



Desobedecer la estrella

Edades

9-17 años.

Resumen

Proponemos un juego cuyo objetivo es mostrar la importancia del ingenio, la desobediencia y la unión para poder evitar el mal. La *Estrella del Mal*, un grupo violento que ha conquistado el gobierno del país por la fuerza (sobornos, amenazas, muertes...), debe llegar a tomar el control real sobre cada estamento. Los siete estamentos deben procurar ser lo bastante inteligentes como para comunicarse y unirse resistiendo y desobedeciendo.

Participantes

(Mínimo 16, 2 por grupo)

- **Siete estamentos**
 - Oficina de comunicación
 - Obreros
 - Basureros
 - Camareros de restaurante
 - Mecánicos
 - Banqueros
 - Activistas
- **La Estrella del Mal**

Lugar

Juego exterior, dispersados en un diámetro de unos 30 m.

Material

- **Disfraces y material para los estamentos**
 - Oficina de comunicación: megáfono (o micrófono y altavoz) y mesa con papel y bolígrafos para escribir los comunicados.
 - Obreros: pequeños carteles para clavarlos en el suelo.
 - Basureros: escobas y bolsas grandes de basura.
 - Camareros: mesas, sillas y utensilios para simular el restaurante.
 - Mecánicos: llaves inglesas de cartón.
 - Banqueros: un teclado de ordenador y una caja de cartón agujereada que simulará la ventanilla de la oficina.
 - Activistas: un mapa del territorio. El estamento dispone de dos trapos blancos (coraje). Poseer un trapo blanco convierte en inmune a una víctima del trapo negro (miedo) de la Estrella del Mal.
 - Todos: papel y bolígrafos
- **La Estrella del Mal:** cajas grandes de cartón pintadas con el logo de la estrella negra, que simulen coches con los que circularán por el terreno. Cada miembro tiene un trapo negro (*miedo*), un botecito de pintura infantil (*humillación*) y una carta roja (*violencia directa*).

Objetivos

La *Estrella del Mal* empieza con el marcador a cero y debe conseguir sumar 10 puntos para conquistar el país. Cada estamento empieza con el marcador de vidas a 7 y

debe resistir con alguna vida hasta el final, negándose a prestar servicios a la Estrella. El juego termina si la Estrella alcanza los 10 puntos (l a Estrella gana), si alguno de los estamentos se queda sin vidas (pierden los estamentos y la Estrella, país destrozado), o bien si todos los estamentos resisten durante 7 «semanas» de juego (cada semana son 2 minutos) sin perder todas las vidas (los conquistadores se cansan y abandonan, los estamentos ganan).

Desarrollo del juego

Cada estamento y la Estrella tienen 5 minutos iniciales para reunirse y pensar cómo pueden alcanzar su objetivo: uno, evitar que la Estrella del Mal tome el control de lo que hacen (pueden intentar cambiar los carteles de los caminos o intercambiar el lugar de dos estamentos, o hacer otras acciones durante los 2 minutos «semanales»); los otros, acordar cómo actuar para obligarlos a obedecer. Quien hace de guía sugiere a los activistas que tomen la iniciativa enseguida y sean creativos, que cambien su forma de actuar cada vez. Durante estos 5 minutos iniciales, los activistas tendrían que ser rápidos y hacer llegar a todos los estamentos un mensaje muy concreto de cómo pueden comunicarse todos cada semana de juego. Por ejemplo: la primera semana lo harán con un código cifrado que establecerá la oficina de comunicación con el megáfono; la segunda, será un papel que el barrendero tendrá escondido dentro de una bolsa; la tercera, será un papel enrollado en la comida del camarero...; y, así, cada estamento se encargará de mandarlo una semana sin que la Estrella lo sepa, hasta llegar a las 7 semanas. La Estrella irá inspeccionando, preguntando y pidiendo lo que sea necesario al estamento (reparar un coche, comer en el restaurante, dinero...). Si el estamento coopera, pierde 1 punto de vida. Si se niega, la Estrella irá forzándolos de palabra para que obedezcan. Pueden tocar a alguien con el trapo negro (miedo), y en este caso, la semana siguiente que vuelvan a tocarla, aquella persona muere y sale del terreno de juego. Pueden también pintar a alguien con pintura en la frente, y el estamento al cual pertenece pierde autoestima (lo han



humillado), y, por tanto, pierde un punto de vida. Si, en cambio, cansada que no coopere, la Estrella decide sacar la tarjeta roja a la persona, entonces está ejerciendo violencia directa: la víctima sale del terreno de juego, pero la Estrella pierde 1 punto por mala reputación. Si el estamento se quedara sin miembros, también pierde todas las vidas.

El juego se inicia y durante 2 minutos los estamentos intentan hacer vida normal (el restaurante sirve a los estamentos, en comunicación recoge dinero del banquero para pagar las emisiones, los activistas visitan y animan a los estamentos...) e intentan pasarse clandestinamente el mensaje de la convocatoria, empezando por el estamento al que le toca difundirlo esa semana. Mientras tanto, la Estrella debe interactuar con los estamentos para encontrar el mensaje y obligarles a que le sirvan. Al cabo de 2 minutos se detiene el juego y se recuentan los puntos de la «semana» en el marcador. Cada 2 minutos que se activa el juego, los estamentos pierden 1 de los 7 puntos de vida que tienen. Para seguir alimentando a su familia, necesitan algunos puntos de vida. Cada estamento recupera 1 punto si durante los 2 minutos consiguen hacer llegar al resto de participantes el día, la hora y el lugar de la próxima manifestación pública sin que la Estrella del Mal se entere. Por eso, al terminar los 2 minutos, un representante de cada estamento lleva por escrito a la persona que guía la actividad, el día, la hora y el lugar que han entendido que será la convocatoria de manifestación para permanecer unidos. Si 6 o 7 estamentos lo han entendido bien, en la convocatoria habrá suficiente gente y, por tanto, seguirán

presionando (todos recuperan 1 punto de vida). Si no, la Estrella ganará 2 puntos en su conquista del país (no hay suficiente unidad para detenerla)

Conclusiones finales

Al final, en grupo, es necesario dejar claro que engañar, desobedecer o rechazar el atender a alguien está mal, si no es el caso de que la persona quiere ejercer un daño muy evidente (matar a alguien...). Solo en estos casos, estas acciones son necesarias para evitar el mal sin tampoco hacer daño al agresor. Todos vamos contra el mal, NO contra quien lo practica. Procuremos cambiar los sentimientos de odio por sentimientos de humanidad, así podremos seguir manteniéndonos firmes. Evalúe la experiencia: ¿Cómo os habéis sentido? A la hora de actuar, ¿de qué modo os ha unido la complicidad para no ser dominados?