



**ALBOAN**  
ONG - Jesuita - Fundazioa



**GATAZKARIK GABEKO**  
**TRIVIAL**  
**LIBRE DE CONFLICTO**

**TECNOLOGÍA**  
**LIBRE DE**  
**CONFLICTO**



**GATAZKARIK**  
**GABEKO**  
**TEKNOLOGIA**

## INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo en el que la destrucción del planeta está a la orden del día. Nuestro consumo voraz está terminando con los bienes de la naturaleza. Si todas las sociedades consumieran al ritmo de la española, necesitaríamos 2 planetas y medio.

Lejos de tomar conciencia sobre esta problemática, y asistiendo día a día a incendios que destruyen las selvas, a la aceleración del deshielo, la contaminación desproporcionada y otras catástrofes naturales derivadas de la intervención de la mano humana en el medio ambiente, lo que sigue poniéndose en el centro son los beneficios económicos en lugar de apostar por la sostenibilidad de la vida.

A través de este juego que te proponemos, queremos generar reflexión y conocimiento sobre el modelo de consumo imperante en nuestras sociedades globalizadas, y proporcionarte un espacio lúdico en el que puedas también formarte y aprender cosas sobre el mundo en el que vivimos. Se trata de una versión del tradicional juego de mesa Trivial Pursuit, adaptado a nuestra campaña Tecnología Libre de Conflicto ([www.tecnologialibredeconflicto.org](http://www.tecnologialibredeconflicto.org)) en el que te proponemos algunas temáticas un tanto diferentes. En él encontrarás una serie de preguntas y respuestas relacionadas con el viaje que hace nuestro teléfono móvil desde que son extraídos los minerales que lo componen, hasta el momento de desecho en los vertederos electrónicos.

Recorreremos distintos países y realidades, y conoceremos la vida de muchas de las personas vinculadas a su proceso de fabricación. De este modo podremos tomar conciencia de nuestro modelo de consumo y sus consecuencias, y a través de los aprendizajes del juego esperamos que te sirva para poder aportar un granito de arena a la transformación de este mundo.

**Tiempo de juego:** 1h -1 y 1/2 h (Se finaliza al completar los marcadores con todos los colores que aparecen en el tablero, pero puede jugarse durante el tiempo que se desee)

**Número de personas jugadoras:** No existe un número de personas máximo, sí lo hay de grupos participantes, que serán 6.

**Elementos:** tablero (Ver dibujo); tarjetas con preguntas y respuestas sobre distintas temáticas vinculadas a la campaña de ALBOAN Tecnología Libre de Conflicto (Género, medio ambiente y cuidados, gestión de los bienes de la naturaleza, tecnología libre de conflicto y ciclo de consumo, resistencias y propuestas para el cambio y mundo contemporáneo), 6 marcadores con cubos de colores), 6 personajes y un dado.

Del mismo modo, en la medida en la que los grupos vayan consiguiendo los distintos cubos de colores, los irán colocando en el marcador hasta completarla). El color central del marcador indica el color del personaje elegido por cada equipo. Se recomienda pegar las hojas en un papel de mayor grosor antes de recortarlas.

**Dificultad:** es un juego de información que acepta jugadores de cualquier edad (que tengan, eso sí, un mínimo de conocimientos sobre el tema que se trata).

## OBJETIVO

Completar la esfera con quesitos de los 6 colores/temáticas propuestas en el juego. Una vez completada, los grupos participantes tendrán que llegar a la casilla central hexagonal y responder correctamente al menos a 3 preguntas de tres temáticas, elegida por los equipos adversarios. Antes de llegar a este punto, el jugador debe haber ganado

todas las porciones de su pastel y haber respondido sin error a una pregunta de cada tema.

## REGLAS DE JUEGO

Puede jugarse de forma individual o en equipos de igual número de contendientes. Cada equipo jugador elige un personaje y pone en el centro del marcador el color que se corresponde con éste. La pieza de juego será el personaje. Antes de comenzar se leerán todas las biografías de los personajes en voz alta al resto del grupo, para que se familiaricen con éstos.

Para establecer quién tira primero, los distintos grupos jugadores lanzan el dado y el que consigue la puntuación más alta es el primero. Si dos o más empatan, tiran otra vez.

La persona participante arroja el dado y, comenzando desde la casilla central, mueve su ficha el número de casillas resultante. Puede elegir la dirección que desee. El objetivo es llegar a la casilla principal de un tema para responder la pregunta.

En una misma tirada, la ficha puede cambiar de dirección si se encuentra en un cruce. Pero no está permitido que vuelva hacia atrás en una misma tirada.

Siempre se debe mover el número completo de casillas que marque el dado.

Cuando una ficha llega a una casilla de un tema o a una casilla principal, se formula al equipo jugador una pregunta sobre el tema correspondiente.

Cada tema se distingue con un color diferente: azul, tecnología libre de conflicto y Consumo; rosa, mundo contemporáneo; amarillo, resistencias y propuestas para el cambio; marrón, Gestión de los bienes de la naturaleza; verde, medio ambiente y cuidados; morado, género.

Se colocarán los 6 tacos de preguntas correspondientes a la temática. En función del color de la casilla en la que se caiga, el equipo contrincante que preguntará debe tomar una de las tarjetas y formular la pregunta. La respuesta está en la misma tarjeta escrito al revés. Hay que tener cuidado al leer las preguntas y tapar bien el reverso de la tarjeta para que el equipo que tiene que responder no vea la tarjeta.

Si el equipo jugador responde correctamente a la pregunta, puede tirar de nuevo y avanzar su ficha. En ese caso aterrizará en otra casilla con un tema diferente o no, en cualquier caso, se le realizará una nueva pregunta, utilizando otra tarjeta.

El equipo jugador continúa tirando mientras pueda responder a las preguntas. En el momento en que falla, el turno pasa al siguiente grupo jugador de su izquierda.

Cuando la pregunta se corresponde con una casilla principal y el equipo jugador responde correctamente, puede colocar en el marcador un cubo con el color que se corresponde con ese tema, para señalar al resto de personas jugadoras qué elementos ha ido consiguiendo a lo largo del juego.

Si el equipo jugador no responde correctamente a la pregunta de una casilla principal, en su siguiente turno debe salir de la casilla principal y volver más adelante.

Si va a parar a una de las doce casillas ilustradas con un dado, tira de nuevo.



ALBOAN  
ONG - Jesuita - Fundazioa



GATAZKARIK GABEKO  
**TRIVIAL**  
LIBRE DE CONFLICTO

TECNOLOGÍA  
LIBRE DE  
CONFLICTO



GATAZKARIK  
GABEKO  
TEKNOLOGIA

Cuando una ficha coincide en la casilla central antes de que tenga el marcador de puntuación completa, se considera una casilla de tema libre y el equipo jugador puede elegir el tema de la pregunta.

En una misma casilla pueden coincidir cualquier número de fichas.

## ESTRATEGIA

En el primer turno, uno puede elegir el tema que desee dirigiéndose hacia la casilla de ese tema.

Es bueno acordar antes el tiempo que se dará a cada turno.

Resulta preferible concretar el grado de precisión que se pedirá. Por ejemplo, en el caso de una persona, ¿es suficiente con el apellido o debe mencionarse el nombre y el apellido?

## FINAL

Cuando uno de los equipos jugadores ha completado su pastel (es decir, ha respondido correctamente las seis preguntas centrales) debe dirigirse a la casilla central para ganar la partida. Para entrar en la casilla central es preciso que consiga el número exacto; si no pasará sobre ella. Una vez en la casilla, los demás equipos jugadores eligen el tema de la pregunta final:

1. Si contesta correctamente, gana la partida.
2. Si no contesta correctamente, en el próximo turno deberá abandonar la casilla central a intentar caer en ella de nuevo para conseguir una nueva pregunta final

Te proponemos comenzar el juego con la lectura corta "Guerras mentirosas", que podéis leer en el grupo, para situaros y tomar contacto con las distintas temáticas que se abordarán a lo largo del juego.

Correspondencias con los personajes y los colores:



**MARRÓN** GESTIÓN DE LOS BIENES DE LA NATURALEZA  
BERTA CÁCERES



**AZUL** TECNOLOGÍA LIBRE DE CONFLICTO Y CONSUMO  
PATRICE LUMUMBA



**VERDE** MEDIO AMBIENTE Y CUIDADOS  
VANDANA SHIVA



**ROSA:** MUNDO CONTÉMPORANEO  
SALVADOR ALLENDE



**AMARILLO:** RESISTENCIAS Y PROPUESTAS PARA EL CAMBIO  
CLEMENCIA CARABALI



**MORADO:** GÉNERO  
JUSTINE MASIKA

### Agradecimientos:

Este juego no habría sido posible sin la colaboración de:

Mónica Nuño Viguria

Iratí Pérez González

Fran Sanz (Erreka Multimedia S.Coop)

## 1. BERTA CÁCERES (1971 - 2016)

Lideresa indígena Lenca (indígenas que se sitúan en Honduras y El Salvador) fue una feminista y activista nacida en Honduras. Fue una defensora de los derechos humanos y sacó adelante muchas campañas a favor del medioambiente en las mencionadas comunidades. Fue asesinada en 2016, asesinato en el que la sospechosa principal fue una empresa que quería construir una central hidroeléctrica en territorio Lenca.



## 2. JUSTINE MASIKA (1966)

Activista nacida en la República Democrática del Congo. En 2003 creó una asociación con el objetivo de ayudar a mujeres víctimas de violencia sexual ("Synergie des femmes pour les victimes de violences sexuelles") por la situación conflictiva del país.



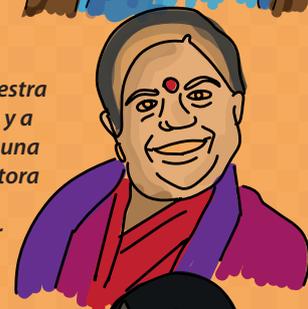
## 3. CLEMENCIA CARABALI (1970)

Esta afrocolombiana es una defensora de las mujeres y de los derechos étnico territoriales de la comunidad afro en Colombia. Es activista desde 1997 y en 2019 le fue entregado el Premio Nacional a la Defensa de los Derechos Humanos en Colombia. Desde el comienzo de su militancia ha sufrido varias amenazas de muerte por estar en contra de la explotación de las personas y la tierra que se padece en el Norte del Cauca.



## 4. VANDANA SHIVA (1952)

Doctorada en Física, ecologista, feminista y maestra en filosofía. Lucha en contra del Neoliberalismo y a favor de los derechos de la población, teniendo una fuerte unión con las mujeres y la Tierra. Es la autora de muchos libros que tienen que ver con el medioambiente, con los que ha llegado a ganar varios premios, sobretodo premios que tienen que ver con la paz, como por ejemplo: la beca John Lennon-Yoko Ono.



## 5. PATRICE LUMUMBA (1925 - 1961)

Luchó a favor de la independencia del Congo, su lugar de nacimiento, cuando todavía era una colonia belga. Encarcelado por sus hábitos independentistas durante un año. En 1960, cuando se consiguió la independencia, Lumumba se convirtió en primer ministro. Un año más tarde fue asesinado.



## 6. SALVADOR ALLENDE (1908 - 1973)

Nacido en Chile, siendo presidente intentó establecer medidas socialistas por medio de la democracia. En 1973, en cambio, el golpe de estado de Augusto Pinochet provocó que Salvador Allende se suicidara.



GARAPENERAKO  
LANKIDETZAREN  
EUSKAL AGENTZIA  
AGENCIA VASCA DE  
COOPERACIÓN PARA  
EL DESARROLLO



EUSKO JAURLARITZA  
GOBIERNO VASCO



**Bizkaia**

foru aldundia  
diputación foral