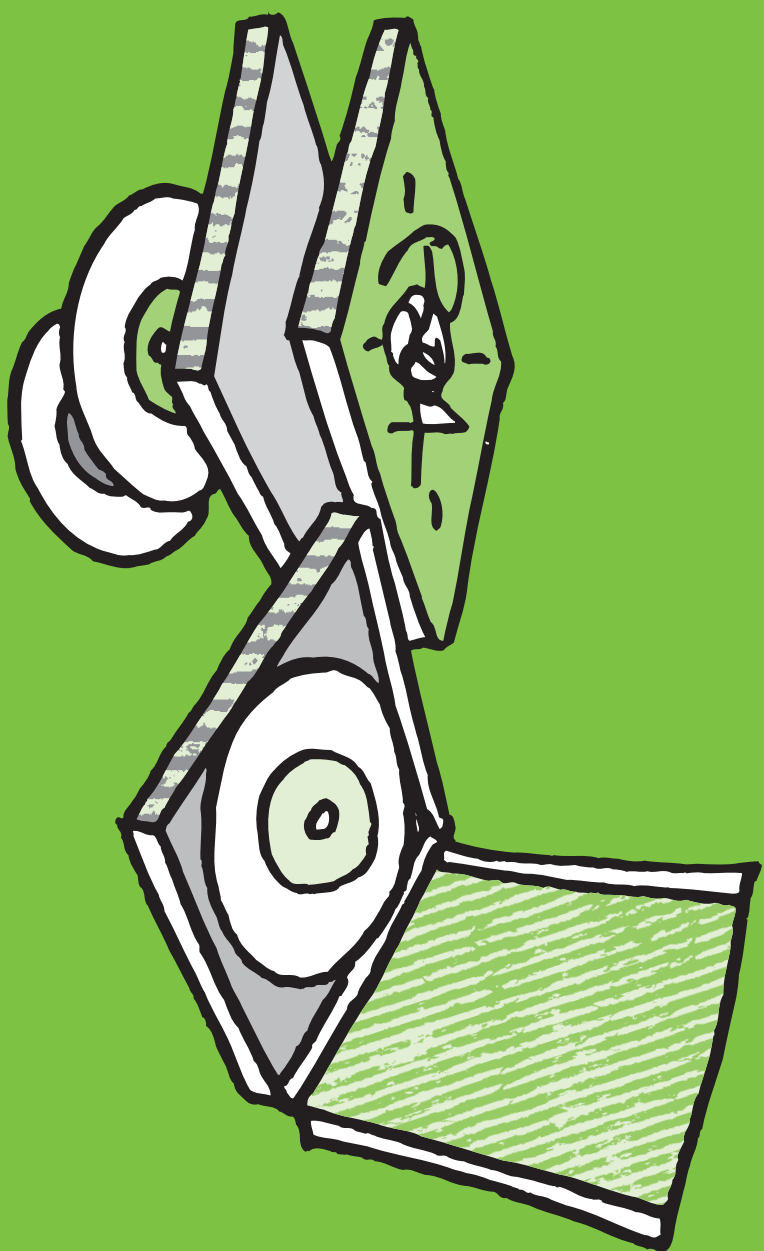







Intermón
Oxfam







KUITO

Sodes os habitantes dunha pequena aldea, Kuito, en Angola, país con moitos recursos naturais: madeira, minerais, diamantes, petróleo, pesca... Desde hai xa un tempo persoas doutros países, grandes potencias, vánvolo quitando.

A pesar de que eles son máis fortes, conseguides que non vos rouben estas riquezas da vosa terra. Pero, para continuar facendo o que sempre fixeran, provocan unha guerra no voso país.

A guerra chega e tedes que fuxir rapidamente xa que as bombas empezan a caer. Colléde-lo que podedes e tedes que fuxir. Tédesvos que agachar ata que pase a guerra. Non sabedes canto tempo teredes que estar nas montañas.





A MONTAÑA

Estades fuxindo durante moitos días. Tedes que beber, comer, tédesvos que abrigar, saber onde estades e quentarvos pola noite. Polo tanto precisades: cantimploras, pan, roupa de abrigo, un mapa da zona e un acendedor.





O RÍO

Tedes que atravesar un río.
Na beira oposta hai un campo de refuxiados dunha ONG.
Estades esgotados, tedes frío, fame, sede. Precisades chegar ata alí pero tedes que cruzar este río moi caudaloso.
Non existe ningunha ponte e non tedes forzas para cruzalo a nado.





O CAMPO DE REFUXIADOS

Xa levades moito tempo no campo de refuxiados. Aquí non caen bombas pero estades coma nun cárcere. A guerra está acabando. Queredes volver á vosa aldea, pero para facelo teredes que ir en grupos de 12 persoas (4 grupos).

No campo facilitaranvos ferramentas para poder volver traballa-la terra, comida e bebida para a viaxe, roupa de abrigo e sementes para plantar. Teredes que traballar en equipo para conseguilas.





O REGRESO

A viaxe de regreso é laboriosa pero se entre todos vos axudades, seguro que o conseguiredes. Tedes que face-la viaxe poñendo a máxima atención posible xa que fóra do camiño marcado todo está cheo de minas antipersoas. Se as pisades poderedes morrer ou perde-las pernas. Tédesvos que concentrar.





DESRAZADOS

Xa chegastes todos, os 24. Tedes que cultiva-los campos, pero están cheos de minas, como o camiño. Deberían quitarse pero non dispoñedes das máquinas que se precisan para facelo. Ademais, é demasiado caro. Custa moito diñeiro desminar e vós non tedes diñeiro.

Polo tanto, non hai outro remedio que abandona-la vosa terra, a vosa aldea. O novo goberno cédevos unhas terras lonxe de aquí. Tédesvos que volver desprazar levando convosco tódalas vosas pertenzas.

Unha ONG subministraravos sementes para cultivar cando chegedes. Sabedes que no campo moitas cousas se levan enriba da cabeza. Vós tamén sodes campesiños.





CHEGAMOS A HUAMBO

Xa chegastes á vosa casa.
Para acada-lo desenvolvemento
tedes que traballar duramente.
Tedes que reconstruílo todo e
iso require moito esforzo.
Se o conseguides xa poderedes
descansar tranquilamente e
levar unha vida digna.

