**DOS BANDERAS: A LA CONQUISTA DEL MUNDO**

**DESTINATARIOS**

* **Alumnos de ESO, Bach, incluso Ciclos**

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

* Mayor conocimiento sobre el libro de Ejercicios Espirituales de San Ignacio
* Descubrir las Dos banderas y lo que engloban cada una
* Consecuencias del posicionamiento en cada bandera
* Decidir, elegir, bajo qué bandera te gustaría luchar
* El ofrecimiento de Jesús que te escoge bajo su bandera para algo más grande y mayor. “Elige para soñar” (nos dice Jesús).
* Presentar la lucha por un mundo más justo, por el Reino de Dios, por medio de una narrativa de héroes y épica, que haga que el cristiano se sienta orgulloso de la gran empresa que lleva entre manos.

**DURACIÓN**

* Dos partes: Parte I) aproximadamente 2 horas, según el juego, adaptable;

Parte II) 1 sesión, reflexión

**SUGERENCIAS PARA EL PROFESORADO**

* Se trata de presentar por medio de una gimkana a modo del juego “Risk” o de Rol, una adaptación respetuosa de la meditación de “Dos Banderas” del libro de Ejercicios Espirituales de San Ignacio ([137] y siguientes).
* Dos bandos. Dos equipos. Cada equipo tendrá una bandera. Cada bandera unos principios y formas de actuar, unos objetivos y formas de ser que los caballeros militantes de cada bandera tendrán que asumir como propios y luchar desde ellos y por ellos. Sus acciones tendrán consecuencias según modos de actuar. Todos los participantes deberán meterse completamente en el papel, sean del bando que sean, les guste más o menos, han de interpretar y luchar hasta la muerte por su bandera. Es importantísimo meterse en el papel.
* Se utilizará un lenguaje, épico, legendario, propio de aventuras, de grandes hazañas, de héroes, de Piratas, de Batman y Spiderman, de Moisés, David,…, Jesús (sin reducir a Jesús a cómic, es para que los alumnos capten qué se quiere).
* La puesta en escena ayudará mucho al juego y a los participantes: Música de epopeya, disfraces, grandes banderas, identificación de los militantes… El terreno de juego puede ser un espacio abierto o varias salas. Juega toda la clase o curso, según se decida. Dos campamentos militares.
* El profesor elige a los personajes pues él sabe quiénes pueden hacer bien cada uno de los papeles a repartir.
* Se recomienda leer previamente todo el documento y después adaptarlo a la realidad de los alumnos participantes que tenemos delante haciendo el juego vuestro.
* En realidad la actividad tiene dos partes: una primera de juego de rol, con sus pruebas y acciones…; Otra parte de reflexión sobre la experiencia: de mostrar e interpretar las banderas y su significado, de plantearnos en cuál de ellas queremos estar. Pero esta segunda parte, será al final de la actividad; primero, ¡a jugar!

**DESARROLLO ACTIVIDAD**

1. **PARTE:**

**DOS SEÑORES. DOS CAMINOS. DOS BANDERAS. UN MISMO OBJETIVO: CONQUISTAR LA TIERRA.**

* Objetivo del juego: que los habitantes del mundo sean felices, disfruten de la vida, se sientan alegres y satisfechos, orgullosos de lo que son, llenos del todo.

Dos Señores están seguros de saber cómo conseguirlo. Son dos modos distintos de actuar. Ofrecerán sus caminos para que las personas se adhieran al bando que quieran (por medio de cartas). Una vez posicionados bajo una de las dos banderas (símbolo estandarte de cada modelo), tendremos que asumir las consecuencias de nuestros actos y revisar si ese es nuestro lugar.

¿Conseguirán su objetivo? ¿Qué Señor tendrá la razón? ¿Los habitantes del mundo, se sentirán recompensados? ¿Las personas…, alcanzarán lo esperado?

* Primer paso: Los participantes *(niveles de juego)*

*BANDO I BANDO* *II*

*Nivel 1*

Master Master

o Señor o Señor

soldados, caballeros, soldados, caballeros,

*Nivel 2*

o militantes o militantes

*Nivel 3*

personas de a pie, civiles, posibles militantes del bando

*Nivel 3:*

Nivel mayoritario de participantes. Personas de a pie, habitantes del mundo con libertad de obra y elección. A ellos van dirigidas las pruebas y ofertas de los distintos bandos para lograr que se posicionen en uno de ellos. En el momento en el que lo consideren oportuno, pueden pasarse a las listas del bando que más les convenza. Han de tomarse su tiempo para decidir bajo qué bandera posicionarse, pues una vez elegido el camino a seguir no podrán cambiarse de bandera.

Bonus: Libertad de elección

*Nivel 2:*

Soldados posicionados en uno de los dos bandos. Firmemente implicados y convencidos de que su bando es el mejor, que su vida es la mejor. Luchan por sus convicciones y fines. Tienen claro el objetivo que su Master o Señor les ha mostrado. Creen en él y luchan por él, no hay nada mejor.

Son los encargados de contagiar a los civiles de su querer e interés para que se vayan sumando a sus listas. Los elige el que propone el juego.

Bonus: Fidelidad, claridad y convicción.

*Nivel 1:*

Sólo dos participantes del juego son los Masters o Señores *(Anaku y Okisho)*, cada uno de un bando, cada uno con su Bandera. Su objetivo es conseguir a todos los civiles bajo su bandera. Para conseguirlo cuentan con la ayuda de los participantes del *nivel 2*. Los elige el que propone el juego. Bonus: Libertad de acción

*Dos Banderas*:

Expresan dos estilos de vida, dos formas de estar en el mundo, dos caminos para vivir. Ambos Señores garantizan que las personas que habiten en el mundo bajo su bandera sabrán lo que es vivir bien y satisfechos, les asegurarán una vida plena y feliz. Los dos les ofrecen “aquello que les llenará del todo”.

* Intención de Ánaku, master y Señor (*intención de Jesús)*

*Dos Caminos*

* Intención de Okisho, master y Señor *(intención del enemigo)*

*Jesús llama y quiere a todos bajo su bandera y el enemigo, debajo de la suya.*

*Sólo hay dos caminos. Estoy en uno o en otro.(del texto de Ignacio).*

* Segundo paso: La historia

1er Preámbulo. Será aquí cómo Okisho llama y quiere a todos debajo de su bandera y, al contrario, Anaku debajo de la suya.

Sólo hay dos caminos. Estoy en uno o en otro. *El profesor ha de saber en todo momento a quién nos referimos con Anaku (Jesús) y con Okisho ( el enemigo, según lenguaje de San Ignacio)*

2º Preámbulo. Composición viendo el lugar: Será aquí ver un gran campo de toda la región de la humanidad, el mundo, donde el sumo capitán general, master o señor, Anaku, muestra su bandera; y otro lugar donde alza su bandera el caudillo, master o señor Okisho. Ambos enemigos entre ellos.

El terreno de juego puede ser el patio o una zona grande o salas, en las que los dos bandos están situados en dos extremos, y los civiles marchan por el lugar libremente hasta que se posicionen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **OKISHO** | **ANAKU** |
| OBJETIVO | Que el hombre viva **su** plenitud | Que el hombre viva **en** plenitud |
| INTENCIÓN | Quiere a todos bajo su bandera | Quiere a todos bajo su bandera |
| CENTRO DE OPERACIONES | Destierro | Paz |
| MODUS OPERANDI | Engaño | Verdad |
| MEDIOS | Desigualdad, Intolerancia, Infidelidad, Venganza, Oportunidad, Superioridad, Egoísmo, Luchas, Esclavitudes | Igualdad, Respeto, Fidelidad, Perdón, Oportunidad, Acogida, Amor desinteresado, Luchas, Libertad |
| GARANTIZA | Aventuras, enredos… y final feliz | Aventuras, peligros… pero felicidad |

Siguiendo la tabla anterior, podemos ver que hay cosas que tienen en común ambos Señores, pero lo que cambia es la forma, el camino y la manera de conseguir la felicidad, quizá también cambie la manera de entender qué es la felicidad y el cómo conseguirla.

Anaku, siente y sabe que parte desde la abundancia del AMOR del Creador que nos entrega la vida y todo lo que hay en ella, con absoluta libertad, por ello su discurso nace desde la paz; Okisho, en cambio, considera que parte del destierro, del no tener nada y que por tanto tiene que ir conquistándolo todo para hacerse con ello.

* Tercer paso: Los personajes

Okisho

Convencerá a sus soldados y militantes de su objetivo y finalidad, de tal forma, que éstos estén plenamente dedicados a su causa y completamente convencidos de que su camino, es el CAMINO, la única manera de conseguir el fin. Por lo que defenderán su bandera hasta el final y harán que otros se sumen a ella.

Okisho hace su discurso desde el convencimiento de todos de que estamos en un mundo que no es nuestro, que no hay nada, que en realidad todo es miseria y que desde este destierro tenemos que ir consiguiéndolo todo. Que lo que nos quiten los demás, es algo que ya no se pude recuperar y que nos resta felicidad. Les hablará del camino para ser felices, del conseguir riquezas, honor, reconocimiento, sabiduría…

Su “modus operandi” es desde el engaño. Puede engañar a sus militantes, o no, ellos nunca lo tendrán claro. Es ambiguo, no es claro, pero sí es super convincente y parte de la experiencia vivida y conocida, lo que le hace más creíble y considerable. Es mas, proporciona todo lo prometido de forma más fácil y rápida que su enemigo Ánaku (aunque siempre tiene un precio a cambio; la satisfacción es más inmediata pero momentánea, no duradera).

Okisho sólo se dirige a sus soldados, nunca se dirige directamente a los civiles, salvo extraña excepción.

Anaku

Hablará a sus militantes sobre el objetivo que pretende y su finalidad (la felicidad de todos y cada uno de los seres en este mundo, independientemente de sus circunstancias). Éstos tras escucharle, dedicarán su vida a la causa de Anaku, completamente seguros de que ese es el camino y bajo su bandera conquistarán la tierra y todos sus habitantes. ¿Quién no va a querer sumarse a su bandera y ser digno de ella?

Anaku hace su discurso desde la abundancia de “lo que existe” y “es”, desde la paz y libertad, desde el amor por lo creado. Quiere mostrar cómo, practicando la generosidad y el amor, uno gana mucho más de lo que cree que va a perderse; que poniendo en común, el reino se multiplica, nadie pierde.

Su “modus operandi” es la verdad, por lo que nunca engañará a sus militantes y súbditos. Siempre será claro, no ocultará ni engañará, dirá lo que hay y los demás decidirán lo que hacer sin tomar represalias. Su camino es más lento de conseguir, los del bando enemigo son más rápidos (siempre es más fácil engañar y decir sólo lo que se quiere oír, así no se discute), pero cuando se consigue el objetivo ya nunca se pierde.

Anaku se dirige a sus soldados y militantes, pero si algún civil requiere su presencia y los soldados valoran que sería bueno y provechoso para el civil, se dirigirá a él de inmediato y personalmente.

Soldados militantes o caballeros de Okisho:

Siempre dispuestos a luchar por su señor desde la obediencia y pleitesía. Serán los que tengan trato con los humanos a los que convencerán de unirse a sus filas. Su acción será desde la persuasión, los placeres inmediatos, el beneficio de lo fácil, el otorgar deseos fáciles e inmediatos a los humanos a cambio de algo o por encima de alguien sin asumir consecuencias… Cualquier recurso será válido para conseguir el máximo número de adeptos, pues ese es en realidad su único y último fin.

Son astutos, rápidos, retorcidos, llevan a confusión, lo malo es bueno y lo bueno malo, enredan hasta el punto de no saber qué es lo que uno quiere realmente, pero lo hacen tan sutilmente, que no te das cuenta de que en realidad no buscan tu bien, si no el suyo propio. Saben que así es la manera de conseguir que todos o casi todos los civiles se acojan bajo su bandera lo más rápido posible. Cada vez que un civil se les sume, cerrarán por vacaciones y dejarán solos a los civiles desapareciendo de su vista aunque les hayan prometido que siempre que les llamen allí estarán.

Son los que les entregarán las cartas del juego a los civiles.

Resumen: Su objetivo propio: Quieren conseguir adeptos como sea y a costa de lo que sea.

Soldados militantes o caballeros de Anaku:

Descubridores de la fuente de todo bien y conocedores de la verdad que sacia y llena plenamente gracias a su Señor, actúan en el mundo dando ejemplo, compartiendo, hablando, proponiendo experiencias de vida, para así invitar a los civiles a que descubran cómo pueden ser felices y tras la experiencia, libremente, se sumen a la bandera de su señor. Fieles a su bandera, siempre actuaran con respeto, tolerancia y verdad, sin atosigar, ni conspirar, ni con falsedad. Lo harán desde el compromiso, la responsabilidad, la alegría y el servicio. Son puente entre su señor y los civiles. Se alegrarán desmesuradamente si consiguen gente bajo su bandera. Cada vez que un civil se les sume, harán fiesta pública a la que todos estarán invitados, incluidos los civiles que aún no se hayan decidido por ninguna bandera.

Para la fiesta tendrán que inventar un baile que todos bailarán y terminarán con un aplauso y abrazos para todos los presentes en el que los participantes tendrán que desearse unos a otros esta frase: “Deseo que seas Feliz”. Frase que dirán cada vez que se den el abrazo.

Son los que les entregarán las cartas del juego a los civiles.

Resumen: Su objetivo propio: No tienen, su único objetivo es el de su señor: Quieren regalar encuentros, experiencias, descubrimientos, la riqueza y dificultad de vivir la libertad, claves para vivir plenamente aún con las dificultades que se puedan plantear.

Civiles

Son los jugadores de a pie, buscan cómo acertar, desde su libertad, en la vida para ser felices. Se les presentan dos banderas, son los dos caminos, las dos formas de vivir en este mundo. El dilema viene en que son caminos contrarios, los civiles no pueden estar en uno y en el otro a la vez. Tienen que elegir cuál será el camino, tienen que elegir la bandera que guíe su vida. Estarán atentos, para darse cuenta de todo lo que se les ofrece y elegir lo que quieren. “¡Cuidado si quieres acertar!” Para ello primero tendrán que saber qué es lo que quieren para luego de entre lo que se les ofrece, elegir con conocimiento y en libertad. Al final ellos deciden la bandera que quieren elegir. Una vez elegida bandera, se convierten en militantes de la misma, jugarán bajo las condiciones de su señor y no podrán cambiarse de bando aunque quieran. Pasan a ser soldados. Seguirán el juego según las cartas que les entreguen los soldados y según su libertad de elección. Los civiles deciden de entre las opciones que le plantee la carta entregada.

Ojalá los civiles caigan en la cuenta de que una cosa es el peligro, -se ve-, y otra el engaño, -no se ve-.

* Cuarto paso: El juego

El profesor elije los personajes y distribuye cargos (masters, caballeros, civiles)

Tarjetas con el rol de cada uno.

Los que sean los masters, reparten las tarjetas-cartas- entre los de su bando con las indicaciones de lo que tienen que hacer, cómo y desde dónde (engañando, manipulando… o desde la verdad, respeto, cariño, libertad…)

Los masters saben quiénes son cada uno y saben de qué va todo el juego, excepto el desenlace (descrito en el quinto paso), pero los abanderados bajo sus respectivas banderas no conocen más que lo que sus señores les dicen.

Cada master o señor, al principio del juego, da a conocer a sus militantes lo que quiera para motivarles en su tarea y que se muevan por conseguir lo que se les propone: que todos estén bajo su bandera.

Los masters leerán sus discursos a sus soldados en sus respectivos campamentos militares. Allí mismo, los soldados se sentarán para elaborar estrategias = cartas situación, que entregarán después a los civiles para que vayan eligiendo.

Una vez elaboradas las cartas situación, los soldados partirán al terreno de juego, donde están los civiles, y les entregarán las cartas. Mientras los civiles piensan qué deciden hacer, los soldados actuarán según el papel que les haya tocado interpretar: manipular a los civiles para que tomen una decisión o dejarles libertad total.

Una vez los civiles hayan decidido firmemente el camino a tomar, se dirigirán a los soldados para decirles su elección y éstos procederán al firmado de su tarjeta. Firmarán con el nombre de su Señor-Master.

Cuando se de por finalizado el juego, cada civil deberá contar el número de firmas que tiene de un señor o de otro y se dirigirá al campamento militar del bando que tenga más veces su nombre en su tarjeta. El número de firmas mayor indicará bajo qué bandera se ha ido situando en sus elecciones en el juego.

* Quinto paso: El desenlace

Sólo lo conoce el profesor que elige cargos (masters, caballeros, civiles) y reparte el juego

El final del juego, es que uno de los Señores (el Señor de la Paz, Anaku), es el que siempre gana, pues por uno sólo que quede bajo su bandera, siempre conseguirá su objetivo: disfrutar en el mundo y del mundo con el mundo; en cambio, el otro señor (el enemigo, Okisho), por muchos adeptos que tenga, éstos ocupan siempre el tiempo en “aniquilarse” entre ellos sin darse por tanto la oportunidad para vivir plena, alegre y felizmente en el mundo y por ello nunca reinarán en él. Pero esto sólo lo sabe el que organiza el juego, ni si quiera los dos Masters o Señores de las Banderas.

1. **PARTE:**

**EL MENSAJE. MEDITACIÓN DOS BANDERAS DE SAN IGNACIO DE LOYOLA EN SU LIBRO DE LOS EJERCICIOS ESPIRITUALES.**

* Primer paso: Introducción

Cristo llama y quiere a todos debajo de su bandera, y Lucifer, al contrario, debajo de la suya.

Hay que conocer la intención de Jesús, que es “vida verdadera” y pedir gracia para imitarle; así mismo, conocer la intención del enemigo, “los engaños”, y ayuda para librarme de ellos

-“Intenciones del enemigo”:

Los engaños del “enemigo” son desde el poder, el orgullo y el lujo. El temor a perder todo esto impide que el hombre se sienta libre.

Actúa contagiando sus engaños de manera que lleguen a todos los sitios y a cada una de las personas. Nadie está libre de su engaño y trampas.

¿Cómo lo hace? Su discurso: Echando redes (trampas) y cadenas (que atan):

1. Codicia de riquezas: ambición de tener más
2. Vano honor del mundo: la vaciedad ridícula de vivir de la apariencia, del cuento
3. Soberbia

*(En los anexos podéis encontrar la argumentación del discurso)*

-“Intenciones de Jesús”:

Actúa desde un lugar sencillo, agradable, en el que uno se siente a gusto.

Anuncia su vida verdadera enviando personas: Dios nos habla y ayuda a través de los demás (Iglesia)

¿Cómo lo hace? Su discurso: Ayudando a todos a:

1. Librarse de la codicia: pobreza espiritual y sentir la gozada de vivir con poco y compartiendo
2. Librarse de la propia imagen
3. Para poder ser sencillo (humildad contra soberbia) y así vivir la vida verdadera y real (no vivir del cuento)

La intención de Ignacio es la de que, conociendo cómo actúa el Señor y cómo lo hace al que llama el enemigo del hombre, la persona descubra, reconozca, desee y quiera elegir aquello que le da la vida verdadera, la vida de Jesús. Una vez dándose cuenta de ello, tenga el deseo de deseos de seguir ese camino a lo largo de su vida con determinación, reconociendo su dificultad pero también sabiendo que es EL CAMINO, y para ello pedir gracia a Dios para vivir la vida de Jesús: en pobreza, y libre de la propia imagen, del tener más (codicia) y del ser mas (vano honor).

*(En los anexos podéis encontrar la argumentación del discurso)*

* Segundo paso: Meditación (representación del Juego)

[136] Meditación de dos banderas = los dos programas.

Conocidas la intención de Cristo y la del “enemigo”, se nos presentan estas dos intenciones como dos ejércitos, cada uno con su bandera, que están enfrentados. En efecto, estas dos intenciones son como dos caminos (programas) que nos encontramos en la vida:

* una, la bandera de Cristo, sumo capitán y señor nuestro, su intención, el camino que él siguió, merece la pena.
* Otra, la de Lucifer, mortal enemigo de nuestra naturaleza humana. No es un “camino”, sino un callejón sin salida.

Jesús invita a todos a su causa y a todos también por otro lado se les trata de llevar en sentido contrario. Pero hay que caer en la cuenta de que Jesús no obliga, simplemente “llama y quiere”, invita, y nosotros tenemos que responder libremente. Y “el enemigo” al contrario: se presenta con inquietud, aparentando poder, con orgullo y lujo y de forma que impone o amenaza impidiendo responder libremente.

Dos terrenos: uno de paz, en que Jesús se hace presente y me ofrece su vida llena, y otro de confusión en que se confabula y se combate contra él, que atrae mucho (seduce), pero no da lo que ofrece.

La vida de Jesús puede parecer que no merece la pena (sencilla, sin lujos, etc) pero es verdadera y llena; no es un engaño ni deja vacío.

Con el enemigo, generalmente se empieza por usar o tener cosas útiles y buenas, y cómo esas cosas nos gustan de tal manera que poco a poco vamos queriéndolas tanto que estamos dispuestos a cualquier cosa por ellas. Otros ejemplos: cuando empezamos a querer más de lo necesario y acumulamos, la codicia y la ambición, querer tener más y nunca quedar satisfecho; cuando uno empieza a tener más que los que le rodean, se cree superior, y esto es un honor ridículo, caemos en la trampa de aparentar lo que no somos simplemente porque tenemos (la creencia de que el tener, te hacer ser)

En contraste, atender a Jesús, que tiene planes por completo contrarios a estos, un ambiente transparente, tranquilo, sincero, respetuoso y bueno. Humilde, sencillo.

**MATERIALES NECESARIOS**

* Cartas del juego: discurso de los masters; situaciones de juego;
* Cartas de de los civiles para firma de soldados
* Dos grandes banderas en la tela de las cuales quede dibujado los logos de Okisho y Anaku
* Dos campamentos militares (el de Okisho y otro de Anaku)
* Música-canción fiesta abanderados de Anaku
* Distintivos de los soldados o caballeros de Okisho = escudo Okisho
* Distintivos de los soldados o caballeros de Anaku = escudo Anaku
* Bolígrafos

**ANEXOS**

Anaku y Okisho concentran a sus soldados y les exponen sus casos, es decir, les leen sus cartas para que sepan cómo actuar. Previa convocatoria de los masters a sus soldados en la zona de sus respectivos campamentos militares.

DISCURSO DE ANAKU:

Anaku platica con sus compañeros para hacerles un encargo, que todos los civiles queden bajo su bandera.

Para ello les recomienda que ayuden a todos a ser libres, y que los inviten:

1º) primero a carecer de muchas cosas, y a no andar tras ellas, para saborear la comodidad de no depender de esas cosas innecesarias en realidad y así ir creciendo en libertad y en vida verdadera.

2º) segundo, a no buscar acaparar ni sentirse más que otros, si no a la libertar y la verdad de las que todo lo bueno brota. Que vivan con alegría, sintiéndose más libres y tranquilos porque nada tienen que perder, y lo poco que tengan lo pueden compartir y vivirlo con gozo, como una suerte y sin miedos ni egoísmos.

Todos damos más importancia a lo que opinan de nosotros (bueno o malo) que a lo que somos y esta preocupación ata y angustia más que nada. El enganche al “qué dirán” es peligroso porque dejamos de ser nosotros mismos por el “qué dirán”. (Yo soy lo que soy, no lo que digan de mí. Lo que dicen de uno nunca es verdad: o se pasan o no llegan; ni yo mismo sé a veces la verdad de lo que soy).

Liberándose del querer tener más, del ser mejor qué, y de la trampa del aparentar y del estar pendiente de lo que los demás piensen de mí, surgirán todas las maneras de ser que hacen bien, agradecemos y dan confianza.

Invita a sus soldados a que se paseen por el mundo ofreciendo su ayuda estando atento a los civiles, preguntándoles si tienen duda, escuchándoles… pero no dirigiendo la elección de los civiles, no pueden quitarles su libertad, sí pueden hacerles pensar. Todos sus soldados cumplirán esta misión.

DISCURSO DE OKISHO:

Okisho convoca a sus vasallos para hacerles un encargo, que todos los civiles queden bajo su bandera.

Para ello les ordena que se impongan a todos los civiles y que, bajo forma de bien, los seduzcan para conseguir que pertenezcan a su bandera y así mostrar orgulloso su poder y astucia sobre Anaku.

Les avisa que han de ser astutos: que usen todas las artimañas, engaños, trampas, enredos, chantajes, promesas incumplidas y tácticas que necesiten, para conseguir la orden que les encomienda. “¡Es muy importante conseguir que no piensen por sí solos ni se den cuenta de lo que pretendemos!” –les comunica-. Y así, los civiles caerán rendidos bajo su mando, y ganarán la partida a Anaku.

Manda a sus soldados a que se paseen por el mundo para llevar a los civiles a que elijan aquello que les proporcione beneficios rápidos, sin mirar en las consecuencias. Que los resalten el bien propio y rápido, y les quiten la idea de elegir las opciones que no son propias de su bando. Para ello deben recurrir a chantajes y trampas si ven que los civiles son difíciles de convencer. Lo que siempre deben respetar y nunca han de hacer trampas es en firmar una tarjeta cuando no les corresponda, pues han de ser fieles a su bandera. Al igual que una vez el civil haya elegido, tras hacerle las preguntas pertinentes para que opte por una opción de la bandera de Okisho, el soldado respetará la decisión y mandará al civil a un soldado Anaku sin trampas.

ANEXO2: CARTAS SITUACIONES DE JUEGO

Estas cartas-tarjetas, las elaborarán los soldados en su campo militar y serán los encargados de repartirlas entre los civiles que se encuentran en el terreno de batalla, de juego, para que vayan actuando.

Los soldados se reunirán en el campamento militar para recibir las instrucciones y elaborar situaciones que escribirán en el interior de las cartas, ¡creatividad al poder! Así serán los propios alumnos los que sacarán lo mejor de sí mismos (en el caso de caballeros de la bandera de Anaku) y pensarán y reconocerán situaciones en las que sale lo peor de las personas en actitudes y situaciones concretas presente en su día a día.

Podemos pues presentar el juego para todos los niveles, y según sean de 1º, 2º y 3º o 4º, Bach y CF, darles las cartas situación ya hechas (1º, 2º y 3º ESO), o dejar que lo hagan ellos pensando estrategias y luego que salgan al mundo a ponerlas en marcha (4º, Bach y CF)*.* Nosotros les plantearíamos ejemplos.

Ejemplo, para CF, una situación podría ser: ante una propuesta de trabajo en las prácticas en una empresa y el cómo mejorar en la misma. La carta situación quedaría de la siguiente manera:

|  |
| --- |
| Se van a repartir las empresas donde realizar las prácticas. Hay una empresa con mucho nombre a la que vais a ir a trabajar tú y dos compañeros más. Te han dicho (fuente fidedigna) que necesitan a una persona, con lo que probablemente de entre los que estén en prácticas quede uno ya con un puesto de trabajo.   1. Se lo comunicas a tus compañeros para hacerles partícipes de tu información y que den lo mejor de ellos en su tiempo en prácticas para que el jefe de la empresa pueda seleccionar al que mejor se ajuste a sus expectativas o necesidades y todos tener así igualdad de oportunidades. 2. No lo cuentas, la información es poder, y así tú juegas con ventaja. |

Para Bach, una posible carta sería la que planteara la siguiente situación:

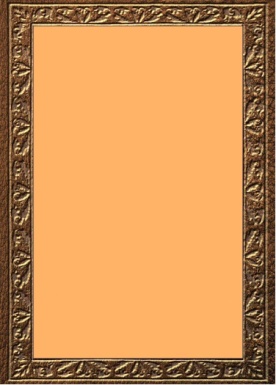
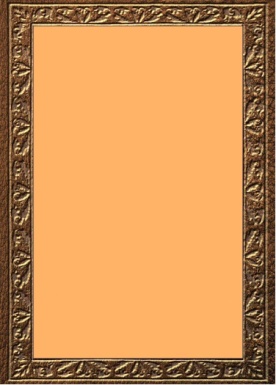
|  |
| --- |
| La semana pasada en clase de Lengua Castellana dieron pistas y apuntes sobre cómo mejorar los comentarios de texto. Incluso dieron ejemplos de ejercicios ya hechos y el profesor propuso trabajos voluntarios. Un compañero esa semana se fugó las clases por estar con su novia que vino de viaje.   1. Te acercas y quedas con él una tarde para explicarle todo lo visto, darle tus apuntes y contarle en qué consisten los trabajos voluntarios propuestos. 2. Si te pregunta, quedas con él, pero si él no dice nada, pasas. 3. Si te pregunta le explicas por encima pero no le das más importancia ni le das los apuntes: “Oye, ¡que hubiera venido a clase!”. |

Para ESO, otro ejemplo de carta situación de juego:

|  |
| --- |
| Al medio día, cuando las clases ya han terminado y no queda nadie por los pasillos, el conserje te da permiso, a ti y a un amigo, para entrar porque se te olvidó un libro para estudiar en la mesa y lo necesitas para mañana traer las tareas hechas. Vas subiendo por las escaleras y te encuentras con un examen de matemáticas. Casualidad que es el examen final de evaluación de vuestro curso. Inmediatamente cogéis el examen. ¡Qué fuerte, menuda suerte!. *Busca a un amigo y leed juntos la información de esta carta. Los dos participáis en esta situación. Podéis elegir la misma opción o elegir opciones distintas cada uno. Las opciones son:*   1. Tan rápido como lo cogéis, lo volvéis a dejar en el suelo, como si no lo hubierais visto para que luego nadie os meta en líos. 2. Se lo enseñáis a algún compañero más (en este caso, pasadle esta tarjeta para que él decida qué quiere hacer) 3. Os vais a casa y resolvéis el examen lo mejor que podéis entre los dos y no le decís nada a nadie. Esto queda entre vosotros dos. ¡Notaza asegurada! 4. Lo pasáis a toda la clase para que les salga genial el examen con poco estudio 5. Lo devolvéis al día siguiente al profesor 6. Lo rompéis rápidamente, sin copiar las preguntas, para evitar tentaciones y así no hay necesidad de devolverlo ni de que el profesor sepa que lo habíais cogido |

Estos son ejemplos de situaciones que pueden estar escritas en las cartas de rol y que los civiles tienen que elegir qué camino siguen (opciones a),b)…). Una vez elegida la opción libremente, se acercarán al soldado que les dio la tarjeta y éste les firmará con el nombre de Okisho si él es un soldado de ese bando y la opción elegida es propia de su bando; o les enviará a que busquen un soldado de Anaku para que les firme con el nombre de su señor. O al contrario, es decir, se acercarán al soldado que les dio la tarjeta, si es de la bandera de Anaku y la opción elegida por el civil es propia del bando de Anaku, le firmará con el nombre de sus señor, pero si es propia del otro bando, le dirá que busque a un soldado de Okisho para que le firme él. Los soldados no darán más explicaciones, simplemente les darán la orden o firmarán. Excepto los soldados de Okisho que si ven que la opción que han elegido no es propia de su bando, intentarán convencerlos de que cambien preguntándoles: “¿Estás seguro de tu opción? ¿qué vas a ser, un pardillo? ¿tú sabes lo que podrías ganar? ¡pero si no se va a enterar nadie! ¡Madre mía, vuélvelo a pensar anda, tú busca lo que más te conviene, aprovecha la suerte que te ha llegado!...”

Las situaciones planteadas se escribirán dentro de esta tarjeta. Y por la otra cara de la tarjeta se pondrá la bandera del bando que esté proponiendo la situación.



ANEXO3: CARTAS FIRMA-SELLADO DE BANDOS A CIVILES

