ISTRUZIONI

AUTONOMÍA★ZAPATISTA

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL TERRITORIO AUTÓNOMO

ITALIANO

2-6
giocatori/
giocatrici

+10
anni

30-45
minuti

Per accedere alle traduzioni

AUTONOMIA ZAPATISTA

Costruzione collettiva del territorio autonomo

Creato in maniera collaborativa da persone e collettivi solidali con la “Gira por la Vida, 2021”

INDICE

Introduzione

Componenti del gioco 07

Spiegazione del tabellone di gioco 08

Preparazione 10

Obiettivo del gioco 12

Turno del gioco 14

1. Scoprire le Carte Contesto 14

2. Tirare e collocare i dadi 17

3. Conclusione del turno di gioco 20

Finale della partita 24

Livelli di difficoltà 25

Carte Contesto 26

Glossario 32

Scrivi le tue regole 34

INTRODUZIONE

Le comunità zapatiste stanno lottando da più di 27 anni e rappresentano uno dei processi di resistenza al capitalismo che ci mostrano che un altro mondo è possibile, e che esiste di già.

Il 1 gennaio 1994, l'Esercito Zapatista di Liberazione Nazionale (EZLN) è insorto in armi e ha recuperato migliaia di ettari di terre in Chiapas, che erano state occupate da grandi proprietari terrieri. Dopo 10 anni di organizzazione clandestina, le comunità zapatiste hanno dichiarato guerra al governo del Messico, gridando ¡ya basta!: basta alla spoliazione e allo sfruttamento contro i quali, come popoli indigeni, hanno lottato fin dai tempi dell'invasione coloniale di 500 anni fa.

Da allora, le comunità zapatiste costruiscono autonomia nei loro territori. Attraverso l'organizzazione assembleare, un'ampia partecipazione attiva e la democrazia diretta, le basi d'appoggio (che sono la parte civile del EZLN) gestiscono i sistemi di educazione, salute, comunicazione, produzione, autogoverno e giustizia da loro stessi creati. Con resistenza e spirito ribelle, migliaia di zapatisti/e si organizzano e cooperano per costruire collettivamente forme di vita più eque e dignitose, che rispettino i modi di essere di ognuno, convivendo armonicamente con la Madre Terra e lottando per i diritti individuali e collettivi dei popoli indigeni e delle donne.

L'obiettivo dei giocatori/delle giocatrici sarà collaborare per costruire assieme l'autonomia, in una piccola simulazione del funzionamento di una comunità autonoma zapatista. Per riuscirci bisognerà ottenere le 13 esigenze zapatiste, seguendo i 7 principi del comandare obbedendo. Non sarà facile, perché saranno ostacolati/e dai gruppi paramilitari, dai programmi e dai megaprogetti del governo, e dai disastri naturali.

COMPONENTI

1 Tabellone di gioco

20 Segnalini Obiettivo Raggiunto (stella rossa)

10 Segnalini Cibo (pannocchia)

1 Segnalino Turno (Don Durito)[1]

41 Carte Contesto

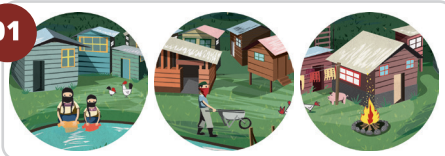
13 Carte Esigenze Zapatiste

24 dadi: 12 rossi e 12 neri

13 esigenze zapatiste

7 principi del comandare obbedendo[2]

SPIEGAZIONE DEL TABELLONE DI GIOCO

01 

Comunità

02

Infermeria

03

Magazzino per alimenti

04

Indicatore dei turni (Don Durito della Lacandona - scarafaggio)

05 Area di salute

Clinica di salute autonoma[3]

Promotore/ promotrice di salute[4]

Ostetrica tradizionale/ osteopata tradizionale/ erborista (3 aree)[5]

06

Esercito Zapatista di Liberazione Nazionale (EZLN)

07 Education area

Auditorium

Promotore/ promotrice di educazione[6]

Scuola autonoma[7]

08 Area di produzione

Promotore/ promotrice di agro-ecologia[8]

Cooperativa di produzione[9]

09

Cooperativa di produzione[10]

10 Area di comunicazione

Radio comunitaria[11]

Promotore/promotrice di comunicazione (Tercios compas)[12]

11

Carcere del Mal Governo

12

Campi coltivati

13

Cimitero

PREPARAZIONE

1.Collocare il **tabellone** di gioco sul tavolo.

2.Collocare **2 Segnalini Obiettivo Raggiunto (stella rossa)** nel tabellone: 1 nella parte della comunità e 1 nel centro di salute autonomo.

3.Collocare **1 Segnalino Cibo (pannocchia)** nel tabellone nel **magazzino per alimenti.**

4.Collocare il **Segnalino Turno** nella posizione iniziale dell'indicatore di turno al centro del tabellone.

5.Collocare le **13 carte delle esigenze zapatiste** ai lati del tabellone nel loro posto corrispondente, in modo che sia visibile il lato che rappresenta gli obiettivi che è necessario raggiungere per ottenere la esigenza zapatista corrispondente.

6.Mescolare le **41 Carte Contesto**. Collocare il mazzo a faccia in giù accanto al tabellone.

7. Dividere i **12 dadi rossi e i 12 dadi** neri equamente tra i giocatori/le giocatrici. Ad esempio, se giocano 3 persone ognuna riceverà 4 dadi rossi e 4 dadi neri. Questi dadi rappresentano i/le compa (compagni e compagne) zapatisti/e e la forza lavoro con cui si costruisce l'autonomia.

Nonostante il gioco sia consigliato da 2 a 6 persone, giocando in 5 la distribuzione dei dadi non è esatta e una dovrà giocare con un dado in meno. Lo stesso potrebbe succedere se si desidera giocare in numero maggiore di partecipanti. In questi casi il gruppo dividerà i dadi nella maniera che consideri equa.

OBIETTIVO DEL GIOCO

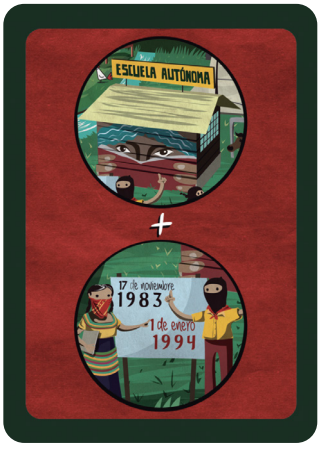
L'obiettivo del gioco è ottenere le **13 esigenze zapatiste e i 7 principi del comandare obbedendo prima che finisca il decimo turno del gioco.** Per fare ciò, sarà necessario coltivare la terra, costruire case e l'infrastruttura della comunità, formare i promotori/le promotrici, lottare contro le minacce, ecc.

Le 13 esigenze zapatiste sono:

- ★ Terra
- ★ Lavoro
- ★ Alimentazione
- ★ Alloggio
- ★ Salute
- ★ Educazione
- ★ Indipendenza
- ★ Democrazia
- ★ Libertà
- ★ Informazione
- ★ Cultura
- ★ Giustizia
- ★ Pace

Esempio di 3 carte delle esigenze zapatiste.

Ogni esigenza zapatista si ottiene quando si raggiungono gli obiettivi che sono indicati nel retro della carta.



Per esempio, per ottenere l'esigenza Educazione sarà necessario aver ottenuto sia la scuola autonoma che i promotori/le promotrici di educazione.

I 7 principi del comandare obbedendo sono:

- ★ Servire e non servirsi.
- ★ Rappresentare e non soppiantare.
- ★ Costruire e non distruggere.
- ★ Obbedire e non comandare.
- ★ Proporre e non imporre.
- ★ Convincere e non vincere.
- ★ Scendere e non salire.

Ogni principio si ottiene convocando la Giunta di Buon Governo (in seguito la spiegazione di come si convoca).

TURNO DI GIOCO

Il gioco si sviluppa in un **massimo di 10 turni.**

In ogni turno, una persona sarà la responsabile. Si inizia con la più giovane e successivamente la responsabilità del turno si sposta in senso orario. La persona responsabile si incaricherà di coordinare il turno, proporre la strategia e stimolare il gruppo a prendere accordi sulle decisioni condivise.

Ogni turno è composto dalle seguenti tre fasi:

1. Scoprire le Carte **Contesto**.
2. Tirare e collocare i **dadi**.
3. **Conclusione** del turno.

1. Scoprire le Carte Contesto

All'inizio del turno, la persona responsabile scopre tre Carte Contesto dal mazzo Contesto situato al lato del tabellone e le dispone faccia in su al lato del tabellone.

Esempio di 3 Carte Contesto.

Ogni Carta Contesto è composta da diverse parti:

Causa (paramilitari)[13]

Effetto (campo coltivato occupato e reso inutilizzabile)

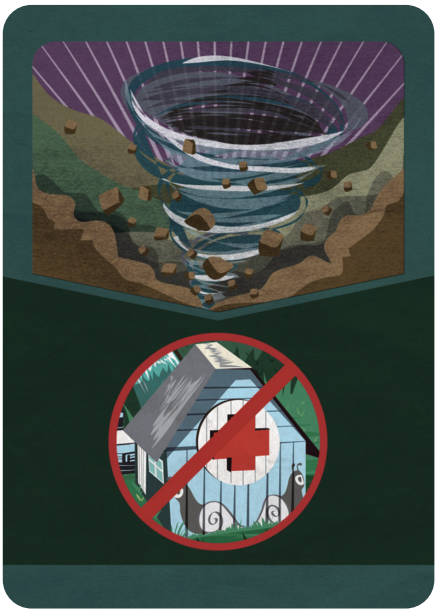
Come neutralizzarla (collocare due dadi di valore 4 e 5)

L'effetto delle Carte Contesto si applica **immediatamente** quando si scopre la carta.

Per esempio questa carta rappresenta la minaccia di un gruppo paramilitare che occupa un campo da coltivare (bisogna collocarla sopra il campo da coltivare corrispondente all'immagine della carta e questo campo non potrà essere coltivato). Sarà neutralizzata quando si collocano due dadi (un 4 e un 5) sopra la carta (questo può succedere durante il turno). Se la carta non viene neutralizzata, il suo effetto continuerà nei turni successivi sommandosi agli effetti delle 3 nuove Carte Contesto.

Alcune Carte Contesto non hanno dadi disegnati nella parte inferiore. Ciò significa che si **eliminano automaticamente dopo aver applicato l'effetto della carta.**

Ad esempio, in questa carta un uragano distrugge il centro di salute (bisogna togliere il Segnalino Obiettivo Raggiunto, se presente, dal centro di salute) però non è necessario far nulla per eliminare la Carta Contesto dal tabellone dopo che il centro di salute è stato distrutto.



2. Tirare e collocare i dadi

Tirare simultaneamente tutti i dadi all'esterno del tabellone. Ogni persona deve sapere quali sono i suoi dadi. Decidete collettivamente come collocare i dadi sugli spazi che hanno l'immagine del dado, per indicare che state realizzando tale azione. In questo momento tutte le persone che stanno giocando potranno collocare **simultaneamente** i propri dadi, collaborando per ottenere i differenti obiettivi. Collocare tutti i dadi richiesti per realizzare un'azione. Le azioni si realizzeranno alla fine del turno.

Le azioni possibili sono:

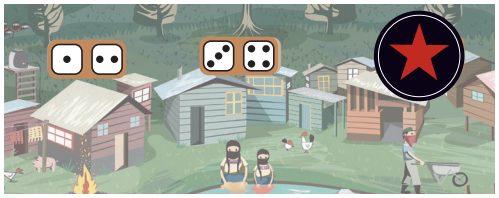
a) Coltivare: per coltivare i campi è necessario collocare i tre dadi corrispondenti che rappresentano il processo per ottenere il cibo (arare - coltivare - raccogliere):

È importante ricordare che alla fine del turno **sono richiesti 4 Segnalini Cibo** per alimentare le basi d'appoggio e che, per ogni Segnalino Cibo mancante, 1 compa zapatista si ammala (un dado in infermeria).

b) Neutralizzare le minacce: per neutralizzare una minaccia e eliminarla dal tabellone è necessario collocare sopra la carta minaccia tutti i dadi corrispondenti.

Per esempio, per cacciare il gruppo paramilitare che occupa un campo da coltivare è necessario collocare un dado con valore 4 e uno con valore 5 sulla carta e alla fine del turno il gruppo paramilitare verrà cacciato.

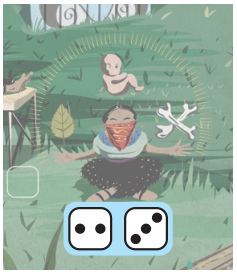
c) Costruire: per costruire parte della comunità, la scuola, il centro di salute, l'auditorium, la radio o la cooperativa, è necessario collocare tutti i dati corrispondenti.



Per esempio, se si possiedono i dadi con valore 1 e 2 e la parte della comunità con i valori 1 e 2 non è ancora stata costruita, si possono collocare questi due dadi in questa parte della comunità e alla fine del turno questa risulterà costruita (mettere il Segnalino Obiettivo Raggiunto sulla parte della comunità corrispondente).

d) Formare: per formare i promotori/le promotrici di salute, educazione, comunicazione, agro-ecologia e l'ostetrica tradizionale/osteopata tradizionale/erborista, è necessario collocare tutti i dadi corrispondenti.

Per esempio, se si possiedono i dadi con valore 2 e 3, si possono collocare questi due dadi su l'ostetrica tradizionale/osteopata tradizionale/erborista e alla fine del turno posizionare un Segnalino Obiettivo Raggiunto per indicare che queste figure professionali sono state formate.



e) EZLN: per chiedere l'appoggio dell'EZLN (Esercito Zapatista di Liberazione Nazionale) è necessario collocare **2 dadi rossi e 2 dadi neri** con qualsiasi valore nella sua posizione.

Ogni volta che si chiede l'aiuto dell'EZLN, alla fine del turno si potranno **liberare** tutti i dadi che sono in **carcere**. Questi dadi si redistribuiscono tra le persone che ne hanno meno in questo momento della partita.

Importante: Per alcune esigenze zapatiste è necessario chiedere l'aiuto dell'EZLN. In ogni turno sarà possibile ottenere **una sola esigenza zapatista** che ha bisogno dell'EZLN.

f) Ottenere **1 dei 7 principi del comandare obbedendo**: collocare **1 dado rosso e 1 dado nero** (con qualsiasi valore) sulla Giunta di Buon Governo per ottenere uno dei principi del comandare obbedendo (posizionare un Segnalino Obiettivo Raggiunto per indicare il principio ottenuto).

Alcune esigenze zapatiste richiedono che si convochi la Giunta di Buon Governo. In ogni turno sarà possibile ottenere **una sola** delle esigenze zapatiste che hanno bisogno della Giunta di Buon Governo.

Importante: è possibile convocare la **Giunta di Buon Governo** solo una volta per turno ed è necessario ottenere i **7 principi del comandare obbedendo** per vincere la partita. Quindi è necessario che siano massimo tre i turni di gioco durante i quali non si convoca la Giunta di Buon Governo, altrimenti **non si potrà vincere!**

Combinazione di dadi rossi e neri

Si possono usare **1 dado rosso e 1 dado nero con qualsiasi valore** per ottenere un dado con il valore desiderato. Questo simbolizza la forza delle donne e degli uomini zapatisti che collaborano per raggiungere l'obiettivo.

Per esempio, se si vuole coltivare un campo e solo si possiedono due dadi con valore 4, si possono collocare questi due dadi con valore 4 e altri due dadi, uno rosso e uno nero con qualsiasi valore, per ottenere il 4 che manca:

Quando tutti i dadi sono stati collocati o non ci sono posizioni dove collocare i dadi restanti, si è arrivati **alla conclusione del turno.**

3. Conclusione del turno

Alla fine di ogni turno bisogna:

1. Realizzare le azioni indicate con i dadi:

- **Ritirare** dal tabellone tutte le Carte Contesto che sono state neutralizzate completamente (tutti i dadi richiesti dalla carta sono stati posizionati).

- **Costruire la scuola,** il centro di salute, la cooperativa, la radio, l'auditorium e le parti della comunità che sono state ottenute posizionando i dadi richiesti. Per indicare che l'edificio è stato costruito, ritirare i dadi e collocare il Segnalino Obiettivo Raggiunto (stella rossa) sopra l'immagine dei dadi.

- **Formare i promotori/le promotrici** dove sono stati collocati i dadi. Ritirare i dadi e collocare il Segnalino Obiettivo Raggiunto (stella rossa) sopra l'immagine dei dadi..

- Se la **Giunta di Buon Governo** è stata convocata, posizionare un Segnalino Obiettivo Raggiunto (stella rossa) sopra uno dei **7 principi del comandare obbedendo.**

- Se **l'EZLN** è stato attivato, **liberare tutti i dadi dal carcere. Redistribuire** i dadi liberati tra le persone che meno dadi possiedono

- **Curare i/le malati/e:**

  È possibile **far uscire 1 dado dall'infermeria** se si possiede il Centro di Salute, i promotori/le promotrici di salute oppure l'ostetrica tradizionale/ osteopata tradizionale/erborista**.**

  È possibile **far uscire 2 dadi dall'infermeria** se si possiede l'area di salute completa (il Centro di Salute, i promotori/le promotrici di salute e l'ostetrica tradizionale/osteopata tradizionale/erborista.

  Gli elementi del tabellone che appartengono all'area di salute hanno il contorno dei dadi di colore azzurro.

  Redistribuire i dadi che sono stati curati tra le persone che possiedono meno dadi.

- Posizionare nel **magazzino** tanti Segnalini Cibo quanti campi si è **riusciti** a coltivare (campi con tutti i dadi posizionati). Se si possiede **l'area di produzione completa** (la cooperativa costruita e i promotori/le promotrici di agro-ecologia formati) si ottiene un **Segnalino Cibo addizionale.**

  Gli elementi del tabellone che appartengono all'area di salute hanno il contorno dei dadi di colore granata.

2. Alimentare la comunità, ritirando **4 Segnalini Cibo** dal magazzino alla fine della ronda. Se non è presente sufficiente cibo, per ogni Segnalino mancante si **ammala** 1 compa zapatista (collocare uno dei dadi della persona responsabile della ronda in infermeria).

3. Controllare se qualche esigenza zapatista è stata ottenuta. Se i requisiti di qualche esigenza zapatista sono stati raggiunti, girare la carta corrispondente per indicarlo. Ricordare che è possibile ottenere solo un'esigenza zapatista per la quale è necessario l'EZLN o la Giunta di Buon Governo per ogni volta che questi vengono convocati.

Per esempio, se si possiede almeno un Segnalino Cibo dopo aver alimentato la comunità e sono stati formati i promotori/le promotrici di agroecologia, si ottiene la richiesta "Alimentazione".

Importante: l'esigenza zapatista "Libertà" si ottiene se si convoca l'EZLN quando **non ci sono compa zapatisti/e in carcere**, e non ogni volta che si convoca l'EZLN per fare uscire compa dalla prigione.

4. Controllare se si è giunti alla **Fine della Partita**. In caso contrario preparare il seguente turno:

- **Raccogliere i dadi** che non sono in infermeria, in carcere o nel cimitero.

- **Far avanzare il Segnalino Turno di una posizione** nella chiocciola centrale.

- **Passare il mazzo delle Carte Contesto alla seguente persona responsabile del turno** (verso la sinistra). Iniziare il seguente turno girando tre Carte Contesto.

Se all'inizio del turno seguente...

- **Si possiede l'area di comunicazione completa** (la radio comunitaria + i promotori/le promotrici della comunicazione)**, ci si può difendere da un megaprogetto**.[14]

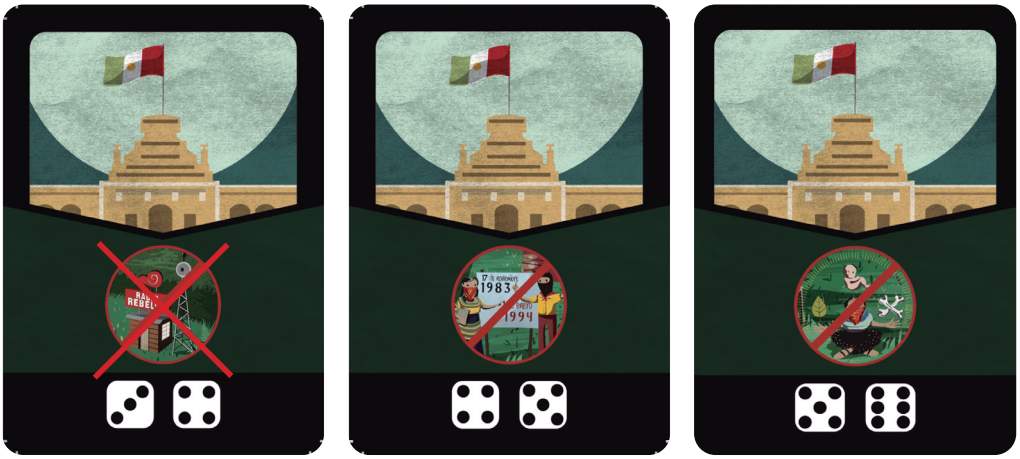
Gli elementi del tabellone che appartengono all'area di comunicazione hanno il contorno dei dadi di color verde.

Se nelle Carte Contesto c'è un **solo** megaprogetto, l'effetto negativo non si applica. Se le carte con megaprogetto sono due o tre, la seconda e la terza avranno effetto.

- **Se si possiede l'area di educazione completa** (la scuola + i promotori/le promotrici di educazione + l'Auditorium), **ci si difende da un progetto del governo.**[15]

Gli elementi del tabellone che appartengono all'area di educazione hanno il contorno dei dadi di colore giallo.

Se nelle Carte Contesto c'è un **solo** progetto del governo, l'effetto negativo non si applica. Se le carte con progetti del governo sono due o tre, la seconda e la terza avranno effetto.



FINE DELLA PARTITA

Se alla fine del turno si sono ottenute le **13 esigenze zapatiste** e i **7 principi del comandare obbedendo**, la partita è vinta! Complimenti!

Se sono stati completati i 10 turni di gioco e **manca qualche esigenza zapatista o qualche principio, la partita è persa!** Fortunatamente questo è solo un gioco e la vera autonomia zapatista continua a crescere.

LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Per diminuire o aumentare la difficoltà del gioco si possono modificare alcuni aspetti prima di iniziare la partita, come indicato nella seguente tabella:

	Livello facile	Livello intermedio	Livello difficile
Edifici iniziali	Parte di una comunità Scuola autonoma Centro di salute autonomo Radio comunitaria	Parte di una comunità Centro di salute autonomo	Nessuno
Cibo iniziale	3	1	Nessuna
Mazzo di Carte Contesto	Eliminare 3 carte che hanno come effetto la carcere, il cimitero o l'infermeria.	Tutte le carte.	Eliminare 3 Carte Contesto rosse (attivista, Gira per la Vita, Giorno dei Morti, ecc.)

CARTE CONTESTO

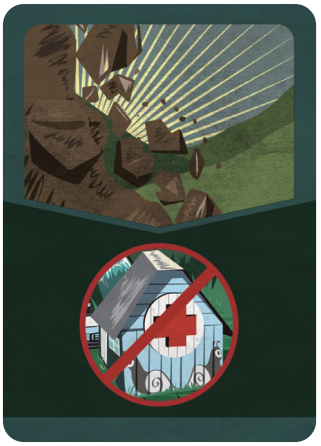
Piaga

Si perde un Segnalino Cibo (togliere un Segnalino dal magazzino degli alimenti)

Siccità

Si perde un Segnalino Cibo (togliere un Segnalino dal magazzino degli alimenti)

Frana



Viene distrutto un Centro di salute

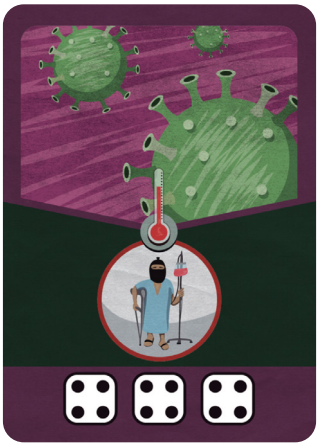
Tormenta

Viene distrutta una parte della comunità

Attacco militare[16]

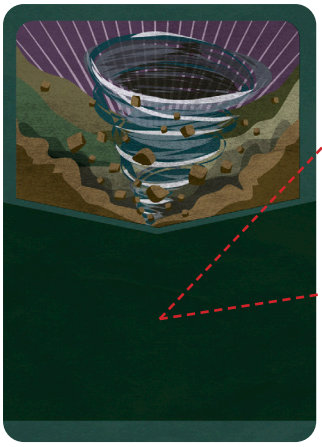
1 compa zapatista finisce in carcere (collocare 1 dado della persona responsabile del turno nell'infermeria)

Malattia



1 compa zapatista si ammala (collocare 1 dado della persona responsabile del turno nell'infermeria)

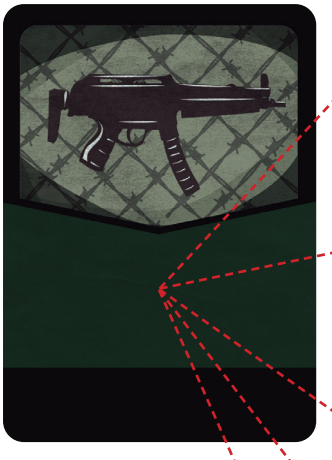
Uragano



Scuola distrutta

Centro di salute distrutto

Attacco paramilitare



Campo da coltivare occupato (il terreno rimane occupato e non è possibile coltivarlo fino a che la minaccia non viene neutralizzata)

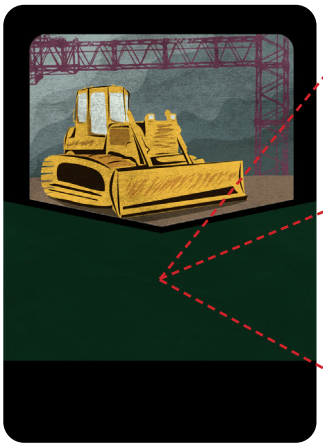
Cooperativa di produzione distrutta

Si perde un Segnalino Cibo (togliere un Segnalino dal magazzino degli alimenti)

1 compa zapatista viene assassinato/a (collocare 1 dado della persona responsabile del turno nel cimitero per tutta la durata della partita)

Centro di salute distrutto

Megaprogetto

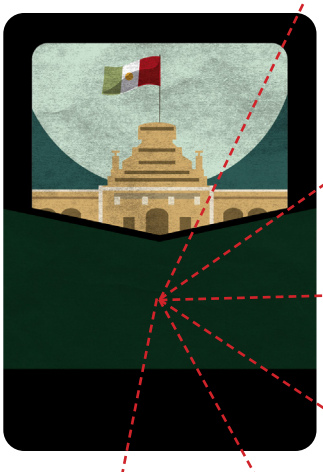


Le sostanze chimiche usate in un megaprogetto fanno ammalare 1 compa zapatista (collocare 1 dado della persona responsabile del turno nell'infermeria)

Parte della comunità distrutta

Campo da coltivare occupato (il terreno rimane occupato e non è possibile coltivarlo fino a che la minaccia non viene neutralizzata)

Progetto del governo



1 compa zapatista si ammala (collocare 1 dado della persona responsabile del turno nell'infermeria)

La Radio comunitaria è inutilizzabile

Ostacola il lavoro dei promotori/delle promotrici di educazione

Ostacola il lavoro delle ostetriche tradizionali/osteopati tradizionali/ erboriste

Ostacola il lavoro dei promotori/delle promotrici di agro-ecologia

Dado infiltrato: il governo infiltra una persona tra le basi d'appoggio e destabilizza l'organizzazione (la persona responsabile del turno tira uno dei suoi dadi e tutti i dadi che hanno questo valore di tutte le altre persone che giocano non si possono utilizzare durante questo turno)

Mais transgenico

I campi transgenici vicini contaminano 3 campi da coltivare (questi 3 campi non potranno essere coltivati fino a che non si neutralizza la minaccia)

Attivista (donna)

Arriva una attivista al territorio autonomo zapatista che appoggia con la sua forza lavoro, ma consuma alimenti (in questo turno togliere 1 Segnalino Cibo dal magazzino e usare questa Carta Contesto come 1 dado rosso extra del valore desiderato)

Attivista (uomo)

Arriva un attivista al territorio autonomo zapatista che appoggia con la sua forza lavoro, ma consuma alimenti (in questo turno toglierere 1 Segnalino Cibo dal magazzino e usare questa Carta Contesto come 1 dado nero extra del valore desiderato)

Incontro internazionale delle Donne che Lottano[17]

Un incontro di donne genera alleanze ma consuma alimenti (in questo turno togliere 1 Segnalino Cibo dal magazzino e usare questa Carta Contesto come 2 dadi rossi extra del valore desiderato)

“Otroa”[18]

Una delle basi d’appoggio si riconosce come Otroa (la persona responsabile del turno può scegliere il colore di 1 dei suoi dadi in ogni turno fino alla fine della partita)

Gira per la Vita

La Gira per la Vita genera alleanze politiche in basso e a sinistra ma consuma alimenti (durante questo turno togliere 1 Segnalino Cibo dal magazzino e usare questa Carta Contesto come 1 dado nero e 1 dado rosso extra del valore desiderato)

Giorno dei Morti[19]

I dadi che sono nel cimitero possono giocare questo turno (al termine del turno i dadi tornano nel cimitero)

CNI[20]

Il Congresso Nazionale Indigeno è un'alleanza che fornisce supporto (in questo turno usare questa Carta Contesto come 1 dado nero e 1 dado rosso extra del valore desiderato)

***** Se si perde 1 Segnalino Cibo e **il magazzino rimane vuoto,** per ogni Segnalino mancante **si ammala 1 compa zapatista.** Collocare 1 dado della persona responsabile del turno nell'infermeria

****** Se le Carte Contesto distruggono edifici già costruiti o disabilitano i promotori/le promotrici attivi/e, togliere il **Segnalino Obiettivo Raggiunto** (stella rossa) dalla sua posizione. Se non erano già costruiti o attivi/e questa carta non ha nessun effetto. E' possibile ricostruire gli edifici e formare di nuovo i promotori/le promotrici una volta che la Carta Contesto sia stata neutralizzata o finisca il suo effetto. È possibile che accada **nello stesso turno**.

Per esempio: un uragano distrugge il centro di salute all'inizio del turno, durante il turno viene ricostruito e alla fine del turno si usa per curare i/le compa zapatisti/e che sono in infermeria.

I dadi inutilizzati di ogni compa zapatista che si ammala, è in carcere o viene assassinato/a, **sono quelli della persona responsabile del turno**. Nel turno successivo, questa persona avrà a disposizione meno dadi.

GLOSSARIO

1. Don Durito della Lacandona

Personaggio dei racconti del Subcomandante Marcos. Uno scarabeo della Selva Lacandona che studia il neoliberalismo.

2. Principi del comandare obbedendo

Principi politici che sono alla base dell'autogoverno e della gestione della giustizia della Giunta di Buon Governo.

3. Centro di salute autonomo

Clinica medica che combina la medicina tradizionale con la medicina occidentale, partendo da una visione integrale di ciò che è salute e di ciò che è malattia, rispettando la cosmovisione indigena.

4. Promotrici e promotori di salute

Donne e uomini zapatiste/i che lavorano nei centri di salute del territorio autonomo. Considerano il loro lavoro come un servizio alla comunità e non sono remunerati.

5. Ostetrica tradizionale/osteopata tradizionale/erborista

Principalmente donne zapatiste che curano con la medicina tradizionale.

6. Promotrici e promotori di educazione

Donne e uomini zapatiste/i che lavorano nelle scuole primarie e secondarie del territorio autonomo. Considerano il loro lavoro come un servizio alla comunità e non sono remunerati.

7. Scuola autonoma

Spazio educativo autonomo dove studiano i bambini, le bambine e i/le giovani zapatisti/e. I contenuti educativi nascono nelle comunità e rispettano la loro realtà, liberi dalle imposizioni coloniali.

8. Promotrici e promotori di agroecologia

Donne e uomini zapatiste/i che promuovono l'agroecologia nel territorio autonomo. Considerano il loro lavoro come un servizio alla comunità e non sono remunerati.

9. Cooperativa di produzione

Spazio di immagazzinamento e vendita dei beni prodotti nel territorio autonomo.

10 Giunta di Buon Governo

Costituita da uomini e donne delle comunità zapatiste, è l'organo supremo dell'autogoverno e amministrazione della giustizia in ogni zona zapatista. Gli/le integranti esercitano a rotazione il loro ruolo, che non è retribuito ed è revocabile nel caso in cui non rispettino il mandato popolare.

11. Radio comunitaria

Gestita da annunciatori e annunciatrici zapatisti/e, trasmette contenuti autoprodotti e di interesse per le comunità.

12. Promotrici e promotori di comunicazione (Tercios Compas)

Donne e uomini zapatiste/i che sono responsabili dei mezzi di comunicazione dell'organizzazione zapatista. Considerano il loro lavoro come un servizio alla comunità e non sono remunerati.

13. Paramilitari

Gruppi armati fuori legge creati, formati e finanziati dallo Stato. Fanno il lavoro sporco per il governo, nascondendo la loro partecipazione in atti di intimidazione, minaccia o attacco contro i popoli organizzati.

Dalla metà degli anni '90, il governo messicano ha intrapreso azioni di controinsurrezione per indebolire la costruzione dell'autonomia zapatista attraverso molteplici gruppi paramilitari.

14. Megaprogetti

Grandi opere estrattiviste o infrastrutturali che richiedono grandi investimenti di capitale. Sono parte del modello capitalista in contrasto con gli stili di vita tradizionali delle comunità indigene, che vivono in equilibrio e nel rispetto della Madre Terra. I megaprogetti privano la popolazione della loro terra e dei beni comuni, in particolare ai popoli indigeni, reprimendo chi vi si oppone.

15. Progetti del governo

Il governo del Messico fornisce aiuti assistenzialisti alla popolazione, che possono consistere in denaro o in regali di vario genere. Non si tratta di sussidi che promuovono l'emancipazione e la qualità della vita, ma rendono dipendente la popolazione e la costringono ad appoggiare il partito al governo.

16. Militarizzazione del territorio

Nell'ambito della strategia anti-insurrezionale, il governo messicano militarizza i territori vicini alle comunità zapatiste. Migliaia di elementi dell'Esercito e della Guardia Nazionale intimidiscono e molestano la popolazione zapatista, cercando di riprendere il controllo sul territorio.

17. Incontro Internazionale di Donne che Lottano

Realizzato in due edizioni (2018 e 2019), ha riunito migliaia di donne organizzate dal basso e a sinistra provenienti da ogni angolo del mondo. In questi incontri, le donne hanno accordato di vivere e combattere perché nessuna abbia mai più paura.

18. Otroa

Termine coniato dagli zapatisti per riferirsi alla diversità sessuale e di genere.

19. Giorno dei morti

Ogni 1 e 2 novembre in Messico si celebra il Giorno dei Morti. Le anime delle persone decedute tornano nel mondo dei vivi per passare del tempo con i loro cari e nutrirsi dei dolci e dei cibi che i parenti offrono loro.

20. Congresso Nazionale Indigeno (CNI)

Costituito nel 1996, il Congresso Nazionale Indigeno è un'organizzazione di popoli, nazioni e tribù originarie del Messico che si batte per l'autodeterminazione e l'autonomia delle popolazioni indigene. Dopo più di cinque secoli di colonialità e spoliazione, il CNI continua a lottare per l'organizzazione collettiva e costruire autonomia nei suoi territori.

SCRIVI LE TUE REGOLE

Ti invitiamo ad appropriarti di questo gioco e a modificare, inventare, sognare ... e organizzarti con le tue regole.