

INSTRUCCIONS

AUTONOMÍA★ZAPATISTA

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL TERRITORIO AUTÓNOMO



CATALÀ



2-6
persones



+10
anys



30-45
minuts



Per traducció a d'altres llengües

AUTONOMIA ZAPATISTA

Construcció col·lectiva del territori autònom



Dissenyat col·laborativament per persones i col·lectius en solidaritat amb la Gira per la Vida, 2021.

ÍNDEX

Introducció	
Components	07
Explicació del tauler	08
Preparació	10
Objectiu del joc	12
Torns de jugada	14
1. Mostrar les cartes de context	14
2. Tirar i col·locar els daus	17
3. Resolució de la ronda	20
Final de la partida	24
Nivells de dificultat	25
Cartes de context	26
Glossari	32
Escriuiu les vostres normes	34

INTRODUCCIÓ

Les comunitats zapatistes porten més de 27 anys de lluita i són una de les alternatives al sistema capitalista i un exemple viu que un altre món és possible.

L'1 de gener de 1994, l'Exèrcit Zapatista d'Alliberament Nacional (EZLN, per les sigles en castellà) es va alçar en armes i va recuperar milers d'hectàrees de terra a Chiapas que els terratinents havien acaparat. Després de 10 anys d'organització clandestina, les comunitats zapatistes van declarar la guerra al govern de Mèxic, cridant ja n'hi ha prou! de la situació de desposseïció i explotació, a la qual resistien com a pobles indígenes des de la invasió colonial de fa més de 500 anys.

Des de llavors, les comunitats zapatistes construeixen l'autonomia al seu territori. Mitjançant organització assembleària, participació massiva i democràcia directa, les bases de suport zapatistes gestionen el seu propi sistema d'educació, de salut, de comunicació, de producció, d'autogovern i de justícia. Amb resistència i rebel·lia, milers de zapatistes cooperen per construir col·lectivament formes de vida més justes i dignes, que respectin la diversitat de maneres d'existir, en convivència amb la Mare Terra, pels drets individuals i col·lectius dels pobles indígenes i de les dones.

El vostre objectiu serà construir conjuntament l'autonomia en una petita simulació del territori autònom. Per aconseguir-ho haureu d'assolir les **13 demandes zapatistes** i els **7 principis del manar obeïnt**. Tanmateix, no serà fàcil: grups paramilitars, plans de govern, megaprojectes i desastres naturals us dificultaran el camí.

COMPONENTS



1 tauler



20 marcadors d'objectiu aconseguit (estrelles vermelles)



10 fitxes de menjar



1 marcador de ronda
(Don Durito) ¹



41 cartes de context



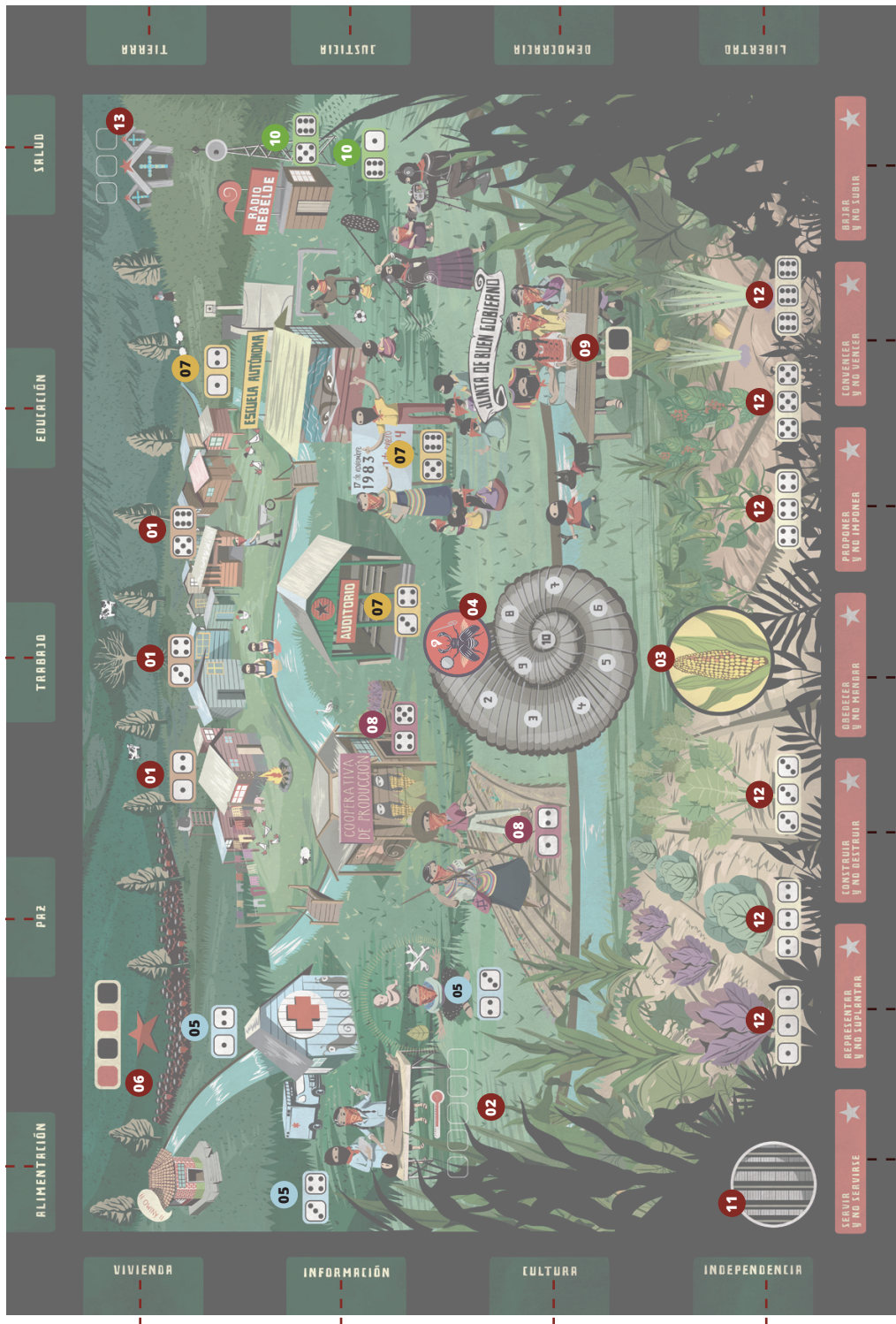
13 cartes de demandes



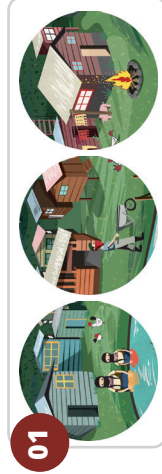
24 12 vermells i 12 negres

EXPLICACIÓ DEL TAULER

13 demandes zapatistes



7 principis del mar obrint²



01

Comunitat



02

Infermeria



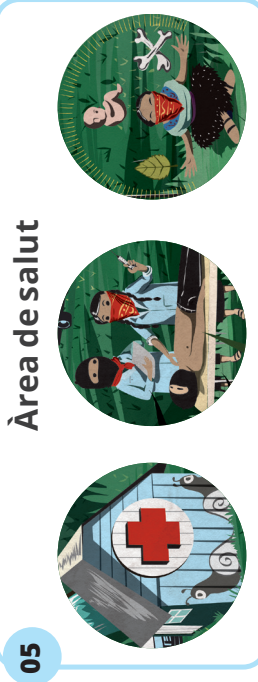
03

Magatzem
d'alimentació



04

Marcador de
rondes (Don
Durito de la
Lacandona)



05

Àrea de salut



06

Exèrcit Zapatista
d'Alliberament Nacional
(EZLN)



07

Àrea d'educació



Centre de salut
autònom³

Promotors/es de
salut⁴

Llevadores/
massatgistes/
remeieres⁵

Auditori

Promotors/es
d'educació⁶

Escola
autònoma⁷



08

Àrea de producció

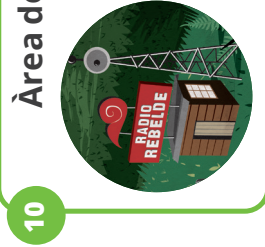


09

Promotors/es
d'agroecologies⁸

Cooperativa de
producció⁹

Junta de Bon Govern¹⁰



10

Àrea de comunicació



Ràdio
comunitària¹¹

Promotors/es de comunicació¹²

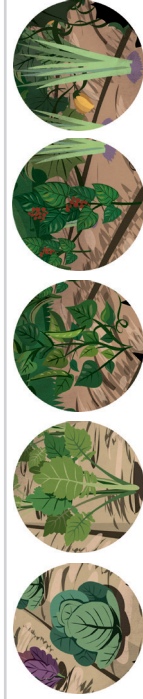


11

Presó del
mal govern



12



13



Cementiri

PREPARACIÓ

1. Col·loqueu el **tauler** sobre la taula.

2. Col·loqueu **2 marcadors d'objectiu aconseguit (estrella vermella)** al tauler: un en una part de la comunitat i l'altre al centre de salut autònom.



3. Col·loqueu **1 fitxa de menjar al magatzem d'alimentació**.



4. Col·loqueu el **marcador de ronda** a la posició inicial del comptador de rondes del **centre** de tauler.



5. Col·loqueu les **13 cartes de demandes al voltant del tauler**, al lloc corresponent, amb els objectius que heu d'assolir per a complir-les cap per amunt.



6. Barregeu les 41 **cartes de context**. Col·loqueu-les cap per avall al costat del tauler.

7. Repartiu els **12 daus vermells i els 12 daus negres** de manera **equitativa** entre les persones que juguen. Per exemple, si hi juguen 3 persones, corresponen 4 daus vermells i 4 daus negres a cadascú. Els daus representen **les companyes i els companys zapatistes** i la seva força de treball, claus per construir l'autonomia.

Tot i que es recomana que hi juguin entre 2 i 6 persones, amb 5 persones els daus no es poden repartir de forma exacta i una de les persones que hi jugui haurà de fer-ho amb un dau menys. Pot passar el mateix si hi juguen més de 6 persones. En aquests casos, consensueu com repartir-vos els daus de manera justa.

OBJECTIU DEL JOC

L'objectiu del joc és aconseguir les **13 demandes zapatistes** i els **7 principis del manar obeint abans que acabi la desena ronda del joc**. Per aconseguir-ho, haureu de conrear la terra, construir habitatges i infraestructures comunitàries, capacitar les promotores, combatre les amenaces, etc.

Les 13 demandes zapatistes són:

- ★ Terra
- ★ Treball
- ★ Alimentació
- ★ Habitatge
- ★ Salut
- ★ Educació
- ★ Independència
- ★ Democràcia
- ★ Llibertat
- ★ Informació
- ★ Cultura
- ★ Justícia
- ★ Pau



Exemple de 3 cartes de demanda.

Aconseguireu una demanda quan hàgiu aconseguit els objectius indicats al revers de cada carta.



Per exemple, per obtenir la demanda «Educació», heu d'aconseguir tant l'escola autònoma com les promotores d'educació.

Els 7 principis del manar obeint són:

- ★ Servir i no servir-se.
- ★ Representar i no suplantar.
- ★ Construir i no destruir.
- ★ Obeir i no manar.
- ★ Proposar i no imposar.
- ★ Convèncer i no vèncer.
- ★ Baixar i no pujar.

Cada principi s'aconsegueix convocant la Junta de Bon Govern (més endavant s'explica com es fa).

SERVIAR
Y NO SERVIRSE ★

REPRESENTAR
Y NO SUPPLANTAR ★

CONSTRUIR
Y NO DESTRUIR ★

OBEDECER
Y NO MANDAR ★

PROPONER
Y NO IMPONER ★

CONVENCER
Y NO VENCER ★

BAJAR
Y NO SUBIR ★

TORN DE JUGADA

El joc es desenvolupa en un màxim de **10 rondes**.

A cada ronda hi haurà una persona que en serà la responsable. La persona responsable de ronda s'encarregarà de coordinar la ronda, proposar l'estratègia i facilitar que el grup arribi a acords sobre el que cal fer en comú. La primera persona responsable serà la més jove de totes. A la següent ronda, aquesta funció passarà a la persona de l'esquerra.

Cada ronda es desenvolupa en tres fases:

- 1 Mostrar cartes de **context**.
- 2 Tirar i col·locar els **daus**.
- 3 **Resolució** de la ronda.

1. Mostrar cartes de context

Al principi de cada ronda, la persona responsable **agafa 3 cartes de context** i les col·loca cap per amunt al costat del tauler.



Exemple de 3 cartes de context.



Cada carta de context té diferents parts:



Causa (paramilitars)¹³

Efecte (camp de conreu ocupat)

Com es neutralitza (col·locant dos daus amb valors 4 i 5)

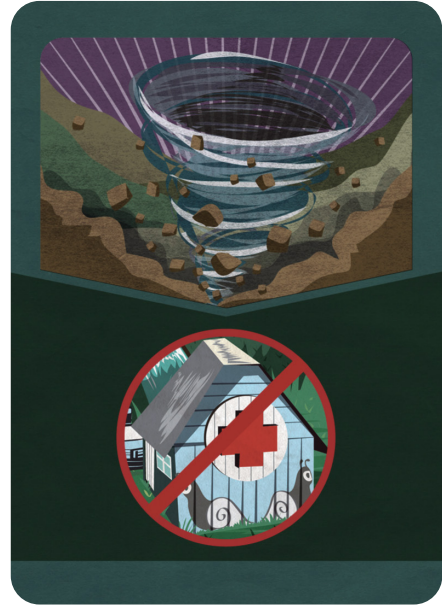
L'efecte de les cartes de context s'aplica **tan bon punt es gira la carta**.

Per exemple, aquesta carta representa l'amenaça d'un grup paramilitar que ocupa un dels camps de conreu (l'heu de col·locar sobre el camp de conreu que representa i provocarà que aquest camp no es pugui conrear).

La carta es neutralitzarà quan col·loqueu dos daus al damunt, un de 4 i un de 5 (pot ser a meitat de ronda). Si la carta no es neutralitza, l'efecte es tornarà a aplicar a la següent ronda i se sumarà a l'efecte de les 3 noves cartes de context.

Algunes cartes de context no tenen daus impresos a la part inferior. Això vol dir que **seran eliminades just després d'aplicar-se**.

Per exemple, en aquesta carta un huracà destrueix el centre de salut (elimineu el marcador d'objectiu aconseguit d'aquesta localització) però no heu de fer res per eliminar-la del tauler un cop el centre de salut hagi estat destruït.

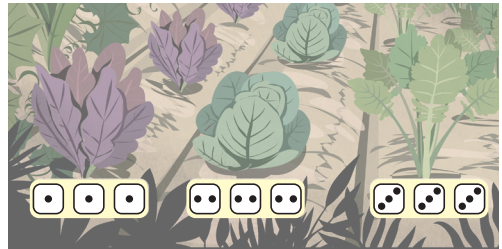


2. Tirar i col·locar els daus

Tireu simultàniament tots els daus fora del tauler. Cadascú ha de saber quins són els seus daus. Decidiu conjuntament a quins objectius els voleu destinar. **Totes** les persones que juguen poden col·laborar per aconseguir-los col·locant els seus daus sobre els daus impresos corresponents. Per realitzar una acció, col·loqueu tots els daus necessaris. No podeu deixar accions a mitges, les haureu de realitzar abans que acabi la ronda.

Les possibles accions són:

a) Conrear: per conrear els camps, col·loqueu els tres daus corresponents a cadascuna de les fases per produir aliments: llaurar, cultivar i collir.



Tingueu en compte que al final de la ronda **necessitareu 4 unitats de menjar** per alimentar les vostres bases de suport i que, per cada unitat de menjar que falti, una de les companyes zapatistes es posarà malalta.

b) Neutralitzar amenaces de les cartes de context: per neutralitzar una amenaça i eliminar-la del tauler, col·loqueu-hi tots els daus corresponents.

Per exemple, perquè al final de la ronda els paramilitars siguin expulsats del camp de conreu envaït, col·loqueu un dau amb valor 4 i un altre amb valor 5 sobre la carta.

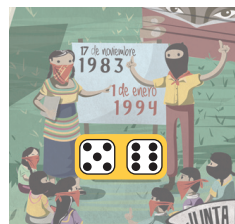


c) Construir: per construir l'escola, el centre de salut, l'auditori, la ràdio, la cooperativa o cada part de la comunitat, col·loqueu **tots** els daus corresponents.

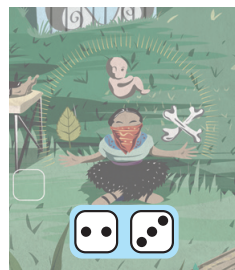


Per exemple, si teniu un dau amb un 1 i un altre amb un 2 i la part de la comunitat amb els valors 1 i 2 està sense construir, podeu col·locar-hi aquests daus. Al final de la ronda, haureu construït aquesta part de la comunitat (col·loqueu un marcador d'objectiu aconseguit en aquesta localització).

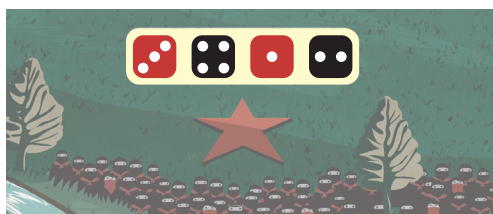
d) Capacitar: per capacitar les promotores de salut, d'educació, de comunicació, d'agroecologia i les llevadores/massatgistes/remeieres heu de col·locar **tots** els daus corresponents.



Per exemple, si teniu un dau amb un 2 i un altre amb un 3, els podeu col·locar sobre les llevadores/massatgistes/remeieres. Al final de la ronda poseu un marcador d'objectiu aconseguit a la seva localització per indicar que estan capacitades.



e) EZLN: per demanar suport a l'Exèrcit Zapatista d'Alliberament Nacional heu de col·locar **2 daus vermells i 2 daus negres** de qualsevol número a la seva casella.



Amb el suport de l'EZLN, al final de la ronda podreu **alliberar** tots els daus **empresonats**. Repartiu-los entre les persones que menys daus tinguin en aquest moment de la partida.

Important: algunes demandes zapatistes impliquen demanar suport a l'EZLN. A cada ronda **només** podreu aconseguir **una** de les demandes zapatistes que requereixen la col·laboració de l'EZLN.

f) Aconseguir **1 dels 7 principis del manar obeint**: col·loqueu **1 dau vermell i 1 dau negre** (de qualsevol número) a la **Junta de Bon Govern** (col·loqueu un marcador d'objectiu aconseguit sobre un dels principis per indicar que l'heu obtingut).



Algunes demandes zapatistes impliquen que es convoqui la Junta de Bon Govern. A cada ronda **únicament** podreu aconseguir **una** de les demandes zapatistes que requereixen la Junta de Bon Govern.

Important: només podreu convocar una Junta per ronda i heu d'aconseguir **els 7 principis del manar obeint** per guanyar la partida. Per tant, de les 10 rondes que dura el joc, només en podreu estar 3 sense convocar la Junta o **no guanyareu!**

Combinació de daus vermells i negres

Podreu **combinar 1 dau vermell i 1 dau negre de qualsevol valor** per aconseguir el número que voleu. Això simbolitza la força de les dones i els homes zapatistes col·laborant per aconseguir qualsevol valor.



Per exemple, si volguéssiu conrear aquest camp i només tinguéssiu dos daus amb valor 4, podríeu col·locar els dos daus amb valor 4, més 1 dau vermell i 1 dau negre de qualsevol valor per convertir-los en el 4 que falta:

Un cop hàgiu col·locat tots els daus o no hi hagi cap lloc on poder-hi col·locar els daus que queden, haureu arribat a la **resolució de la ronda**.

3. Resolució de la ronda

Al final de cada ronda cal:

1. Realitzar les accions indicades amb els daus:

- **Retireu** del tauler totes les cartes de context que hàgiu neutralitzat completament (amb tots els daus ocupats).
- **Construiu** els equipaments que hàgiu aconseguit amb els daus (l'escola, el centre de salut, la cooperativa, la ràdio, l'auditori i les parts de la comunitat). Per indicar que un edifici ha estat construït, retireu tots els daus i col·loqueu, en el seu lloc, un marcador d'objectiu aconseguit (estrella vermella).
- **Capaciteu** les promotores que tinguin tots els daus ocupats. Retireu els daus de la icona i col·loqueu-hi un marcador d'objectiu aconseguit (estrella vermella).
- Si heu convocat la **Junta de Bon Govern**, col·loqueu un marcador d'objectiu aconseguit (estrella vermella) sobre un dels **7 principis del manar obeïnt**.
- Si heu activat l'**EZLN**, **allibereu tots els daus de la presó**. Repartiu els daus alliberats entre les persones que tinguin menys daus.
- **Cureu les malaltes:**

Traieu 1 dau de la infermeria si teniu el **centre de salut** més les **promotores de salut** o les **llevadores/massatgistes/remeieres**.

Traieu 2 daus de la infermeria si teniu l'**àrea de salut sencera** (el centre de salut, les promotores de salut i les llevadores/massatgistes/remeieres).

Els elements del tauler que pertanyen a l'àrea de salut tenen el contorn dels daus de color blau cel.

Repartiu els daus que acaben de sortir de la infermeria entre les persones que tinguin menys daus.



- Col·loqueu tantes unitats de **menjar** al **magatzem d'alimentació** com camps de conreu hàgiu conreat (camps amb tots els daus ocupats). A més, si teniu l'**àrea de producció sencera** (la cooperativa construïda i les promotores d'agroecologia capacitades), emmagatzemeu **una unitat de menjar extra**. *Els elements del tauler que pertanyen a l'àrea de producció tenen el contorn dels daus de color granat.*

2. Retireu 4 unitats de menjar del magatzem d'alimentació al final de cada ronda per alimentar la comunitat. Si no teniu prou menjar emmagatzemat, per cada unitat de menjar que falti, 1 companya zapatista **emmalaltirà** (col·loqueu 1 dels daus de la persona responsable de ronda a la infermeria).

3. Comproveu si heu aconseguit alguna de les demandes zapatistes. Gireu la carta de demanda si l'heu acomplert. Recordeu que només podeu aconseguir **una** de les demandes que impliquen l'EZLN o la Junta de Bon Govern cada vegada que els convoqueu.



Per exemple, si teniu almenys una unitat de menjar després d'alimentar la comunitat i heu capacitat les promotores d'agroecologia, haureu aconseguit la demanda «Alimentació».

Important: la demanda «Llibertat» només s'aconsegueix convocant l'EZLN, sempre que **no hi hagi companyes zapatistes a la presó i no** cada vegada que es convoqui l'EZLN per alliberar a les preses.

4. Comproveu si heu arribat al **final de la partida**. En cas contrari, prepareu la següent ronda:

- **Recolliu els daus** del tauler que no estiguin a la infermeria, a la presó o al cementiri.
- **Avanceu el marcador de ronda una posició** al cargol central.
- **Passeu la baralla de cartes de context a la següent persona responsable de ronda** (cap a l'esquerra). Comenceu la següent ronda girant 3 cartes de context.

Si a l'inici de la següent ronda...

- **Teniu l'àrea de comunicació sencera** (la ràdio comunitària més les promotores de comunicació), **us podeu defensar d'un megaprojecte**.¹⁴

Els elements del tauler que pertanyen a l'àrea de comunicació tenen el contorn dels daus de color verd.



Si entre les cartes de context **només** us apareix **un** megaprojecte, aquest no produirà cap efecte negatiu. Però si us n'apareixen dos o tres, el segon i el tercer sí que us afectaran.



- **Teniu l'àrea d'educació sencera** (l'escola més les promotores d'educació i l'auditori), **us podeu defensar d'un projecte del govern.**¹⁵



Si entre les cartes de context **només** us apareix **un** projecte del govern, aquest no us perjudicarà. Però si us n'apareixen dos o tres, el segon i el tercer sí que us afectaran.



FINAL DE LA PARTIDA

Si en finalitzar una ronda heu aconseguit les **13 demandes zapatistes** i els **7 principis del manar obeint**, heu guanyat la partida! Enhorabona!

Si **us falta alguna demanda o principi** i s'han acabat les 10 rondes del joc, **heu perdut la partida!** Afortunadament, això només és un joc i la veritable **autonomia zapatista** continuarà existint.



NIVELLS DE DIFICULTAT

Per disminuir o augmentar la dificultat del joc, podeu modificar alguns aspectes abans de començar la partida, com s'indica a la taula següent:

	Nivell fàcil	Nivell mitjà	Nivell difícil
Edificis inicials	Part d'una comunitat Escola autònoma Centre de salut autònom Ràdio comunitària	Part d'una comunitat Centre de salut autònom	Cap
Menjar inicial	3	1	Cap
Baralla de cartes de context	Elimineu 3 cartes que empresonin, assassinin o emmalalteixin a companyes zapatistes	Totes les cartes	Elimineu 3 cartes vermelles d'entre les cartes de context (brigadistes, Gira per la Vida, Dia dels Morts, etc.)

CARTES DE CONTEXT

Plaga



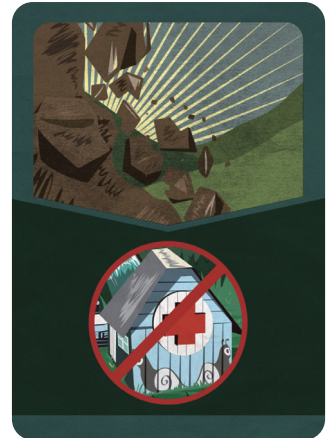
Pèrdua de menjar (traieu 1 unitat de menjar del magatzem).

Sequera



Pèrdua de menjar (traieu 1 unitat de menjar del magatzem).

Esfondrament



Centre de salut destruït

Tempesta



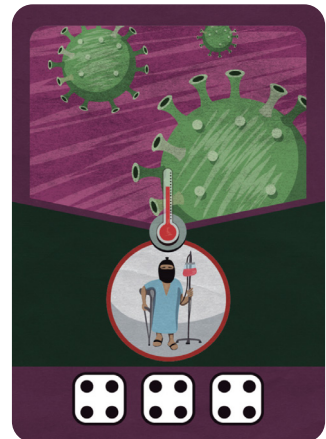
Part de la comunitat destruïda

Atac militar¹⁶



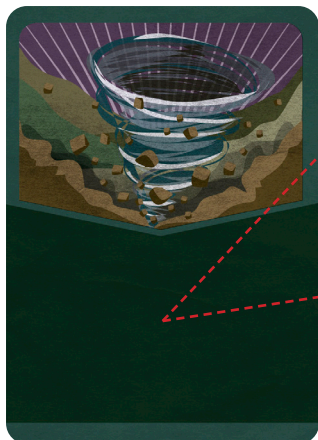
Empresonament d'1 companya zapatista (col·loqueu 1 dau de la persona responsable de ronda a la presó).

Malaltia



1 companya zapatista es posa malalta (col·loqueu 1 dau de la persona responsable de ronda a la infermeria).

Huracà

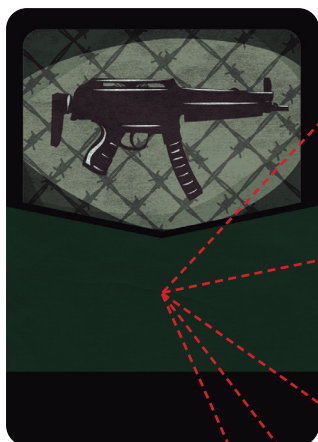


Escola destruïda



Centre de salut destruït

Atac paramilitar



Camp de conreu ocupat (el terreny romandrà ocupat i no hi podreu conrear fins que neutralitzeu l'amenaça).



Cooperativa de producció destruïda



Pèrdua de menjar (traieu 1 unitat de menjar del magatzem).

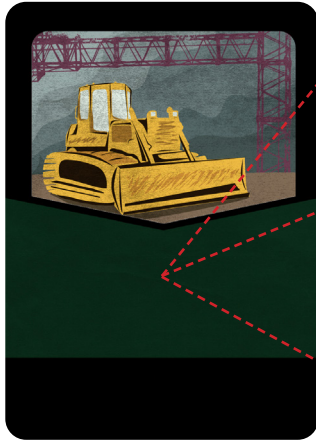


Assassinen 1 companya zapatista (col·loqueu 1 dau de la persona responsable de ronda al cementiri fins que acabi la partida).



Centre de salut destruït

Megaprojecte



Els químics d'un megaprojecte fan emmalaltir 1 companya zapatista (col·loqueu 1 dau de la persona responsable de ronda a la infermeria).

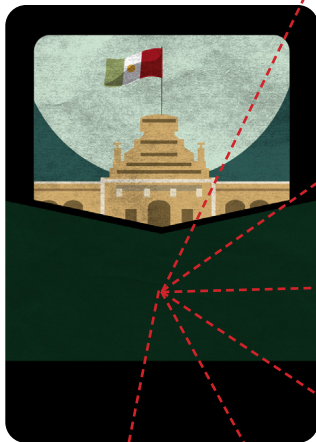


Part de la comunitat destruïda



Camp de conreu ocupat (el terreny romandrà ocupat i no hi podreu conrear fins que neutralitzeu l'amenaça).

Projecte de govern



1 companya zapatista es posa malalta (col·loqueu 1 dau de la persona responsable de ronda a la infermeria).



Ràdio comunitària inhabilitada



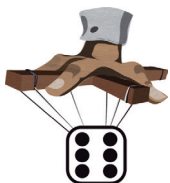
Obstacle a la feina de les promotores d'educació



Obstacle a la feina de les llevadores/ massatgistes/remeieres



Obstacle a la feina de les promotores d'agroecologia



Dau infiltrat: el govern infiltra una persona entre les bases de suport zapatistes i desestabilitza l'organització (la persona responsable de ronda tira 1 dels seus daus i tots els daus amb el mateix valor de totes les persones que juguen, queden inutilitzats en aquesta ronda).



Blat de moro transgènic

Els cultius transgènics propers contaminen 3 camps de conreu (no els podreu conrear fins que neutralitzeu l'amenaça).



Brigadista

Arriba una brigadista al territori autònom que aporta la seva força de treball però consumeix alimentació (traieu 1 unitat de menjar del magatzem i durant aquesta ronda feu servir la carta com a 1 dau vermell extra del valor que vulgueu).



Brigadista

Arriba un brigadista al territori autònom que aporta la seva força de treball però consumeix alimentació (traieu 1 unitat de menjar del magatzem i durant aquesta ronda feu servir la carta com a 1 dau negre extra del valor que vulgueu).



Trobada Internacional de Dones que Lluiten¹⁷

Una trobada de dones genera aliances però consumeix alimentació (traieu 1 unitat de menjar del magatzem i durant aquesta ronda feu servir la carta com si fossin 2 daus vermells extra del valor que vulgueu).



«Altra» (Otroa)¹⁸

Una de les bases de suport zapatistes s'assumeix com a «altra» (cada ronda i fins al final de la partida, 1 dels daus de la persona responsable de ronda pot triar el seu gènere).



Gira per la Vida

La Gira per la Vida genera aliances polítiques a baix i a l'esquerra però consumeix alimentació (traieu 1 unitat de menjar del magatzem i durant aquesta ronda feu servir la carta com si fossin 2 daus extra del valor que vulgueu: 1 de vermell i 1 de negre).



Dia dels Morts¹⁹



Els daus del cementiri juguen en aquesta ronda (en acabar la ronda, els daus tornen al cementiri).

CNI²⁰



El Congrés Nacional Indígena és una aliança que dona suport (durant aquesta ronda feu servir la carta com si fossin 2 daus extra del valor que vulgueu: 1 de vermell i 1 de negre).

* Si perdeu 1 unitat de menjar i **no en teniu al magatzem**, per cada unitat de menjar que falti 1 companya zapatista **es posarà malalta**. Col·loqueu 1 dau de la persona responsable de la ronda a la infermeria.

** Si les cartes de context destrueixen edificis que ja heu construït o inhabiliten la feina de les promotores en actiu, traieu el **marcador d'objectiu aconseguit** (estrella vermella) de la localització. Si no estaven construïts o en actiu, aquesta carta no us afectarà. Podreu reconstruir els edificis i tornar a capacitar les promotores un cop neutralitzeu la carta o passi el seu efecte. Això pot succeir **a la mateixa ronda**.

Per exemple: un huracà destrueix el centre de salut a l'inici de la ronda. Durant la mateixa ronda el podeu reconstruir i al final de la ronda podeu curar les companyes zapatistes que estan a la infermeria.

Els daus inutilitzats per cada companya zapatista que es posa malalta, és empresonada o assassinada **són de la persona responsable de la ronda**. A la següent ronda, aquesta persona tindrà menys daus.

GLOSSARI

1. Don Durito de la Lacandona

Personatge dels contes del Subcomandant Marcos. És un escarabat de la Selva Lacandona que estudia el neoliberalisme.

2. Principis del manar obeint

Principis polítics que regeixen l'autogovern i la impartició de justícia de la Junta de Bon Govern.

3. Centre de salut autònom

Espai d'atenció a la salut que combina medicina tradicional i medicina occidental, des d'un enfocament integral de la salut i la malaltia, respectuós amb les cosmovisions indígenes.

4. Promotores de salut

Dones i homes zapatistes que atenen els centres de salut del territori autònom. Exerceixen la seva funció com un servei a la comunitat, sense rebre remuneració.

5. Llevadores/massatgistes/remeieres

Principalment dones zapatistes amb coneixements i habilitats de sanació mitjançant medicina tradicional. Fan seguiment d'embarassos i atenen parts, fan massatges i col·loquen ossos fora de lloc, i curen amb herbes remeieres. Exerceixen la seva funció com un servei a la comunitat, sense rebre remuneració.

6. Promotores d'educació

Dones i homes zapatistes que atenen les escoles primàries i secundàries del territori autònom. Exerceixen la seva funció com un servei a la comunitat, sense rebre remuneració.

7. Escola autònoma

Espai educatiu autònom on infants i joves zapatistes aprenen. Els continguts educatius sorgeixen de la realitat de les comunitats i la respecten, sense imposicions colonials.

8. Promotores d'agroecologia

Dones i homes zapatistes que promouen l'agroecologia al territori autònom. Exerceixen la seva funció com un servei a la comunitat, sense rebre remuneració.

9. Cooperativa de producció

Espai d'emmagatzematge i venda de tot allò que es produeix al territori autònom.

10. Junta de Bon Govern

Integrada per dones i homes de les comunitats zapatistes, és la màxima instància d'autogovern i d'impartició de justícia a cada zona zapatista. Les persones que la integren són escollides en assemblea i exerceixen la seva funció de manera rotativa, no remunerada i revocable en cas que no compleixin el mandat popular.

11. Ràdio comunitària

Gestionada per locutores zapatistes, emet continguts propis i d'interès de les comunitats.

12. Promotores de comunicació

Dones i homes zapatistes que s'encarreguen dels mitjans de comunicació de la organització zapatista. Exerceixen la seva funció com un servei a la comunitat i sense rebre remuneració.

13. Paramilitars

Grups armats fora de la llei, creats, entrenats i finançats per l'Estat. Fan la feina bruta pel govern, amagant la participació governamental en accions d'intimidació, amenaça o atac als pobles originaris.

Des de mitjans dels anys 90, el govern mexicà duu a terme accions de contrainsurgència per debilitar la construcció de l'autonomia zapatista mitjançant diversos grups paramilitars.

14. Megaprojectes

Grans obres extractives o d'infraestructura que necessiten grans inversions de capital. Representen un xoc entre el model capitalista i les formes de vida tradicionals de les comunitats indígenes, que conviuen en equilibri i respectant la Mare Terra. Els megaprojectes desposseeixen de la terra i els béns comuns a la població d'un territori, especialment als pobles originaris. Els grups opositors són reprimits.

15. Projectes del govern

El govern de Mèxic dona ajudes assistencials a la població, tant econòmiques, com en espècies. En comptes de promoure l'emancipació i la qualitat de vida, però, aquestes ajudes condicionen la població a una filiació política i la tornen dependent.

16. Militarització del territori

Dins de l'estratègia de contrainsurgència, el govern mexicà militaritza els territoris propers a les comunitats zapatistes. Milers de membres de l'Exèrcit i de la Guàrdia Nacional intimiden i fustiguen la població zapatista per recuperar el control del territori.

17. Trobada Internacional de Dones que Lluiten

Duta a terme en dues ocasions (2018 i 2019), va reunir milers de dones organitzades a baix i a l'esquerra de tots els racons del món. En aquestes trobades les dones van acordar viure i lluitar perquè mai més cap dona tingui por.

18. «Altra» (Otroa)

Terme encunyat pel zapatisme per referir-se a la diversitat genèrica i sexual.

19. Dia dels Morts

Cada 1 i 2 de novembre a Mèxic se celebra el Dia dels Morts. Les ànimes de les persones difuntes tornen al món dels vius per conviure amb els seus éssers estimats i alimentar-se dels dolços i menjars que els seus familiars els preparen com a ofrena.

20. Congrés Nacional Indígena

Constituit el 1996, el Congrés Nacional Indígena és una organització dels pobles, nacions i tribus originàries de Mèxic que lluita per defensar la lliure determinació i autonomia dels pobles indígenes. Després de més de cinc segles de colonialisme i desposseïció, el CNI continua lluitant per exercir les seves pròpies formes d'organització i de construcció de l'autonomia als seus territoris.



**Apropieu-vos d'aquest joc, modifiqueu-lo, reinventeu-lo...
i organitzeu-vos amb les vostres pròpies normes.**

[illegible]

[illegible]

