



FICHA CLAN/COMUNIDAD #CAMPAMENTOSCOUT



SCOUTS[®]
Construir un Mundo Mejor

ASDE
España



LA DEMOCRACIA ES COSA DE TODAS Y TODOS

FICHA DE LA ACTIVIDAD:

Ámbito: Educación para la Paz y el Desarrollo **Edades:** de 17 a 21 años

Tipo: Stalking / Juego de rol / Juego límite **Lugar:** Indiferente

Objetivos:

- Asentar unos conocimientos básicos acerca de la política como herramienta de organización de la sociedad.
- Generar una conciencia crítica y responsable.

DESARROLLO:

Se presenta, como propuesta, una actividad base. Pretende ser una guía para el/la animador/a Rover para que, en función de la realidad de su Sección, la adapte y/o mejore.

Ambientación:

El Clan Rover, se encuentra ahora mismo bajo una inestabilidad política de gobierno. Existe desconfianza, descontrol... El Clan/Comunidad no dispone de bienes ni de materias primas. El Clan/Comunidad no tiene países amigos con los que negociar...

Esta tensa situación desemboca en una gran guerra civil, que genera una inestabilidad política. Cada Rover/Compañero deberá de desenvolverse por sí mismo si quiere sobrevivir.

Tras la gran tempestad, poco a poco va llegando la calma... Necesitamos juntarnos, aunar fuerzas... Necesitamos un orden para convivir... La política llama a las puertas de nuestra razón.

A lo largo del juego los Rovers irán investigando qué es la política, qué tipos de ideologías podemos encontrar, qué es lo que defienden...

Desarrollo:

Se proponen una serie de dinámicas en un horario determinado. Cada una de las dinámicas tiene como fin cumplir una serie de objetivos educativos con los Rovers/Compañeros. Es por ello se pueden cambiar y/o adaptar las dinámicas, pero siempre teniendo en cuenta los objetivos que persiguen.

Entre dinámica y dinámica se propone un tiempo de debate y reflexión.

Los Scouters serán los representantes de la ONU que asisten de mediadores al conflicto generado en el Clan/Comunidad. Es por ello que, en algún lugar de la campa (donde se vayan a realizar los debates) colocarán una bandera blanca y ese lugar se considerará "tierra de nadie" o "tierra de paz".

En algún lugar de la campa se colocará una gran cartulina o papel continuo a modo de muro, en el que los Rovers/Compañeros podrán escribir sus pareceres, conclusiones, experiencias y vivencias a lo largo de todo el juego. Este "muro" será como el muro de Berlín. El objetivo es que al final del juego estén ahí todas sus inquietudes.

Se invita a todas las Secciones que llevéis a cabo el juego a que os hagáis una foto junto con el "muro" y lo compartáis en las redes sociales de ASDE.

El juego comenzará con un stalking nocturno. A la mañana siguiente se seguirá con el desarrollo normal de la actividad.

A continuación se presenta el planing general:

- Noche: Stalking.
- Durante el día siguiente: resto de actividades.

1. La gran guerra (Stalking nocturno) (1 hora aprox.)

Objetivos:

- Dividir el Clan/Comunidad.
- Derrocar el gobierno actual.

Historia:

- El país no puede más... Estamos en bancarrota. La educación, la sanidad... todo ha sido privatizado. Ya no hay igualdad. O tienes dinero o no eres nadie. La seguridad ha sido comprada. La riqueza se concentra en un 0,001% de la población... ¡No podemos más!

Desarrollo:

- El animador, que representa el gobierno y estatus político actual, se coloca en un lugar despejado. Éste permanecerá a la vista.
- Estará siempre fuera de un gran círculo de 5 m de diámetro (aprox.) al que no podrá acceder, en cuyo centro se colocará un objeto (llaves u otros).
- El animador, solamente podrá moverse alrededor de dicho círculo, sin meterse en el interior.
- Los Rovers/Compañeros (que serán los sublevados) tratarán de conseguir el objeto sin ser vistos por el animador, o en su defecto, aproximarse lo más posible sin ser reconocidos.
- Si el gobierno identifica a un sublevado, lo llama por su nombre, enviándolo lejos.
- A su vez, cada sublevado portará, en la parte trasera de su pantalón una pañoleta que representará su vida. Podrán tener luchas entre ellos, pues el objetivo es que solamente gane un rover. Si te quitan la pañoleta te eliminan.
- El juego termina cuando uno de los participantes coja el objeto situado en el centro del círculo sin ser visto por el gobierno.

Una vez haya ganado alguien (se pueden hacer más rondas) se les explicará que la guerra civil ha terminado... Han derrocado al gobierno, pero ya no existe una ley, un sistema político que guíe a la ciudadanía... Empieza el período de transición... pero ¿a qué? Les recomendáis que cierren bien sus casas, que guarden sus bienes... incluso que abandonen el país... No estamos a salvo... No hay orden.

Al día siguiente, se tendrá preparado el primer juego (juego 2). Dará comienzo al inicio de la mañana (lo ideal es que no desayunen más que lo que posteriormente encuentren). En principio, se les despertará y explicará el juego, para que empiecen inmediatamente.

2. Sobrevive: juego límite de supervivencia**Objetivos:**

- Vivir experiencia sin gobierno ni ley: experiencia de supervivencia.
- Vivir situación de caos y desigualdad.

Desarrollo:

- El animador ha escondido por todo el campamento los recursos necesarios para sobrevivir ese día: botellas con agua, la comida (latillas sin etiqueta), algún trozo de pan...etc.
- Los Rovers/Compañeros, han de encontrar los recursos y seleccionar los que se quieren quedar.
- En primer lugar, los Rovers/Compañeros han de irse cada uno por su cuenta y establecer una base fija: montar un refugio.
- Para ello necesitarán material, que podrán encontrar en la campa escondida (un doble toldo, pita...). Hay material limitado, por lo que probablemente unos Rovers/Compañeros encuentren cosas y otros

no. No hay ley, así que pueden robarse mutuamente.

- Sin vivac no podrán coger el resto de cosas.
- A continuación tendrán que coger el agua. (También limitada)
- Por último las latillas con comida y las herramientas (abre latas, navaja multiusos...).

• Cada fase se señalará con un toque de silbato siguiendo el siguiente orden:

- Búsqueda de elementos constructivos (5 min)
 - Construcción de refugio (20 min)
 - Tiempo de robar (4 min)
 - Búsqueda de agua (5 min)
 - Tiempo de robar (3 min)
 - Búsqueda de latas (5 min)
 - Tiempo de robar (4 min)
 - Búsqueda de herramientas (5 min)
 - Tiempo de robar (6 min)
- Las normas básicas del juego son:
- Siempre habrá menos elementos que jugadores, para que éstos puedan robarse entre ellos, establecer alianzas, etc...
 - Tendrán que tener obligatoriamente un vivac construido (cuanto más escondido mejor para ellos).
 - En ese lugar dejarán su recolección.
 - No podrán cargar con más de dos objetos. Tendrán que coger una o dos cosas (como mucho) y dejarlo más tarde en la base.
 - Realmente será el desayuno, la comida y la cena del día. Que se lo tomen en serio.

El Scouter (la ONU) llamará a la "tierra de paz" para comenzar la primera reunión una vez finalizado el juego.

3. Primer debate

Objetivos:

- Analizar y compartir lo vivido.

Guía para el debate:

- ¿Habéis conseguido reunir los recursos necesarios para sobrevivir?
- ¿Qué dificultades habéis tenido?
- ¿Creéis que un sistema ordenado os habría ayudado a que todos tuvieseis lo mismo?
- ¿La política habría sido la solución? ¿O bien algún tipo de ideología política concreta?

4. Explicación de Política. Debate

Objetivos:

- Entender el concepto de política.
- Guía para el debate:
 - La política (del latín *politicus* y ésta del griego antiguo πολιτικός 'civil, relativo al ordenamiento de la ciudad o los asuntos del ciudadano'), es una rama de la moral que se ocupa de la actividad, en virtud de la cual una sociedad libre, compuesta por mujeres y hombres libres, resuelve los problemas que le plantea su convivencia colectiva. Es decir, en el momento en que hay dos personas se hace necesaria la política para establecer una serie de "normas" de convivencia.
 - Los Rovers/Compañeros pueden compartir su visión...

5. Reparto de papeles

Objetivos:

- Entregar roles y asumir distintas ideologías políticas.

Desarrollo:

- Se explicará que se entregará un rol que deberán seguir en todo momento. (En anejos).
- Se entregará a cada persona un papel con los siguientes roles:
- Pueblo: no tienen rol. Tienen que seguir a aquel que crean líder, según sus intereses e ideales.
 - Autócrata.
 - Comunista.
 - Demócrata.
 - Republicano.
 - Liberalista.
- A raíz de ahí, cada uno, en un debate, deberá de exponer sus ideas y pensamientos SIN decir claramente cuáles son y sin que se sepa el rol que tiene cada uno, con el fin de que los líderes capten gente en sus filas.
- A continuación se formarán grupos en función de sus intereses.
- El objetivo de las personas que tienen rol definido es captar a muchos seguidores. Para ello pueden ofrecer cargos, comida (que ya posean) o algún tipo de favor.

6. Debate

Objetivos:

- Reflexionar acerca de los ideales políticos, la presión de los mismos, la corrupción...

Guía:

- ¿Cómo os habéis sentido aquellos que erais pueblo?
- ¿Os habéis sentido presionados?
- ¿Por qué ideal os habéis sentido más atraídos?
- ¿Habéis escogido por la persona o porque compartís las ideas?
- ¿Los líderes habéis sido coherentes con vuestros ideales?

7. Formas de Gobierno**Objetivos:**

- Reflexionar sobre distintos ideales políticos.
- Poner en práctica distintos modelos y realizar un análisis de los mismos.

Desarrollo:

- Se realizará una serie de minijuegos con los modelos políticos comentados:
 - Autocracia.
 - Comunismo.
 - Democracia
 - República
 - Liberalismo
- Las personas que hubiesen tenido el papel en la ronda anterior ocuparán el cargo de "presidente" en cada uno de los juegos, en función de sus ideales (por ejemplo, en el juego de la autocracia, el autócrata será el líder, y podrá tener favoritismos con aquellos que fueron sus aliados en partidas anteriores).

Los juegos son:**AUTOCRACIA:**

- En un terreno amplio, se posicionan dos "porterías" en ambos extremos como si de un campo de fútbol se tratase.
- Se forman dos equipos.
- El objetivo de cada equipo es meter el balón en la portería contraria. Solo se puede coger el balón con la mano.
- El líder autócrata, podrá decir NORMAS siempre que quiera, que se aplicarán solamente al equipo contrario. Por ejemplo, en el transcurso del juego puede decir: "¡Todos con las manos a la espalda!" y el equipo contrario tendrá que hacer lo que diga. Ejemplos pueden ser: "¡El suelo quema!" (y lo tendrán que representar), "¡Sois bailarinas!" y tendrán que bailar... etc.
- El equipo que más goles meta ganará.
- El líder autócrata estará primero en un equipo y luego en el otro.

COMUNISMO:

- Tendrán que coger toda la comida almacenada.
- Ésta será entregada al líder comunista, que repartirá de forma equitativa la comida y el agua.
- A partir de ahí, quienes ganen su favor, obtendrán más comida.
- Para ello los Rovers/Compañeros propondrán diversas pruebas que tendrán que realizar (ejemplo: "yo por ti y por tu favor, me untaré una oreja con nocilla").

DEMOCRACIA:

- Entre todos decidirán un juego al que jugar y le harán añadiendo dificultades de forma consensuada.
- A lo largo del juego, el líder demócrata podrá "eludir" las normas y evitar cumplir con las mismas.
- Por ejemplo: se juega al pilla-pilla y se decide que todos irán a la pata coja. El líder podrá incumplir con ello.

REPÚBLICA:

- Entre todos decidirán un juego al que y le harán añadiendo dificultades de forma consensuada.
- El líder siempre deberá cumplir con la norma.

LIBERALISMO:

- Se volverá a juntar toda la comida conseguida.
- Habrá un concurso de preguntas, juegos y pruebas por equipos.
- Los equipos, por cada acierto, se llevarán una lata de comida escogida.

8. Debate**Objetivos:**

- Reflexionar acerca de todo lo anterior.

Guía:

- ¿Qué características habéis encontrado a lo largo de los tipos de Gobierno?
- ¿Qué opinión tenéis acerca de los mismos?
- ¿Entendéis cada sistema?
- Etc...

9. Debate final**Objetivos:**

- Reflexionar sobre todo lo visto y sentido a lo largo del día

- Poner en común lo experimentado.
- Hacer una reflexión sobre la política y la situación actual en España.

Desarrollo:

- Todos los rovers comentarán lo experimentado a lo largo del día.
- Podrán resolver diversas dudas que hayan tenido y pondrán en común sus opiniones.
- Por último, terminarán de poner impresiones en el "muro del clan".
- Se harán una foto con el mismo y lo romperán, simbolizando que han roto con sus dudas e inquietudes.

SUGERENCIAS Y OBSERVACIONES

El muro se aconseja irlo rellenando durante todo el día, con cuestiones, experiencias durante el juego, dudas... El simbolismo de romperlo al final es como romper con todas las dudas que se tenían.

Para cualquier duda o aclaración puedes contactar con nicogsl589@gmail.com

ANEXOS: Papeles

AUTOCRACIA:

Una autocracia, del griego «*τον εαυτò του*» (uno mismo) y «*krátos*» (gobierno o poder), es un sistema de gobierno en la medida en que su autoridad recae sobre una sola persona o grupo que no tiene o no reconoce ningún tipo de regulación o limitación para ejercer su poder. La concepción absolutista de la soberanía definió la monarquía absoluta de Luis XIV en la Francia del siglo XVII, pero el término autocrático se aplicaba particularmente al régimen de los zares de Rusia, cuyo poder no estaba condicionado teóricamente por ningún cuerpo intermedio, ley, tradición o usos y costumbres que debieran respetar.

COMUNISMO:

El comunismo es una ideología social caracterizada por el control y planificación colectiva de la vida comunitaria, la abolición de la propiedad privada de los medios de producción sobre el trabajo y la eliminación de las clases sociales.¹ La doctrina comunista, cuya base es la colectivización de la propiedad de los medios de producción, fue fundada por los pensadores socialistas alemanes del siglo XIX Karl Marx y Friedrich Engels como una interpretación revolucionaria de la historia: un permanente conflicto por el excedente material, cuyo inicio se debe a la aparición de la propiedad que pone fin al comunismo primitivo y separa a la sociedad en clases de acuerdo a su forma de adquisición de recursos. Según el marxismo, las diferentes relaciones de producción que vinculan a los hombres requieren de la explotación, y estas relaciones generan con el tiempo las condiciones para ser

reemplazadas por otras formas de explotación superiores, en una secuencia revolucionaria de modos de producción. Sin embargo, esta lucha de clases se extingue luego de que su última etapa, la sociedad capitalista, entra en una crisis interna que sólo puede resolverse a través de una revolución comunista. Para llegar a este fin debe organizarse un partido comunista que conquiste el poder político estableciendo un período de dictadura del proletariado hasta que desaparezcan las clases sociales y el Estado pueda abolirse, aunque esta interpretación sólo es compartida en la actualidad por los marxistas-leninistas.

DEMOCRACIA:

La democracia (el latín tardío *democratia*, y este del griego *δημοκρατία* *dēmokratía*¹) es una forma de organización social que atribuye la titularidad del poder al conjunto de la ciudadanía. En sentido estricto, la democracia es una forma de organización del Estado en la cual las decisiones colectivas son adoptadas por el pueblo mediante mecanismos de participación directa o indirecta que confieren legitimidad a sus representantes. En sentido amplio, democracia es una forma de convivencia social en la que los miembros son libres e iguales y las relaciones sociales se establecen de acuerdo a mecanismos contractuales.

La democracia se puede definir a partir de la clásica clasificación de las formas de gobierno realizada por Platón, primero, y Aristóteles, después, en tres tipos básicos: monarquía (gobierno de uno), aristocracia (gobierno «de los mejores» para Platón, «de los menos», para Aristóteles), democracia (gobierno «de la multitud» para Platón y «de los más», para Aristóteles).

Hay democracia indirecta o representativa cuando la decisión es adoptada por personas reconocidas por el pueblo como sus representantes. Hay democracia participativa cuando se aplica un modelo político que facilita a los ciudadanos su capacidad de asociarse y organizarse de tal modo que puedan ejercer una influencia directa en las decisiones públicas o cuando se facilita a la ciudadanía amplios mecanismos plebiscitarios consultivos.

Finalmente, hay democracia directa cuando la decisión es adoptada directamente por los miembros del pueblo, mediante plebiscitos vinculantes, elecciones primarias, facilitación de la iniciativa legislativa popular y votación popular de leyes, concepto que incluye la democracia líquida. Estas tres formas no son excluyentes y suelen integrarse como mecanismos complementarios en algunos sistemas políticos, aunque siempre suele haber un mayor peso de una de las tres formas en un sistema político concreto.

No debe confundirse República con Democracia, pues aluden a principios distintos, la república es el gobierno de la ley mientras que democracia significa el gobierno del pueblo.

REPÚBLICA:

República (del latín *respublica*, 1 'cosa pública', 'lo público'; y este de *res*, 'cosa', y *pública*, 'pública'), 2 en sentido amplio, es un sistema político que se fundamenta en el imperio de la ley (constitución) y la igualdad ante la ley (al igual que otros regímenes basados en el Estado de derecho) como la forma de frenar los posibles abusos de las personas que tienen mayor poder, del gobierno y de las mayorías, con el objeto de proteger los derechos fundamentales y las libertades civiles de los ciudadanos, de los que no puede sustraerse nunca un gobierno legítimo. A su vez la república escoge a quienes han de gobernar mediante la representación de toda su estructura con el derecho a voto. El electorado constituye la raíz última de su legitimidad y soberanía. Muchas definiciones, como la de *Encyclopædia Britannica* de 1922, resaltan también la importancia de la autonomía y del Derecho (incluyendo los Derechos Humanos) como partes fundamentales para una república.³ No debe confundirse república con democracia (del griego *δημοκρατία*, *dimokratía*, 'poder del pueblo'; y este de *ἄνθρωπος*, 'pueblo' y de *κράτος*, *krátos*, 'poder'), pues aluden a principios distintos; la república es el gobierno de la ley mientras que democracia significa el gobierno del pueblo.

LIBERALISMO:

El liberalismo es la doctrina política que defiende la libertad individual y la iniciativa privada, limitando la intervención del Estado y de los poderes públicos en la vida social, económica y cultural. Asimismo, se identifica como una actitud que propugna la libertad y la tolerancia en las relaciones humanas, fundamentada en el libre albedrío. Promueve, en suma, las libertades civiles y económicas, y se opone al absolutismo, al despotismo ilustrado y al conservadurismo. Constituye la corriente en la que se fundamentan tanto el Estado de derecho, como la democracia participativa y la división de poderes.

Desde sus primeras formulaciones, el pensamiento político liberal se ha fundamentado sobre tres grandes ideas:

Los seres humanos son racionales y poseen derechos individuales inviolables, entre ellos, el derecho a configurar la propia vida en la esfera privada con plena libertad, y los derechos a la propiedad y la felicidad. Esto se basa en los tres derechos naturales de John Locke: vida, libertad y propiedad privada.

El gobierno y, por tanto, la autoridad política, deben resultar del consentimiento de las personas libres, debiendo regular la vida pública sin interferir en la esfera privada de los ciudadanos.

El Estado de Derecho obliga a gobernantes y gobernados a respetar las reglas, impidiendo el ejercicio arbitrario del poder.



SCOUTS[®]

Construir un Mundo Mejor

ASDE

España

