

Refugeoly

Presentación e indicaciones básicas

¿Qué clase de juego es Refugeoly?

Refugeoly es un juego cuyo propósito es facilitar la comprensión de la crisis humanitaria de las personas refugiadas: los motivos de sus desplazamientos y los riesgos que corren durante sus intentos para llegar a un país de acogida.

La característica fundamental del juego es el uso de dinero por parte de los/las jugadores/as. El juego muestra que para poder llegar a países de acogida las personas refugiadas necesitan grandes cantidades de dinero, y la forma dramática como progresivamente va menguando: al pagar a las mafias que controlan los viajes y pasos de fronteras, al comprar alimentos y otros productos necesarios durante el largo trayecto, al pagar el papeleo necesario para pedir asilo, etc.

El nombre Refugeoly está inspirado en el Monopoly: en uno se usa el dinero para comprar propiedades, y en el otro para poder comprar el derecho a sobrevivir.

El juego ha sido elaborado a partir del testimonio de personas refugiadas procedentes mayoritariamente de Siria, Pakistán, Irak, Libia, Afganistán, Kurdistán y distintos países de África, así como de los testimonios de voluntarios/as de ONGs de campos de personas refugiadas de Grecia, Turquía, España y Francia. No obstante, **las dificultades que encuentran las personas migrantes que aspiran al estatuto de refugiadas en otras zonas del mundo son similares** (presencia de las mafias, corrupción policial, subsistencia durante el trayecto, gastos burocráticos para conseguir el estatuto de persona refugiada en el país de acogida, etc.), de forma que el juego puede ser utilizado, según donde se juegue, poniendo el foco de interés en otras zonas conflictivas del mundo.

Reglas Básicas

Para su utilización en el aula se puede optar por dos opciones: de forma conjunta toda la aula con un tablero de gran formato en el suelo, o como juego de mesa, en pequeños grupos. En el primer caso se forman grupos de alumnos/as en representación, cada grupo, de una persona migrante.

La mecánica es como la del Juego de la Oca: se van tirando los dados, avanzando casillas, y asumiendo los beneficios o adversidades según la casilla a la que se llega.

Si un jugador/a se queda sin dinero deja de jugar: su viaje hacia un país de acogida queda frustrado.

Para cada jugador/a el juego finaliza cuando alcanza la casilla 39. Por ejemplo: si el jugador/a se encuentra en la casilla 37 y le sale un 4, contará hasta la casilla 39 y luego dos hacia atrás, hasta la 37 de nuevo.

Gastos de los/las jugadores/as. Si se cae en las casillas 1, 3 y 13, los importes han de ingresarse en la casilla "Gastos de Jugadores/as".

Jugar con billetes simulados

Cada jugador/a comienza con 10.000 \$ distribuidos de esta forma:

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

El banco ONG comienza con 10.000 \$ (10 x 1000).

El banco de la MAFIA comienza sin dinero.

GASTOS del VIAJE también comienza sin dinero.

Jugar sin billetes simulados

Si no se quieren imprimir los billetes, también se puede jugar llevando la contabilidad del dinero anotando los gastos e ingresos en un papel. El dinero inicial disponible será el mismo.

Créditos

Refugeoly es una iniciativa de Vinny Montag (2019), distribuida bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA (reconocimiento de la autoría + limitación a usos no comerciales + autorización de obras derivadas bajo la misma licencia), con algunas adaptaciones en esta ocasión a cargo del Grup d'Educació de Amnistia Internacional Catalunya.

La versión original en inglés está disponible en www.refugeoly.org