

Castell de cartes

Edat

A partir de 12 anys, aproximadament.

Continguts

Violència directa, violència estructural, violència cultural. Pau positiva, pau negativa, cultura de pau. Resolució de conflictes i noviolència.

Participants

Entre 10 i 20 persones, aproximadament.

Desenvolupament

De primer es divideix el grup en tres equips. A un d'ells, en privat, se'ls explica que a continuació crearem un conflicte entre els altres dos equips i ells seran observadors. Hauran d'apuntar què passa (què fan els jugadors, què diuen, què senten, etc.). Les consignes són: no relacionar-se per res amb els jugadors i apuntar tot el que vegin, ho considerin d'interès o no.

Als altres dos equips els anomenarem A i B. A l'equip A se li dóna un joc de cartes, una pastilla de plastilina, una "estoreta" de joc (d'aquelles de color verd). A l'equip B se li dóna un joc de cartes i una superfície lliscant (per exemple, un vidre).

A tots dos equips se'ls explica que són dues poblacions de l'edat mitjana i que han de fer un castell de cartes que simbolitzarà la fortificació que els defensarà de l'enemic (l'altre equip). Tenen vint minuts per fer el castell i l'equip que en acabar el compte enrere, tingui el castell més gran, guanyarà el joc. És molt important remarcar que l'objectiu és guanyar, guanyar i guanyar. I que només comptaran els castells que estiguin drets en l'últim segon del compte enrere.

Es fa un rètol ben visible que digui "Objectiu: guanyar! Tot s'hi val" i es comença el joc. L'animador no ha d'intervenir per a res en el joc. Ni tan sols hauria de respondre a les preguntes que els jugadors li facin. En tot cas, pot orientar els observadors per tal que facin bé la seva tasca.

Un cop passats els 20 minuts, s'inicia un debat, començant amb els apunts dels observadors i continuant amb els comentaris dels jugadors de tots dos equips. De primer, cal fer èmfasi en els sentiments i les reaccions que hi ha hagut durant el desenvolupament del joc, deixant que tothom pugui explicar-se. Un cop iniciat el diàleg, cal anar avançant cap a l'anàlisi del conflicte que s'ha produït, tot aprofundint en les seves causes. Finalment, s'han de buscar realitats del nostre món que siguin comparables al conflicte que ha tingut lloc.



Coses que acostumen a passar:

- ▶ Els participants del grup B s'avorreixen i es desmotiven perquè veuen que no poden guanyar.
- ▶ Els participants del grup A se senten els "senyors" de la situació. Són els qui estableixen les normes.
- ▶ Algú de l'equip B prova de negociar un intercanvi de materials, sense èxit, o demana caritat.
- ▶ Algú de l'equip B intenta robar material a l'equip A.
- ▶ Algú fa malbé el castell de l'altre equip i comença una "guerra oberta" (que el monitor o monitora ha de deixar que tingui lloc, sense que s'arribi a les mans, òbviament).
- ▶ Algú s'enfada de debò malgrat que és un joc.
- ▶ Durant el desenvolupament del joc es formen estratègies de guerra, defenses "militars", etc. (la plastilina acostuma a acabar servint de míssils balístics).

Simbolismes de la dinàmica:

- ▶ L'objectiu de guanyar l'altre representa la competitivitat típica del neoliberalisme (els estats més rics, generalment occidentals, volen seguir sent els més rics).
- ▶ El repartiment injust del material simbolitza la violència estructural del món (injustícia econòmica).
- ▶ Les actituds dels jugadors són, tot sovint, comparables a les actituds dels països (no reconeixement de la injustícia, sentiments de superioritat i inferioritat, tendència a la defensa "armada", negativa a cooperar de veritat, sentiment de bondat de l'equip A quan en realitat fa una caritat misèrrima, etc.).
- ▶ Notes: Per fer més dinàmica l'activitat, es pot donar material inútil a l'equip B per tal de crear confusió (per exemple una màquina de fer forats o uns imperdibles). D'aquesta manera s'aconsegueix donar-los esperances, que ben aviat es converteixen en frustració.

Algunes reflexions a les quals és bo arribar:

- ▶ Les actituds agressives davant del conflicte mai el solucionen, sinó que l'empitjoren.
- ▶ La causa de l'aparició de la violència és, principalment, una injustícia estructural (uns tenen material millor que els altres).
- ▶ L'objectiu competitiu del joc és incompatible amb la cooperació entre els dos grups, i això dona com a resultat uns castells més petits que els que es podrien haver fet cooperant i sense esbatussar-se.
- ▶ Si en lloc de dir que no hi ha normes, n'haguéssim consensuat algunes, el conflicte s'hauria resolt d'una manera molt diferent.
- ▶ Amb unes altres actituds personals (noviolentes) haurien pogut ajudar a fer els castells més alts... es podia haver "desobeït" l'objectiu de "guanyar"? Què hagués passat?

Amb llicència Creative Commons – Està permesa la reproducció total o parcial i la seva modificació d'aquesta fitxa sempre i quan se'n citi la procedència i autoria de la *Fundació per la Pau* i no se'n tregui cap profit econòmic.



Fundació per la Pau

c/ Casp 31, 2n 1a A - 08010 Barcelona
Telèfon: 93 302 51 29 Fax: 93 301 75 62
E-mail: info@fundacioperlapau.org
www.fundacioperlapau.org