

A RESISTENCIA



LENTES VIOLETAS
para entidades socioeducativas



Licencia Creative Commons 4.0.



A RESISTENCIA



Nº PARTICIPANTES

De 10 a 100 participantes. Pode adaptarse eliminando personaxes (e os seus valores asociados) e facerse en contextos sen monitorado de apoio pedindo ás participantes que interpreten unha personaxe.

IDADES

De 12 anos en diante.

CONTIDOS

- O patriarcado como estrutura social xeradora de desigualdades.
- A necesidade de respostas colectivas ante os problemas estruturais.
- A participación social como ferramenta de transformación social.

OBXECTIVOS

- Expoñer diversas situacións nas que os estereotipos de xénero pesan e condicionan as nosas vidas.
- Propor estratexias para paliar, contrarrestar ou eliminar estes xeitos de opresión.

AMBIENTACIÓN

Este xogo está ambientado nos Xogos da Fame, a famosa saga escrita por Suzanne Collins e levada ao cine máis adiante, e toma como inspiración parte do seu mundo e personaxes.

ESPAZOS NECESARIOS

Espazo amplo como un patio, un parque ou o interior dun edificio no que se poidan aproveitar corredores e cando menos unha sala.

MATERIAIS QUE INCLÚE ESTA CAIXA

- Cartas de Valores.
- Tarxetas de rol para as personaxes.
- 1 folia de Acordos de Novo Panem por grupo.

OUTROS MATERIAIS

- Rotuladores / bolígrafos para escribir os acordos.
- Opcionalmente: disfraces para ambientar un pouco ás distintas personaxes [atoparás propostas nas súas tarxetas de rol] e capas negras ou suadoiros con capucha.

PREPARACIÓN

Se autoimprimes o material o ideal é que pidas as Cartas de Valores a unha imprenta e que as plastifiquen para poder reutilizalas.

DESENVOLVEMENTO

AMBIENTACIÓN E LANZAMENTO (15 min)

En Panem, gobernada polo tiránico Presidente Snow, as normas impostas perpetúan cada vez máis as desigualdades. Dende que sobreviviu aos Xogos da Fame Katniss Everdeen ve como estas normas resultan cada vez máis abafantes e condicionan máis e máis as vidas das e dos habitantes de Panem. As participantes, recentemente unidas á Resistencia, deben axudar aos habitantes de diferentes distritos a liberarse das imposicións de Snow suxerindo ás personaxes de cada distrito propostas colectivas que poderían transformar a realidade. Se o consiguen pode que se unan á Resistencia e xuntas construírán un Novo Panem.

CONSIGNAS

A personaxe de **Katniss**, líder da resistencia, dá as consignas:

- As participantes deben ter coidado, deben seguir as normas ou serán apresadas e levadas ante o terrible presidente Snow:
 - Deben camiñar os homes diante.
 - As mulleres non poden falar directamente ás figuras de autoridade, un home ten que facer de portavoz.
 - Se hai discrepancias dentro do grupo, farase o que digan os homes de maior idade.

- Non poden tocar as personaxes.

- Para interactuar con elas debe estar **TODO** o grupo xunto e falar ordenadamente.

- Poden facerlles preguntas pero o fundamental é darlles algunha proposta útil.
- Cando o grupo faga unha proposta que poida axudar a mudar esa realidade atendendo a solucións colectivas a personaxe entregará a carta de Valor.

- Para liberar un distrito cando menos tres grupos deben pasar por el, facer as súas propostas e conseguir a Carta de Valor. Deben anotar os valores e propostas nos Acordos de Novo Panem.

- Os grupos poden coordinarse para lograr o obxectivo, pero está prohibido. Snow e os axentes da paz poden capturalos e sometelos a “terribles torturas” se os descubren.

Para evitar ser descubertos polos Axentes da Paz deben moverse lenta e silandeiramente.

PERSONAXES E XOGO: (35 min)

Nas tarxetas de rol atoparás as historias e o xeito de actuar das diferentes personaxes, procura repartilas de xeito que as persoas se sintan cómodas co seu rol.

A medida que vaian liberando distritos deberán anotar os Acordos de Novo As personaxes poden moverse polo espazo de xogo e interactuar un pouco entre elas, pero o seu obxectivo é falar con todos os grupos de participantes posibles no tempo asignado a esta parte do xogo. Deberán guiar ás persoas participantes para obter dos grupos propostas de solucións colectivas aos seus problemas. Procuraremos evitar solucións do tipo “vai a terapia” ou “tes que aprender a quererte a ti mesma”.

Panem na súa folla de acordos, xunto a cada distrito os grupos apuntarán o valor recuperado e con que propostas o conseguiron. Katniss andará preto para axudalas a organizarse para conseguir liberar todos os distritos.

Como repasamos nas consignas, para liberar un distrito tres grupos deben pasar por el. Se actuamos como personaxe, unha vez tres grupos teñan pasado polo noso distrito, poñémonos unha capa negra ou capucha e pasamos a ser Axentes da Paz de Snow na Mansión Snow. Habilitaremos un espazo algo agochado (unha sala, un recuncho nun patio...) como Mansión Snow, todas as personaxes deben saber onde é antes de comezar o xogo.

PECHE (20 min)

Katniss estará pendente de que os grupos que teñan pasado por tres distritos entren á mansión. Se o fan moi rápido podemos animalos a liberar máis distritos. Advirte ás participantes de que dentro da Mansión Snow deberán ser especialmente coidadosas, os Axentes da Paz e híbridos que os protexen non poden velas pero si escoitalas. Se as detectan as mandarán a facer probas con Snow ou as botarán da sala para que comecen de novo. Deben conseguir achegarse en máximo sixilo aos Vixiantes para que en segredo se unan á resistencia e asinen os Acordos de Novo Panem.

Cando unha participante consiga achegarse en absoluto sixilo a un/unha Vixiante Xefe esta asinará o acordo e pasará a ser aliade, polo que xa non enviará as participantes a facer probas con Snow e fará a vista gorda cando as escoite. Cando todos os grupos participantes teñan asinado os seus acordos poles Vixiantes Xefe capturarán xuntas a Snow. Unha vez capturado leremos as definicións de cada valor e os acordos tomados para garantilos.

REFLEXIÓN (20 min)

Ao final da actividade, Katniss guía unha reflexión:

- Vedes paralelismos coa vida real nalgunha das situacións?
- No xogo, para combater o patriarcado precisamos estratexias, leis e dereitos que nos dean solucións colectivas, pero que facedes vós na vosa vida real ante estas situacións? Que podemos pedir a outras persoas?
- Se estivéramos nun campamento poderíamos aproveitar para establecer acordos de campa.

TEMPO TOTAL

1h 30' é o tempo mínimo pero con grupos grandes se podes adicar 2h mellor.

RECURSOS PARA IMPRIMIR

