EDH
Em todo o lado!

WWW.AMNISTIA.PT

SE FOSSE UM REFUGIADO COMO SERIA A MINHA VIDA

N.18

IDADE RECOMENDADA
Mais de 14 anos

Nº DE PESSOAS:
Entre 2 e 12

PREPARAÇÃO: 10 minutos

TEMA / CAMPANHA:
Refugiados

DURAÇÃO:
Entre 30 a 45 minutos

MATERIAIS
Cartões de personagens;
Dado com duas cores;
Cartões de opções (positiva/negativa) para os obstáculos
Esquema do jogo (para orientar o posicionamento dos participantes)
(todos disponíveis em MATERIAIS ADICIONAIS)
Cola

INTRODUÇÃO

Nesta atividade pretende-se dar visibilidade às dificuldades sentidas pelas pessoas refugiadas, tanto nos países de acolhimento, como nos países de origem, cujo quotidiano é perigoso e onde a falta de meios para proporcionar uma vida segura para as suas famílias, as leva a partir para um destino mais seguro.

O percurso faz-se através do jogo "Se fosse um refugiado como seria a minha vida?" que permite demonstrar como muitas vezes as pessoas refugiadas dependem somente da sorte, e que por isso mesmo necessitam de um apoio especial. A atividade desenvolve-se em duas partes: na 1ª as participantes assumem uma personagem e percorrem o seu percurso; na 2ª parte deve fazer-se uma reflexão sobre o jogo e como podem evitar-se as situações descritas.

PREPARAÇÃO

Recorta os cartões e o dado que encontra nos Materiais Adicionais. Constrói o dado.

AMNISTIA INTERNACIONAL

EDH
Em todo o lado!
WWW.AMNISTIA.PT

N.18

PASSO-A-PASSO

Existem quatro personagens diferentes (de refugiados), com um nome e uma história.
Cada jogador desempenhará uma destas personagens. As pessoas refugiadas em causa vivem em Alepo na Síria, numa zona instável, onde na sua vida quotidiana são confrontadas com situações de risco (tiroteios, bombardeamentos, denúncias, opressão, etc.).

O jogador será confrontado com uma situação específica e dependendo da sua sorte/decisão, sobrevive ou morre.

A 2ª parte do jogo é igual para todas as personagens: o jogador irá ter uma filha que necessita de cuidados médicos, portanto decide partir para a Europa como refugiado. Novamente enfrenta situações difíceis e dependentes da sorte. Pode ou não conseguir chegar à Europa e dar as condições para a sua filha viver saudável.

JOGO

1. Os participantes devem dividir-se: uns serão os jogadores, outras estarão nos pontos dos obstáculos a dar as indicações. Podem jogar até 12 pessoas de cada vez. Adapta o número de personagens ao número de participantes. (Por exemplo se tiver apenas dois participantes, jogue apenas com uma personagem, em que uma pessoa representa uma personagem e a outra posiciona-se nos obstáculos)

2. Cada jogador tirará à sorte um dos cartões de personagens e os outros posicionam-se nos obstáculos.

3. O jogador avança para o primeiro obstáculo e são-lhe lidas as opções. Lança o dado e se sair a cor verde, avança para o próximo obstáculo. Se sair a cor vermelha o jogo termina.

4. Proceder da mesma forma para o segundo obstáculo.

REFLEXÃO E SOLUÇÕES

5. Promove um breve debate sobre o jogo. Podes usar as seguintes perguntas orientadoras:

- **a.** Como se sentiram no papel de refugiado?
- **b.** Como se sentiram as pessoas que estavam nos obstáculos? Sentiram que poderiam facilitar o percurso as personagens?
- **c.** O que é que esta atividade representa?
- **d.** Acham que há formas de evitar que o percurso das pessoas seja tão aleatório? Como?

AMNISTIA INTERNACIONAL

EDH
Em todo o lado!
WWW.AMNISTIA.PT

N.18

PARA SABER MAIS

Podes saber mais sobre este tema em **https://www.amnistia.pt/tematica/pessoas-em-movimento/.**

Podes também assinar a petição para apoiar a Sarah e Seán, dois voluntários que podem passar toda a juventude atrás das grades por salvarem vidas de refugiados na Grécia - **https://www.amnistia.pt/peticao/25-anos-de-prisao-por-salvarem-vidas/**

Se quiseres fazer ou dinamizar outras atividades sobre este tema, consulta o nosso manual "Eu acolho" disponível em **https://www.amnistia.pt/wp-content/uploads/2018/10/003_EuAcolho_Ref_2018.pdf**

CONTACTOS

Departamento de Juventude e EDH - Amnistia Internacional Portugal
juventude@amnistia.pt
935 210 188

facebook.com/amnistiapt
www.amnistia.pt
(+351) 21 386 16 64
Rua dos Remolares, 7 - 2º 1200-370 Lisboa

CARTÕES DE PERSONAGENS

ABDUL

O teu nome é Abdul. Tens 28 anos e vives em Alepo com a tua esposa.

O teu pai está preso por ser opositor do regime atual. A tua mãe vive num pequeno apartamento na cidade, juntamente com os teus 3 irmãos.

1

AMINA

Chamas-te Amina. Tens 28 anos e és residente em Alepo.

O teu pai morreu há dois anos e a tua mãe está muito doente, sendo tu a tomar conta dos teus irmãos, juntamente com o teu marido.

2

KRISTINA

Chamas-te Kristina, tu e o teu marido trabalham na área das Artes e vivem em Alepo na fronteira entre as áreas dominadas pelas forças governamentais e as da oposição.

São leitores fervorosos, e, portanto, possuem centenas de livros sobre política, religião, e sobre curdo (língua minoritária banida nas escolas sírias, assim como nos locais de trabalho e nos livros). Alguns destes livros são ilegais.

3

RAMI

Chamas-te Rami e trabalhas como médico na Síria. O autoproclamado Estado islâmico controla a zona da cidade onde vives, incluindo as escolas nas quais a educação que transmitem é a do fundamentalismo.

Estás preocupado com a educação dos teus filhos, Ahmad, de 10 anos, Zaki, 8 anos, e Omar, 6. Também te preocupa o facto de poderes ser recrutado à força para as fileiras do Estado Islâmico.

4

CARTÕES DE OPÇÕES (POSITIVA/NEGATIVA) PARA OS OBSTÁCULOS.

ABDUL // OBSTÁCULO 1

És suspeito de apoiar o Presidente Assad. As autoridades interrogam-te, mas tu negas tudo.

SORTE: A polícia acredita em ti, deixando apenas um aviso de que vais ficar sob vigilância nos próximos meses.

AZAR: Por mais que supliques, a polícia não acredita. És espancado. Horas depois, a tua esposa chega a casa e encontra-te morto no chão da sala.

AMINA // OBSTÁCULO 1

Certo dia vais à rua para comprar pão. Ouves tiros distantes e apressas-te. Naquele bairro há duas padarias. Segues para a ESQUERDA ou para a DIREITA?

DIREITA: Compras o pão e regressas a casa assustada

ESQUERDA: Os tiros estavam mais próximos do que julgavas e os atiradores vêem-te. Apesar de levantares os braços desarmados, és morta no momento.

KRISTINA // OBSTÁCULO 1

Certo dia chegam a casa e reparam que a porta da entrada está destrancada:

SORTE: A casa encontra-se intacta e o susto passa. Concluem que se devem ter esquecido de a trancar.

AZAR: Quando entram estão polícias à vossa espera. Há livros espalhados pelo chão, inclusive os ilegais. Todos os livros são apreendidos, tu e o teu marido são separados e presos.

RAMI // OBSTÁCULO 1

Um dia, enquanto estás no teu trabalho, és visitado por dois homens que dizem que precisam de mais homens para combater.

SORTE: Referes que o hospital onde trabalhas tem falta de pessoal e precisas de continuar a tratar os feridos de guerra, incluindo os combatentes do Estado Islâmico, e eles deixam-te em paz.

AZAR: Os homens levam-te à força para combater. Nunca mais viste a tua família, nem sabes o seu paradeiro.

TODOS // OBSTÁCULO 2

Meses depois descobres que vais ter um filho. Estás muito feliz mas temes que as condições em Alepo não sejam seguras. Partes para o campo, mas era muito frio, a comida pouca e não havia água canalizada nem eletricidade.

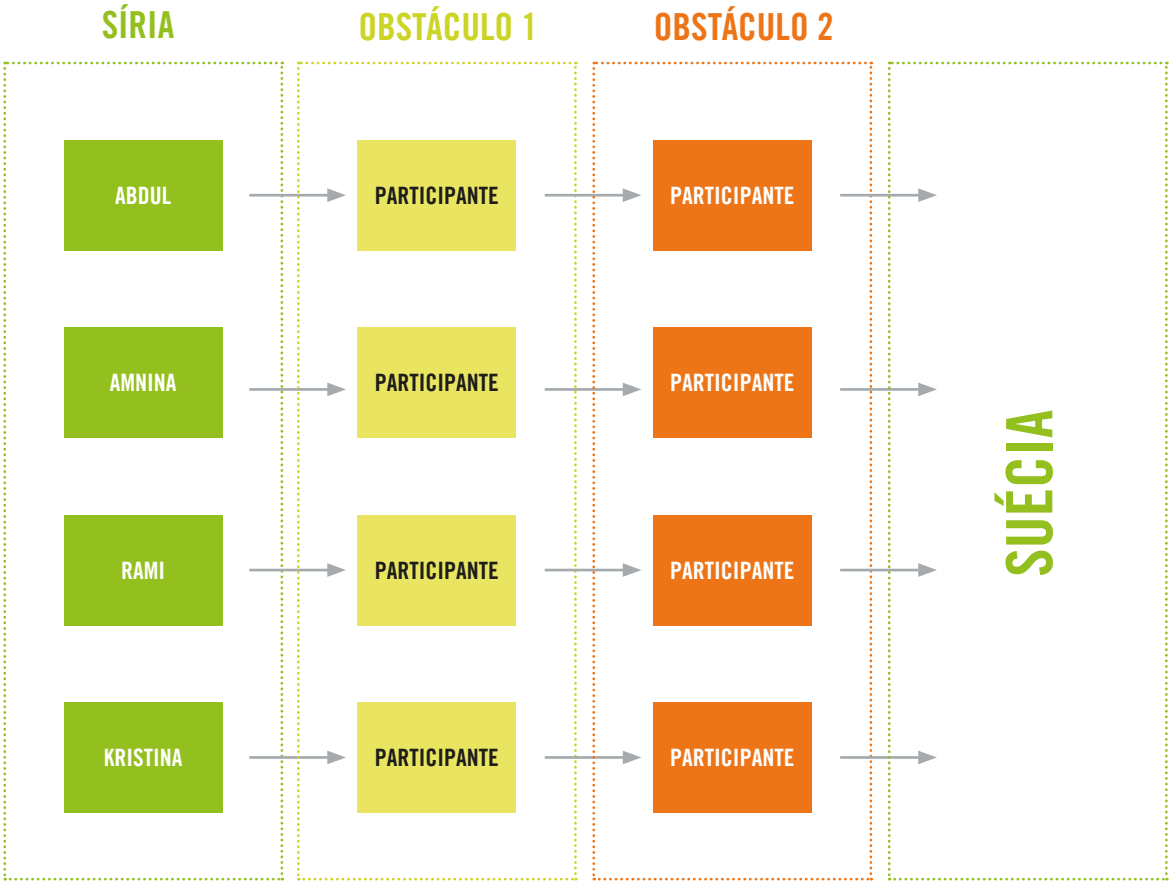
A tua filha, Alma, nasce com um problema de saúde que exige cuidados médicos regulares. Decides então partir para a Turquia. A vida na Turquia é ainda mais difícil que na Síria. Partilhas um pequeno apartamento com outras três famílias e apesar de trabalhares imenso, os rendimentos são baixos e não consegues dar os cuidados médicos à tua filha.

Decides então procurar refúgio noutro país e registas-te no Alto Comissariado das Nações Unidas para os Refugiados, e:

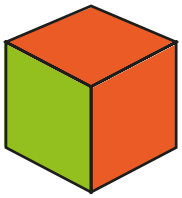
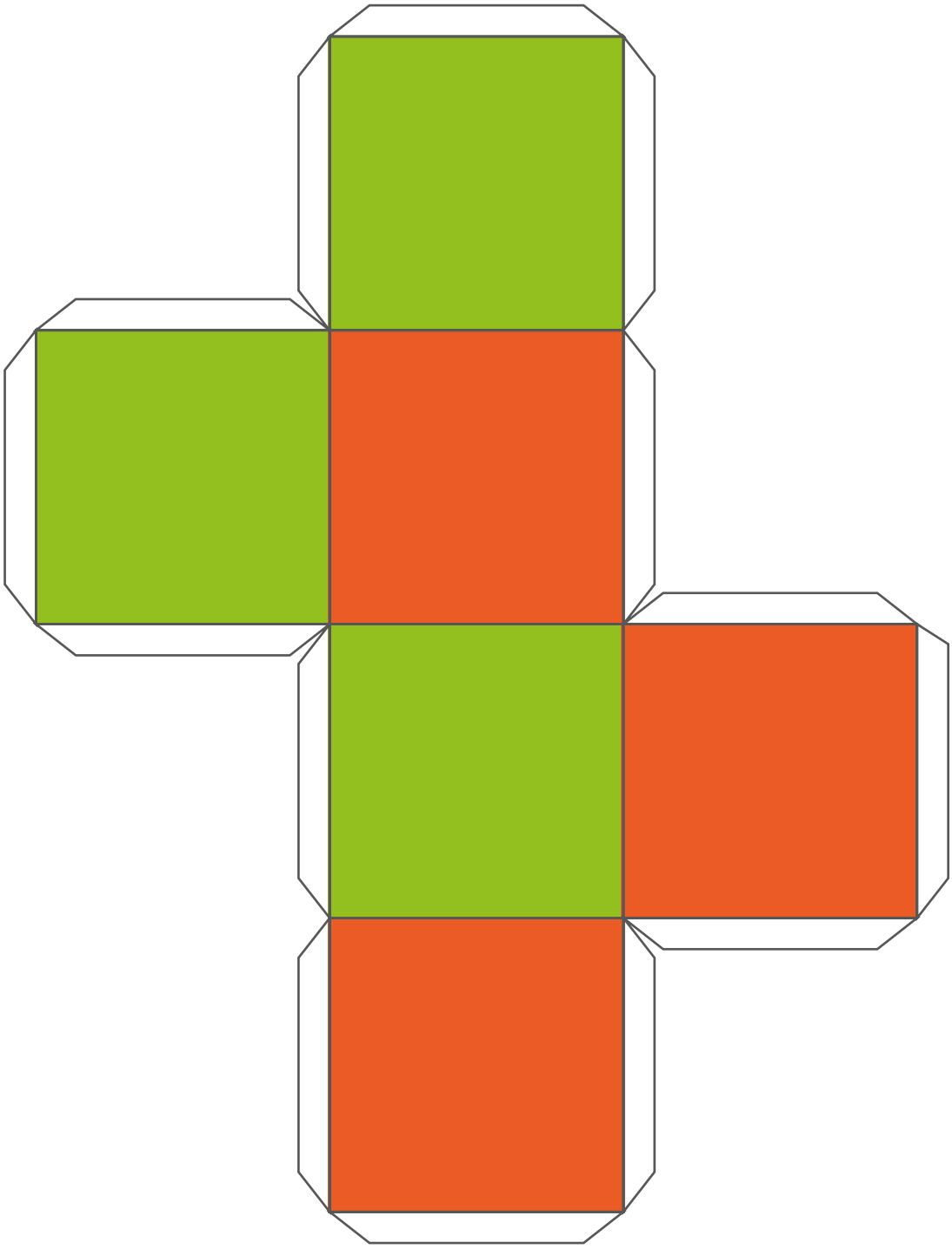
SORTE: és informado de que cumpres todos os requisitos para a reinstalação. Após uma entrevista, és aceite na Suécia. Finalmente em segurança, a tua filha pode ter os cuidados de saúde que precisa.

AZAR: és informado de que o teu pedido foi recusado. Os meses passam-se e a vida difícil na Turquia continua. À falta dos cuidados médicos, a tua filha acaba por morrer.

ESQUEMA DO JOGO (PARA ORIENTAR O POSICIONAMENTO DOS PARTICIPANTES)



MATERIAIS ADICIONAIS



PLANIFICAÇÃO DE CUBO PARA JOGO DE AZAR