

INSTRUCCIONES

AUTONOMÍA★ZAPATISTA

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL TERRITORIO AUTÓNOMO



GALEGO



2-6
persoas



+10
anos



30-45
minutos



Para acceder a traducións

AUTONOMÍA ZAPATISTA

Construcción colectiva do territorio autónomo



Deseñado de xeito colaborativo por persoas e colectivos de solidariedade coa Gira por la Vida, 2021.

ÍNDICE

Introdución

Compoñentes 07

Explicación do taboleiro 08

Preparación 10

Obxectivo do xogo 12

Quenda do xogo 14

1. Amosar cartas de contexto 14

2. Tirar e colocar dados 17

3. Resolución de rolda 20

Final de partida 24

Niveles de dificultade 25

Cartas de contexto 26

Glosario 32

Escribe as túas regras 34

INTRODUCCIÓN

As comunidades zapatistas levan máis de 27 anos de loita, sendo unha das crebas ao sistema capitalista que dan exemplo de que outro mundo é posible e de que xa existe.

O 1 de xaneiro de 1994, o Exército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) levantouse en armas e recuperou miles de hectáreas en Chiapas que foran acaparadas por finqueiros. Logo de dez anos de organización clandestina, as comunidades zapatistas declararon a guerra ao goberno de México, berrando xa basta! ao despoxo e explotación á que resistían como pobos indíxenas dende a invasión colonial de hai máis de 500 anos.

Dende entón, as comunidades zapatistas constrúen a autonomía no seu territorio. Mediante organización asemblearia, participación masiva e democracia directa, as bases de apoio xestionan o seu propio sistema de educación, saúde, comunicación, produción, autogoberno e impartición de xustiza. Con resistencia e rebeldía, miles de zapatistas organízanse e cooperan para construír colectivamente formas de vida máis xustas e dignas, que respecten a diversidade e as maneiras de existir, en convivencia coa Terra Nai, polos dereitos individuais e colectivos dos pobos indíxenas e das mulleres.

O obxectivo será colaborar para construír conxuntamente a autonomía nunha pequena simulación do territorio autónomo. Para acadalo, teranse que cumprir as **13 demandas zapatistas**, seguindo os **7 principios do mandar obedecendo**. Non obstante, non será doado: grupos paramilitares, plans de goberno, megaproxectos e desastres naturais dificultarán o camiño.

COMPONENTES



1 taboleiro



20 marcadores do obxectivo acadado (estrelas vermellas) arkers indicating achieved goals (red stars)



10 fichas de comida



1 marcador de rolda (Don Durito)¹



41 cartas de contexto



13 cartas de demandas

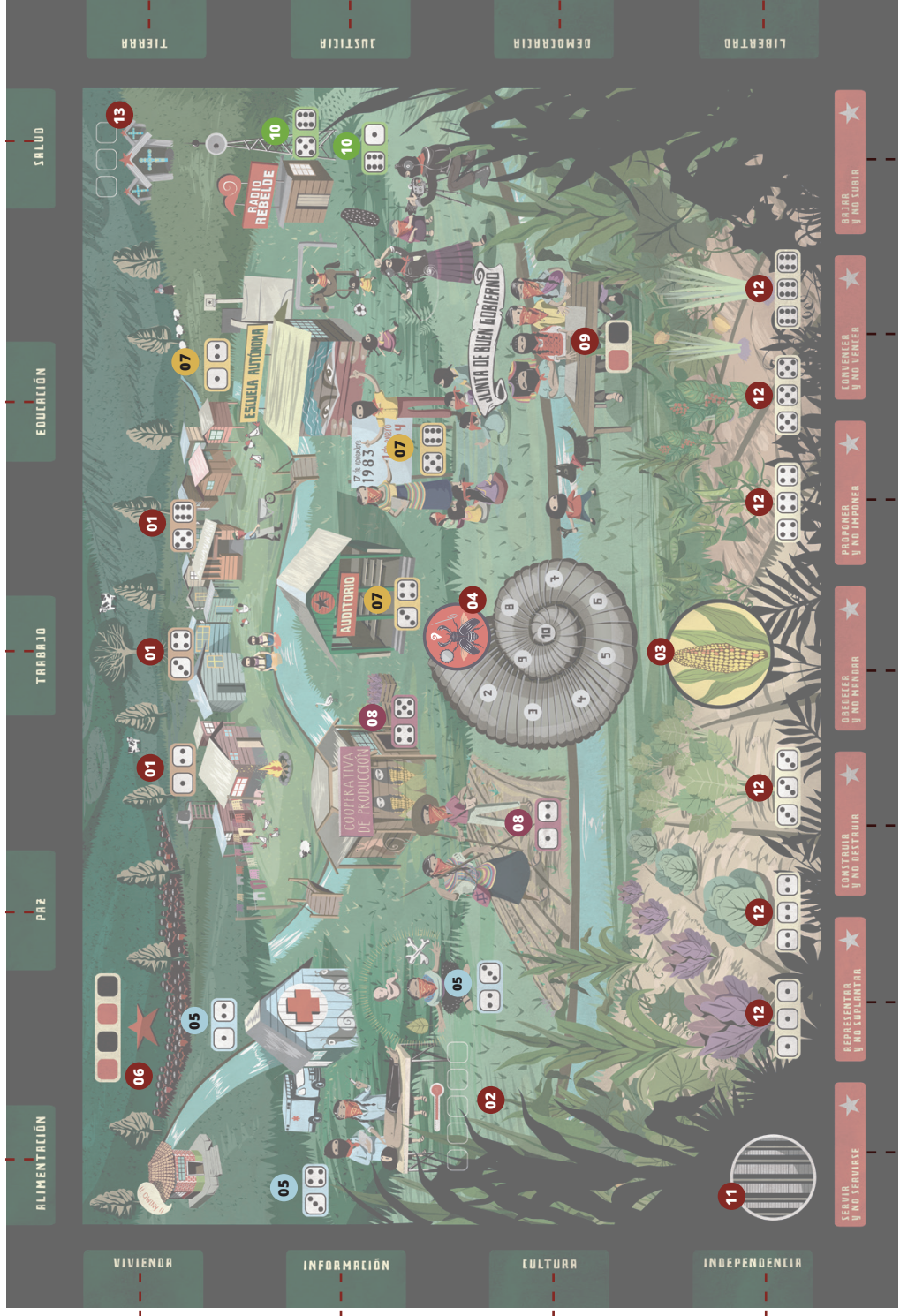


24 dados: 12 dados vermellos e and 12 black dados negros

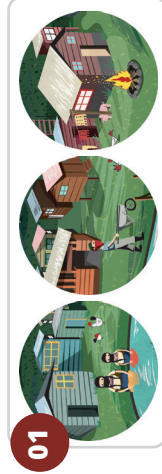


EXPLICACIÓN DO TABOLEIRO

13 demandas zapatistas



7 principios do mandar obedecendo²



01

Comunidad



02

Enfermería



03

Almacén de
alimentación



04

Contador de
roidas (Don
Durito)



05

Área de salud



06

Centro de salud autónomo 3 Promotores/as de salud⁴ Parteras/hueseras/yerberas (3 Áreas)⁵



07

Área de educación

Auditorio Promotores/as de educación⁶ Escuela autónoma⁷



08

Área de producción

Promotores/as de agroecología⁸

Cooperativa de producción⁹



09

Xunta de Bo Gobierno¹⁰

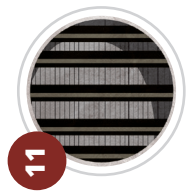


10

Área de comunicación

Radio comunitaria¹¹

Promotores/as de comunicación (Tercios compas)¹²



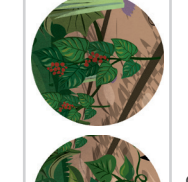
11

Cárcere de Mal Gobierno

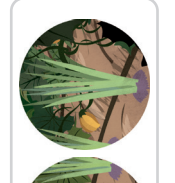


12

Campos de cultivo



13



14

Panteón



15

PREPARACIÓN

1. Colocade o **taboleiro** enriba da mesa.

2. Colocade **2 marcadores de obxectivo acadado (estrela vermella)** no taboleiro: 1 nunha parte da comunidade e 1 no centro de saúde autónomo.



3. Colocade 1 **ficha de comida** no taboleiro no **almacén de alimentación**.



4. Colocade o **marcador de rolda** na posición inicial do marcador de roldas no **centro** do taboleiro.



5. Coloquen las 13 **cartas de demandas** en los **bordes** del tablero en su lugar correspondiente boca arriba, mostrando los objetivos que hay que lograr para cumplirlas.



6. Barallade as 41 **cartas de contexto**. Colocade o mazo boca abaixo xunto ao taboleiro.

7. Repartide os **12 dados vermellos e 12 dados negros** de maneira **equitativa** entre os xogadores e xogadoras. Por exemplo, se xogan 3 persoas, tocan 4 dados vermellos e 4 dados negros para cada unha. Estes dados representan ás e aos **compas zapatistas** e a súa forza de traballo, coa que constrúen a autonomía.

Aínda que se recomenda que xoguen entre 2 e 6 persoas, con 5 persoas o reparto de dado non é exacto e unha delas terá que xogar cun dado menos. O mesmo pode acontecer se se desexa xogar cun número superior de persoas. Nestes casos, consensuade como repartir os dados de maneira xusta.

OBXECTIVO DO XOGO

O obxectivo do xogo é acadar as **13 demandas zapatistas** e os **7 principios do mandar obedecendo antes de que termine a décima rolda do xogo**. Para isto, cumprirá cultivar a terra, construír vivendas e infraestrutura comunitaria, capacitar ás e aos promotores, loitar contra as ameazas, etc.

As 13 demandas zapatistas son:

- ★ Terra
- ★ Traballo
- ★ Alimentación
- ★ Vivenda
- ★ Saude
- ★ Educación
- ★ Independencia
- ★ Democracia
- ★ Liberdade
- ★ Información
- ★ Cultura
- ★ Justicia
- ★ Paz



Exemplo de 3 cartas de demandas.

Cada demanda conséguese cando se acadan os logros dos obxectivos que require. Están indicados no reverso da carta.



Por exemplo, para conseguir a demanda "Educación", cómpre lograr tanto a escola autónoma como as e os promotores de educación.

Os 7 principios do mandar obedecendo son:

- ★ Servir e non servirse.
- ★ Representar e non suplantar.
- ★ Construír e non destruír.
- ★ Obedecer e non mandar.
- ★ Propoñer e non impoñer.
- ★ Convencer e non vencer.
- ★ Baixar e non subir.

Cada principio acádase convocando a Xunta de Bo Goberno (logo explícase como se convoca).

SERVIR
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 ★

QUENDA DE XOGO

O xogo desenvólvese nun **máximo de 10 roldas**.

En cada rolda, unha persoa ten o cargo de responsable. A primeira persoa responsable será a máis xove de todas e en cada rolda o cargo de responsable pasará á persoa situada á esquerda. A persoa responsable da rolda encargárase de coordinar a ronda, propor a estratexia e facilitar que o grupo tome acordos sobre que facer en común.

En cada rolda realízanse estas tres fases:

- 1 Mostrar cartas de **contexto**.
- 2 Tirar e colocar **dados**.
- 3 Resolución de rolda.

1. Mostrar cartas de contexto

Ao comezo de cada rolda, a persoa responsable **toma 3 cartas de contexto** do mazo de contexto situado xunto ao taboleiro e colócaas boca arriba xunto ao taboleiro.



Exemplo de 3 cartas de contexto.



Cada carta de contexto está composta por distintas partes:



Causa (paramilitares)¹³

Efecto (campo de cultivo ocupado)

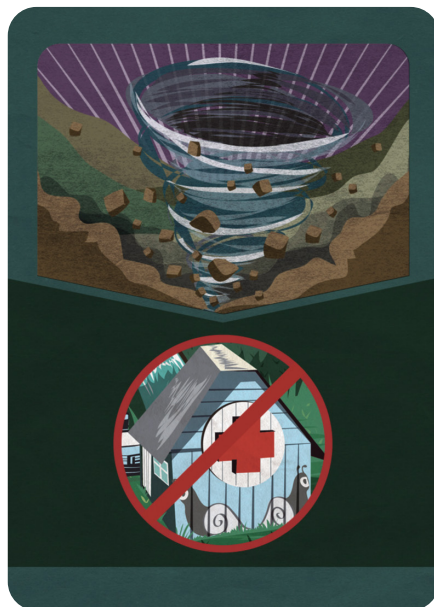
Como neutralizalo neutralize it (colocar os dados con valores 4 e 5)

O efecto das cartas de contexto aplícase **inmediatamente** cando se amosa a carta.

Por exemplo, esta carta representa a ameaza dun grupo paramilitar que ocupa un dos campos de cultivo (hai que colocala sobre o campo de cultivo que representa e provocará que ese campo non se poida cultivar). Será neutralizada cando se coloquen dous dados (un 4 e un 5) sobre ela (isto pode suceder na metade da rolda). Se a carta non se neutraliza, o seu efecto volverá suceder na seguinte rolda e sumarase ás 3 novas cartas de contexto.

Algunhas cartas de contexto non teñen dados impresos na súa parte inferior. Isto significa que **son eliminadas despois de aplicar o seu efecto**.

Por exemplo, nesta carta un furacán destrúe o centro de saúde (hai que eliminar o marcador de obxectivo logrado desa localización), pero non hai que facer nada para eliminala do taboleiro unha vez o centro de saúde sexa destruído.

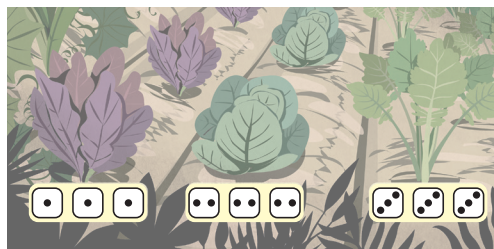


2. Tirar e colocar dados

Tirade simultaneamente todos os dados fóra do taboleiro. Cada persoa debe saber cales son os seus dados. Decidide de xeito colectivo como colocalos sobre os lugares que teñan un dado impreso para indicar que se quere realizar esa acción. Nese momento, **todas** as persoas que estean xogando poderán colocar **simultaneamente** os seus dados, colaborando para acadar os diferentes obxectivos. Para realizar unha acción, colocade todos os dados necesarios. Non se poden deixar accións a medio realizar. As accións realizaranse ao final da rolda.

As accións posibles son:

a) Cultivar: para cultivar os campos, colocade **os tres dados** correspondentes que representan o proceso para obter comida (arar - cultivar - recolleita):



Tede en conta que, ao final da rolda, **demandaranse 4 unidades de comida** para alimentar ás súas bases de apoio e que, por cada unidade de comida que falte, **enferma** 1 dos compas.

b) Neutralizar ameazas: para neutralizar unha ameaza e eliminala do taboleiro hai que colocar **todos** os dados correspondentes.

Por exemplo, para expulsar ao grupo paramilitar do campo de cultivo que invadiu, hai que colocar un dado co valor 4 e outro co valor 5 sobre a carta e ao final da rolda serán expulsados.

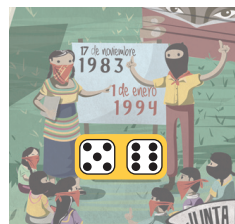


c) Construír: para construír parte da comunidade, a escola, o centro de saúde, o auditorio, a radio ou a cooperativa, hai que colocar **todos** os dados correspondentes.

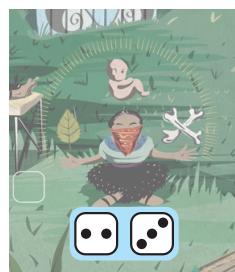


Por exemplo, se tedes un dado cun 1 e outro dado cun 2 e a parte da comunidade cos valores 1 e 2 está sen construír, podedes colocar eses dados sobre ela e ao final da rolda construírase esa parte da comunidade (colocade un marcador de obxectivo acadado nese lugar).

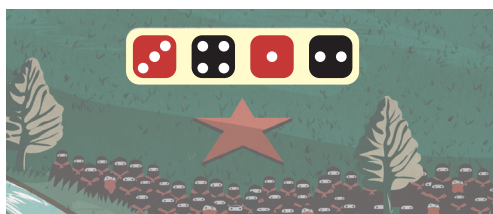
d) Capacitar: para capacitar ás e aos promotores de saúde, de educación, de comunicación, de agroecoloxía e *parteras/hueseras/yerberas* hai que colocar **todos** os dados correspondentes.



Por exemplo, se tedes un dado cun 2 e outro cun 3, podédelo colocar sobre as *parteras/hueseras/yerberas*. Ao final da rolda, colocade un marcador de obxectivo acadado para indicar que están capacitadas.



e) EZLN: para pedir apoio ao EZLN (Exército Zapatista de Liberación Nacional) é necesario colocar **2 dados vermellos e 2 dados negros** de calquera número na súa localización.



Cada vez que pidades apoio ao EZLN, ao final da rolda poderedes **liberar** todos os dados que están no **cárcere**. Estes dados repártense entre as persoas que menos dados teñan nese momento da partida.

Importante: Algunhas demandas zapatistas requiren que se pida apoio ao EZLN. En cada rolda **unicamente** poderá lograrse **unha** das demandas zapatistas que requiren ao EZLN.

f) Acadar **1 dos 7 principios do mandar obedecendo**: colocade **1 dado vermello e 1 dado negro** (de calquera número) na **Xunta do Bo Goberno** para conseguir un dos principios do mandar obedecendo (colocade un marcador de obxectivo acadado para indicar que se conseguiu).

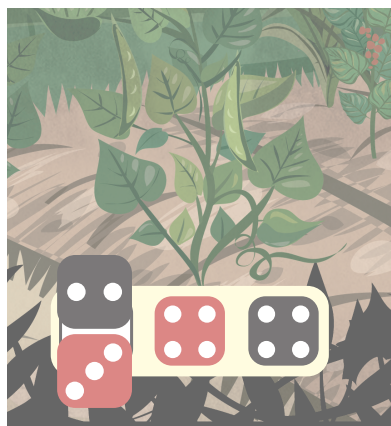


Algunhas demandas zapatistas requiren que se convoque á Xunta do Bo Goberno. En cada rolda **unicamente** poderá lograrse **unha** das demandas zapatistas que requiren a Xunta de Bo Goberno.

Importante: soamente poderán convocar **unha Xunta** por rolda e é necesario acadar **os 7 principios do mandar obedecendo** para gañar a partida. Polo tanto, só poderán estar 3 roldas sen convocar á Xunta durante as 10 roldas que dura o xogo **ou non lograredes gañar!**

Combinación de dados vermellos e negros

Podedes **combinar 1 dado vermello e 1 dado negro de calquera valor** para lograr o número desexado. Isto simboliza a forza de mulleres e homes zapatistas colaborando para lograr calquera valor.



Por exemplo, se quixédeses cultivar este campo e só tivédeses dous dados con valor 4, poderíades colocar os dados con valor 4 e logo colocar un dado vermello e un dado negro, sen importar os seus valores, para convertelos no 4 que falta.

Cando teñades colocados todos os dados ou non haxa lugares onde colocar os dados restantes, chegastes á **resolución de rolda**.

3. Resolución de rolda

Ao final de cada rolda hai que:

1. Realizar as accións indicadas cos dados:

- **Retirade** do taboleiro todas as cartas de contexto que foran neutralizadas completamente (todos os dados ocupados).
- **Construíde** a escola, o centro de saúde, a cooperativa, a radio, o auditorio e as partes da comunidade que lograstes cos dados necesarios. Para indicar que o edificio está construído, retirade e colocade un marcador de obxectivo acadado (estrela vermella) sobre a icona dos dados.
- **Train** the promoters who have both of their dice filled. Remove the dice and place a goal achieved marker (red star) on the dice icon.
- Se se convocou á **Xunta de Bo Goberno**, colocade un marcador de obxectivo acadado (estrela vermella) sobre un dos **7 principios do mandar obedecendo**.
- Se activastes ao **EZLN**, **liberade a todos os dados da prisión**. Repartide os dados liberados entre as persoas que menos dados teñan.
- **Curade ás e aos enfermos:**

Sacade 1 dado da enfermaría se tedes tanto o **centro de saúde** como as e os **promotores de saúde** ou **parteras/hueseras/yerberas**.

Sacade 2 dados da enfermaría se tedes a **área de saúde completa** (o centro de saúde, as e os promotores de saúde e as **parteras/hueseras/yerberas**).

Os elementos do taboleiro que pertencen á área de saúde teñen o contorno dos dados de cor celeste.

Repartide os dados curados entre as persoas que menos dados teñan.



- Colocade no **almacén** de comida tantas unidades de **comida** como campos de cultivo teñades cultivado (campos con todos os seus dados ocupados). Ademais, se tedes a **área de produción completa** (a cooperativa construída e as e os promotores de agroecoloxía capacitados), almacenade **unha unidade de comida extra**. *Os elementos do taboleiro que pertencen á área de produción teñen o contorno dos dados de cor granate.*

2. Alimentade á comunidade, retirando **4 unidades de comida** do almacén de comida ao final de cada rolda. Se non tedes suficiente comida almacenada, por cada unidade de comida que falte, **enferma** 1 compa (colocade 1 dos dados da persoa responsable de rolda na enfermaría).

3. Comprobar o logro das demandas zapatistas. Se os requisitos dalgunha demanda están cumpridos, volteade a carta para indicar que se conseguiu. Recordade que só podedes conseguir **unha** das demandas que implican ao EZLN ou á Xunta de Bo Goberno cada vez que os convoquedes.



Por exemplo, se tedes polo menos unha unidade de comida despois de alimentar á comunidade e capacitastes ás e aos promotores de agroecoloxía, teredes acadado a demanda “Alimentación”.

Importante: a demanda “Liberdade” soamente se logra se se convoca ao EZLN cando **non hai** compas en prisión e **non** cada vez que convoque ao EZLN para sacar a compas das prisión.

4. Comprobar se se dou o **Final da Partida**. En caso contrario, preparade a seguinte rolda:

- **Recollede os dados** do taboleiro que non estean na enfermaría, no cárcere ou no panteón.
- **Avanzade o marcador de rolda unha posición** no caracol central.
- **Pasade o mazo de cartas de contexto á seguinte persoa responsable de rolda (cara a esquerda)**. Comezade a seguinte rolda volteando 3 cartas de contexto.

Se ao comezo da seguinte rolda...

- **Tedes a área de comunicación completa** (a radio comunitaria + as e os promotores de comunicación), **pódedesvos defender dun megaproxecto**.¹⁴

Os elementos do taboleiro que pertencen á área de comunicación teñen o contorno dos dados de cor verde.



Se nas cartas de contexto aparece **un único** megaproxecto, o efecto negativo non vos afecta. Se vos aparecen dúas ou tres cartas de megaproxecto, a segunda e a terceira si vos afectan.



- **Tedes a área de educación completa** (a escola + as e os promotores de educación + o auditorio), **podedes defendervos dun proxecto de goberno.**¹⁵



Se nas cartas de contexto aparece **un único** proxecto de goberno, o efecto negativo non vos afecta. Se aparecen dúas ou tres cartas de proxecto de goberno, a segunda e terceira si vos afectan.



FINAL DE PARTIDA

Se ao finalizar unha rolda se conseguiron as **13 demandas** zapatistas e os **7 principios** do mandar obedecendo, **gañastes a partida!** Parabéns!

Se vos **falta algunha demanda ou principio** e se completaron as 10 roldas de xogo, **perdestes a partida!** Afortunadamente, isto é só un xogo e a verdadeira autonomía zapatista está fóra del.



LEVELS OF DIFFICULTY

Para diminuír ou aumentar a dificultade do xogo podedes modificar algúns aspectos antes de empezar a partida, como se indica na seguinte táboa:

	Nivel fácil	Nivel medio	Nivel difícil
Edificios iniciais	Parte dunha comunidade Escola autónoma Centro de saúde autónomo Radio comunitaria	Parte dunha comunidade Centro de saúde autónomo	Ningún
Comida inicial	3	1	Ningunha
Mazo de cartas de contexto	Elimínade 3 cartas que encarceren, asasinen ou enfermen compas	Todas as cartas	Elimínade 3 cartas vermellas de contexto (brigadistas, Gira por la Vida, Día de Muertos, etc.)

CARTAS DE CONTEXTO

Praga



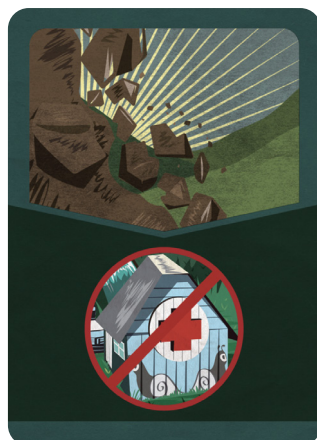
Perder comida
(quitade 1 unidade
de comida do
almacén)

Seca



Perder comida
(quitade 1 unidade
de comida do
almacén)

Derribe



Centro de saúde
destruído

Tormenta



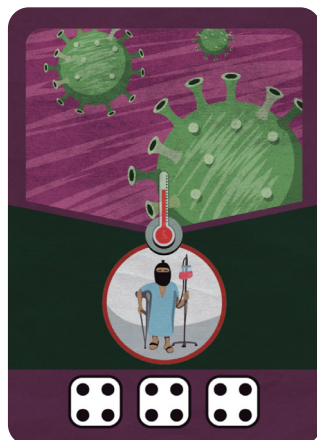
Parte da comunidade
destruída

Ataque militar¹⁶



Encarceran 1
compa (colocade
1 dado da persoa
responsable de
rolda no cárcere)

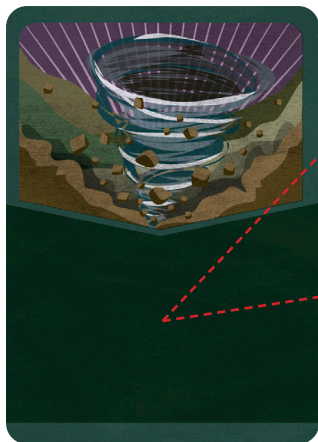
Enfermidade



Enferma 1 compa
(colocade 1 dado da
persoa responsable
de rolda na
enfermaría)



Furacán

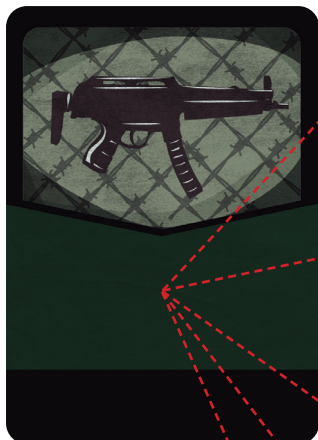


Escola destruída



Centro de saúde destruído

Ataque paramilitar



Campo de cultivo ocupado (o terreo permanece ocupado e non se pode cultivar ata que se neutralice a ameaza)



Cooperativa de produción destruída



Perder comida (quitade 1 unidade de comida do almacén)

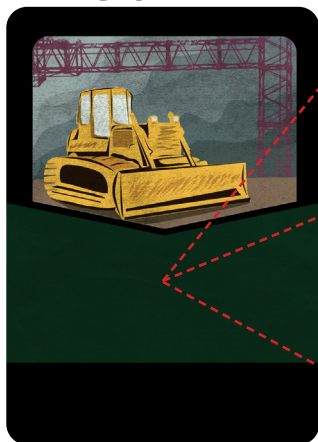


Asasinan 1 compa (colocade 1 dado da persoa responsable de rolda no panteón para toda a partida)



Centro de saúde destruído

Megaproxecto



Os químicos usados nun megaproxecto enferman 1 compa (colocade 1 dado da persoa responsable de rolda na enfermaría)

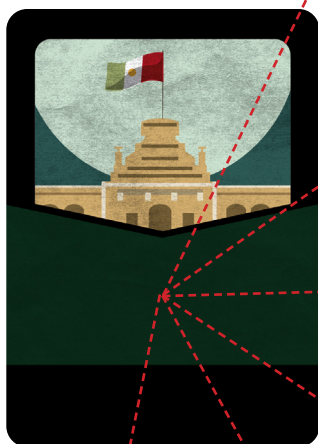


Parte da comunidade destruída



Campo de cultivo ocupado (o terreo permanece ocupado e non se pode cultivar ata que se neutralice a ameaza)

Proxecto de goberno



Enferma 1 compa (colocade 1 dado da persoa responsable de rolda na enfermaría)



Radio comunitaria inhabilitada



Entorpece o traballo das e dos promotores de educación



Entorpece o traballo de *parteras/hueseras/yerberas*



Entorpece o traballo das e dos promotores de agroecoloxía



Dado infiltrado: o goberno infiltra unha persoa entre as bases de apoio e desestabiliza a organización (a persoa responsable de rolda tira 1 dos seus dados e todos os dados que teñan ese valor de todas as persoas que xogan non serven durante esa rolda)



Millo transxénico

Os cultivos transxénicos próximos contaminan 3 campos de cultivo (non se poderán cultivar ata que se neutralice a ameaza)



Brigadista (muller)

Chega unha brigadista ao territorio autónomo que aporta a súa forza de traballo pero consume alimentación (quitade 1 unidade de comida do almacén e usade un dado vermello extra do valor que se desexe nesta rolda)



Brigadista (home)

Chega un brigadista ao territorio autónomo que aporta a súa forza de traballo pero consume alimentación (quitade 1 unidade de comida do almacén e usade un dado negro extra do valor que se desexe nesta rolda)



Encontro Internacional de Mujeres que Luchan¹⁷

Un encontro de mulleres xera alianzas pero consume alimentación (quitade 1 unidade de comida do almacén e usade esta carta como 2 dados vermellos extra do valor que desexedes nesta rolda)



Otroa¹⁸

One of your support bases is assumed to be "other" (each round and until the end of the game, 1 of the dice of the round leader can choose its gender)



Gira por la Vida

Unha das bases de apoio asúmese como otroa (cada rolda e ata o final da partida, 1 dos dados da persoa responsable de rolda pode elixir o seu xénero)



Día de Muertos¹⁹



Os dados do panteón xogan nesta rolda (ao rematar a rolda, os dados regresan ao panteón)

CNI²⁰



O Congreso Nacional Indíxena é unha alianza que brinda apoio (usade esta carta como 2 dados extra do valor que desexedes nesta rolda: 1 vermello e 1 negro).

* Se perdedes 1 unidade de comida e **non tedes comida** no almacén, por cada unidade de comida que falte, **enferma** 1 compa. Colocade 1 dado da persoa responsable da rolda na enfermaría.

** Se as cartas de contexto destrúen edificios xa construídos ou inhabilitan ás e aos promotores en activo, quitade o **marcador de obxectivo acadado** (estrela vermella) da súa localización. Se non estaban construídos ou en activo, esta carta non afecta. Poderedes reconstruír os edificios e volver a capacitar ás e aos promotores unha vez que se neutralice a carta ou pase o efecto desta. Isto pode suceder **na mesma rolda**.

Por exemplo: un furacán destrúe o centro de saúde ao comezo a rolda, pero durante a rolda non se reconstrúe e ao final utilízase para curar a compas da enfermaría.

Os dados inutilizados por cada compa que enferma, encarceran ou asasinan, **son da persoa responsable da rolda**. Na seguinte rolda, esta persoa disporá de menos dados.

GLOSARIO

1. Don Durito de la Lacandona

Personaxe dos relatos do Subcomandante Marcos. É un escaravello da Selva Lacandona que estuda o neoliberalismo.

2. Principios do mandar obedecendo

Principios políticos que rexen o autogoberno e a impartición de xustiza da Xunta de Bo Goberno.

3. Centro de saúde autónomo

Espazo de atención á saúde que combina medicina tradicional e medicina occidental, dende un enfoque integral da saúde e a enfermidade, respectuoso coas cosmovisións indíxenas.

4. Promotores e promotoras da saúde

Mulleres e homes zapatistas que atenden os centros de saúde do territorio autónomo. Exercen o seu cargo como servizo á comunidade e sen remuneración.

5. Parteras/hueseras/yerberas

Maiormente mulleres zapatistas con coñecementos e habilidades de curación mediante medicina tradicional.

6. Promotores e promotoras de educación

Mulleres e homes zapatistas que atenden as escolas primarias e secundarias do territorio autónomo. Exercen o seu cargo como servizo á comunidade e sen remuneración.

7. Escola autónoma

Espazo educativo autónomo onde aprenden as nenas, nenos e xoves zapatistas. Os contidos educativos parten de e respectan a realidade das comunidades, sen imposicións coloniais.

8. Promotores e promotoras de agroecoloxía

Mulleres e homes zapatistas que promoven a agroecoloxía no territorio autónomo. Exercen o seu cargo como servizo á comunidade e sen remuneración.

9. Cooperativa de produción

Espazo de almacenamento e venda da produción procedente do territorio autónomo.

10. Xunta de Bo Goberno

Constituída por mulleres e homes das comunidades zapatistas, é a máxima instancia de autogoberno e impartición de xustiza en cada zona zapatista. Os seus integrantes elíxense en asemblea e exercen o seu cargo de maneira rotativa, non remunerada e revogable no caso que non cumpran o mandato popular.

11. Radio comunitaria

Xestionada por locutoras e locutores zapatistas, emite contidos propios e de interese nas comunidades.

12. Promotores e promotoras de comunicación (Tercios compas)

Mulleres e homes zapatistas que se encargan dos medios de comunicación da organización

zapatista. Exercen o seu cargo como servizo á comunidade e sen remuneración.

13. Paramilitares

Grupos armados fóra da lei creados, adestrados e financiados polo Estado. Realizan o traballo sucio para o goberno, ocultando a participación deste en accións de intimidación, ameaza ou ataque aos pobos organizados.

Dende mediados dos 90, o goberno mexicano leva a cabo accións de contrainsurxencia para debilitar a construción da autonomía zapatista mediante múltiples grupos paramilitares.

14. Megaproxectos

Grandes obras extractivistas ou de infraestrutura que requiren de grandes inversións de capital. Son un choque entre o modelo capitalista e os modelos de vida tradicionais das comunidades indíxenas, que conviven en equilibrio e con respecto coa Terra Nai. Os megaproxectos despoñan da terra e dos bens comúns á poboación dun territorio, en particular aos pobos orixinarios, reprimindo aos que se opoñen a eles.

15. Proxectos de goberno

O goberno de México dá apoios asistenciais á poboación, xa sexan económicos ou en especie. Lonxe de ser subsidios que promoven a emancipación e a calidade de vida, condicionan á poboación a unha filiación política e vólvena dependente.

16. Militarización do territorio

Como parte da estratexia de contrainsurxencia, o goberno mexicano militariza os territorios cercanos ás comunidades zapatistas. Miles de

elementos do Exército e da Garda Nacional intimidan e fustrigan á poboación zapatista, tratando de recuperar o control do territorio.

17. Encontro Internacional de Mujeres que Luchan

Levado a cabo en dúas edicións (2018 e 2019), congregou a miles de mulleres organizadas abaixo e á esquerda de todos os currunchos do mundo. Nestes acordos, as mulleres acordaron vivir e loitar para que nunca máis ningunha muller teña medo.

18. Otroa

Termo acuñado polo zapatismo para referirse á diversidade xenérica e sexual.

19. Día de Muertos

Constituída en 1996, o Congreso Nacional Indíxena é unha organización dos pobos, nacións e tribos orixinarias de México que loita pola libre determinación e autonomía dos pobos indíxenas. Tras máis de cinco séculos de colonialidade e despoño, o CNI segue loitando por exercer as súas formas de organización colectiva e de construción da autonomía nos seus territorios.

20. Congreso Nacional Indíxena (CNI)

Constituída en 1996, o Congreso Nacional Indíxena é unha organización dos pobos, nacións e tribos orixinarias de México que loita pola libre determinación e autonomía dos pobos indíxenas. Tras máis de cinco séculos de colonialidade e despoño, o CNI segue loitando por exercer as súas formas de organización colectiva e de construción da autonomía nos seus territorios.



ESCRIBE AS TŪAS REGRAS

Invitámosvos a que vos apropiades deste xogo e o modifiqueades, inventedes, soñedes... e vos organicedes coas vosas propias regras.

[illegible]

This image shows a full page of white paper with horizontal dashed lines, typical of primary school handwriting practice paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

