

JUEGO LÍMITE

¿HASTA DÓNDE PUEDES LLEGAR?

por Gregorio Robles <grex@scouts-es.org>
y Diego Barceló <egon457@nettaxi.com> [1]

Madrid, 27 de octubre 2001

Consideraciones Generales

Resumen: En este juego límite se reúne a los miembros del clan alrededor de una piscina. Se les plantea una situación mediante un juego de rol donde al menos uno de ellos debe acabar (vestido) en el agua, ya sea de manera voluntaria o por la fuerza. Al final de la situación límite se comentarán las experiencias que se han tenido, haciéndose especial hincapié en la implicación personal y en la dinámica grupal según el desenlace.

Duración: de 20 minutos a 45 minutos

Edad: de 16 años en adelante

Se necesita: una piscina, río o lago

Número de participantes: de 5 a 12

Este juego se ha llevado a cabo para el Clan Krakatoa del Grupo Scout 457 Santiago Apóstol [2]. Este documento es una adaptación para la sección de Juegos de Scouts-es [3].

Desarrollo del juego

A cada participante se le reparte un rol. Estos roles suelen tener tanto rasgos positivos como negativos y su elección debería ser, en la medida de lo posible, lo más personalizada posible. Los participantes deben introducirse en el rol que se les ha asignado y discutir quién es el que debe sacrificarse. Se pueden utilizar como referencia los personajes que utilizamos nosotros en el apéndice.

Antes de leer la historia que da lugar al marco del juego, cada uno debe presentarse de manera que se puedan ir conociendo unos a otros, incluso antes de saber el *trágico* destino que les espera. A continuación se les leerá la historia que sirve de marco para el juego límite y se les dará un tiempo máximo de 30 minutos para que lleguen a una solución (que alguien termine en el agua). Una vez pasados los 30 minutos, y si no hay nadie que se haya metido

en el agua, se avisa que se mojará a todos los miembros del Clan con una manguera.

Al principio puede que los participantes estén un poco chocados por las reglas del juego. Nuestra tarea será entonces empezar el debate sobre quién es el más indicado para acabar en la piscina por ser el más prescindible.

Marco del juego

Un barco se hunde en alta mar en su periplo entre América y España. Varios de los pasajeros consiguen meterse en un bote salvavidas. Sin embargo, se dan cuenta de que el bote salvavidas tiene un número de plazas limitado y que sobrepasan ese número en una persona. La seguridad, y por tanto las vidas, de los demás tripulantes del bote salvavidas corre peligro si no hay una persona que, ya sea de forma voluntaria o por la fuerza, se "sacrifique" y se tire al mar.

Puesta en común

Después de esta experiencia, lo mejor es sentar a todos alrededor de una mesa y comentar lo que les ha parecido, sus experiencias, sus impresiones, lo que les ha pasado por la cabeza, por qué han hecho lo que han hecho, etc. Esta especie de puesta en común depende del desenlace del juego:

- i) En el caso de que se haya tirado un voluntariamente sin mucho debate, se le debe preguntar por qué lo ha hecho, qué es lo que le ha llevado a tal decisión. A los demás, habría que preguntarles por qué han acatado la decisión y no lo han evitado. La pregunta fundamental es ¿está bien que unos se sacrifiquen mientras nosotros nos quedamos con los brazos cruzados?
- ii) En el caso de que se haya tirado alguien voluntariamente porque le han convencido otros, estaría bien indagar cómo lo han hecho. Hay que señalar que el mundo animal existen muchos animales que tienen un espíritu social más desarrollado que los humanos y que estos tipos de "sacrificios" son comunes... ¿pero vale lo mismo para los hombres? ¿qué justifica esta actitud?
- iii) Si, por el contrario, una o varias personas han sido arrojadas por la fuerza, se debería debatir hasta dónde se puede llegar en estas situaciones límite, cuál es la causa de esta decisión, si pasa a menudo en la sociedad en la que vivimos. Si pasa, ¿cuántas veces nos damos cuenta?
- iv) Si dejan pasar el tiempo establecido, puede ser por dos motivos.

- a) El primero es que no hayan logrado ponerse de acuerdo en tirar a nadie. En este caso, habría que preguntarles cuál ha sido la causa de su indecisión y hacerles ver que esta indecisión les ha costado la vida. Hay que hacerles ver que en la vida hay que tomar decisiones por muy duras que sean.
- b) El segundo caso es que todos se hayan puesto de común acuerdo a que les mojen: o todos o ninguno, con vistas a ser rescatados por una expedición de rescate. Saber los motivos que han llevado a tal decisión siempre es interesante.
- v) Si desacatan las normas del juego y se van, entonces la situación es más complicada. Argumentarán que han venido sin saberlo (claro, si lo saben de antemano entonces no tiene gracia :-)...), que hace frío (hombre, si hace calor, nos metemos todos y ya está), que veían las consecuencias que tenía su decisión (mojarse con la ropita puesta) y que no se esperaban eso en una reunión. Hay que hacerles ver que en la vida normalmente no se está preparado para las decisiones "importantes", que nadie va a avisar. El título del juego "¿Hasta dónde puedes llegar?" es importante... si estás siempre listo para servir o sólo lo estás cuando sabes que las consecuencias de tus acciones no es la mejor para ti. Los röver siempre estamos listos para servir y así se debe hacer ver.

Apéndice I - Recomendaciones

Se aconseja que este juego se lleve a cabo en una reunión normal y no en una acampada para que los röver vean que la situación es límite de verdad (no tienen ropa de repuesto). Debería tener lugar en épocas que no sean veraniegas, de forma que meterse en la piscina sea algo más bien indeseado. La temática del juego, además de las consideraciones anteriores, hacen que este juego sea propicio para una de las primeras reuniones de la ronda solar por septiembre u octubre. Antes de realizar este juego, es una buena idea realizar un juego de carácter físico con la finalidad de romper el hielo.

También se aconseja llevar tanto ropa seca para una o varias personas y para los scouter (que, por experiencia, tienen muchas posibilidades de acabar también mojados, aunque no participen directamente en el juego). Se recomienda recoger las pertenencias personales como bolsos, móviles, carteras y demás antes del juego para evitar que se mojen y se causen daños irreversibles.

Apéndice II - Personajes

A continuación se detallan los personajes que nosotros creamos para la realización de este juego con nuestro clan. Los incluimos en aras de que el lector se pueda hacer una idea de los personajes que intervienen, aunque invitamos a realizar personajes personalizados para cada uno de los miembros del clan. Cada personaje tiene características positivas y negativas.

Además, hemos puesto especial énfasis en dar a los educandos con personalidades fuertes personajes más complejos.

1. Durante el embarazo de tu madre, tu hermano fue más espabilado que tú y tomó todo el alimento que podía y más. Por eso tienes una malformación en los riñones que te llevará al foso dentro de nada. Siempre has vivido a la sombra de tu hermano, sin embargo, tu hermano gemelo moribundo está dispuesto a donarte uno de sus riñones para que tu sigas viviendo...siempre y cuando lleguéis al hospital...los dos.
2. Tu vida se acaba y tienes la posibilidad de salvar la vida de tu hermano gemelo al que tanto tiempo has tenido subyugado. Siempre eras tú el que se llevaba a las mejores chicas y al que más querían tus padres. Sin embargo, tus excesos pronto te llevarán al más allá. Tu redención en este mundo será donarle uno de tus riñones a tu hermano para que él pueda seguir viviendo.
3. Tu investigación es tu vida, y pronto serás recompensado por tus esfuerzos. Estás a punto de dar con la clave para acabar con una de las plagas de la humanidad, el sida. Sin embargo tu genio no es comprendido por tu mujer y tu hija. A veces te desquician con sus problemas banales y tu te ves obligado a darles una paliza para que aprendan a no estorbarte en tu trabajo. Si no fueran tan estúpidas...
4. Has vivido ajeno al mundo en tu choza al pie de los Andes chilenos durante casi un siglo. Vivías sin hacer daño a nadie. Por eso no comprendiste porque aquellos hombres se llevaron a tus hijos cuando todavía eran chicos. Decían que erais unos revolucionarios que respaldaban a Allende y que lo que hacían lo hacían para evitar males futuros. ¡Como si tus hijos fueran a hacer algo malo! No supiste nada de tus hijos hasta que hace unos días recibiste noticias suyas y un billete para ir a verlos a España. Nada podrá detenerte, porque sin duda ésta será tu última voluntad.
5. La enorme importancia de tu trabajo como sexadora de pollos no es reconocido por la sociedad. Sin embargo has desarrollado un sistema de cría de pollos que crees que paliará el hambre en el tercer mundo. Tan sólo hay que enseñarles cómo hacerlo y sin duda tú eres la persona indicada. Vas a matar dos pájaros de un tiro: Por fin vas a obtener el reconocimiento que mereces y vas a acabar con el hambre en el tercer mundo. En ese orden.
6. Vives sólo en tu mansión, porque todo el mundo te quiere quitar tu dinero. Todo el mundo, incluidos tus 15 avariciosos hijos que tuviste con esposas que siempre gastaban demasiado, están esperando a que tu vida toque a su fin para quedarse con lo que te ha costado una vida entera reunir. Son todos unos carroñeros y no piensas darles ni un euro, así que vas piensas darles todo tu dinero y tus posesiones a aquellos que no son avariciosos. Destinarás todos tus bienes a las ONGs que menos se han preocupado por tu dinero.
7. Desde pequeñita siempre has ido con tu hermana a todas partes y no porque tu quisieras.

Según los médicos algo pasó durante el embarazo de vuestra madre y habéis quedado unidas por vuestras caderas. Sin embargo, estáis creciendo y no vais a poder vivir así durante mucho más tiempo. Es el momento de arriesgarse, existe una operación que puede separaros y garantizaros una vida plena e independiente. Pero también existe la posibilidad de que murais las dos. El éxito de la operación es del 60%.

8. Desde pequeña siempre has ido con tu hermana a todas partes y no porque tu quisieras. Según los médicos algo pasó durante el embarazo de vuestra madre y habéis quedado unidas por vuestras caderas. Sin embargo, estáis creciendo y no vais a poder vivir así durante mucho más tiempo. Es el momento de arriesgarse, existe una operación que puede separaros y garantizaros una vida plena e independiente. Pero también existe la posibilidad de que murais las dos. El éxito de la operación es del 60%.
9. Eres el rey del mundo, eres el mandamás de todo el planeta y todos los países se ponen a tus pies. Y aquél que no lo haga pagará cara su osadía. Eres el mismísimo George W. Bush y, tanto desde la Casa Blanca como desde tu rancho de Texas, diriges el mundo a base de botonazos y teléfonos rojos. Sin ti el mundo se desmadraría, eres la definición más ajustada de la palabra imprescindible.
10. Alá es el más grande y todo aquel que diga lo contrario es un infiel. Esta frase resume tu ideología y todo aquel que se oponga lo más mínimo merece la muerte. Sin embargo, esos prepotentes yanquis te han obligado abandonar tu casa e ir en busca de un lugar seguro para ti y tu familia. Sin embargo, las fronteras están cerradas...serías un refugiado en tu propio país si no fuera por el pasaje de barco que un amigo tuyo te ha vendido a cambio de todo lo que tenías. Volverás para devolverle con creces a los americanos todo lo que te han hecho.
11. Siempre has querido ser madre, pero no de esta manera. Una lluviosa noche fuiste asaltada dejando como resultado un embarazo. Llevas una vida en tus entrañas y eso no te lo puedes quitar de la cabeza...
12. La gente te adora, la gente te ama, eres el rey de la otra acera. Eres el paladín del glamour y tu misión en este mundo es la de enseñarle a todo el mundo como hay que vestirse y comportarse. Tan sólo con oír tu nombre los índices de audiencia suben como la espuma del Don Perignon. Tu nombre es Boris Izaguirre y tu enemigo son los horteras.

Referencias

[1] Copyright Gregorio Robles y Diego Barceló. Se otorga permiso para copiar, distribuir y/o modificar este documento bajo los términos de la Licencia de Documentación Libre GNU 1.1 o cualquier otra versión posterior publicada por la Free Software Foundation. Puede consultar una copia de la licencia en <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>.

[2] Grupo Scout 457 Santiago Apóstol: <http://asde.scouts-es.net/gs457>

[3] Scouts-es. Escultismo en español: <http://www.scouts-es.org>