

Instruções

AUTONOMÍA★ZAPATISTA

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL TERRITORIO AUTÓNOMO



PORTUGUÊS



2-6
pessoas



+10
anos



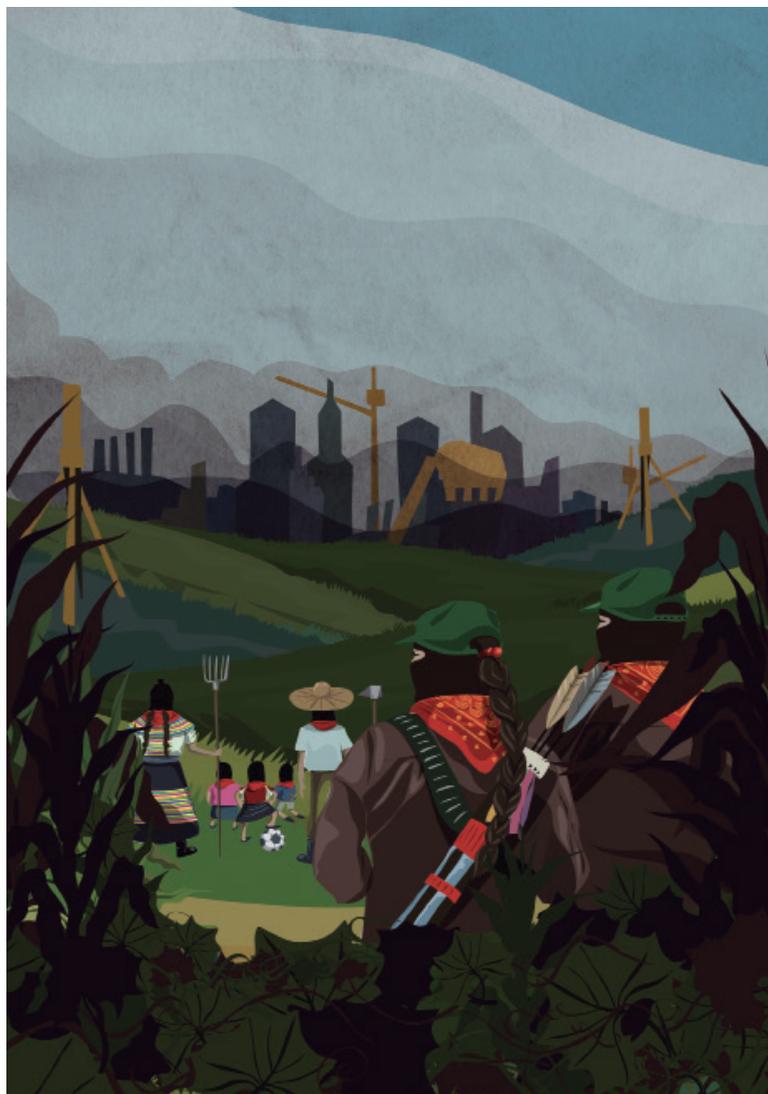
30-45
minutos



Para aceder às traduções:

AUTONOMIA ZAPATISTA

Construção colectiva do território autónomo



Desenhado colaborativamente por pessoas e colectivos de solidariedade com a Gira por la Vida, 2021.

ÍNDICE

Introdução	
Componentes	07
Explicação do tabuleiro	08
Preparação	10
Objectivo do jogo	12
Turno de jogo	14
1. Mostrar cartas de contexto	14
2. Rolar e colocar dados	17
3. Resolução da ronda	20
Final de partida	24
Níveis de dificuldade	25
Cartas de contexto	26
Glossário	32
Escreve as tuas regras	34

INTRODUÇÃO

As comunidades Zapatistas têm mais de 27 anos de luta, sendo uma das brechas ao sistema capitalista que dão exemplo de que outro mundo é possível e de que já existe.

No dia primeiro de Janeiro de 1994, o Exército Zapatista de Libertação Nacional (EZLN) levantou-se em armas e recuperou milhares de hectares de terras em Chiapas que haviam sido monopolizadas por fazendeiros. Depois de 10 anos de organização clandestina, as comunidades Zapatistas declararam guerra ao governo do México, gritando "já basta!" ao despojo e exploração a que resistiam como povos indígenas desde a invasão colonial de há mais de 500 anos.

Desde este então, as comunidades Zapatistas constroem a autonomia em seu território. Através de organização em assembleias, participação massiva e democracia directa, as bases de apoio gerem seu próprio sistema de educação, saúde, comunicação, produção, autogoverno e administração de justiça. Com resistência e rebeldia, milhares de Zapatistas se organizam e cooperam para construir colectivamente formas de vidas mais justas e dignas, que respeitem a diversidade de maneiras de existir, em convivência com a Mãe Terra, pelos direitos individuais e colectivos dos povos indígenas e das mulheres.

Seu objectivo será colaborar para construir conjuntamente a autonomia em uma pequena simulação do território autónomo. Para consegui-lo deverão cumprir as 13 demandas Zapatistas, seguindo os 7 princípios do mandar obedecendo. No entanto, não será fácil: grupos paramilitares, planos de governo, megaprojectos e desastres naturais dificultarão seu caminho.

COMPONENTES



1 tabuleiro



20 marcadores de objectivo atingido (estrelas vermelhas)



10 fichas de comida



1 marcador de ronda
(Don Durito)¹



41 cartas de contexto



13 cartas de de demada



24 dados: 12 dados vermelhos e 12 dados pretos



01

Comunidade



02

Enfermaria



03

Armazém de
alimentação



04

Contador de
rondas (Dom
Durito da
Lacandona)



05

Área de saúde



06

Centro de saúde
autónomo³ Promotores/as
de saúde⁴ Parteiros/
endireitas/
ervanárias⁵
(3 áreas)⁵



07

Área de educação

Auditério Promotores/as
de educação⁶ Escola
autónoma⁷



08

Área de produção

Promotores/as de
agro-ecologia⁸

Cooperativa de
produção⁹



09

Exército Zapatista de
Libertação Nacional
(EZLN)



10

Área de comunicação

Rádio
comunitária¹¹

Junta de Bom Governo¹⁰



11

Prisão do mau
governo



12

Campos de cultivo

13



Panteão

12

Promotores/as de comunicação¹²

PREPARAÇÃO

1. Coloquem o tabuleiro sobre a mesa.

2. Coloquem **2 marcadores de objectivo atingido (estrela vermelha)** no tabuleiro: 1 em uma parte da comunidade e 1 no centro de saúde autónomo..



3. Coloquem **1 ficha de comida no tabuleiro no armazém de alimentação.**



4. Coloquem o **marcador de ronda** na posição inicial do marcador de rondas do centro do tabuleiro.



5. Coloquem as **13 cartas de demandas** nas **bordas** do tabuleiro em seu lugar correspondente viradas para cima, mostrando os objectivos que se deve atingir para cumpri-las.



6. Embaralhem as **cartas de contexto**. Coloquem o baralho virado para baixo junto ao tabuleiro.

7. Repartam os **12 dados vermelhos** e **12 dados pretos** de maneira equitativa entre quem vai jogar. Por exemplo, se jogam 3 pessoas, são 4 dados vermelhos e 4 dados pretos para cada uma. Estes dados representam as e os **compas Zapatistas** e sua força de trabalho, com a que constroem a autonomia.

Embora se recomende que joguem entre 2 e 6 pessoas, com 5 pessoas a divisão dos dados não é exacta e uma delas terá que jogar com um dado a menos. O mesmo pode acontecer se se deseja jogar com um número maior de pessoas. Nestes casos, encontrem um consenso sobre como repartir os dados de maneira que vos pareça justa.

OBJECTIVO DO JOGO

O objectivo do jogo é atingir as **13 demandas Zapatistas** e os **7 princípios do mandar obedecendo antes de que termine a décima ronda de jogo**. Para tal, terão que cultivar a terra, construir habitações e infra-estrutura comunitária, capacitar as e os promotores, lutar contra as ameaças, etc.

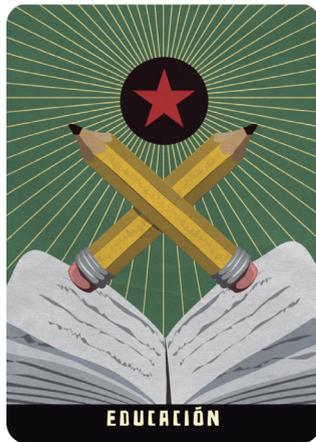
As 13 demandas zapatistas são:

- ★ Terra
- ★ Trabalho
- ★ Alimentação
- ★ Habitação
- ★ Saúde
- ★ Educação
- ★ Independência
- ★ Democracia
- ★ Liberdade
- ★ Informação
- ★ Cultura
- ★ Justiça
- ★ Paz



Exemplo de 3 cartas de demandas.

Consegue-se cada demanda quando se atingem os dois objectivos que esta requer. Estão indicados no verso da carta.



Por exemplo, para conseguir a demanda "Educação", precisam tanto da escola autónoma como das e dos promotores de educação.

Os 7 princípios do mandar obedecendo são:

- ★ Servir e não servir-se.
- ★ Representar e não suplantar.
- ★ Construir e não destruir.
- ★ Obedecer e não mandar.
- ★ Propor e não impor.
- ★ Convencer e não vencer.
- ★ Descer e não subir.

Cada princípio se consegue convocando a Junta de Bom Governo (mais adiante se explica como se convoca).

SERVI
Y NO SERVIASE ★

REPRESENTAR
Y NO SUPLANTAR ★

CONSTRUIR
Y NO DESTRUIR ★

OBEDECER
Y NO MANDAR ★

PROPONER
Y NO IMPONER ★

CONVENCER
Y NO VENCER ★

BAJAR
Y NO SUBIR ★

TURNO DE JOGO

O jogo se desenvolve em um **máximo de 10 rondas**.

Em cada ronda, uma pessoa tem o cargo de responsável. A primeira pessoa responsável será a mais jovem de todas e em cada ronda o cargo de responsável passará à pessoa situada à esquerda. A pessoa responsável de ronda encarregar-se-à de coordenar a ronda, propor a estratégia e facilitar que o grupo chegue a acordos sobre o que fazer em comum.

Em cada ronda realizam-se estas três fases:

- 1 Mostrar cartas de **contexto**.
- 2 Rolar e colocar **dados**.
- 3 Resolução de **ronda**.

1. Mostrar cartas de contexto.

No começo de cada ronda, a pessoa responsável **tira 3 cartas de contexto** do baralho de contexto situado junto ao tabuleiro e coloca-as viradas para cima junto ao tabuleiro.



Exemplo de 3 cartas de contexto.

Cada carta de contexto é composta por partes distintas:



Causa (paramilitaries)¹³

Efeito (campo de cultivo ocupado)

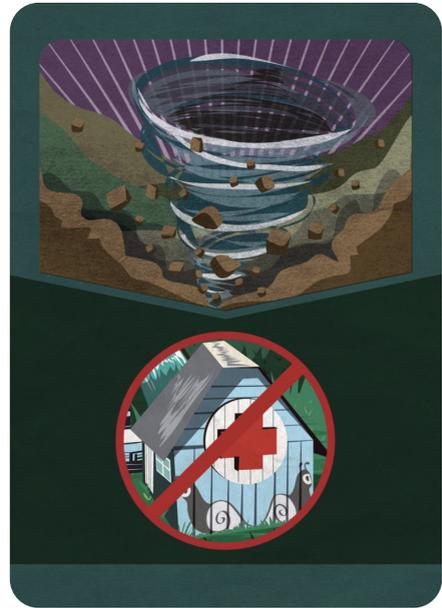
Como neutralizá-lo (colocar dois dados com valores 4 e 5)

O efeito das cartas de contexto aplica-se **imediatamente** quando se mostra a carta.

Por exemplo, esta carta representa a ameaça de um grupo paramilitar que ocupa um dos campos de cultivo (devem colocá-la sobre o campo de cultivo que representa e provocará que esse campo não possa ser cultivado). Será neutralizada quando puserem dois dados (um 4 e um 5) sobre ela (isto pode acontecer a meio da ronda). Se a carta não for neutralizada, seu efeito voltará a estar activo na ronda seguinte e somar-se-á às 3 novas cartas de contexto.

Algumas cartas de contexto não tem dados impressos na parte inferior. Isto significa que **são eliminadas depois de aplicar seu efeito**.

Por exemplo, nesta carta um furacão destrói o centro de saúde (deve-se eliminar o marcador de objectivo atingido desta localização) mas não é preciso fazer nada para a eliminar do tabuleiro após o centro de saúde ter sido destruído.



2. Rolar e colocar dados

Rolem simultaneamente todos os dados fora do tabuleiro. Cada pessoa deve saber quais são os seus dados. Decidam colectivamente como os colocar sobre os lugares que tenham um dado impresso para indicar que querem realizar esta acção. Neste momento, **todas** as pessoas que estiverem a jogar poderão colocar **simultaneamente** os seus dados, colaborando para atingir os diferentes objectivos. Para realizar uma acção, coloquem todos os dados necessários. Não se podem deixar acções a meio. As acções se realizarão no final da ronda.

As acções possíveis são:

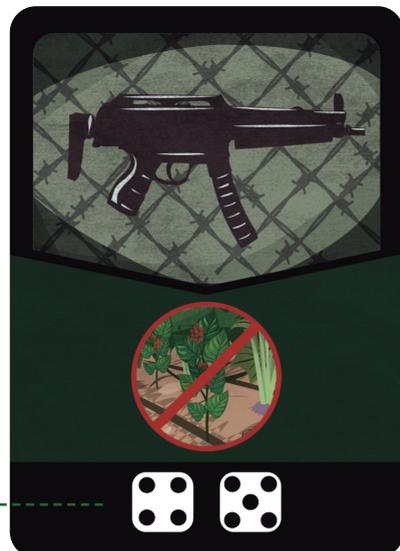
a) Cultivar: para cultivar os campos, coloquem os três dados correspondentes que representam o processo para obter comida (arar - cultivar - colher):



Tenham em conta que no final da ronda **serão demandadas 4 unidades** de comida para alimentar as suas bases de apoio e que, por cada unidade de comida que falte, 1 de seus compas **adoece**.

b) Neutralizar ameaças: para neutralizar uma ameaça e eliminá-la do tabuleiro é preciso colocar todos os dados correspondentes.

Por exemplo, para expulsar o grupo paramilitar do campo de cultivo que invadiu é preciso colocar um dado com o valor 4 e outro com o valor 5 sobre a carta e ao fim da ronda serão expulsos.



c) Construir: para construir parte da comunidade, a escola, o centro de saúde, o auditório, a rádio ou a cooperativa, é preciso colocar todos os dados correspondentes.



Por exemplo, se têm um dado com um 1 e outro com um 2 e a parte da comunidade com os valores 1 e 2 está sem construir, podem colocar esses dados sobre ela e no final da ronda construir-se-á esta parte da comunidade (coloquem um marcador de objectivo atingido neste lugar).

d) Capacitar: para capacitar as e os promotoras de saúde, de educação, de comunicação, de agro-ecologia e parteiras/endireitas/ervanárias é preciso colocar todos os dados correspondentes.



Por exemplo, se têm um dado com um 2 e outro com um 3, podem colocá-los sobre as parteiras/endireitas/ervanárias. No final da ronda coloquem um marcador de objectivo atingido para indicar que estão capacitadas.



e) EZLN: para pedir apoio ao EZLN (Exército Zapatista de Libertação Nacional) é necessário colocar **2 dados vermelhos e 2 dados pretos** de qualquer número na sua localização.



A cada vez que pedirem apoio ao EZLN, no final da ronda poderão libertar todos os dados que estão na prisão. Estes dados repartem-se entre as pessoas que menos dados tenham neste momento da partida.

Importante: Algumas demandas Zapatistas requerem que se peça apoio ao EZLN. Em cada ronda poderá **unicamente** atingir-se uma das demandas Zapatistas que requerem ao EZLN.

f) Atingir **1 dos 7 princípios do mandar obedecendo**: coloquem 1 dado vermelho e 1 dado preto (de qualquer número) na **Junta de Bom Governo** para conseguir um dos princípios do mandar obedecendo (coloquem um marcador de objectivo atingido para indicar que se atingiu).

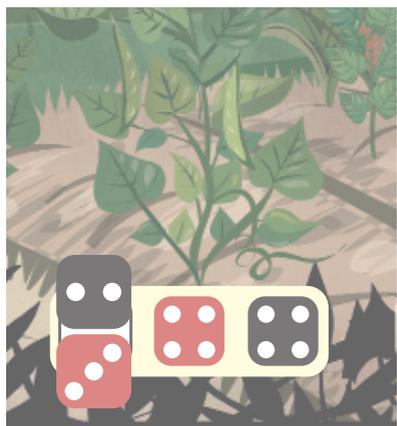


Algumas demandas Zapatistas requerem que se convoque a Junta de Bom Governo. Em cada ronda poderá **unicamente** atingir-se uma das demandas Zapatistas que requeiram a Junta de Bom Governo.

Importante: somente poderão convocar uma Junta por ronda e é necessário atingir os **7 princípios do mandar obedecendo** para ganhar a partida. Portanto, só poderão estar 3 rondas sem convocar a Junta durante as 10 rondas que dura o jogo **ou não conseguirão ganhar**.

Combinação de dados vermelhos e pretos

Podem **combinar 1 dado vermelho e 1 dado preto de qualquer valor** para conseguir o número desejado. Isto simboliza a força de mulheres e homens Zapatistas a colaborar para atingir qualquer valor.



Por exemplo, se quisessem cultivar este campo e somente tivessem dois dados com o valor 4, poderiam colocar os dois dados com valor 4 e em seguida colocar um dado vermelho e um dado preto, sem importar seus valores, para convertê-los no 4 que falta:

Quando tiverem colocado todos os dados ou não houver lugares onde colocar os dados restantes chegaram à **resolução da ronda**.

3. Resolução de ronda

Ao final de cada ronda é preciso:

1. Realizar as ações indicadas com os dados:

- **Retirem** do tabuleiro todas as cartas de contexto que tenham sido neutralizadas completamente (todos seus dados ocupados).
- **Construam** a escola, o centro de saúde, a cooperativa, a rádio, o auditório e as partes da comunidade que tenham conseguido com os dados necessários. Para indicar que o edifício está construído, retirem os dados e coloquem um marcador de objectivo atingido (estrela vermelha) sobre o ícone dos dados.
- **Capacitem os e as promotoras** que tenham seus dois dados ocupados. Retirem os dados e coloquem um marcador de objectivo atingido (estrela vermelha) sobre o ícone dos dados.
- Se tiverem convocado a Junta de Bom Governo, coloquem um marcador de objectivo atingido (estrela vermelha) sobre um dos 7 princípios do mandar obedecendo.
- Se tiverem activado o **EZLN, libertem todos os dados da prisão. Repartam** os dados libertos entre as pessoas que menos dados tenham.
- **Curem as e os enfermos:**

Tirem 1 dado da enfermaria se têm tanto o **centro de saúde** como os e as **promotoras de saúde ou parteiras/endireitas/ervanárias**.

Tirem 2 dados da enfermaria se tem a área de saúde completa (o centro de saúde, os e as promotoras de saúde e as parteiras/endireitas/ervanárias).

Os elementos do tabuleiro que pertencem à área de saúde têm o contorno dos dados de cor azul celeste.

Repartam os dados curados entre as pessoas que tenham menos dados.



- Coloquem no **armazém** de comida tantas unidades de **comida** como campos de cultivo tenham cultivado (campos com todos seus dados ocupados). Além disso, se têm a **área de produção completa** (a cooperativa construída e as e os promotores de agro-ecologia capacitados), armazenem **uma unidade de comida extra**. *Os elementos do tabuleiro que pertencem à área de produção têm o contorno dos dados de cor bordô.*

2. Alimentem a comunidade, retirando **4 unidades de comida** do armazém de comida no final de cada ronda. Se não tiverem comida suficiente armazenada, por cada unidade de comida que falte, 1 compa adoece (coloquem 1 dos dados da pessoa responsável de ronda na enfermaria).

3. Comprovar a realização das demandas Zapatistas. Se os requisitos de alguma demanda estão cumpridos, virem a sua carta para indicar que se conseguiu. Lembrem que apenas poderão conseguir **uma** das demandas que implicam o EZLN ou a Junta de Bom Governo por cada vez que os convoquem.



Por exemplo, se têm ao menos uma unidade de comida depois de alimentar a comunidade e tiverem capacitado as e os promotores de agro-ecologia, terão atingido a demanda "Alimentação".

Importante: a demanda "Liberdade" somente se atinge se se convoca o EZLN quando **não há** compas na prisão e **não** a cada vez que se convoque o EZLN para tirar compas da prisão.

4. **Comprovar** se se chegou ao Final da Partida. Caso contrário, preparem a seguinte ronda:

- **Recolham** do tabuleiro **os dados** que não estejam na enfermaria, na prisão ou no panteão.
- **Avancem o marcador de ronda uma posição** no caracol central.
- **Passem o baralho de cartas de contexto à próxima pessoa responsável de ronda** (à esquerda). Comecem a ronda seguinte virando 3 cartas de contexto.

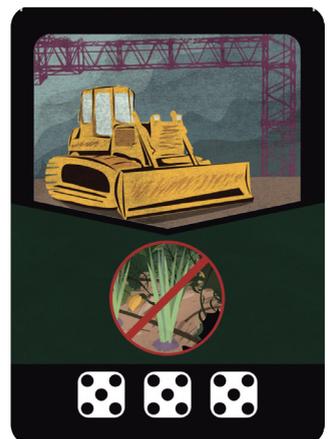
Se no começo da ronda seguinte...

- **Têm a área de comunicação completa** (a rádio comunitária + as e os promotores de comunicação), podem se defender de um **megaprojecto**.¹⁴

Os elementos do tabuleiro que pertencem à área de comunicação têm o contorno dos dados de cor verde.



Se nas cartas de contexto aparece megaprojecto, o efeito negativo não tem efeito. Se aparecem duas ou três cartas de megaprojecto, a segunda e terceira sim têm efeito.



- **Têm a área de educação completa** (a escola + as e os promotores de educação + o auditório), **podem se defender de um projecto de governo.** ¹⁵



Os elementos do tabuleiro que pertencem à área de educação têm o contorno dos dados de cor amarela.

Se nas cartas de contexto aparece projecto de governo, o efeito negativo não tem efeito. Se aparecem duas ou três cartas de projectos de governo, a segunda e a terceira sim têm efeito.



FINAL DE PARTIDA

e ao finalizar uma ronda atingiram as **13 demandas Zapatistas** e os **7 princípios** de mandar obedecendo, **ganharam a partida!** Parabéns!

Se lhes falta alguma demanda ou princípio e completaram as 10 rondas de jogo, **perderam a partida!** Felizmente, isto é apenas um jogo e a verdadeira **autonomia Zapatista** está fora dele.



NÍVEIS DE DIFICULDADE

Para diminuir ou aumentar a dificuldade do jogo podem modificar alguns aspectos antes de começar a partida, como se indica no quadro a seguir:

	Nível fácil	Nível médio	Nível difícil
Edifícios iniciais	Parte de uma comunidade Escola autónoma Centro de saúde autónomo Rádio comunitária	Parte de uma comunidade Centro de saúde autónomo	Nenhum
Comida inicial	3	1	Nenhuma
Baralho de cartas de contexto	Eliminem 3 cartas que prendam, assassinam ou adoecem compas.	Todas as cartas	Eliminem 3 cartas vermelhas de contexto (brigadistas, Caravana pela Vida, Dia dos mortos, etc.)

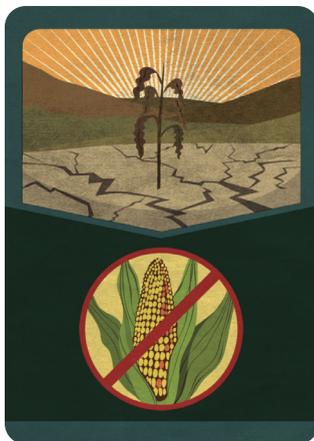
CARTAS DE CONTEXTO

Praga



Perder comida (tirem 1 unidade de comida do armazém)

Seca



Perder comida (tirem 1 unidade de comida do armazém)

Desmoronamento



Centro de saúde destruído

Tempestade



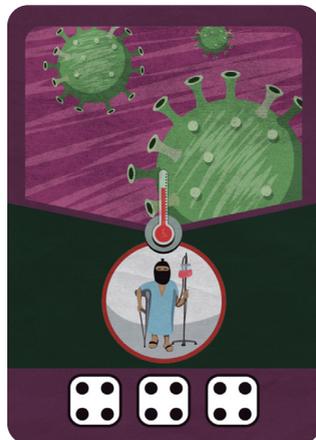
Parte da comunidade destruída

Ataque militar¹⁶



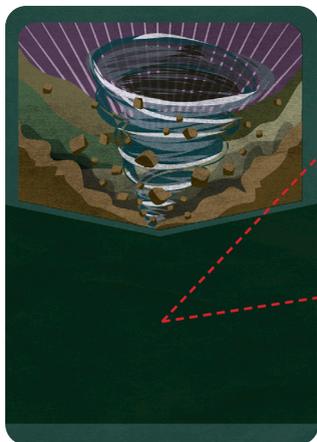
Prendem 1 compa (coloquem 1 dado da pessoa responsável de ronda na prisão)

Doença



Adoece 1 compa (coloquem 1 dado da pessoa responsável da ronda na enfermaria)

Furacão



Escola destruída



Centro de saúde destruído

Ataque paramilitar



Campo de cultivo ocupado (o terreno permanece ocupado e não se pode cultivar até que neutralizem a ameaça)



Cooperativa de produção destruída



Perder comida (tirem 1 unidade de comida do armazém)

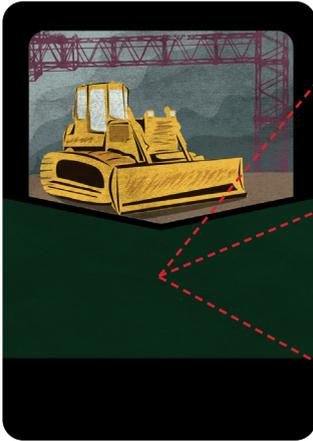


Assassinam a 1 compa (coloquem 1 dado da pessoa responsável da ronda no panteão por toda a partida)



Centro de saúde destruído

Megaprojecto



Os químicos usados em um megaprojecto adoecem a 1 compa (coloquem 1 dado da pessoa responsável da ronda na enfermaria)

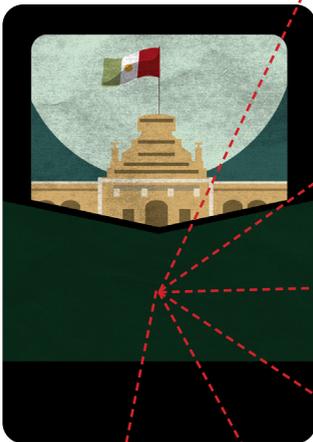


Parte da comunidade destruída



Campo de cultivo ocupado (o terreno permanece ocupado e não se pode cultivar até que neutralizem a ameaça)

Projecto de governo



Adoece 1 compa (coloquem 1 dado da pessoa responsável da ronda na enfermaria)



Rádio comunitária desactivada



Impede o trabalho das e dos promotores de educação



Impede o trabalho das parteiras/ endireitas/ervanárias



Impede o trabalho das e dos promotores de agro-ecologia



Dado infiltrado: o governo infiltra uma pessoa entre as bases de apoio e desestabiliza a organização (a pessoa responsável da ronda rola 1 dos seus dados e todos os dados que tenham esse valor de todas as pessoas que jogam não servem durante esta ronda)



Milho transgénico

Os cultivos transgénicos próximos contaminam 3 campos de cultivo (não os poderão cultivar até que neutralizem a ameaça)



Brigadista (mulher)

Chega uma brigadista ao território autónomo que traz sua força de trabalho mas consome alimentação (tirem 1 unidade de comida do armazém e usem esta carta como 1 dado vermelho extra do valor que desejem nesta ronda)



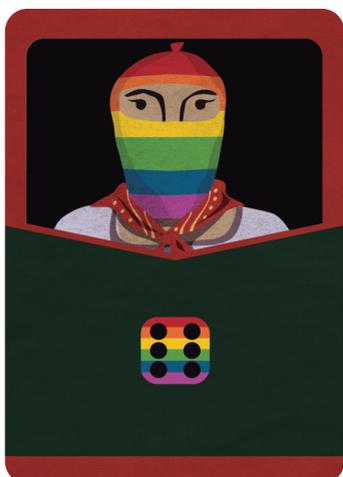
Brigadista (homem)

Chega um brigadista ao território autónomo que traz sua força de trabalho mas consome alimentação (tirem 1 unidade de comida do armazém e usem esta carta como 1 dado preto extra do valor que desejem nesta ronda)



Encontro Internacional de Mulheres que Lutam¹⁷

Um encontro de mulheres gera alianças mas consome alimentação (tirem 1 unidade de comida do armazém e usem esta carta como dois dados vermelhos extra do valor que desejem nesta ronda)



“Outroa”¹⁸

Uma de suas bases de apoio se assume como outroa (a cada ronda e até o final da partida, 1 dos dados da pessoa responsável de ronda pode escolher seu género)



Caravana pela Vida

A Caravana pela Vida gera alianças políticas abaixo e à esquerda mas consome alimentação (tirem 1 unidade de comida do armazém e usem esta carta como 1 dado preto extra e 1 dado vermelho extra do valor que desejem nesta ronda)

Dia dos mortos¹⁹



Os dados do panteão jogam nesta ronda (ao terminar a ronda, os dados regressam ao panteão)

CNI²⁰



O Congresso Nacional Indígena é uma aliança que oferece apoio (usem esta carta como 2 dados extra do valor que desejem nesta ronda: 1 vermelho e 1 preto)

*Se perdem 1 unidade de comida e **não têm comida** no armazém, por cada unidade de comida que falte **adoece** 1 compa. Coloquem 1 dado da pessoa responsável da ronda na enfermaria.

** Se as cartas de contexto destroem edifícios já construídos ou desabilitam as e os promotores activos, tirem o **marcador de objectivo atingido** (estrela vermelha) de sua localização. Se não estavam construídos ou activos, esta carta não os afecta. Poderão reconstruir os edifícios e voltar a capacitar as e os promotores uma vez que neutralizem a carta ou passe o seu efeito. Isto pode acontecer **na mesma ronda**.

Por exemplo: um furacão destrói o centro de saúde no começo da ronda mas durante a ronda o reconstróem e no final é usado para curar compas

Os dados inutilizados por cada compa que adoecer, é presa ou assassinado, **são da pessoa responsável da ronda**. Na ronda seguinte, essa pessoa terá menos dados disponíveis.

GLOSSÁRIO

1. Dom Durito da Lacandona

Personagem dos relatos do Subcomandante Marcos. É um escaravelho da Selva Lacandona que estuda o neoliberalismo.

2. Princípios do mandar obedecendo

Princípios políticos que regem o autogoverno e a administração de justiça da Junta de Bom Governo.

3. Centro de saúde autónomo

Espaço de atenção à saúde que combina medicina tradicional e medicina ocidental, a partir de um enfoque integral da saúde e da doença, respeitoso com as cosmovisões indígenas.

4. Promotores e promotoras de saúde

Mulheres e homens zapatistas que atendem os centros de saúde do território autónomo. Exercem seu cargo como serviço à comunidade e sem remuneração.

5. Parteiras/endireitas/ervanárias

Maioritariamente mulheres zapatistas com conhecimentos e habilidades de cura por meio da medicina tradicional.

6. Promotores e promotoras de educação

Mulheres e homens Zapatistas que atendem às escolas primárias e secundárias do território autónomo. Exercem seu cargo como serviço à comunidade e sem remuneração.

7. Escola autónoma

Espaço educativo autónomo onde aprendem as meninas, meninos e jovens Zapatistas. Os conteúdos educativos partem e respeitam a realidade das comunidades, sem imposições coloniais.

8. Promotores e promotoras de agroecologia

Mulheres e homens Zapatistas que promovem a agro-ecologia no território autónomo. Exercem seu cargo como serviço à comunidade e sem remuneração.

9. Cooperativa de produção

Espaço de armazenamento e venda da produção procedente do território autónomo.

10. Junta de Bom Governo

Constituída por mulheres e homens das comunidades Zapatistas, é a máxima instância de autogoverno e administração da justiça em cada zona Zapatista. Suas integrantes são eleitas/os em assembleia e exercem seu cargo de maneira rotativa, não remunerada e revogável em caso de não cumprirem o mandato popular.

11. Rádio comunitária

Gerida por locutoras e locutores Zapatistas, emite conteúdos próprios e de interesse das comunidades.

12. Promotores e promotoras de comunicação

Mulheres e homens Zapatistas que se encarregam dos meios de comunicação da organização Zapatista. Exercem seu cargo como serviço à comunidade e sem remuneração.

13. Paramilitares

Grupos armados fora da lei criados, treinados e financiados pelo Estado. Realizam o trabalho sujo para o governo, ocultando a participação deste em acções de intimidação, ameaça ou ataque aos povos organizados.

Desde meados dos anos 90, o governo mexicano leva a cabo acções de contra-insurgência para debilitar a construção da autonomia Zapatista mediante vários grupos paramilitares.

14. Megaprojectos

Grandes obras extractivistas ou de infra-estrutura que precisam de grandes investimentos de capital. São um choque entre o modelo capitalista e os modos de vida tradicionais das comunidades indígenas, que convivem em equilíbrio e com respeito com a Mãe Terra. Os megaprojectos despojam a população de um território, em particular os povos originários, da terra e dos bens comuns, reprimindo aqueles que se opõem a eles.

15. Projectos de governo

O governo do México dá apoios assistencialistas à população, sejam económicos ou em espécie. Longe de serem subsídios que promovem a emancipação e a qualidade de vida, condicionam a população a uma filiação política e a tornam dependente.

16. Militarização do território

Como parte da estratégia de contra-insurgência o governo mexicano militariza os territórios próximos às comunidades Zapatistas. Milhares de elementos do Exército e da Guarda Nacional intimidam e perseguem a população Zapatista, tentando recuperar o controle do território.

17. Encontro Internacional de Mulheres que Lutam

Concretizado em duas edições (2018 e 2019), juntou milhares de mulheres organizadas abaixo e à esquerda de todos os cantos do mundo. Nestes encontros as mulheres acordaram viver e lutar para que nunca mais nenhuma mulher tenha medo.

18. Outroa

Termo cunhado pelo Zapatismo para se referir à diversidade de género e sexual.

19. Dia dos Mortos

Cada 1 e 2 de Novembro no México celebra-se o Dia dos Mortos. As almas das pessoas defuntas regressam ao mundo dos vivos para conviver com seus entes queridos e se alimentarem dos doces e comidas que seus familiares lhes ofereceram.

20. Congresso Nacional Indígena (CNI)

Constituída em 1996, o Congresso Nacional Indígena é uma organização dos povos, nações e tribos originárias do México que luta pela livre determinação e autonomia dos povos indígenas. Depois de mais de cinco séculos de colonialidade e despojo, o CNI segue em luta para exercer suas formas de organização colectiva e de construção da autonomia em seus territórios.



ESCREVE TUAS REGRAS

Convidamos a que se apropriem deste jogo e que modifiquem, inventem, sonhem... e se organizem com suas próprias regras.



Handwriting practice lines consisting of 20 horizontal dashed lines.

