

Refugeoly

Presentació i indicacions bàsiques

Quin tipus de joc és el Refugeoly?

El Refugeoly és un joc el propòsit del qual és facilitar la comprensió de la crisi humanitària de les persones refugiades: els motius dels seus desplaçaments i els riscos que corren durant els seus intents per arribar a un país d'acollida.

La característica fonamental del joc és l'ús de diners per part d'els/les jugadors/es. El joc mostra que per a poder arribar a països d'acollida les persones refugiades necessiten grans quantitats de diners, i la forma dramàtica com progressivament van minvant: al pagar a les màfies que controlen els viatges i passos de fronteres, al comprar aliments i altres productes necessaris durant el llarg trajecte, al pagar la paperassa necessària per demanar asil, etc.

El nom Refugeoly està inspirat en el Monopoly: en un es fan servir els diners per comprar propietats, i en l'altre per poder comprar el dret a sobreviure.

El joc ha estat elaborat a partir del testimoni de persones refugiades procedents majoritàriament de Síria, el Pakistan, l'Iraq, Líbia, l'Afganistan, el Kurdistan i diferents països d'Àfrica, així com dels testimonis de voluntaris/es d'ONGs de camps de persones refugiades de Grècia, Turquia, Espanya i França. No obstant això, **les dificultats que troben les persones migrants que aspiren a l'estatut de refugiades en altres zones del món són semblants** (presència de les màfies, corrupció policial, subsistència durant el trajecte, despeses burocràtiques per a aconseguir l'estatut de persona refugiada al país d'acollida, etc.), de manera que el joc es pot utilitzar, segons on es jugui, posant el focus d'interès en altres zones conflictives del món.

Regles Bàsiques

Per a la seva utilització a l'aula es pot optar per dues opcions: de manera conjunta tota l'aula amb un tauler de gran format a terra, o com a joc de taula, en petits grups. En el primer cas es formen grups d'alumnes en representació, cada grup, d'una persona migrant.

La mecànica és com la del Joc de l'Oca: es van tirant els daus, avançant caselles, i assumint els beneficis o adversitats segons la casella a la qual s'arriba.

Si un jugador/a es queda sense diners deixa de jugar: el seu viatge cap a un país d'acollida queda frustrat.

Per a cada jugador/a el joc finalitza quan aconsegueix la casella 39. Per exemple: si el jugador/a es troba a la casella 37 i li surt un 4, comptarà fins a la casella 39 i després dues cap endarrere, fins a la 37 un altre cop.

Despeses d'els/les jugadors/es. Si el dau cau en les caselles 1, 3 i 13, els imports han d'ingressar-se en la casella "Despeses de Jugadors/as".

Jugar amb bitllets simulats

Cada jugador/a comença amb 10.000 \$ distribuïts d'aquesta forma:

30 x 100 \$ / 8 x 500 \$ / 3 x 1000 \$.

El banc ONG comença amb 10.000 \$ (10 x 1000).

El banc de la MÀFIA comença sense diners.

DESPESES del VIATGE també comença sense diners.

Jugar sense bitllets simulats

Si no es volen imprimir els bitllets, també es pot jugar portant la comptabilitat dels diners anotant les despeses i ingressos en un paper. Els diners inicials disponibles seran els mateixos.

Crèdits

Refugeoly és una iniciativa de Vinny Montag (2019), distribuïda sota llicència Creative Commons BY-NC-SA (reconeixement de l'autoria + limitació a usos no comercials + autorització d'obres derivades sota la mateixa llicència), amb algunes adaptacions en aquesta ocasió a càrrec del Grup d'Educació d'Amnistia Internacional Catalunya.

La versió original en anglès està disponible en www.refugeoly.org