

1- OBJETIVO

El objetivo de este simulacro es explorar las reacciones y los patrones de respuesta individual y colectiva que desarrollamos ante una emergencia.

2- DESAFÍO

Reaccionar de una manera coherente ante la expulsión de una parte del grupo de un espacio físico (el edificio donde íbamos a dormir)

4- EXPLICACIÓN

"Vamos a hacer un simulacro de emergencia. Os vamos a repartir una tarjeta a cada una que explica la situación y vuestro rol en esta situación.

En la escalera hay un registro donde tenéis que mostrar vuestra identificación para registrar vuestro rol.

Tu rol no será efectivo definitivamente hasta que no te hayas registrado. Desde ahora hasta que se abre el registro, tenéis 20 minutos para procesar esta información.

El registro se abrirá en 20 minutos, desde ese momento, tenéis un máximo de 30 minutos para registraros e ir a recoger vuestras cosas si vuestro rol os lo permite.

Cuando te registres, se te asignará un gomet con un color que identifica tu rol, pónelo en un lugar visible, porque si no tienes gomet serás tratado como ilegal.

Hasta las 00:00 habrá un info-point en la entrada norte, donde poder venir a hacer alguna consulta o donde ser atendida".

3- ELEMENTOS DEL JUEGO

En el juego para explorar temas y los recursos que tenemos para abordarlos introdujimos los siguientes elementos:

Relación de control-posibilidad de consecuencias: Una persona en las escaleras pide identificación a quien sube a por sus cosas y a los únicos que no apunta son los que tienen pase VIP.

Cómo nos afecta la prisa, la emergencia:

No pueden subir a por sus cosas más de 5 personas a la vez (que se forme cola).

5 minutos cada grupo para recoger las cosas. Hasta que no bajen (o vuelvan de coger sus cosas) los 5 anteriores no sube el siguiente grupo.

Qué haces con tus privilegios: Repartimos su DNI a cada persona y generamos diferencias aleatorias de privilegios.

Cómo nos impactan los rumores: A partir de las 22:30, gente que vaya contando historietas tipo "pues a alguien con gomet verde le han pillado en taberna y le han sacado para afuera" "me han dicho que dan colchones en el info-point" "me han dicho que si encuentras al segurata con camiseta amarilla, hace la vista gorda y te deja pasar"

MATERIALES

- Papel y boli
- Linternas
- Tarjetas tipo DNI: cada tarjeta tiene un mapa de arterra y sus dominios por un lado, el espacio para poner tu nombre, y el rol que te ha tocado.

VIP (gomet amarillo) Damos a 3 personas "Sólo si eres VIP puedes utilizar el espacio para dormir que se te ha asignado. Este simulacro no te afecta"

Ilegales (sin gomet) a 6 personas. "Eres ilegal. No tienes derecho a recoger cosas de tu habitación y no puedes dormir en el interior del edificio."

Exterior (gomet verde) 8 "Puedes recoger lo que necesites de tu habitación/furgoneta, y salir a dormir fuera del edificio"

Interior (gomet azul) 12 "Puedes recoger lo que necesites de tu habitación/furgoneta, y buscar otro lugar para dormir dentro del edificio"

EQUIPO Y ROLES

- 1 persona en el acceso al edificio en registro
- 2 personas en cada uno de los accesos a las zonas de alojamiento dentro del edificio
- 2 personas en el info-point