

La estrella del poder

Es una simulación de actividad comercial creadora de estructuras de poder. El grupo que consigue mayor riqueza tiene más poder para poner las reglas de la última parte del juego. El número óptimo de participantes es de 25 a 30. La duración aproximada es una sesión de hora y media pero se puede dividir en dos sesiones.

R. Garry Shirts (*)

PREPARACION

Antes de que los participantes entren:

- i) Coloca las sillas en tres círculos de aproximadamente el mismo número de miembros.
- ii) Coloca en sitio visible la TABLA DE PUNTUACION (A), las REGLAS DE JUEGO (B) y la COLUMNA TRIPLE (C) para apuntar los resultados.
- iii) Coloca al azar fichas de los cinco colores en cada una de las tres bolsas. Cada bolsa debe contener aproximadamente un número similar de fichas.

PRIMERA SESION DE COMERCIO

1° El juego consiste en regatear y comerciar. Las tres personas que saquen mayor puntuación ganarán.

2° Cada uno saca cinco fichas de la bolsa.

3° Al desarrollar el juego alguien puede tener más fichas pero sólo puntúan el grupo mayor de fichas iguales, nunca más de cinco. Poner un ejemplo.

4° Cada uno conseguirá puntos de acuerdo con la TABLA DE PUNTUACION. Observar que cada ficha roja, blanca y azul valen 3, 2 y 1 punto, pero la posesión de 4 ó 5 fichas de esos colores tiene bonificación. (Poner ejemplos.)

5° La forma de comerciar es la siguiente:

a) Tenemos 5-7 minutos para mejorar el resultado de extracción de fichas mediante el regateo.

b) Se puede comerciar con cualquier persona, incluso de otro grupo. Para ello se dan la mano y realizan el trato (no se puede hablar durante el juego, excepto para comerciar después de haberse dado la mano o durante los períodos de reflexión). Una vez que se han dado la mano se puede cambiar una o varias fichas por otra u otras. En el cambio no pueden participar fichas del mismo color. Si no llegan a un acuerdo seguirán dándose la mano hasta que lleguen a un acuerdo.

c) No se puede negociar con personas que tengan los brazos cruzados.

d) Todas las fichas han de estar siempre ocultas.

e) Advertir que los tres que consigan mejores resultados tomarán las fichas en la segunda vuelta de una bolsa enriquecida con fichas doradas.

f) Cuando han terminado colocad el nombre de los ganadores en la COLUMNA TRIPLE (C) por orden de puntuación, de mayor a menor, de manera que cada columna tenga un número

aproximadamente igual de jugadores. Cada columna formará un equipo. La columna con los jugadores de más alta puntuación formará el equipo de los CUADRADOS. Los de puntuación media el equipo de los TRIANGULOS y los de peor puntuación formarán el equipo de los CIRCULOS.

PRIMERA SESION DE BONIFICACION

Anunciar esta sesión explicando las reglas:

- a) Mostrar una ficha especial de bonificación. Cada una vale tres puntos.
- b) Reparte a cada grupo tres fichas de BONIFICACION. Deben repartirlas entre los miembros de su propio grupo. La decisión se debe tomar unánimemente. Dicha ficha se puede repartir entre 3, 2 o una persona.
- c) Tienen cuatro minutos para realizar el ejercicio. Pasado este tiempo el director retira las fichas que no se hayan asignado a nadie.
- d) Los que hayan adquirido puntos los suman a los que tenían anteriormente.

PROMOCIONES

Una vez sumados los puntos puede haber variaciones en la composición de los grupos al cambiar el orden en la Columna Triple.

Los grupos en este momento pueden excluir por decisión mayoritaria a algunos de sus componentes, que pueden ser admitidos por otros grupos por decisión mayoritaria o de lo contrario formar otro grupo aparte.

Todos deben saber que el equipo de los cuadrados es el de mayor puntuación y tendrán ventajas en el desarrollo del juego.

SEGUNDA VUELTA

Volver a repetir el juego tal como se ha realizado hasta ahora, tomando la precaución de añadir en la bolsa del equipo CUADRADO tantas fichas doradas como tengan del resto de fichas más alguna verde. Revolver bien las fichas antes de jugar. Añadir en la columna triple los resultados que va consiguiendo cada jugador en la sesión de Mercado y en la de Bonificación para realizar después una nueva PROMOCION.

TERCERA PARTE

El equipo de los Cuadrados ha trabajado tanto que ahora ellos tienen el derecho de poner las reglas de juego. Cualquier grupo puede sugerir cambios en las normas mediante un mensaje escrito a los Cuadrados, pero los Cuadrados pueden aceptar, rechazar, ignorar o modificar cualquier sugerión. Para dar a los Cuadrados una idea de su poder les podéis sugerir de forma secreta que pueden hacer reglas como: los Cuadrados pueden negociar aunque los otros tengan los brazos cruzados; los Cuadrados tienen derecho a conseguir la ficha que se les pida. En ningún momento debe parecer que el profesor influye en los Cuadrados a la hora de hacer las reglas. Los Cuadrados deben explicar y escribir claramente las reglas al empezar.

COMENTARIOS

Para que el juego tenga los efectos deseados es importante que se cree un ambiente de competitividad ofreciendo a los tres que saquen mayor puntuación una buena recompensa material, eliminando, de esta manera, los componentes lúdicos. Así se agudizan los inconvenientes y contradicciones de los conflictos competitivos.

Se pueden abrir períodos de reflexión sobre los conflictos que van surgiendo, su constitución, sus causas y consecuencias, posibles soluciones, similitud con la vida real.

Por supuesto, habrá que reflexionar cuando surja un conflicto tan grande que haya que parar el juego.

El director de la actividad puede provocar la agudización o relajación de los conflictos mediante mensajes secretos a los participantes; ej.: los triángulos y los círculos pueden robar fichas secretamente a los cuadrados...