

El juego del labrador

El Juego del Labrador tiene como fin mostrar simplificada la precaria situación de subsistencia de los labradores en países del tercer mundo, así como las decisiones que a veces se han de tomar para sobrevivir. Este método contribuye a reflexionar sobre los problemas de los agricultores de otros países, ayuda a tomar decisiones en grupo y si el director del juego relaciona los resultados con una recompensa material (ej.: más o menos comida en el comedor escolar...), servirá para analizar los conflictos que provoca la mayor o menor adquisición de riqueza.

Jim Dunlop (*)

La cosecha de cada año depende del clima que se decide arrojando un dado. Todas las villas pueden sufrir desastres y las que no producen lo suficiente serán propensas a mala alimentación y enfermedad. Las villas que tienen alimentación de sobra pueden ayudar a otras que tengan dificultades y las que estén desesperadas pueden pedir ayuda internacional.

JUGADORES

Mejor entre diez- y treinta personas a partir de once años pueden jugar menores quitando las tarjetas de DESASTRE y AYUDA. Puede durar el juego desde una hora a toda la mañana, pero dos horas son suficientes para seis cosechas y una buena discusión.

COMO SE JUEGA

Divide los participantes en grupos similares. Cada grupo es una villa africana y cada villa tendrá que cosechar suficiente producción para vivir y estar sanos. Cada grupo tendrá una HOJA DE TRABAJO y una TABLA DE PRODUCTOS. Cada villa decide qué productos cultivará en cada una de las diez parcelas que posee y el dado decidirá si el clima es húmedo o seco ese año. 1-3 es año seco, 4-5 es húmedo y 6 tirar de nuevo. Advertir que hay más probabilidad de que el año sea seco.

El clima afectará la producción obtenida. Resaltar las condiciones para plantar: debe haber al menos tres cultivos diferentes y dos parcelas de proteínas. Cada villa ha de intentar recoger al año al menos 450 unidades.

PRIMER AÑO DE PLANTACION

Cada grupo discute y decide qué productos cultivar y lo escribe en la columna PARCELAS de la HOJA DE TRABAJO, comprobando que la suma da 10. Cuando todos han plantado sus productos el director del juego arroja el dado para decidir el clima.

Al anunciar el clima, las villas rellenan la columna COSECHA de la Hoja de Trabajo una vez calculada la PRODUCCION posible. No usamos este año la pérdida por **mala alimentación**. Se elige una Tarjeta de DESASTRE que afecta a todos. Se pone en la Hoja de Trabajo y se resta el desastre de la POSIBLE PRODUCCION para saber la PRODUCCION REAL de este año, ya que el primer año no hay PRODUCCION ALMACENADA.

El resultado se puede anunciar para conocer el estado general de las villas. Explicar que menos de 450 unidades significa que la villa sufre MALA ALIMENTACION, debilita a la población, no pueden trabajar bien y por tanto perderán el próximo año parte de su posible

producto (ver tabla de MALA ALIMENTACION). Poner en la Hoja de Trabajo, abajo, las unidades que habrá que descontar el próximo año debido a MALA ALIMENTACION.

AÑOS POSTERIORES

Ahora las villas deciden qué plantar en el segundo año. Se siguen los mismos procedimientos cada año, restando MALA ALIMENTACION. Si una villa cosecha más de 500 unidades puede almacenar hasta 50 para el año siguiente. Pueden ofrecer puntos a otras villas al terminar el año. El grupo decidirá a qué villa se les concede como regalo o préstamo.

Si una villa cosecha menos de 250 unidades dos años seguidos, puede tomar una tarjeta de AYUDA, si los otros grupos se lo permiten. Una por año. Si una villa produce menos de 200 unidades dos años seguidos la villa desaparece.

El organizador decidirá cuántos años recogerán cosecha, según la discusión que surja, los problemas de las villas ó el tamaño de los grupos.

OBSERVACIONES

- i) El procedimiento del juego parece complejo al principio, sería bueno practicarlo con alguien antes de ponerlo en práctica.
- ii) Cada año puede llevar diez minutos, pero hay que ser flexibles.
- iii) Se puede permitir que cada villa tenga un dado y elijan las tarjetas de DESASTRE ellos mismos.

DISCUSION

Se puede utilizar este juego como preludeo o conclusión de una compleja programación sobre Agricultura, Alimentación o Economía en el Tercer Mundo, apoyada en diapositivas, películas, fotografías y libros de texto.

Todo juego de simulación debe ser seguido de una discusión sobre su significado y valor, resaltando que este juego simplifica la realidad:

- ¿Qué has aprendido sobre la Agricultura en los países subdesarrollados?
- ¿Por qué unas villas han resultado mejor que otras?
- ¿Por qué y cómo habéis elegido los productos a plantar?
- ¿Os habéis preocupado de ayudar unos a otros o estabais preocupados sólo por vuestra propia supervivencia?
- ¿Cómo fue la experiencia de ayuda entre villas?
- ¿Hay otras maneras de ayudar para producir suficiente alimento?
- ¿Qué otras posibilidades hay de ayuda internacional?
- ¿Te ha parecido útil el juego? ¿Qué has aprendido? (VER TABLAS)

TARJETAS DE DESASTRE

(Cartulinas iguales boca abajo y barajadas)

1° Quitar 60 unidades a quienes hayan cultivado 4 parcelas de Cassava en los últimos dos años.

2° Quitar 40 unidades por problemas de almacenamiento.

3° Buen abonado. Añadir 30 unidades.

- 4° El maíz sólo produce la mitad.
- 5° Sequía. Quitar 80 unidades.
- 6° Sequía. Quitar 40 unidades.
- 7° Cassava produce sólo la mitad.
- 8° Una plaga come la mitad del maíz, trigo y guisantes.
- 9° La Guerra Civil destruye 200 unidades.
- 10° La Cruz Roja ofrece un pozo a una villa que tendrá año húmedo cuatro veces seguidas.
¿Qué villa será?
- 11° Las remolachas producen la mitad.
- 12° La FAO ofrece un nuevo maíz que produce 120 unidades en año húmedo y 10 en año seco. ¿Quién lo quiere experimentar?
- 13° Los cerdos salvajes comen 10 unidades de maíz.

TARJETAS DE AYUDA

- 1° Cruz Roja te da 150 Unidades.
 - 2° Parece que nadie os ofrece ayuda.
 - 3° Buena ayuda. 300 unidades.
 - 4° Demasiados problemas. Lo siento.
 - 5° Hacemos lo que podemos. Van 50 unidades.
- (*) Publicado por Oxfam Youth Department. 274 Bambury Road. Oxford.