



IL GIOCO DI RUOLO SUL DIRITTO INTERNAZIONALE UMANITARIO



*Giovani della
Croce Rossa Italiana*

INTRODUZIONE

Perché giocare a RAID CROSS

RAID CROSS si sviluppa attraverso una serie di postazioni, o stazioni, ideate per incrementare l'apprendimento degli **aspetti umanitari** riguardanti le situazioni di conflitto. RAID CROSS aiuta a **creare una coscienza da "cittadini del mondo"**, fornisce informazioni sui diritti ed enfatizza l'importanza delle regole nella vita quotidiana. Gli Stati aderenti alle Convenzioni di Ginevra hanno il dovere di diffondere la conoscenza del Diritto Internazionale Umanitario il più profondamente possibile ed in tutte le sfere, inclusa la società civile e i giovani. Il Diritto Internazionale Umanitario è costituito da un insieme di regole che mirano ad alleviare le sofferenze delle vittime dei conflitti armati e infondere un po' di umanità nei combattimenti, prevenendo il più possibile le perdite di civili e i danni. Il Diritto Internazionale Umanitario può quindi essere considerato come un'indispensabile parte delle conoscenze e abilità che formano il nocciolo universale dell'educazione di base.

Cos'è RAID CROSS?

RAID CROSS utilizza il Diritto Internazionale Umanitario (D.I.U.) come **uno strumento per incoraggiare riflessioni più profonde sul comportamento umano**. Si concentra sulla protezione della vita e della dignità umana in tempo di guerra e, più in generale, in tutte le situazioni quotidiane.

Il rispetto per il D.I.U. può aiutare a **contenere l'escalation di violenza**, come pure la distruzione e la sofferenza causata dal conflitto armato. Può quindi promuovere il ritorno al **significato pacifico della risoluzione dei conflitti**, che previene inutili sofferenze e preserva la dignità umana.

Gli adolescenti sono circondati dalla violenza, che normalmente vedono in ambito politico o storico (attraverso i media, l'insegnamento, la letteratura) o in quello del divertimento (video-games, film). L'obiettivo di RAID CROSS è di rendere gli adolescenti consapevoli della realtà del conflitto armato e delle azioni umanitarie, dando loro gli strumenti per interpretare gli eventi, le notizie e la violenza in generale.

Come ogni altro programma per diffondere il Diritto Internazionale Umanitario e per creare una consapevolezza ai problemi umanitari, RAID CROSS **non tratta degli aspetti politici o ideologici** che sono all'origine del conflitto.

Perché un gioco di ruolo?

L'insegnamento del Diritto Internazionale Umanitario è uno degli obiettivi principali della Croce Rossa in tutto il mondo. I metodi che sono utilizzati si evolvono e sono adattati alle persone alle quali si rivolgono. Per i più giovani, la Croce Rossa Belga e quella Francese

hanno adottato il gioco da tavolo LIMITO, RAID CROSS enfatizzando l'**apprendimento di gruppo** e la **pedagogia dell'azione**. L'esperienza dei giovani partecipanti durante l'attività sarà il fondamento della loro nuova conoscenza.

Le azioni umanitarie e il Diritto Internazionale Umanitario sono “discipline” che, per gli adolescenti, diventano più accessibili attraverso dimostrazioni, analizzando “casi pratici” e giocando.

Nel corso dell'attività, i partecipanti interpretano successivamente il ruolo di prigionieri, civili, soldati e operatori umanitari, che li portano a scoprire, da diversi punti di vista, quali sono le reali difficoltà di vivere in situazioni di conflitto e anche quali regole governano queste situazioni estreme.

COME SI GIOCA

Presentazione generale del gioco

Contesto

“Siamo nello stato di Haddar. Questo paese è stato attaccato dall'esercito di Deldar, uno stato vicino, e il conflitto armato dura da più di 13 mesi. I giocatori, quali cittadini di Haddar, si muoveranno sul loro territorio”.

Raid Cross, ideato per ragazzi tra i 12 e 18 anni, si presenta come un percorso che collega diverse “postazioni”, situate in un paese in guerra. Ad ogni postazione, i giocatori si confrontano con differenti aspetti del conflitto e per raggiungere questo scopo rivestiranno successivamente il ruolo di civili, soldati ed operatori umanitari.

Cos'è una postazione?

Ogni postazione è composta di due fasi. Per ciascuna postazione vi è una scheda informativa.

Nella prima parte del gioco, i giocatori ricoprono il ruolo che è stato spiegato loro dal rispettivo capo squadra e dal facilitatore. Quest'attività di supporto metterà i giocatori in differenti ipotetiche situazioni di un conflitto armato. Le attività sono pensate per illustrare le regole e per mostrarne l'applicazione pratica. In questo modo i partecipanti prendono familiarità con il Diritto Internazionale Umanitario (D.I.U.), che durante il gioco è chiamato “il diritto della guerra”.

La seconda fase della postazione, seguendo il gioco di ruolo, prende la forma di una discussione tra il capo squadra e i giocatori. Questo debriefing dà l'opportunità di spiegare le regole che i giocatori hanno avuto modo di mettere in pratica nel corso dell'attività.

Il capo squadra (team leader)

Ogni gruppo è capeggiato da un istruttore D.I.U. o da un operatore Raid Cross, che ha il ruolo di capo squadra. Ha una doppia funzione. In primo luogo, è il referente per i giocatori lungo tutto il percorso e supervisiona i passaggi tra una postazione e l'altra. Successivamente, conduce il debriefing alla fine di ogni postazione. Il capo squadra, quindi, deve essere in grado di spiegare il diritto umanitario e saper rispondere alle domande dei partecipanti.

La sua principale qualità non è tanto la conoscenza che ha appreso durante la preparazione del gioco, ma, piuttosto, la sua abilità di supervisionare un gruppo di giocatori e di adattare quello che deve dire ai membri della squadra.

Per questa ragione, è vitale che il team leader assimili tutte le regole un certo tempo prima del gioco, leggendo attentamente i fogli di informazione o addirittura, se possibile, prendendo parte ad un corso di Diritto Umanitario Internazionale.

Qualche consiglio per condurre un buon debriefing:

I debriefing sono conseguenti alle attività, alle quali fanno da supporto. Per questo motivo, un debriefing deve sempre iniziare concentrandosi sull'attività precedentemente svolta e sulla reazione dei partecipanti. Il capo squadra dovrebbe quindi iniziare chiedendo ai partecipanti il perché dei loro comportamenti e poi, dopo averli fatti riflettere su queste azioni, spiegare loro le regole descritte nella scheda informativa della postazione.

Il capo squadra deve assicurarsi che ciascun membro della sua squadra partecipi alla discussione.

Nel rispondere alle obiezioni dei giocatori, non deve esitare a ritornare sui principi di base del diritto umanitario: rispetto per l'essere umano ("un soldato ferito non è più un nemico, ma un essere umano sofferente"), il divieto di andare oltre a quello che è necessario per indebolire il nemico e vincere il conflitto ("un civile non rappresenta un vantaggio militare per il nostro nemico") ed infine, soprattutto, l'idea che non tutto è permesso in tempo di conflitto.

Nella sezione intitolata "Per Ulteriori Informazioni", che si trova sulla scheda informativa delle postazioni o negli allegati, il capo squadra troverà materiale che lo aiuterà ad arricchire la sessione del debriefing e a rispondere alle domande dei partecipanti.

Preparativi ed inizio del gioco.

Le differenti postazioni

Ogni postazione mette a fuoco specifici obiettivi:

- *Prigionieri di Guerra*: posti nel ruolo di vittime, ma con il mantenimento dei diritti, anche per i prigionieri; ruolo del CICR.
- *Feriti*: l'obbligo di prendersi cura di tutti i feriti, seguendo solo la priorità sanitaria.
- *Artiglieria*: distinguere tra obiettivi militari e beni civili, evitando feriti superflui sia tra militari sia tra i civili (scelta appropriata delle armi, principio di proporzionalità).
- *Cecchino*: distinzione tra civili e combattenti, la difficoltà per i civili di vivere in tempo di guerra.
- *Assistenza umanitaria*: alla scoperta delle azioni umanitarie.
- *Quartiere Generale Militare*: sottolineare la difficoltà nel prendere decisioni a distanza, come pure il dilemma che può sorgere nel mettere in pratica delle regole precise.
- *Processo o Debriefing generale*: messa sotto accusa dei responsabili della

trasgressione del Diritto Internazionale Umanitario.

Come si gioca

Per giocare, vengono formate squadre di otto persone o meno; le squadre giocheranno contemporaneamente, ruotando tra le diverse postazioni, senza alcun ordine particolare, tranne tre eccezioni:

- *Prigionieri di Guerra*: questa postazione deve essere visitata per prima da tutti i partecipanti, in modo che, dopo che saranno state esposte loro le violazioni del Diritto Internazionale Umanitario, si renderanno conto della necessità di rispettare queste regole e avranno un approccio più costruttivo alle altre postazioni. I facilitatori dovranno quindi far svolgere questa postazione a tutte le squadre contemporaneamente.
- *Quartiere Generale Militare*: questa postazione dovrà, al contrario, essere visitata per ultima, prima del Processo, in modo che i giocatori avranno già appreso delle informazioni basilari per poter rispondere ai casi a cui verranno sottoposti.
- *Processo*: dovrà essere posta alla fine del percorso, perchè sarà a questo punto che i giocatori diventeranno consapevoli delle conseguenze personali relative alle scelte che hanno fatto nelle varie postazioni.

Il gioco può essere impostato in diverse combinazioni: per esempio, il *Cecchino* e l'*Assistenza Umanitaria* possono essere combinate come una singola postazione. I facilitatori possono evitare la postazione del *Quartiere Generale Militare*. Infine, si dovrà scegliere se terminare il gioco con il *Processo* o con il *Debriefing Generale*. Il *Debriefing* è raccomandato per i giocatori più piccoli, poiché questa formula è più indicata per la loro età.

La durata ideale per ogni postazione, debriefing incluso, è di 30-40 minuti, qualunque sia il percorso scelto (vedi sotto).

Poiché la prima postazione è giocata contemporaneamente da tutte le squadre, le altre postazioni dovranno già essere pronte, in modo che si potrà giocare in successione senza che ci siano tempi morti. Se è prevista una pausa per mangiare, l'ideale sarebbe organizzarla prima del *Quartiere Generale*. Se ciò fosse impossibile, bisognerà fare uno sforzo per mantenere l'elemento sorpresa per le postazioni rimanenti, sia per simulare la realtà di un conflitto, sia per impedire che i partecipanti parlino tra loro sui vari scenari. Una soluzione potrebbe essere quella di prevedere pause separate per le squadre.

Raid Cross, sette postazioni (durata circa quattro ore):

Postazione 1: *Prigionieri di Guerra*

Postazione 2: *Cecchino*

Postazione 3: *Artiglieria*

Postazione 4: *Feriti*

Postazione 5: *Assistenza Umanitaria*

Postazione 6: *Quartiere Generale Militare*

Postazione 7: *Processo o Debriefing Generale*

Con queste impostazioni, **quattro** gruppi potranno giocare contemporaneamente:

- Gruppo A: postazioni 1,2,3,4,5,6,7
- Gruppo B: postazioni 1,3,4,5,2,6,7
- Gruppo C: postazioni 1,4,5,2,3,6,7
- Gruppo D: postazioni 1,5,2,3,4,6,7

Raid Cross, sei postazioni (durata circa tre ore e mezza):

Postazione 1: *Prigionieri di Guerra*
Postazione 2: *Cecchino e Assistenza Umanitaria*
Postazione 3: *Artiglieria*
Postazione 4: *Feriti*
Postazione 5: *Quartiere Generale Militare*
Postazione 6: *Processo o Debriefing Generale*

Tre gruppi potranno giocare nello stesso momento:

- Gruppo A: postazioni 1,2,3,4,5,6
- Gruppo B: postazioni 1,3,4,2,5,6
- Gruppo C: postazioni 1,4,2,3,5,6

OPPURE

Raid Cross, sei postazioni (durata circa tre ore e mezzo):

Postazione 1: *Prigionieri di Guerra*
Postazione 2: *Cecchino*
Postazione 3: *Artiglieria*
Postazione 4: *Feriti*
Postazione 5: *Assistenza Umanitaria*
Postazione 6: *Processo o Debriefing Generale*

Quattro gruppi potranno giocare in contemporanea:

- Gruppo A: postazioni 1,2,3,4,5,6
- Gruppo B: postazioni 1,3,4,5,2,6
- Gruppo C: postazioni 1,4,5,2,3,6
- Gruppo D: postazioni 1,5,2,3,4,6

OPPURE

Raid Cross, cinque postazioni (durata circa due ore e mezza):

Postazione 1: *Prigionieri di Guerra*

Postazione 2: *Cecchino e Assistenza Umanitaria*

Postazione 3: *Feriti*

Postazione 4: *Artiglieria*

Postazione 5: *Processo o Debriefing Generale*

Tre gruppi potranno giocare nello stesso momento:

- Gruppo A: postazioni 1,2,3,4,5
- Gruppo B: postazioni 1,3,4,2,5
- Gruppo C: postazioni 1,4,2,3,5

Preparazione delle postazioni

I partecipanti interpreteranno ruoli diversi nelle varie postazioni. Di conseguenza, sarà compito dei facilitatori e dei capo squadra spiegare chiaramente il contesto di quello che i partecipanti dovranno fare e quale sarà la loro specifica missione. Dovranno sottolineare il ruolo che i giocatori assumeranno in ogni nuova postazione.

La scheda informativa di ciascuna postazione descrive quali sono le risorse umane e materiali necessarie per realizzarla, come devono essere condotti il gioco e il debriefing finale. Inoltre, riassume le regole del diritto della guerra che sono applicabili alla specifica postazione.

Alle postazioni dell'*Artiglieria*, dei *Feriti* e del *Quartiere Generale Militare*, i giocatori saranno valutati dal loro capo squadra oppure dal facilitatore delle singole postazioni nel contesto del processo, secondo i criteri dettagliati della scheda informativa. La valutazione permetterà di determinare la gravità di ciascuna violazione del diritto umanitario, che i giocatori avranno commesso durante il percorso, e per stabilire le loro sanzioni.

Presentazione del gioco ai giocatori

Spiegazione del contesto

I facilitatori spiegheranno il contesto del gioco ai partecipanti, li divideranno nelle varie squadre e presenteranno il loro capo squadra (team leader).

Passaporto

Durante il viaggio attraverso lo stato di Haddar, i giocatori faranno varie tappe, dove interpreteranno il ruolo di soldati, di civili o di operatori umanitari, in altre parole, di tutte le

persone coinvolte in un conflitto armato.

All'inizio del gioco, ogni partecipante riceverà un Passaporto ([vedi allegato](#)), indicante il percorso che dovrà seguire. Il Passaporto rappresenta l'autorizzazione del giocatore a muoversi sul territorio; dovrà essere sempre portato con sé. Ciascun giocatore compilerà il proprio passaporto.

Ogni giocatore riceverà quindi una copia del libretto “*Regole di condotta in combattimento*” ([vedi allegato](#)), nel quale si spiegano le regole di base del Diritto Internazionale Umanitario.

Fine del gioco

Il gioco termina con la ricostruzione della nazione, che segue il termine del conflitto e il processo. A tale scopo, le squadre ricevono, alla fine di ogni postazione, i pezzi di un puzzle che rappresenta la mappa di Haddar ([vedi allegato](#)). I partecipanti assembleranno questo puzzle su un sostegno, sul quale potranno poi lasciare i loro commenti. Il numero di pezzi è determinato dal numero delle postazioni e delle squadre.

È ugualmente possibile utilizzare delle tracce didattiche ([vedi allegato](#)) per approfondire l'argomento

Preparazione del gioco per un gruppo numeroso

Il gioco può essere impostato per adattarsi ad un gruppo di più di 32 giocatori.

Una possibilità può essere quella di avere due turni. Ad ogni postazione, mentre una squadra svolge l'attività, un'altra squadra può fare il suo debriefing. In questo modo, il numero delle squadre può essere raddoppiato.

Un'altra opzione consiste nel duplicare le attività ad ogni postazione, in modo da far eseguire la postazione da diverse squadre allo stesso tempo; tutte le squadre potranno poi tenere il proprio debriefing insieme.

Se non ci fosse abbastanza personale per lo staff, si potrà fare a meno dei capo squadra e il debriefing dovrà essere condotto dal facilitatore della postazione. In questo caso, le squadre dovranno muoversi lungo il percorso autonomamente, sotto la responsabilità del giocatore più grande.

La postazione del *Processo*, sarà un po' lunga per un gruppo numeroso (a causa del grande numero di imputati e dell'aumento della durata del processo). Si potrà prevedere di optare per il *Debriefing Generale*, che può essere sostenuto in piccoli gruppi oppure tutti insieme.

POSTAZIONE: PRIGIONIERI DI GUERRA

Obiettivi

- Apprendere cosa s'intende con il termine "prigionieri di guerra" e i diritti di cui questi beneficiano;
- Fare prendere coscienza di ciò che si prova quando si è catturati, maltrattati, messi nella situazione di vittima i cui diritti sono ignorati;
- Spiegare il ruolo del CICR in materia.

Risorse umane e materiali

- Minimo tre facilitatori: uno o due che supervisionano il gruppo e uno o due che conducono gli interrogatori (questo numero è da adattare in funzione del numero e dell'età dei giocatori), uno per svolgere il ruolo di delegato del CICR;
- Armi finte per i guardiani (pistole ad acqua se ne si dispone, o più semplicemente delle armi ritagliate nel cartone spesso);
- Dei bracciali di colore diverso per simboleggiare l'uniforme militare dei giocatori;
- Un distintivo di Croce Rossa per il delegato del CICR;
- Un luogo delimitato per rappresentare il campo di prigionia;
- Un luogo chiuso o sufficientemente lontano per procedere agli interrogatori;
- Dei [messaggi di Croce Rossa \(vedere allegato\)](#);
- Materiale per tentare la fuga (bicchieri di plastica, fogli spiegazzati...);
- Pezzi del [puzzle \(vedere allegato\)](#).

Lo scenario

I capi del gruppo o un facilitatore fanno indossare i bracciali dell'armata di Haddar ai giocatori e spiegano loro molto chiaramente che giocano il ruolo dei militari dell'esercito Haddariano. Vengono quindi accerchiati da uomini armati (militari di Deldar) e sono fatti prigionieri. Sono quindi condotti in un campo di prigionia.

Condotta dell'attività

- Comportamento violento delle guardie:

I giocatori sono accerchiati dal battaglione nemico. Vengono spogliati di tutti i loro effetti personali (borsa, portafoglio...). Le guardie parlano, talvolta una lingua straniera, e gridano in continuità. Tutti i giocatori sono messi in uno spazio chiuso e oscuro che rappresenta la prigione.

- Interrogatorio e tortura:

Dopo il loro arrivo nel campo di prigionia, si portano i giocatori a due a due in un'altra stanza piccola e oscura, o in un luogo più lontano se non c'è un'altra stanza ([allegato "prigionieri di guerra - Interrogatorio"](#)). Vengono interrogati e, per finta, torturati (si domanderà alle vittime di simulare il dolore urlando). Ogni interrogatorio non deve durare più di 2-3 minuti.

ATTENZIONE: questa posizione può dar luogo a degli eccessi di comportamenti o di linguaggio da parte dei facilitatori. E' imperativo ricordare loro che non devono né toccare i giocatori, né oltrepassare ciò che è strettamente necessario all'attività tale qual'è descritta.

● Delegato del CICR:

Un facilitatore gioca il ruolo di un delegato del Comitato Internazionale della Croce Rossa, che effettua una conversazione individuale di due o tre minuti con ogni prigioniero ([allegato "Prigionieri di guerra – Colloquio CICR"](#)). Può fargli riempire un "Messaggio Croce Rossa" ([vedi allegato](#)), costituito da un modulo o da una cartolina postale che permette ai prigionieri di scrivere alcune parole alla loro famiglia.

Nota: Le guardie non possono assistere alle conversazioni. Se, per delle ragioni di tempo o di dinamica di gioco, non è possibile tenere delle conversazioni individuali senza testimoni con ciascun detenuto, è importante enfatizzare (al debriefing per esempio) che è essenziale per il CICR avere accesso a tutti i detenuti .

- Fuga

Uno dei facilitatori, in panico, avvisa gli altri facilitatori che un largo gruppo di soldati di Haddar si stanno avvicinando. Lo dice abbastanza forte, in modo che i giocatori lo sentano. Tutti i facilitatori fuggono, lasciando i giocatori soli. Nella maggior parte dei casi, i restanti ne approfittano per fuggire. I capi squadra recuperano allora i giocatori.

Debriefing

Il capo squadra sottolinea che un combattente nemico catturato non è un criminale. Esercita il suo mestiere, adempie ai suoi doveri, ma egli non è altro che un essere umano, il quale, dopo la guerra, potrà tornare ad essere un civile. Al momento del suo reclutamento, ha lasciato dietro di sé la propria famiglia e i propri amici. Durante il conflitto, ha ricevuto un ordine e ha obbedito. Questo non fa di lui un fuorilegge, se non ha violato il diritto internazionale umanitario. Una volta che è stato fatto prigioniero, deve essere protetto.

Il capo squadra spiega che i prigionieri di guerra sono protetti dal diritto internazionale umanitario, hanno dei diritti. Dà alcuni esempi di regole da rispettare ([vedi regole applicabili](#)).

Egli precisa che i prigionieri sono tra le persone più vulnerabili in un conflitto. Perché sono

privati della libertà, e delle loro armi, possono facilmente essere torturati, fatti scomparire, uccisi, tenuti in prigione per sempre. Da qui l'importanza delle visite del CICR e del fatto che il delegato deve avere accesso a tutti i detenuti.

Gli animatori distribuiscono uno o alcuni pezzi di [puzzle](#).

Valutazione

Questa tappa non include nessuna valutazione nell'ottica del processo. I partecipanti non devono prendere nessuna decisione, ma solo provare ad immaginare quello che sopporta un prigioniero maltrattato. Tuttavia, i facilitatori avranno cura di sottolineare le eventuali conseguenze legate alle risposte (possono essere errate) date loro negli interrogatori: per esempio, se i giocatori hanno dato delle informazioni sulle loro armate, se i giocatori hanno fornito informazioni come la posizione del loro esercito, i piani, ecc...

Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario

In un conflitto internazionale (tra 2 o diversi paesi), un prigioniero di guerra è un **soldato nemico catturato**. Per essere considerato come tale, deve essere membro delle Forze Armate di un paese, o, in assenza, rispettare certe condizioni: essere riconoscibile portando un segno distintivo come, per esempio, un'uniforme; portare apertamente le armi; uniformarsi alle leggi e ai costumi della guerra; rispettare una certa disciplina, ecc...

I prigionieri di guerra sono protetti dal diritto internazionale umanitario. Sono catturati solo perché appartengono alle forze nemiche, che devono essere indebolite. Se non hanno violato il Diritto Internazionale Umanitario, non sono dunque considerati come dei criminali, perché non hanno fatto altro che esercitare la loro professione.

- *Trattamento dei prigionieri:*

- E' proibito attaccare o uccidere un combattente nemico ferito, che si sia arreso o che manifesti l'intenzione di arrendersi;
- I prigionieri devono essere trattati con umanità;
- E' proibito uccidere, torturare o fare degli esperimenti medici sui prigionieri;
- I prigionieri devono essere evacuati e alloggiati fuori dalla zona di combattimento. E' proibito usare i prigionieri di guerra come scudi umani;
- I prigionieri devono essere nutriti, curati, alloggiati;
- Le donne e i bambini devono essere trattati con un'attenzione particolare. Devono essere alloggiati separatamente dagli uomini, tranne quando delle famiglie intere sono fatte prigioniere;
- Un combattente catturato, che è interrogato, non è obbligato a fornire che il suo nome, il suo grado, la sua data di nascita e il suo numero di matricola. Non si può forzarlo a fornire altre informazioni;
- I dati dei prigionieri saranno registrati e comunicati al loro paese d'origine;
- I prigionieri hanno il diritto di praticare la loro religione;
- I prigionieri hanno il diritto di inviare e di ricevere delle lettere dai loro famigliari;

- I prigionieri hanno il diritto di ricevere la visita dei delegati del CICR (visita confidenziale e senza testimoni);
- Le evasioni non sono punibili penalmente. E' permesso sparare su un prigioniero che evade, ma unicamente come misura estrema e sempre dopo intimazioni;
- Le sanzioni disciplinari contro i prigionieri (per evasione o altro) sono autorizzate ma regolamentate e limitate (non possono essere arbitrarie, brutali, inumane o pericolose).

- Liberazione e rimpatrio:

- I prigionieri feriti o malati devono essere rimpatriati appena possibile;
- Gli altri prigionieri devono essere liberati e rimpatriati non appena cessano le ostilità. Non si può giudicarli o condannarli per avere preso parte al conflitto;
- Nessun prigioniero può essere rimpatriato contro la sua volontà;
- Nelle guerre civili (quelle che si svolgono sul territorio di un solo Stato tra le forze armate regolari e dei ribelli, o tra gruppi ribelli), i combattenti nemici catturati sono spesso considerati come dei criminali per il governo che ha il diritto di giudicarli e di condannarli. L'obbligo di liberarli è dunque meno stretto.

Per ulteriori informazioni...

Vedi allegato: "I differenti tipi di prigionieri in tempo di conflitto".

POSTAZIONE: CECCHINO

Obiettivi

- Prendere coscienza della difficoltà della vita quotidiana in tempo di guerra;
- Imparare a distinguere i beni civili dagli obiettivi militari.

Risorse umane e materiali

- Un facilitatore per interpretare il ruolo del cecchino;
- Un altro facilitatore per inquadrare il percorso;
- Materiali per costruire il percorso lungo il quale i giocatori possano nascondersi;
- Dei foulards colorati;
- Pezzi del [puzzle](#).

Lo scenario

I partecipanti arrivano in una città devastata dai combattimenti. Devono attraversare una strada, un parco, una radura per cercare dell'acqua o del cibo e riportarli al punto definito dal facilitatore. Un cecchino sta sparando a tutto ciò che si muove. L'obiettivo è dunque di percorrere una determinata distanza senza essere visti dal cecchino e di ritornare con l'oggetto della missione.

Condotta dell'attività

Il percorso si sviluppa sotto forma di una staffetta tra i giocatori della squadra. Il percorso deve permettere ai giocatori di proteggersi dai tiri del cecchino grazie a degli ostacoli (tavoli rovesciati, alberi, porte, ...). A seconda del numero dei partecipanti, si potrà scegliere di fare correre nello stesso tempo più giocatori.

Ogni partecipante riceve un foulard di colore diverso. Egli deve portarlo in maniera visibile, allo scopo di permettere al cecchino di individuarlo. Ogni volta che vede un foulard, il tiratore grida il colore. Il partecipante è allora considerato come "colpito", deve ritornare alla linea di partenza e ricominciare. Dopo tre volte che viene colpito, il giocatore è dichiarato "morto" ed è fuori dal gioco.

Se un partecipante è colpito mentre ritorna con l'oggetto cercato in mano, deve lasciarlo sul posto, ritornare, e tentare di recuperarlo, di nuovo, senza farsi colpire. L'obiettivo è di riportare il più grande numero di oggetti possibile in un tempo limitato. Ogni partecipante non può portare che un oggetto alla volta.

Il facilitatore deve tenere conto della difficoltà che hanno i giocatori a nascondersi, in ragione della configurazione del luogo, e non eliminarli troppo facilmente.

Nota: la tappa può essere resa più complicata utilizzando dei binocoli e una radio.

Debriefing

Questa postazione deve permettere ai giocatori di comprendere le difficoltà incontrate dai civili in tempi di guerra, tanto più se le regole non sono applicate. Il facilitatore domanda quindi ai giocatori se trovano normale che si spari loro quando non stanno combattendo, ma stanno solamente cercando del cibo o dell'acqua.

Spiega loro che il diritto internazionale umanitario contiene delle regole precise, determinanti sulle persone alle quali è vietato o concesso sparare. Spiega il principio di distinzione tra i civili e i combattenti. Insiste sul fatto che, oltre a uccidere, i cecchini diffondono il terrore nei posti dove operano, poiché il minimo spostamento diventa un pericolo. Precisa che ciò non si applica solo ai cecchini, come nell'attività della postazione, ma che i civili sono, ai nostri giorni, le prime vittime dei conflitti.

All'inizio del XX secolo, su 10 morti nelle guerre, 1 era civile e 9 erano soldati. Durante la seconda guerra mondiale, la percentuale era del 50%, metà civili e metà soldati.

Ai giorni nostri, sono uccisi 9 civili per ogni soldato.

Il facilitatore distribuisce uno o dei pezzi di [puzzle](#).

Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario

- Le parti in conflitto devono fare distinzione, in ogni momento, tra i combattenti e i non combattenti.
- E' vietato attaccare, uccidere o far fuoco sui non combattenti.
- E' vietato tirare alla cieca senza fare la distinzione tra i combattenti e i non combattenti.
- I non combattenti sono tutte le persone che **non combattono o non combattono più**, quali i civili, i prigionieri e i feriti.
- In caso di dubbio sul carattere militare di un obiettivo, questo non deve essere preso per bersaglio.

La principale regola del Diritto Internazionale Umanitario è senza alcun dubbio il principio di distinzione. Secondo questo principio le parti in conflitto devono sempre fare la distinzione tra civili e combattenti, tra non combattenti e combattenti. Solo gli attacchi contro i combattenti sono autorizzati.

La ragione d'essere di questo principio è semplice: solo i combattenti partecipano alle ostilità, solo i combattenti sono dei nemici. I non combattenti, che siano civili, feriti o prigionieri non rappresentano, quanto a loro, più alcuna minaccia. Essi non partecipano o non partecipano più al conflitto, essi non possono essere considerati come bersaglio nemico.

Comunque il principio di distinzione è applicabile in più di un senso. Deve essere

ugualmente rispettato nelle operazioni e negli atti difensivi. I combattenti devono, in ogni circostanza, anche **distinguersi dai civili**, portando un'uniforme e non utilizzando la popolazione civile come scudo. Allo stesso modo, è vietato piazzare un obiettivo militare (ad esempio, un deposito di armi da guerra) troppo vicino a un bene civile (esempio: una scuola). L'attaccante deve poter distinguere un bersaglio militare legittimo da un bene civile.

Valutazione

Non c'è valutazione nell'ottica del processo. Il facilitatore deve giustamente sollevare le difficoltà che i giocatori possono avere avuto a reperire dell'acqua o del nutrimento.

POSTAZIONE: ARTIGLIERIA

Obiettivi:

- Imparare a distinguere tra beni civili e obiettivi militari.
- Sottolineare l'obbligo di scegliere un'arma appropriata.

Risorse umane e materiali:

- Un facilitatore che supervisioni l'attività.
- **Obiettivi**.
- Proiettili che rappresentino munizioni: palline da tennis, da calcio, ecc...
- Pezzi del **puzzle**.

Lo scenario:

I partecipanti svolgono il ruolo di soldati in un'unità d'artiglieria, a cui è stato ordinato di distruggere tutti gli obiettivi militari dei nemici

Conduzione dell' attività:

Il facilitatore spiega ai giocatori che devono distruggere tutti gli obiettivi militari nemici, ma che non devono colpire nessun bene civile o niente che non rappresenti un reale vantaggio all'esercito nemico.

Essi devono capire da soli cosa ciò significhi in pratica. Si dà loro un tempo limite (che dipenderà dal numero e dall'età dei giocatori) e un numero illimitato di colpi.

La squadra riceve le armi e le munizioni di vari generi in modo da poter pesare la precisione piuttosto che l'efficacia nella scelta delle loro armi (per esempio, una palla da tennis sarà più precisa, ma meno efficace che una palla più grande).

Saranno offerti almeno 20 **obiettivi**: 10 obiettivi militari leciti e 10 beni civili proibiti.

- Preparare e regolare gli obiettivi (vedi le foto in allegato)

Delle lattine vuote o delle bottiglie di plastica (o qualche altro supporto), sulle quali sono state incollate foto che mostrano gli obiettivi civili o militari, devono essere sistemate abbastanza in alto e/o abbastanza lontane, in modo che non siano né troppo facili né troppo difficili da colpire.

Gli oggetti devono anche essere abbastanza lontani tra di loro, in modo che gli obiettivi militari possano essere colpiti senza mettere gli oggetti civili in pericolo.

Tuttavia, alcuni obiettivi militari dovrebbero essere sistemati proprio accanto ai beni civili

per generare obiettivi problematici: i giocatori allora dovranno affrontare il dilemma di far cadere l'obiettivo militare mentre si assumono la responsabilità di colpire l'obiettivo civile; dovranno mirare bene.

- Esempi di obiettivi civili proibiti:

- Casa
- Scuola
- Ambulanza o aeroplano contraddistinti dalla croce rossa, dalla mezzaluna rossa o dal cristallo rosso
- Costruzioni identificate con l'emblema blu e bianco che denota un bene culturale
- Impianto di energia nucleare, che visualizza l'emblema protettivo (3 cerchi arancioni)
- Beni necessari per la sopravvivenza della popolazione (frutteti, mulini, ecc.)
- Gruppi di bambini
- Soldati che espongono bandiera bianca o che alzano le mani in segno di resa.

- Esempi di obiettivi autorizzati:

- Carro armato
- Aeroporto con aerei da combattimento
- Colonna di soldati in marcia
- Bunker
- Deposito di munizioni
- Quartiere generale militare
- Civili armati che sparano ai passanti
- Soldato ferito che continua a sparare.

Debriefing

Il capo della squadra chiede ai partecipanti di giustificare la loro scelta sugli oggetti e sulle armi.

Chiede a loro se è autorizzato a sparare a qualsiasi oggetto voglia, e cita come esempi gli obiettivi che non dovrebbero essere stati designati durante l'attività. Precisa il denominatore comune di questi obiettivi: le persone e i beni civili che non stanno partecipando direttamente alle ostilità non possono essere coinvolti.

Inoltre, sottolinea le difficoltà implicite nel mettere in pratica questo principio e cita qualche obiettivo problematico. Dovrebbero essere colpiti o no? Non fornisce una risposta definitiva, ma spiega:

- il principio del dubbio: se la natura militare o civile di un obiettivo è in dubbio, non dovrebbe essere colpito.

- il principio della proporzionalità: danni causati agli oggetti o alle persone civili durante un attacco ad un obiettivo militare non dovrebbero essere sproporzionati al vantaggio militare

e strategico previsto. Di conseguenza, bisogna fare attenzione nello scegliere l'arma che meno probabilmente causerà danni eccessivi rispetto all'obiettivo progettato.

In questo contesto, il capo squadra accenna inoltre alla possibile difficoltà a riconoscere i combattenti ed il loro obbligo di identificarsi come tali, portare apertamente le armi, ecc.

Il facilitatore dà ai giocatori una o più parti del [puzzle](#).

Valutazione

- Un'immediata valutazione dell'efficienza militare, per sottolineare l'obbligo dei soldati a fare il loro dovere;
- Una [valutazione](#) alla fine del processo.

La squadra comincia il gioco con 20 punti.

- due punti sono sottratti per ciascun bene civile individuato e abbattuto, e un punto per ciascun bene civile colpito ma non abbattuto.
- se i giocatori scelgono di non sparare per niente, così da evitare qualsiasi rischio, o sparare meno di 10 volte (il numero minimo di spari necessari per colpire tutti i bersagli militari) il punteggio è 10/20, anche se non hanno colpito nessun bene civile. La stessa sottrazione è fatta se uno o più beni civili sono stati colpiti.

Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario

- *Attacchi*

Le parti in conflitto devono distinguere, tutte le volte, fra le persone civili e i beni civili e gli obiettivi militari. È proibito uccidere i civili o distruggere i beni civili. Gli attacchi devono essere rigorosamente limitati agli obiettivi militari.

Gli obiettivi militari sono oggetti che, per loro natura, posizione o uso, danno un contributo effettivo all'azione militare e la cui distruzione offre un vantaggio militare definitivo.

I beni civili sono tutti i beni che non sono obiettivi militari. In caso di dubbio, un oggetto che è normalmente civile (una scuola, una chiesa, una casa, ecc.) dovrà essere trattato come tale.

È proibito attaccare:

- Civili.
- Beni civili.
- Beni indispensabili alla sopravvivenza della popolazione civile (generi alimentari, zone agricole, mezzi d'irrigazione, ecc...).
- Edifici di culto e religiosi.

- Installazioni la cui distruzione può causare perdite pesanti fra la popolazione civile (centrali nucleari, dighe, ecc...) .
- Ospedali e servizi medici
- Campi di prigionia.
- Utilizzare metodi e mezzi che potrebbero causare un danno molto esteso, di lunga durata e grave all'ambiente naturale.

Nota: Questa proibizione cessa di essere applicata se questi oggetti sono usati per dare un contributo effettivo all'azione militare (per esempio, una scuola che nasconde una riserva di armi). In questo caso, tuttavia, devono essere prese le precauzioni necessarie per proteggere la popolazione civile (per esempio, attaccando la scuola di notte, quando non ci sono gli studenti).

È proibito usare i civili o i beni civili come scudi o utilizzare beni civili per scopi militari (scuole, ospedali, strutture religiose, ecc...).

Gli **attacchi indiscriminati** ai beni civili e agli obiettivi militari sono proibiti. Sono attacchi indiscriminati:

- attacchi alla cieca, che non sono diretti ad un obiettivo militare specifico;
- attacchi i cui effetti non possono essere limitati ad un obiettivo militare specifico;
- attacchi ad obiettivi militari che causano perdite civili accidentali sproporzionate al vantaggio militare previsto (danni collaterali).

- Armi

È proibito usare armi i cui effetti non possono essere limitati ad un obiettivo militare specifico, quali le mine anti-persone che, una volta posizionate in loco, esplodono senza distinguere fra civili ed soldati.

È proibito usare le armi che provocano **ferite superflue o sofferenze inutili**, cioè danni che non sono necessari per raggiungere obiettivi strettamente militari, o per indebolire il campo nemico.

I segni protettivi:

Esistono alcuni segni protettivi (vedi [allegato](#)), per facilitare la protezione di certi beni:

- croce rossa, mezzaluna rossa o cristallo rosso per il materiale e il personale sanitario;
- triangolo equilatero blu su uno sfondo arancione per la protezione civile;
- scudo blu e bianco per i beni culturali;
- le lettere "PW," per i campi dei prigionieri di guerra (o PG per "prisonnier de guerre");
- tre cerchi arancioni equidistanti per le dighe, le centrali nucleari ed altre installazioni pericolose.

Per ulteriori informazioni...

- Il principio:

Un combattente può essere definito come **qualcuno che combatte, che partecipa alle ostilità**. I soldati nelle forze armate di una nazione sono chiaramente combattenti. Ciò, inoltre, si applica ai soldati che sono membri dell'esercito, ma non combattono nel senso abituale - per esempio i cuochi, i meccanici, ecc. - ma non al personale medico e religioso delle forze armate.

I membri delle forze armate, dei movimenti di resistenza e dei gruppi ribelli sono anch'essi considerati come combattenti, se soddisfano determinate condizioni:

- quella di avere un comandante responsabile riconosciuto come tale dai suoi subordinati;
- quella di avere un segno distintivo fisso riconoscibile a distanza;
- quella di portare le armi apertamente;
- quella di condurre le loro operazioni in accordo con le leggi e i costumi della guerra.

- Difficoltà

La difficoltà principale deriva dai civili che sono coinvolti in un conflitto armato. Anche se come regola generale i civili sono protetti, perdono tale protezione se partecipano direttamente alle ostilità, ovvero, anche se non hanno avuto il tempo per organizzarsi, portano apertamente le armi. In queste circostanze, diventano combattenti e possono essere attaccati (per esempio, quando i civili combattono, prendono le armi o commettono atti violenti contro il materiale nemico o il nemico, saranno considerati combattenti).

Un civile può essere considerato un combattente quando:

- spia per i nemici?
- fornisce cibo al nemico o lo ospita per la notte?
- nasconde le armi per il nemico?
- nasconde il nemico nella sua cantina quando una pattuglia sta passando?

Per questi motivi, può essere attaccato? La risposta non è più così chiara.

Nei tempi passati, la maggior parte dei conflitti armati ha avuto luogo tra gli eserciti di due o più paesi. In tali situazioni, il principio di distinzione non ha causato molti problemi. I soldati indossavano uniformi visibili e le ostilità avvenivano su campi di battaglia ben definiti, lontano dalla popolazione civile.

Tuttavia, la natura dei conflitti si è evoluta. La maggior parte delle guerre che ora devastano il nostro pianeta avvengono fra un esercito regolare e un gruppo ribelle, o persino fra i gruppi ribelli differenti. Ma i gruppi ribelli, movimenti di liberazione nazionale o i movimenti di resistenza sono gruppi armati che non sempre sono organizzati bene come gli eserciti normali. Se i membri di questi gruppi indossano un'uniforme - non sempre si ha questo caso - questa è del tutto rudimentale. Questi gruppi mancano spesso di infrastrutture, aeroporti, artiglieria pesante, forze navali, ecc. Le loro tattiche di

combattimento sono quelle della guerriglia: agguati, attacchi sporadici, un fronte non ben definito, attentati a scopo omicida, la divisione delle forze in piccoli gruppi altamente mobili e molto indipendenti, ecc. La loro vera natura non permette di rivelarsi, di essere visibili. Devono rimanere costantemente nascosti. Quindi, non soddisfano più chiaramente le condizioni che permetterebbero loro di essere considerati a priori come combattenti.

In tali situazioni, diventa molto difficile per l'esercito normale distinguere fra un civile che non sta partecipando alle ostilità e ad un ribelle che nel nascondersi adotta l'apparenza di un civile. Questa confusione provoca spesso l'abuso.

POSTAZIONE: FERITI

Obiettivo

- Far prendere coscienza che ogni persona ferita deve essere curata, senza alcuna distinzione. Solo ragioni di urgenza medica dovrebbero determinare le priorità.

Risorse umane e materiali:

- Un facilitatore per l'inquadramento della postazione;
- Quattro facilitatori o manichini per svolgere il ruolo dei feriti e dei morti;
- Materiali per indicare le ferite (vedi [allegato](#)) e l'esercito al quale appartengono i feriti (esempio: dei bracciali di colore diverso);
- Qualcosa che rappresenti un ospedale (esempio: una bandiera con la croce rossa o una "H" in stampatello su un foglio di carta);
- Una barella o una sedia;
- Tre contenitori riempiti d'acqua;
- Pezzi del [puzzle](#).

Lo scenario

I giocatori sono dei militari dell'esercito di Haddar. Essi incontrano un soldato che accorre verso loro e dice che si è appena verificata una battaglia sanguinosa, in una radura vicina, tra soldati deldariani e haddariani. Il combattimento è finito, ma delle vittime giacciono al suolo. I giocatori si recano sul posto.

Quattro feriti giacciono lì: due soldati deldariani, due soldati haddariani. I due haddariani sono feriti leggermente. Uno dei deldariani è ferito più gravemente, l'altro è morto.

I feriti portano un bracciale del colore rappresentante l'esercito al quale appartengono. Lo stato e la gravità delle ferite sono indicate grazie a un piccolo segno descrittivo messo sulla vittima (vedi [allegato](#)) e non dal trucco.

In un angolo del campo di battaglia, è sistemato un ospedale, indicato da una tenda o, più semplicemente, da una bandiera con la croce rossa.

Bisogna fare attenzione alla ripartizione dei ruoli tra i facilitatori, poiché i giocatori possono conoscere alcuni tra loro e questo rischia di influenzare il loro modo di reagire: i giocatori saranno più motivati ad occuparsi dei feriti che "conoscono", senza realmente tenere conto dell'esercito di appartenenza di questi. I facilitatori, già conosciuti dai giocatori, dovrebbero allora svolgere il ruolo dei feriti del loro stesso esercito, in modo da non influenzare la loro scelta.

Nota : Se tali reazioni sopraggiungono, sarebbe interessante discutere di questo punto al

momento del debriefing.

Condotta delle attività

- *Presenza di contatto con i feriti:*

I partecipanti non ricevono alcuna consegna e sono liberi di agire. Le reazioni possibili sono tre:

- essi non fanno niente;
- essi prendono contatto solo con i feriti haddariani;
- essi prendono contatto con tutti i feriti.

In un primo tempo (durante il primo o il secondo minuto), il facilitatore lascia reagire da soli i partecipanti. Egli li correggerà, successivamente, se essi adottano i comportamenti di cui al punto 1 o 2.

- *Evacuazione:*

Il facilitatore indica, in seguito, che nelle vicinanze è disponibile un aiuto sanitario, in un ospedale che appartiene al loro esercito.

Egli non fornisce ulteriori indicazioni.

Una sola barella (o sedia) è lasciata a disposizione del gruppo; i partecipanti devono quindi scegliere in quale ordine i feriti saranno evacuati.

Per testare l'attenzione posta nel trasporto, ciascun ferito terrà sul suo ventre una ciotola riempita d'acqua a raso del bordo. Se i feriti sono dei manichini, le ciotole dovrebbero essere riempite di meno. Lo scopo è portare il ferito all'ospedale senza versare la ciotola, e questo senza andare troppo lentamente (il tempo limite dovrebbe essere ragionevole in funzione del luogo e della forza dei giocatori).

Debriefing

Il capo squadra domanda ai partecipanti di spiegare e di giustificare le azioni che hanno deciso di intraprendere. Se essi hanno adottato il terzo comportamento, al momento del contatto con le vittime, li aiuta ad elaborare il principio coinvolto (i feriti non sono più dei nemici, ma delle vittime che hanno diritto al rispetto). Se essi hanno adottato uno degli altri comportamenti (1 o 2) e non hanno evacuato tutte le vittime, li guida alle seguenti conclusioni:

- *il ferito è senza difesa;*
- *egli non rappresenta più una minaccia, quindi egli non è più un nemico, ma una vittima che deve essere curata;*
- *l'unico criterio considerato nella gestione del ferito è l'urgenza medica.*

Nonostante la mancanza di tempo precluda la possibilità di un training completo, questo debriefing può essere un'opportunità per creare una certa consapevolezza delle misure di

primo soccorso: come proteggere se stessi e gli altri in caso di incidente, chi informare e cosa dire, ecc.

Il facilitatore distribuisce uno o più pezzi del [puzzle](#).

Valutazione

- Prendere contatto con tutte le quattro vittime: 4 punti.
- Prendere contatto solo con alcune di esse: 0 punti.
- Evacuazione dei feriti: il numero di punti è assegnato secondo l'ordine adottato per l'evacuazione:
 - Per prima la vittima gravemente ferita, poi i due leggermente feriti, poi il morto: 13 punti
 - I due leggermente feriti, seguiti dal gravemente ferito, seguiti dal cadavere: 7 punti
 - I due leggermente feriti seguiti dal gravemente ferito: 5 punti.
 - Solo i due leggermente feriti: 0 punti.
- 1 punto per ogni trasporto delicato del ferito (senza aver rovesciato la ciotola d'acqua), eccetto che per il morto.

Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario

Le seguenti regole si applicano a tutte le persone ferite o malate che hanno smesso di combattere, siano esse amiche o nemiche, civili o militari.

- I feriti:

- I feriti e i malati, quali essi siano, non possono essere attaccati, né uccisi, né finiti, a meno che essi continuino a combattere. Essi devono essere **protetti**.
- Ogni volta che le circostanze lo permettano, e soprattutto dopo un combattimento, bisogna prendere tutte le misure possibili per cercare e raccogliere i feriti.
- I feriti e i malati devono essere evacuati dalla zona di combattimento e curati in modo imparziale. Essi non possono essere lasciati senza assistenza medica.
- Solo **ragioni mediche urgenti** possono giustificare un ordine di priorità nelle cure fornite.
- I feriti non possono essere soggetti ad esperimenti medici o esposti a rischi di contagio o di infezione.
- Bisogna proteggere i feriti dai saccheggi e dai cattivi trattamenti.

- I morti:

- I morti, quali essi siano, devono essere trattati con **rispetto e dignità**.
- Devono essere protetti dal saccheggio.

- Bisogna sforzarsi perché i morti siano seppelliti onorevolmente, se possibile secondo i riti della loro religione, e che le loro tombe siano rispettate, mantenute e identificate.
- Prima di seppellirli o cremarli, i morti devono essere identificati, se possibile da un esame medico, e le famiglie devono essere avvisate.

- Il personale sanitario e l'assistenza sanitaria:

- Il personale medico, sia civile sia militare (servizio medico dell'esercito), deve essere rispettato e protetto in tutte le circostanze, in quanto non è responsabile di alcun atto ostile.
- La stessa regola si applica ai trasporti, edifici e materiale sanitario.
- L'emblema della croce rossa, della mezzaluna rossa o del cristallo rosso su fondo bianco simboleggia questa protezione e deve essere rispettato. Qualsiasi utilizzo abusivo o fuorviante dell'emblema è proibito.
- Le autorità militari devono autorizzare gli abitanti e le organizzazioni umanitarie a raccogliere e a curare i feriti e i malati senza alcuna distinzione.

Per ulteriori informazioni...

Fino a non molto tempo fa, alla fine di una battaglia tra due eserciti, i feriti erano lasciati sul campo di battaglia senza assistenza, immersi nel loro sangue. Così lasciati senza cure, molti di loro morivano di sete, di fame o per perdite eccessive di sangue. Al massimo, la gente forniva cure per i soldati feriti della propria parte. I soldati nemici, comunque, venivano abbandonati, o addirittura finiti. A volte succedeva che anche i cavalli ricevevano più cure e attenzioni degli uomini, in ragione del loro valore militare.

Influenzati dagli orrori sui campi di battaglia coperti di sangue e risonanti delle grida dei feriti agonizzanti, gli Stati decisero, nel 1864, di proteggere i feriti in tempo di guerra. I differenti eserciti del mondo si sono così impegnati non solamente a non maltrattare o uccidere i feriti, ma anche a raccogliergli e curarli, senza fare nessuna distinzione tra amici o nemici.

Un soldato ferito è senza difesa, non combatte più ed è completamente affidato alla misericordia del nemico. In queste circostanze, egli non è più un nemico, ma una vittima. Attaccare o abbandonare una persona senza difesa è un atto vile, crudele e contrario a tutti i valori. Perciò, i feriti e i malati devono essere protetti.

La logica detta che oltre ai feriti stessi, anche le persone incaricate di curarli e di assisterli dovrebbero essere protette. Infatti, il personale medico non può essere attaccato o ostacolato. Per essere riconosciuti, i servizi sanitari portano un segno ben visibile – la croce rossa, la mezzaluna rossa o il cristallo rosso su fondo bianco - sui loro vestiti, ambulanze e ospedali (vedi [allegato](#)).

POSTAZIONE: ASSISTENZA UMANITARIA

Obiettivi:

- Evidenziare le difficoltà dell'aiuto umanitario.
- Imparare che il Diritto Internazionale Umanitario protegge il personale e gli aiuti umanitari.
- Imparare la necessità di lavorare come una squadra.

Risorse umane e materiali:

- Due facilitatori: uno per supervisionare e l'altro per svolgere il ruolo prima di un cecchino e poi del soldato al checkpoint.
- Scatole di cartone per rappresentare gli aiuti umanitari.
- Materiali per creare un percorso ad ostacoli.
- Pezzi del [puzzle](#).

Lo scenario:

I partecipanti svolgono il ruolo degli operatori umanitari responsabili del trasporto di aiuti umanitari, il più rapidamente possibile ad un villaggio, in cui un'epidemia sta infuriando e la carestia è una minaccia seria. Per fare questo, devono attraversare la frontiera ed eludere molti ostacoli.

Conduzione dell'attività:

Corsa ad ostacoli: Vedere l'[allegato: "Percorso standard"](#),.

Debriefing:

Più che le regole qui applicabili, il facilitatore deve mettere in risalto gli ostacoli che vengono posti al soccorso umanitario. Esporrà quindi le difficoltà che le organizzazioni umanitarie devono affrontare e le critiche mosse contro di loro ([vedi allegato "azioni umanitarie"](#)).

Il facilitatore distribuisce una o più parti del [puzzle](#).

Valutazione:

Nessuna misura è prevista per una valutazione collegata al processo. Il facilitatore sottolineerà soltanto ogni difficoltà che i giocatori possono avere avuto nel trasporto dei loro aiuti e delle conseguenze che queste difficoltà possono avere per la popolazione.

Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario:

- Assistenza medica:

- Il ferito e l'ammalato, sia civili sia soldati, non possono essere attaccati o uccisi. Devono essere cercati, essere raccolti e curati dalle parti in conflitto.
- Il personale medico, sia civile sia militare, deve essere rispettato e protetto, a meno che commetta atti ostili.
- La stessa regola si applica ai trasporti medici, alle costruzioni ed al materiale.
- Gli emblemi della croce rossa, della mezzaluna rossa e del cristallo rosso su fondo bianco simbolizzano questa protezione e devono essere rispettati. Qualsiasi utilizzo abusivo o fuorviante di questi emblemi è proibito.
- Le autorità militari devono concedere agli abitanti e alle organizzazioni umanitarie di raccogliere e di curare i feriti e i malati di qualsiasi nazionalità.

- Assistenza umanitaria:

- Le parti in conflitto devono accettare ed autorizzare operazioni umanitarie imparziali di soccorso, condotte senza distinzione a favore della popolazione civile sul proprio territorio o sul territorio che sta occupando. Prima di intervenire, le organizzazioni umanitarie devono ricevere l'autorizzazione a fare ciò. Tuttavia, se si verificano le condizioni d'imparzialità e di neutralità, sarebbe improprio per le autorità rifiutare tali azioni di soccorso, che non sono considerate come un' interferenza nel conflitto armato o negli atti ostili.
- Il personale umanitario civile deve essere rispettato e protetto in ogni circostanza, finché esso non commetta atti ostili.
- La stessa regola si applica ai trasporti umanitari, agli edifici e ai materiali.
- La sicurezza del personale umanitario deve essere assicurata e deve essere concessa la libertà di azione necessaria per fare il proprio lavoro.

Per ulteriori informazioni...

[Vedi l'allegato "Azioni Umanitarie"](#)

POSTAZIONE: QUARTIERE GENERALE MILITARE

Obiettivi:

- Mostrare quanto sia difficile prendere delle decisioni per un comandante quando non si trova sul campo.
- Sottolineare i dilemmi che sorgono nell'applicazione di certe regole.
- Imparare quelle regole del Diritto Internazionale Umanitario che non possono essere esplorate in altre postazioni.

Risorse umane e materiali:

- Un facilitatore per gruppo che ponga le domande
- Il capo squadra, che conduca e valuti la discussione
- Materiali per creare l'atmosfera di un quartiere generale militare (un tavolo, sedie, cartine, ecc)
- Pezzi del [puzzle](#).

Lo scenario:

I partecipanti arrivano. Sono tutti promossi a generali. Messaggi e domande arrivano gradualmente, via radio o tramite messaggeri.

Nota: poiché questa tappa si incontra alla fine del percorso, tutti i giocatori possono essere messi insieme per una spiegazione del contesto e, dopo, ogni squadra può essere guidata da un capo squadra per il resto dell'attività.

Condotta dell'attività

Il capo squadra, dopo aver descritto il contesto del conflitto, spiega ai partecipanti che sono responsabili di rispondere alle domande dei soldati sul campo. Ogni domanda descrive una situazione concreta e solleva un problema specifico. I partecipanti devono rispondere in un certo limite di tempo (4 - 8 minuti, dipende dal numero dei giocatori). Le risposte corrette e le spiegazioni sono date alla fine dell'attività della tappa. Il capo squadra deve fare in modo che ogni giocatore abbia l'opportunità di contribuire ad una vera discussione prima che la squadra prenda la decisione. Deve comunque fare attenzione a non guidare le risposte.

- Caso numero uno

- Situazione: al fronte, 15 soldati dell'esercito Deldariano, perseguitati da uno dei nostri battaglioni, si sono nascosti in un villaggio deldariano nel quale vivono circa 1000 civili (donne, bambini, anziani...). Il battaglione non ha abbastanza uomini per occupare il villaggio casa per casa. Comunque, ha abbastanza pistole e mortai per bombardare e distruggere il villaggio.
- Domanda: è concesso al nostro battaglione di usare l'artiglieria pesante per stanare i soldati nemici dal villaggio?
- Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario:
 - Solo gli obiettivi militari possono essere attaccati
 - Un obiettivo militare è "un oggetto che per sua natura, posizione, fine o uso dà un contributo effettivo all'azione militare e la sua distruzione offre un definitivo vantaggio militare"
 - Attacchi indiscriminati ai beni civili e agli obiettivi militari sono proibiti
 - Attacchi indiscriminati sono: attacchi contro obiettivi militari che causano perdite civili accidentali eccessive rispetto al vantaggio militare previsto.
 - I combattenti sono obbligati a distinguersi dai civili e fare attenzione ad evitare di danneggiare i civili nascondendosi tra di loro (è proibito l'uso di "scudi umani")
- Risposta: poiché ci sono soldati nascosti nel villaggio, il villaggio è diventato un obiettivo autorizzato, un obiettivo militare.

Deve però essere sottolineato che l'attacco al villaggio può causare perdite tra i civili che sono eccessive in relazione al vantaggio dato dallo stanare i soldati nemici, quindi bombardare il villaggio è proibito.

Il bombardamento del villaggio può causare centinaia di morti tra i civili, ciò non è proporzionale ai 15 soldati nemici nascosti.

- Caso numero due

- Situazione: il nostro esercito ha ricevuto informazione che il nemico sta torturando i nostri soldati che sono stati catturati, e li sta sottoponendo ad esperimenti medici. Il comandante di uno dei nostri campi di prigionia suggerisce di fare lo stesso con i prigionieri Deldariani come vendetta e per spingere il nemico a cessare questi abusi.
- Domanda: il comandante del nostro campo è autorizzato a fare ciò?
- Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario:
 - I prigionieri devono essere trattati umanamente. Non possono essere uccisi o torturati.
 - Le regole del Diritto Umanitario non sono governate dal principio di reciprocità, ovvero uno Stato non può usare il non rispetto delle regole di un altro Stato come scusa per non rispettare i suoi stessi obblighi.
 - Le rappresaglie contro i Prigionieri di Guerra, come contro i civili, i feriti e il personale sanitario sono proibite.
- Risposta: come regola generale, è strettamente proibito uccidere o maltrattare i prigionieri, anche come vendetta o per fare pressione sul nemico. Ci sono altri modi di porre fine ai maltrattamenti da parte dei nemici verso i nostri soldati imprigionati, come l'intervento del CICR ([vedi allegato Postazione dei Prigionieri di Guerra](#)) e la diplomazia: sono i generali – in altre parole il personale militare con posizione più alta in grado, che possono cominciare un dialogo con i loro comandanti politici a questo fine. C'è anche la possibilità di informare l'opinione pubblica.

- Caso numero tre:

- Situazione: il nostro esercito sta cominciando ad essere a corto di uomini come conseguenza di pesanti perdite. Il servizio comunicazioni dell'esercito vuole lanciare una grande campagna di reclutamento indirizzata a tutte le persone abbastanza grandi per combattere.
- Domanda: i capi del servizio comunicazioni ci chiedono se possono mettere nelle scuole elementari, medie e superiori dei manifesti per il reclutamento.
- Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario:
 - i bambini al di sotto dei 15 anni non possono essere reclutati nelle forze armate. Nel reclutamento di coloro che hanno raggiunto i 15 anni, ma hanno meno di 18 anni, le parti in conflitto devono assicurare di dare priorità a coloro che sono più grandi. Lo Statuto della Corte Penale Internazionale definisce come un crimine di guerra "reclutare o arruolare bambini al di sotto dei 15 anni nelle forze armate nazionali o utilizzarli per partecipare attivamente alle ostilità."
 - Se i bambini sotto i 15 anni prendono parte alle ostilità ciò nonostante e cadono in potere della parte avversa, continuano a beneficiare di una protezione speciale accordata ai bambini (cura e aiuto adatte alla loro età).

Stanno facendo la comparsa nuove regole che vogliono alzare l'età minima a 18 anni, ma questo principio non è ancora stato accettato da tutti gli Stati.

- Risposta: i manifesti della campagna non possono quindi intenzionalmente indirizzarsi a bambini al di sotto dei 15 anni. Di conseguenza, l'età dei bambini nelle varie istituzioni interessate deve essere verificata. Nonostante sia proibita nella scuola elementare e media, i poster potranno essere appesi nella scuola superiore.

- Caso numero quattro:

- Situazione: una delle nostre pattuglie ha assediato un villaggio, dove i soldati pensavano di trovare dei combattenti. Contro la pattuglia non è stato esploso nemmeno un colpo, ma il sergente ha dato lo stesso l'ordine di sparare sugli abitanti. I soldati hanno obbedito e ucciso tutti. Il luogotenente, più alto in grado ma più giovane e con meno esperienza del sergente, non ha fatto niente.
- Domande: alla fine dell'attacco il giovane luogotenente, sconvolto e non sapendo cosa fare, manda un messaggio radio nel quale pone le seguenti domande:
 - 1 - Era permesso uccidere quelle persone?
 - 2 - Il sergente è responsabile di quelle morti?
 - 3 - Sono io stesso, come luogotenente, responsabile di queste morti?
 - 4 - I soldati che hanno sparato, agli ordini del sergente, sono responsabili di queste morti?
- Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario:
 - E' proibito attaccare, uccidere o sparare su persone che non prendono o non prendono più parte al combattimento.
 - Sparare ai civili è contrario al Diritto Internazionale Umanitario; è un crimine di guerra.
 - Dare l'ordine di commettere un crimine di guerra, è in se stesso un crimine di guerra.
 - I soldati hanno l'obbligo di disobbedire agli ordini che sono contrari al Diritto Internazionale Umanitario. Ricevere l'ordine di commettere un crimine di guerra non è una scusa per commetterlo.
 - L'ufficiale più alto in grado è responsabile per i crimini commessi dai suoi subordinati, se ha ordinato loro di commetterli o se non ha fatto niente quando avrebbe potuto intervenire.
- Risposte:
 1. Quando la pattuglia è arrivata, ha incontrato persone che non erano combattenti. Di conseguenza, non potevano essere usate come obiettivo, essendo civili.
 2. Il sergente è responsabile perché ha dato l'ordine di commettere un crimine di guerra.
 3. Il luogotenente è responsabile perché avrebbe potuto intervenire, ma non ha fatto niente
 4. I soldati sono responsabili perché sono stati loro ad uccidere gli abitanti del villaggio e avevano il dovere di rifiutarsi di obbedire all'ordine di uccidere i civili.

In questo caso particolare, il luogotenente, il sergente e i soldati hanno tutti commesso un crimine di guerra.

- Caso numero cinque:

- Situazione: il network televisivo nazionale del dariano trasmette propaganda per incitare gli abitanti a perseguire le minoranze haddariane che vivono sul territorio, bruciare le loro case, terrorizzarli, causare la loro fuga. Azioni di questo tipo sono definite di “pulizia etnica”.
- Domanda: può il nostro esercito distruggere questa stazione televisiva?
- Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario: solo gli obiettivi militari possono essere attaccati.

Un obiettivo militare è “un oggetto che per sua natura, posizione, fine o utilizzo dà un contributo effettivo all’azione militare e la cui distruzione offre un definitivo vantaggio militare”.

L’incitamento ad un crimine contro l’umanità è in se stesso un crimine contro l’umanità.

Il principio di precauzione è un principio del Diritto Internazionale Umanitario, che obbliga gli aggressori ad assicurarsi che il bersaglio sia effettivamente un obiettivo militare prima di attaccarlo e a prendere ogni precauzione per limitare le perdite civili quanto possibile.

- Risposta: se la stazione televisiva sia un obiettivo militare è una domanda difficile. La risposta è oggetto di varie controversie (per esempio, durante la guerra in Kosovo, il bombardamento da parte della NATO della stazione televisiva serba). Non c’è nessuna risposta inequivocabile. L’importante è che i partecipanti si pongano le seguenti domande:
 - è utile distruggere l’edificio?
 - aiuta i nostri nemici nel conflitto?
 - la televisione trasmette programmi di propaganda, ma indubbiamente anche programmi regolari. Giornalisti e civili potrebbero essere uccisi durante un attacco.

Se si prende la decisione di distruggere la stazione nonostante tutto perché incontra la definizione di obiettivo militare, il principio di precauzione deve essere rispettato – per esempio, avvisando la popolazione civile alla stazione (giornalisti, ecc...) che un attacco è imminente, per limitare le perdite civili.

Debriefing

Il capo squadra esamina le risposte date dai partecipanti e le compara con le regole in vigore. Dopo, egli spiega che è difficile dare un'opinione circa la condotta di un soldato sul campo, senza avervi assistito.

Le cose sono molto diverse nel caldo dell'azione: i soldati sono soggetti a stress, paura, odio, vedono i loro amici morire, ecc...

Il facilitatore distribuisce uno o più pezzi del [puzzle](#).

Valutazione

Ci sono otto domande: ognuna di queste vale 2,5 punti.

I punti sono dati sia per la risposta stessa (un punto se è corretto), sia per il ragionamento che ci sta dietro (1,5 punti se il ragionamento è coerente).

I giocatori possono quindi vincere punti nonostante una risposta errata, ma possono anche perdere punti se danno una risposta corretta più o meno per caso, senza essere capaci di giustificare le loro scelte.

POSTAZIONE: PROCESSO

Obiettivi

- Alzare il livello di consapevolezza sul fatto che ci sono sanzioni per le violazioni del Diritto Internazionale Umanitario.
- Alzare il livello di consapevolezza della necessità di sanzionare tali violazioni
- Valutare e sanzionare il comportamento durante il gioco

Risorse umane e materiali

Un capo squadra per ogni gruppo

Tre facilitatori che svolgano rispettivamente il ruolo di giudice, pubblico ministero, e difensore.

Materiali con i quali costruire una finta aula di tribunale (tavoli, pedana, costumi per i membri della corte).

Lo scenario

Tutti i gruppi partecipano a questa attività allo stesso tempo. Inizialmente essi restano in gruppo con i loro capi squadra, prima che il processo abbia luogo in una stanza costruita come un'aula di tribunale.

Condotta delle attività

- Preparativi per il processo

In ogni gruppo, il capo squadra spiega che i facilitatori sono stati accusati di violazioni del Diritto Internazionale Umanitario nel corso della loro attività alle postazioni dei "Prigionieri di Guerra", "Cecchini", "Assistenza umanitaria" e che sono stati arrestati. Egli allora chiede ai giocatori cosa può essere fatto. Lascia pensare i giocatori prima di esplicitare l'idea della **nessità di processare i criminali di guerra** (vedi allegato: "[Violazioni del Diritto Internazionale Umanitario](#)"). Egli ha quindi annotato brevemente cosa hanno sbagliato i facilitatori. Il gruppo sceglie un rappresentante che esponga il suo punto di vista al processo.

Successivamente, il capo squadra esamina il modulo di valutazione del gruppo, compilato nel corso della giornata, e sulla base di questi risultati, presenta le violazioni che sono state commesse, cioè:

Postazione dei feriti: fallimento nel raccogliere i feriti deldariani, o precedente raccoglimento dei feriti haddariani meno gravi.

Postazione dell'Artiglieria: bombardamenti sui civili o sulle proprietà protette

(scuole, ospedali, beni culturali, chiese, campi di prigionia, impianti nucleari, Croce Rossa), fare fuoco o attaccare civili o persone che siano al di fuori del combattimento.

Postazione del Quartiere Generale Militare: attacco di un obiettivo militare con perdite civili sproporzionate, rappresaglie contro prigionieri, uccisione (o ordine di uccisione, o permesso all'uccisione) di civili disarmati, reclutamento di bambini al di sotto dei 15 anni.

Il capo squadra aiuta i giocatori a trovare gli argomenti da presentare alla corte durante il processo, concedendo loro tanta libertà di espressione quanto possibile. Potrebbe, per esempio, suggerire le seguenti idee: cauto trasporto dei feriti, la giovane età dei partecipanti, ordine superiore alla postazione del Quartiere Generale Militare, ecc...

- Processo ai facilitatori:

Il giudice, per prima cosa, chiama i facilitatori accusati di avere commesso violazioni del Diritto Internazionale Umanitario durante la loro attività nelle postazioni. Chiede loro di fare un passo avanti. Un rappresentante di ogni squadra allora parla per al massimo un minuto, per esporre i capi d'accusa.

Dopo di che, il pubblico ministero prende la parola (2 minuti) per ricapitolare, usando i termini corretti legali per le loro trasgressioni:

- Postazione dei *Prigionieri di guerra:* trattamento inumano e tortura dei prigionieri
- Postazione dei *Cecchini:* fuoco sui civili
- Postazione dell'*Assistenza umanitaria:* blocco del libero passaggio degli aiuti umanitari indispensabili alla sopravvivenza della popolazione civile.

Dopo ogni capo d'accusa, la corte chiede al rappresentante della difesa se ha qualcosa da aggiungere. Il rappresentante citerà un argomento per postazione, ovvero:

- Postazione dei *Prigionieri:* i nemici hanno trattato i loro prigionieri allo stesso modo
- Postazione dei *Cecchini:* era stato ordinato loro di sparare a qualsiasi cosa si muovesse
- Postazione dell'*Assistenza umanitaria:* il soccorso umanitario aveva l'obiettivo di aiutare la popolazione civile nemica, ma il fine della guerra è di distruggere il nemico.

Il giudice lascia l'aula per deliberare, dopo di che ritorna e legge la sentenza, rispondendo agli argomenti portati dalla difesa:

Postazione dei Prigionieri: 10 anni di carcere. Torturare i prigionieri è un crimine di guerra. Il fatto che il nemico violi il Diritto Internazionale Umanitario non significa che l'altra parte possa fare lo stesso; le rappresaglie sono proibite.

Postazione dei Cecchini: 20 anni di carcere. È illegale indirizzarsi deliberatamente verso i civili. Ogni soldato ha il dovere di rifiutare di obbedire agli ordini manifestamente illegali.

Postazione dell'Assistenza Umanitaria: 10 anni di carcere. Lasciar morire di fame i civili deliberatamente, come metodo di condotta della guerra, e, insieme,

impedire l'accesso al soccorso umanitario indispensabile è un crimine. Poiché la popolazione civile non prende parte al combattimento, deve essere rispettata e protetta.

- Processo ai partecipanti

Il giudice chiama i diversi gruppi alla sbarra per rispondere dei crimini di guerra che hanno commesso nel corso della giornata. Postazione dopo postazione, il giudice chiede a tutti i gruppi coinvolti di fare un passo avanti, e il pubblico ministero legge i capi d'accusa così come presentati durante la preparazione del processo. Se un gruppo non ha commesso alcuna violazione del Diritto Internazionale Umanitario, i giocatori di quella squadra ricevono una medaglia d'onore.

Dopo ogni capo d'accusa, la corte chiede al rappresentante di ogni gruppo di dire qualcosa in difesa del gruppo (un minuto per gruppo).

Il giudice lascia la stanza per deliberare, e ritorna pochi minuti dopo.

Il giudice spiega in che modo valuta le pene. Per ogni grave violazione del Diritto Umanitario, i membri del gruppo sono condannato a un tempo di prigionia che varia in base alla gravità del crimine di guerra commesso (nel gioco, la gravità è stabilita durante l'attività della tappa). Egli quindi legge le sentenze, cominciando con quelle più dure.

DEBRIEFING FINALE

Obiettivi

- Rivedere il principio: “Anche la guerra ha i suoi limiti”
- Ponderare le pene per le infrazioni
- Riflettere sul periodo post-conflitto

Risorse umane e materiali

Ogni capo squadra supervisiona la propria squadra durante il periodo di riflessione.

Condotta delle attività

• **Regole e sanzioni (15 min)**

Il capo squadra chiede ai suoi giocatori:

- cosa hanno imparato durante la giornata;
- se pensano che le persone possano sentirsi autorizzate a fare quello che vogliono durante un conflitto e perché.

Deve farli ragionare su :

- *l'idea di base* del Diritto Internazionale Umanitario: rispetto per i bisogni umani e proibizioni contro le cause di danneggiamenti superflui, feriti ingiustificati da necessità militari o danni non proporzionati ad un concreto e diretto vantaggio militare.
- La *necessità di regole* per raggiungere questi ideali.
- Cosa deve essere fatto quando queste regole non vengono rispettate, basandosi sull'esperienza dei giocatori durante la giornata (ad esempio, il cecchino).
- La necessità di *sanzioni*, non solo per promuovere il rispetto delle regole, ma anche per aiutare le vittime, basato sull'esperienza dei giocatori durante il gioco e anche durante la loro vita quotidiana.

Il capo squadra si assicura che tutti partecipino al debriefing e chiede al gruppo di individuare un portavoce per l'incontro in plenaria.

• **Ricapitolazione per l'incontro in plenaria**

Ogni gruppo, attraverso il suo porta voce, illustra le proprie idee sulle sanzioni e sulle vittime. Un facilitatore (ad esempio, uno dei capi squadra) elenca brevemente le varie possibili sanzioni: commissione per l'accertamento dei fatti, tribunali nazionali o internazionali. Questo facilitatore deve sottolineare:

- Quanto sia importante per le vittime che le violazioni vengano individuate, nonché il ruolo che hanno le sanzioni nel prevenire il ripetersi di tali violazioni.
- La necessità per le sanzioni di permettere una più pacifica ricostruzione sui territori dove il conflitto ha avuto luogo (per ridurre l'escalation di violenza causata da un desiderio personale di vendetta).

- **Puzzle**

Raccolti tutti i pezzi del puzzle che sono stati ricevuti durante il gioco, i gruppi assemblano il **puzzle** assieme.

Possono quindi scrivere messaggi, segnare il proprio nome o disegnare.

POSTAZIONE PRIGIONIERI DI GUERRA

COLLOQUIO C.I.C.R.

- Quale è il suo nome completo e il cognome?
- Come vi stanno trattando le guardie?
- Quanti prigionieri ci sono in una cella?
- Avete da bere a sufficienza?
- Cosa vi danno da mangiare?
- Ricevete cure mediche?
- Ecc. ecc.

POSTAZIONE PRIGIONIERI DI GUERRA

INTERROGATORIO

- Come ti chiami?
- Quale è il tuo grado?
- Quale è il tuo numero di matricola?
- Quando sei nato?
- Dove sono gli altri uomini che erano con te?
- Cosa stavate progettando di attaccare? Dove stavate andando e cosa volevate fare?
- Che cosa stavate facendo in questa zona?
- Cosa ne avete fatto dei nostri prigionieri?
- Conoscete il Generale Brezh? Dove si sta nascondendo?
- Dove avete nascosto le vostre armi?
- Avete ucciso voi gli abitanti di Tzatz? Perché li avete uccisi?
- Perché continuate a rimanere con il vostro esercito? Ormai siete sconfitti! Sapete che la vostra è una causa sbagliata! I vostri superiori non faranno nulla per salvarvi! Dovete solo dirci quali sono i piani del vostro esercito e vi lasceremo andare.
- Ormai conosciamo tutti i vostri piani. I vostri compagni ci hanno già detto tutto. Cooperate con noi e tutto questo sarà presto finito.
- Che partito politico sostenete?
- Ecc. ecc.

POSTAZIONE FERITI
CONDIZIONI DEI FERITI

**Questa persona non ti risponde.
È morta.**

**Questa persona ha perso una grande quantità di
sangue. Risponde a fatica. Ha una profonda e
grave ferita addominale.**

**Questa persona ha una ferita sul piede destro e si
lamenta del dolore al tallone destro.**

**Questa persona si sta lamentando di un forte
dolore al braccio sinistro.**

POSTAZIONE: ASSISTENZA UMANITARIA

PERCORSO STANDARD

Il percorso deve essere eseguito da tutta la squadra. Ciò significa che tutti i partecipanti devono iniziare nello stesso momento. Alcuni ostacoli devono essere superati da due o più giocatori contemporaneamente. Ci saranno più cartoni che giocatori e i giocatori dovranno organizzarsi tra loro per portare tutto il materiale fino alla fine del percorso. Se i facilitatori di questa postazione avranno l'incarico di dirigere il processo alla fine del gioco, dovranno essere preparati due ostacoli: un checkpoint e un cecchino.

I possibili ostacoli includono:

- I giocatori vengono fermati al checkpoint (allegato: “[Postazione Assistenza Umanitaria – Domande Checkpoint](#)”).
- Il convoglio è preso di mira da un cecchino: si possono utilizzare le stesse regole della postazione del cecchino, o il facilitatore può semplicemente indicare che un giocatore è stato colpito da un cecchino ed eliminato.
- Una certa distanza (circa 10 metri) deve essere percorsa saltellando a zig-zag da una parte all'altra di un oggetto.
- I giocatori formano delle coppie e procedono “a carriola”: un giocatore camminerà sulle proprie mani mentre l'altro gli terrà le gambe. I cartoni verranno posizionati sulla schiena del primo giocatore (fare attenzione al terreno).
- Vengono posizionate sul terreno delle mine antipersona. Uno dei giocatori viene bendato e fatto girare su se stesso fino a quando non perde l'orientamento. Un altro giocatore dovrà dirgli dove mettere i piedi per schivare le mine. Se dovesse toccare una mina, dovrà ricominciare nuovamente il percorso. Se un cartone dovesse toccare una mina, verrà considerato distrutto.
- Due giocatori devono muoversi lungo una corda posizionata sul terreno, legati tra loro con il piede sinistro.
- I giocatori devono saltare all'interno di cerchi posizionati sul terreno.
- I giocatori devono passare attraverso un tunnel formato da tavoli.
- I giocatori devono completare parte del percorso tenendo con la bocca un cucchiaino pieno d'acqua senza spargerne in giro (procurarsi un cucchiaino per concorrente, oppure pensare a disinfettarli).
-

POSTAZIONE ASSISTENZA UMANITARIA: CAMPO MINATO

Obiettivi:

- Evidenziare le difficoltà dell'aiuto umanitario.
- Far riflettere sul problema delle mine antipersona e sul loro modo di colpire indiscriminatamente.
- Imparare che il Diritto Internazionale Umanitario protegge il personale e gli aiuti umanitari.
- Imparare la necessità di lavorare come una squadra.

Risorse umane e materiali:

- Un facilitatore per l'allestimento del campo minato e per supervisionare il percorso
- Materiali per creare un campo minato, nastro di segnalazione bianco/rosso
- Finte mine, disegnate su cartoncino o realizzate con forme in plastica o terracotta
- Un foulard per bendare gli occhi
- Pezzi del [puzzle](#).

Lo scenario:

I partecipanti svolgono il ruolo degli operatori umanitari responsabili del trasporto di aiuti umanitari, il più rapidamente possibile ad un villaggio, in cui un'epidemia sta infuriando e la carestia è una minaccia seria. Per fare questo, devono attraversare un campo minato, evitando di rimanere colpiti.

Condizione dell'attività:

Vengono posizionate sul terreno delle mine antipersona. Uno dei giocatori viene bendato e fatto girare su se stesso fino a quando non perde l'orientamento. Un altro giocatore dovrà guidarlo con comandi "a voce", dicendogli dove mettere i piedi per schivare le mine. Se dovesse toccare una mina, dovrà ricominciare nuovamente il percorso. Se un cartone dovesse toccare una mina, verrà considerato distrutto.

Debriefing:

Più che le regole qui applicabili, il facilitatore deve mettere in risalto gli ostacoli che vengono posti al soccorso umanitario. Va sottolineato l'aspetto connesso alle mine antipersona e al loro impiego, con le conseguenze subite in particolare dalla popolazione civile e dai bambini. Esporrà quindi le difficoltà che le organizzazioni umanitarie devono affrontare ([vedi allegato "azioni umanitarie"](#)).

Il facilitatore distribuisce una o più parti del [puzzle](#).

Valutazione:

Nessuna misura è prevista per una valutazione collegata al processo. Il facilitatore sottolineerà soltanto ogni difficoltà che i giocatori possono avere avuto nel trasporto dei loro aiuti e delle conseguenze che queste difficoltà possono avere per la popolazione.

Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario:

- Assistenza medica:

- Il ferito e l'ammalato, sia civili sia soldati, non possono essere attaccati o uccisi. Devono essere cercati, essere raccolti e curati dalle parti in conflitto.
- Il personale medico, sia civile sia militare, deve essere rispettato e protetto, a meno che commetta atti ostili.
- La stessa regola si applica ai trasporti medici, alle costruzioni ed al materiale.
- Gli emblemi della croce rossa, della mezzaluna rossa e del cristallo rosso su fondo bianco simbolizzano questa protezione e devono essere rispettati. Qualsiasi utilizzo abusivo o fuorviante di questi emblemi è proibito.
- Le autorità militari devono concedere agli abitanti e alle organizzazioni umanitarie di raccogliere e di curare i feriti e i malati di qualsiasi nazionalità.

- Assistenza umanitaria:

- Le parti in conflitto devono accettare ed autorizzare operazioni umanitarie imparziali di soccorso, condotte senza distinzione a favore della popolazione civile sul proprio territorio o sul territorio che sta occupando. Prima di intervenire, le organizzazioni umanitarie devono ricevere l'autorizzazione a fare ciò. Tuttavia, se si verificano le condizioni d'imparzialità e di neutralità, sarebbe improprio per le autorità rifiutare tali azioni di soccorso, che non sono considerate come un' interferenza nel conflitto armato o negli atti ostili.
- Il personale umanitario civile deve essere rispettato e protetto in ogni circostanza, finché esso non commetta atti ostili.
- La stessa regola si applica ai trasporti umanitari, agli edifici e ai materiali.
- La sicurezza del personale umanitario deve essere assicurata e deve essere concessa la libertà di azione necessaria per fare il proprio lavoro.

Per ulteriori informazioni...

Vedi l'allegato "Azioni Umanitarie"

POSTAZIONE ASSISTENZA UMANITARIA

DOMANDE DEL CHECKPOINT

- Chi siete?
- Da dove venite?
- Dove state andando?
- Per chi sono questi aiuti?
- Cosa avete nei cartoni?
- Sono veramente necessari tutti questi aiuti?
- Se volete passare, datemi una parte dei farmaci e un po' di denaro
- Perché regalate al nostro nemico tutti questi rifornimenti? Voi volete aiutarli ad indebolirci!
- Come faccio a sapere che voi non siete invece delle spie al servizio del nemico?
- Ecc. ecc.

Postazione Quartiere Generale – Casi di studio

Caso numero uno

- **Situazione:** nel territorio occupato di Haddar, abbiamo requisito l'ospedale della Croce Rossa Norvegese, nel quale vengono curati sia i nostri feriti sia quelli di Haddar. Le truppe che hanno preso possesso dell'ospedale hanno disposto l'evacuazione dei feriti e il loro internamento in un campo di prigionia posto oltre il confine di Deldar. Solamente i feriti e i malati di Deldar, forza di occupazione, sono rimaste nell'ospedale.
- **Domanda:** le forze di occupazione possono impadronirsi dell'ospedale?

Postazione Quartiere Generale – Casi di studio

Caso numero uno

- **Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario:**
 - Solo gli obiettivi militari possono essere attaccati
 - Un obiettivo militare è “un oggetto che per sua natura, posizione, fine o uso dà un contributo effettivo all’azione militare e la sua distruzione offre un definitivo vantaggio militare”
 - Attacchi indiscriminati ai beni civili e agli obiettivi militari sono proibiti
 - Una Società riconosciuta da un paese neutrale potrà prestare il concorso del suo personale e delle sue formazioni sanitarie a una Parte in conflitto (art. 27, I Gi)
 - Questo personale e queste formazioni saranno sottoposte al controllo della Parte in conflitto (art. 27, I Gi)
 - Gli stabilimenti fissi e le formazioni sanitarie mobili del Servizio sanitario non potranno, in nessuna circostanza, essere attaccati (art. 19, I Gi)
 - Qualora cadessero nella mani della Parte avversaria, potranno continuare a compiere le loro funzioni fino a tanto che la Potenza catturante non avrà provveduto essa stessa alle cure necessarie ai feriti e ai malati (art. 19, I Gi)

Risposta: Sì. Le forze d’occupazione possono impadronirsi dell’ospedale, ma non possono attaccarlo.

Postazione Quartiere Generale – Casi di studio

Caso numero due

- **Situazione:** le nostre truppe sono responsabili della sicurezza nel territorio occupato, da noi controllato. In un villaggio, una pattuglia è rimasta isolata e non riceve rifornimenti e viveri da alcuni giorni. I soldati sono entrati in un panificio e, con l'uso delle armi, hanno portato via tutto il pane e la farina che hanno trovato.
- **Domanda:** i soldati potevano fare ciò?

Postazione Quartiere Generale – Casi di studio

Caso numero due

- **Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario:**
 - Il saccheggio è proibito (art. 47, IV Aja e art. 33, IV Gi)
 - Solo i comandanti nei territori occupati possono autorizzare la requisizione di beni e servizi, rilasciando ricevuta o pagando in contanti (art. 52, IV Aja)
 - Nessuna coercizione di carattere fisico o morale potrà essere esercitata sulle persone protette (art. 31, IV Gi)
- **Risposta:** i soldati non potevano saccheggiare il panificio.
Il comandante deve intervenire e ordinare alla pattuglia di restituire il cibo sequestrato con la forza. Inoltre, dovrà ottenere un rapporto dettagliato al fine di adottare gli opportuni provvedimenti disciplinari.

Postazione Quartiere Generale – Casi di studio

Caso numero tre:

- **Situazione:** vi è la necessità di trasportare urgentemente al fronte un carico di munizioni. Non essendovi automezzi disponibili, viene proposto di utilizzare un veicolo sanitario (ambulanza), dislocato presso la vicina unità tattica di supporto medico, appartenente al nostro esercito. L'ambulanza è attualmente parcheggiata nelle adiacenze del posto comando. L'ufficiale medico responsabile è d'accordo con la richiesta di trasportare munizioni al fronte, poiché, allo stato attuale, non ha bisogno dell'ambulanza.
- **Domanda:** si può autorizzare l'uso dell'ambulanza? E se sì, a quali condizioni?

Postazione Quartiere Generale – Casi di studio

Caso numero tre

- **Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario:**
 - L'emblema protettivo (croce rossa su fondo bianco) figura sulle bandiere sui bracciali e su tutto il materiale adoperato per il servizio sanitario dell'esercito (art. 39 e art. 42)
 - L'uso dell'emblema della croce rossa, della mezzaluna rossa o del cristallo rosso su fondo bianco in tempo di guerra per proteggere combattenti armati o equipaggiamento militare è considerato un atto di perfidia, e quindi un crimine di guerra.
- **Risposta:** l'ambulanza può essere usata per il trasporto di munizioni, a condizione che siano preventivamente rimossi o oscurati i simboli protettivi, per evitare di dare l'impressione che il veicolo sia utilizzato per un trasporto sanitario, nel qual caso sarebbe specialmente protetto dal diritto internazionale umanitario.

Postazione Quartiere Generale – Casi di studio

Caso numero quattro:

- **Situazione:** una delle nostre pattuglie ha catturato una dozzina di soldati haddariani. Prima di consegnarli ai propri superiori, il sergente, per accelerare la missione, decide di interrogarli. Si fa portare il primo prigioniero di guerra, il quale, dopo aver declinato nome, cognome, grado, data di nascita e numero di matricola, si rifiuta di rispondere a qualsiasi altra domanda. Il sergente ordina allora a tre dei suoi soldati di picchiare il prigioniero, per farlo parlare. Uno di essi si rifiuta di eseguire l'ordine e viene arrestato per questo. Più tardi, il sergente consegna i prigionieri di guerra ad un tenente, suo superiore, insieme al soldato disobbediente, ora in stato d'arresto. Il superiore, pur pensando che il sergente è un imbecille, approva i metodi usati per ottenere le preziose informazioni. Successivamente, una commissione d'inchiesta porta alla luce l'episodio e chiede di portare di fronte ad una corte penale il sergente, il suo superiore ed i due soldati che hanno picchiato il prigioniero di guerra. Ciascuno di loro dovrà cercare di argomentare la propria difesa.
- **Domande:**
 - Il prigioniero di guerra poteva rifiutarsi di rispondere all'interrogatorio?
 - I due soldati hanno fatto bene ad obbedire all'ordine del sergente?
 - Il sergente può appellarsi al fatto che il prigioniero di guerra si rifiutava di rispondere alle sue domande e che, con quelle informazioni, ha protetto i propri soldati?
 - Il tenente può addossare la responsabilità dei maltrattamenti al sergente, visto che era questo ad avere inizialmente in consegna i prigionieri di guerra?

Postazione Quartiere Generale – Casi di studio

Caso numero quattro

- **Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario:**

- La terza Convenzione di Ginevra accorda una protezione generale ai prigionieri di guerra
- I prigionieri di guerra devono essere trattati sempre con umanità (art. 13, III Gi)
- Ogni prigioniero di guerra è tenuto a dichiarare, quando sia interrogato a questo proposito, soltanto il cognome, i nomi e grado, la sua data di nascita e il numero di matricola (art. 17, III Gi)
- Nessuna tortura fisica o morale né coercizione alcuna potrà essere esercitata sui prigionieri di guerra per ottenere da essi informazioni di qualsiasi natura. I prigionieri che rifiuteranno di rispondere non potranno essere né minacciati, né insultati, né esposti a molestie od a svantaggi di qualsiasi specie (art. 17, 4° cv. III Gi)
- Le Convenzioni di Ginevra specificano la responsabilità di un subordinato che obbedisce all'ordine di un superiore; tale questione, inoltre, viene trattata nella maggior parte dei regolamenti militari nazionali. Sul piano internazionale, la giurisprudenza del Processo di Norimberga, insieme a quella del Processo di Tokio, ha stabilito che i subordinati, i quali eseguono l'ordine di un superiore, commettono una grave violazione alle Convenzioni di Ginevra e sono quindi individualmente responsabili dei loro atti.
- Il primo capoverso dell'art. 17 della III Gi stabilisce quali sono le informazioni che i prigionieri di guerra sono tenuti a dare.
- I prigionieri di guerra sono in potere della Potenza nemica, ma non degli individui o dei corpi di truppa che li hanno catturati. Indipendentemente dalle responsabilità individuali che possano esistere, la Potenza detentrica è responsabile del trattamento loro applicato (art. 12, 1° cv., III Gi).
- Di conseguenza, i superiori sono responsabili delle azioni commesse dai loro subordinati nei rapporti con i prigionieri di guerra sotto la loro custodia.

- **Risposte:**

5. Sì. Le uniche informazioni che era tenuto a fornire, come ha effettivamente fatto, sono il nome e il cognome, la data di nascita, il grado e il numero di matricola.
6. No. I due soldati dovevano imitare il loro compagno e rifiutarsi di obbedire ad un ordine contrario alle Convenzioni di Ginevra.

7. No. Il prigioniero di guerra, sotto la custodia del sergente, aveva già risposto con le uniche informazioni che era tenuto a dare e nessuna azione coercitiva poteva essere commessa nei suoi riguardi.
8. No. Il prigioniero di guerra non appartiene ai soldati o alla pattuglia che lo hanno catturato, ma alla Potenza detentrici; di conseguenza, il tenente è responsabile degli atti commessi dal sergente e dai suoi subordinati.

Postazione Quartiere Generale – Casi di studio

Caso numero cinque

- **Situazione:** durante un'azione di controllo, una pattuglia è stata attaccata da un gruppo di partigiani haddariani, nessuno dei quali indossava la divisa regolare dell'esercito di Haddar. Al termine del combattimento, la pattuglia Deldariana, dopo aver subito pesanti perdite ed aver ucciso diversi partigiani, è riuscita a catturarne una mezza dozzina, compreso il loro comandante. I partigiani erano distinguibili, oltre che dal basco nero con un fregio uguale per tutti, che indossavano, anche da una fascia rossa sul braccio contrassegnata dalla loro bandiera nazionale e dalle lettere CLN. Il comandante deldariano, considerando i partigiani come terroristi criminali, si è rifiutato di applicare la Convenzione di Ginevra, sostenendo che, essendo irregolari e non appartenenti all'esercito di Haddar, non hanno alcun diritto. Il comandante partigiano, invece, si è appellato alla Terza Convenzione di Ginevra, rifacendosi al fatto che comunque i suoi uomini sono dei combattenti per la libertà del loro paese e che, in quanto tali, godono delle garanzie riservate ai prigionieri di guerra.
- **Domanda:** il comandante deldariano, che ha catturato i partigiani, può negare loro l'applicazione delle Convenzioni di Ginevra?

Postazione Quartiere Generale – Casi di studio

Caso numero cinque

- **Regole applicabili del Diritto Internazionale Umanitario:**
 - Le Convenzioni di Ginevra stabiliscono quattro condizioni necessarie per definire chi sia un combattente (art. 4, punto 2, III Gi):
 - avere alla loro testa una persona responsabile dei propri subordinati
 - portare un segno distintivo fisso e riconoscibile a distanza
 - portare apertamente le armi
 - uniformarsi, nelle operazioni, alle leggi e agli usi della guerra.
 - Sono considerati prigionieri di guerra, secondo la III Convenzione di Ginevra, le persone cadute in potere del nemico e appartenenti alle forze armate di una Parte in conflitto, nonché i membri di altre milizie o corpi volontari che fanno parte di queste forze armate.
 - Partigiani, sono considerati tali anche i membri dei movimenti di resistenza, a condizione che rispettino le quattro condizioni citate sopra.
 - In caso di dubbio circa l'appartenenza ad una delle categorie che hanno diritto allo status di prigioniero di guerra, le persone cadute in potere del nemico durante un atto di belligeranza fruiranno della protezione prevista dalla III Convenzione di Ginevra, nell'attesa che il loro statuto sia stato determinato da un tribunale competente (art. 5, 2° cv., III Gi).
- **Risposta:** No. Poiché i partigiani rispettavano le quattro condizioni necessari per essere definiti "combattenti", hanno diritto alla protezione per i prigionieri di guerra prevista dalla III Convenzione di Ginevra. Qualora vi fosse qualche dubbio, la protezione accordata loro deve comunque essere garantita, sino al pronunciamento in merito di un tribunale competente.

Postazione Processo – Discorso accusatorio

PUBBLICO MINISTERO

a. Processo del facilitatore

- **Postazione dei Prigionieri di guerra:** La Terza Convenzione di Ginevra del 12 agosto 1949, relativa al Trattamento dei Prigionieri di Guerra, è il testo di base per garantire, appunto, la protezione dei prigionieri di guerra. Le persone che avete fatto prigionieri erano combattenti dell'esercito di Haddar. Finché erano vostri prigionieri, eravate obbligati a garantire loro le protezioni definite da quel testo.

Invece li avete interrogati e torturati, ripetutamente e in maniera oltraggiosa; avete loro negato condizioni di vita minime per mantenerli in buona salute: acqua e cibo sufficienti, alloggi di qualità simile a quella delle vostre truppe...

Dato tutto ciò, mi sembra chiaro che questi atti devono essere definiti come tortura e trattamento inumano, così deliberatamente da causare grandi sofferenze e gravi ferite al corpo e alla salute di questi prigionieri di guerra, dei quali voi eravate responsabili. Questi atti sono riconosciuti come una seria infrazione della Terza Convenzione relativa al Trattamento dei Prigionieri di Guerra. Di conseguenza, chiedo l'incriminazione per crimini di guerra e una condanna a 10 anni di prigionia.

- **Postazione del Cecchino:** Durante questo conflitto avete volontariamente preso di mira civili disarmati, mentre erano intenti nella ricerca di acqua e cibo. Avete ucciso X persone (dipende dal risultato dell'attività) e feriti X civili (dipende dal risultato dell'attività). Avete volontariamente attaccato persone che sapevate essere non-combattenti, causando così l'uccisione di alcuni e il ferimento grave al corpo e alla salute di altri.

Questi atti sono considerati una grave violazione del diritto internazionale umanitario. Inoltre, questi colpi illegali a civili innocenti non sono tutto ciò che avete fatto. Durante il conflitto il vostro esercito ha sistematicamente preso di mira la popolazione civile. Non potete essere ignari di questo, dal momento che voi stessi avete ammesso, sotto giuramento, di aver ordinato azioni in questo senso.

Quindi, durante un generalizzato e sistematico attacco alla popolazione civile, voi avete:

- commesso omicidi
- causato intenzionalmente grande sofferenza
- compromesso seriamente l'integrità fisica delle vostre vittime.

Per questo chiedo l'incriminazione per crimini contro l'umanità e una condanna a

20 anni di reclusione.

- **Postazione Assistenza Umanitaria, in riguardo al cecchino:** Voi avete deliberatamente colpito un convoglio umanitario della Croce Rossa di Haddar, che era chiaramente identificato con l'emblema della Croce Rossa. Nonostante convogli di questo tipo siano protetti da vari strumenti del diritto internazionale umanitario.

L'emblema della Croce Rossa, come tutti i simboli protettivi, è designato ad indicare che le persone e gli oggetti che ne sono contrassegnati beneficiano di una speciale protezione internazionale e che non devono essere oggetto di attacchi o violenza. È la garanzia che sia le persone che indossano l'emblema, sia le persone alle quali l'assistenza è rivolta, riceveranno la protezione necessaria per assicurare il minimo benessere alla popolazione.

Avete deliberatamente commesso l'omicidio del personale della Croce Rossa di Haddar. Per questo chiedo l'incriminazione per crimini di guerra e una condanna a 10 anni di reclusione.

- **Postazione Assistenza Umanitaria, in riguardo al Checkpoint:** Come pubblico ministero, non posso oppormi al diritto di ogni stato di controllare l'assistenza umanitaria e limitarne l'accesso per necessità militari.

b. Processo dei giocatori

- **Postazione Artiglieria:** Avete distrutto degli obiettivi non militari.
 - Avete lanciato un attacco indiscriminato verso la popolazione civile o beni civili, sapendo di causare la perdita di vite umane, feriti tra i civili e danneggiamento della proprietà.
 - Avete lanciato un attacco contro lavoratori o installazioni contenenti forze pericolose (dighe, impianti d'energia nucleare), sapendo che quest'attacco avrebbe causato eccessive perdite umane, feriti tra i civili e danni a beni civili. Inoltre questo tipo di attacchi causano seri e permanenti danni all'ambiente.
 - Avete diretto attacchi contro evidenti monumenti storici, luoghi d'arte e di culto, che costituiscono la cultura e la spiritualità della popolazione.

Per questi motivi, chiedo l'incriminazione per crimini di guerra e la reclusione a 5 anni (1-3 obiettivi distrutti), 10 anni (3-5 obiettivi distrutti), 15 anni (6-7 obiettivi distrutti) o 20 anni (9 o più obiettivi distrutti).

- **Postazione dei Feriti:** La vostra condotta alla postazione dei Feriti, anche se non posso perseguirvi, è dal mio punto di vista oltraggiosa e priva di umanità, per quello

che ci si aspetterebbe da soldati che rispettano il Diritto Internazionale Umanitario. Spero soltanto che, quando in futuro sarete a vostra volta feriti in combattimento, potrete incontrare persone che SIANO pronte ad aiutarvi, non perchè appartenete ad una certa forza armata, ma semplicemente perchè state soffrendo. Non ho altro da aggiungere.

- **Postazione Quartiere Generale, Primo Caso:** Avete deliberatamente autorizzato un attacco indiscriminato contro la popolazione civile e contro beni civili, sapendo che quest'attacco avrebbe causato la perdita di vite umane, feriti tra i civili e danni alle cose, nonché danni non proporzionati al vantaggio militare ottenuto.

Chiedo l'incriminazione per crimini di guerra ed una condanna a 10 anni di reclusione.

- **Postazione Quartiere Generale, Secondo Caso:** Avete autorizzato il comandante del vostro campo di prigionia a torturare ed eseguire sperimentazioni mediche sui prigionieri di guerra, dei quali eravate responsabili. Come più alto ufficiale dell'esercito, eravate responsabile dei vostri subordinati. Sapevate che il comandante di quel campo intendeva commettere simili atrocità, che sono definite quali crimini di guerra. Lasciarlo fare, mentre potevate prevenirlo costituisce un crimine di guerra.

Per questo chiedo l'incriminazione per crimini di guerra ed una condanna a 20 anni di carcere.

- **Postazione Quartiere Generale, Terzo Caso:** Voi avete autorizzato il vostro servizio di pubbliche relazioni a incoraggiare bambini più giovani di 15 anni ad arruolarsi nell'esercito. Stabilita la loro età e le conseguenze che il far parte dell'esercito comporterà per la loro vita futura, una deliberata forza su questi bambini costituisce un crimine di guerra. Come ufficiale con il più alto grado dell'esercito, voi avevate la responsabilità dei vostri subalterni. Voi sapevate che la vostre pubbliche relazioni intendevano organizzare questa campagna di reclutamento. Permettere che accada ciò, quando avevate la possibilità di prevenire tale attività, costituisce un crimine di guerra.

Per questo chiedo l'incriminazione per crimini di guerra e la condanna a 15 anni.

- **Postazione Quartiere Generale, Quarto Caso:** Non è responsabile il quartiere generale, ma il tenente, il sergente e i soldati presenti durante l'attacco contro i civili.

AVVOCATO

Processo del facilitatore

- **Postazione dei Prigionieri di guerra:** é vero, i prigionieri di guerra in carico all'accusato non hanno goduto di condizioni ideali, ma in tempo di guerra è comunque difficile anche per i combattenti trovare le cose necessarie per vivere decentemente. Ovviamente non hanno dato la priorità ai nemici, anche se prigionieri, quando distribuivano acqua e cibo.

Per quanto riguarda quello che Lei chiama tortura, è vero che le guardie avrebbero potuto leggermente colpire i prigionieri. Ma mi lasci ricordare che noi eravamo nel bel mezzo di una guerra e la guerra è spesso sinonimo di violenza incontrollata. Inoltre queste guardie sapevano che i loro nemici stavano facendo le stesse cose. Hanno semplicemente ridato violenza alla violenza, per cercare di fermarla.

- **Postazione del Cecchino:** Lei parla di civili feriti ed altri uccisi dall'accusato. Forse? Ma probabilmente l'accusato li ha scambiati per combattenti. Fino a quando c'era questo dubbio, il mio cliente non era forse giustificato a sparare a quelli che avrebbero potuto ucciderlo? Anche i bambini e gli anziani di questo paese erano reputati molto pericolosi. L'accusato ha obbedito, attaccando per primo per non lasciare agli altri la stessa opportunità. Ha semplicemente eseguito gli ordini ricevuti, ovvero di sparare su qualunque cosa che si muovesse. Non può essere attribuita nessuna responsabilità per questi atti.
- **Postazione Assistenza Umanitaria, in riguardo al cecchino:** Sì, il mio cliente sparò su un convoglio della Croce Rossa di Haddar. Sì, uccise anche un suo membro. Ma, dopo tutto, si era in guerra e lui sapeva che quel convoglio stava andando ad aiutare i suoi nemici. E coloro che aiutano i nostri nemici, sono anch'essi nostri nemici. Il mio cliente ha semplicemente fatto il proprio dovere: indebolire il nemico in tutti i modi possibili.

Postazione Processo – Sentenza del Giudice

GIUDICE

a. Processo del facilitatore

Postazione dei Prigionieri di guerra: Fino a quando i prigionieri di guerra erano sotto la responsabilità delle loro guardie, queste ultime avevano il dovere di assicurare il rispetto della loro persona. Anche se gli avversari non rispettavano i propri prigionieri di guerra, cosa che non è ancora stata dimostrata, voglio ricordare a tutti gli accusati che le rappresaglie sono proibite. Il vostro avvocato propone, come difesa, il fatto che avete risposto alla violenza con la violenza. Io sono contrario: i prigionieri di guerra sono *hors de combat*, al di fuori del combattimento, e nessuna violenza può essere commessa contro di loro. Anche se la guerra è sinonimo di violenza, noi dobbiamo limitarne le conseguenze il più possibile e rispettare le regole del Diritto Internazionale Umanitario.

Di conseguenza, per l'accusa di crimini di guerra, vi dichiaro colpevoli e vi condanno a 10 anni di reclusione.

Postazione del Cecchino: Avete difeso le vostre azioni con l'argomentazione che le persone colpite potevano rappresentare un potenziale rischio. Non siete mai riusciti a provare di essere certi del loro status di combattenti quando li avete attaccati. Solo tale certezza può autorizzare ad attaccare delle persone. Quando è presente un qualsiasi dubbio, l'unica accettabile condotta è l'astensione. Analogamente, la motivazione degli ordini superiori ricevuti per scusare le vostre azioni è ugualmente intollerabile. Avreste dovuto rifiutare di obbedire a tali ordini illegali.

Dal momento in cui le vostre azioni rientrano nella categoria di un attacco sistematico contro la popolazione civile e voi siete responsabili di quegli attacchi, vi dichiaro colpevoli per crimini contro l'umanità e vi condanno a 20 anni di reclusione.

Postazione Assistenza Umanitaria, in riguardo al cecchino: Il convoglio umanitario che avete colpito stava trasportando aiuti alla popolazione civile. Dal momento in cui la popolazione civile non prendeva parte alle ostilità, avrebbe dovuto essere rispettata e protetta. Trattare la popolazione civile e l'assistenza umanitaria come nemici è inaccettabile.

Con queste azioni avete ripudiato, attaccandolo, uno dei fondamentali emblemi protettivi del diritto internazionale umanitario: la croce rossa su fondo bianco.

Di conseguenza, per l'accusa di crimini di guerra vi dichiaro colpevoli e vi condanno a 10 anni di prigionia.

b. Processo dei giocatori

- **Postazione Artiglieria:** Voi avete distrutto beni civili e avete anche causato la perdita di vite umane, feriti tra i civili e danneggiato beni civili. Sia nel caso in cui ciò sia stato intenzionale, sia nel caso non siate stati in grado di utilizzare le armi appropriate per gli obiettivi ai quali stavate mirando, rimane il fatto che avete causato danni eccessivi. Il vostro dovere di soldato è quello di evitare di provocare tale sofferenza, scegliendo accuratamente il vostro obiettivo e utilizzando le armi più appropriate.
- **Postazione Quartiere Generale:** (flessibile – dipende dalle risposte dei giocatori alle argomentazioni del pubblico ministero. Se i giocatori utilizzano come difesa la loro giovane età, il calcolo sarà fatto su ciò e le penalità saranno ridotte. Se dovessero argomentare che erano stati costretti con la forza, non riceveranno nessuna condanna di prigionia, ma dovranno seguire un programma riabilitativo.
- **Postazione dei Feriti:** Come ha sottolineato il pubblico ministero, anche io deploro il vostro comportamento verso i feriti di Deldar. In assenza di ogni tipo di prova sul fatto che voi abbiate adottato questa condotta come politica, non pronuncerò nessuna condanna per quest'atto isolato.

Valutazione Raid Cross

Postazione “Feriti”:

Contatto con le vittime		Punteggio
Contatto con solo alcuni dei feriti	0 punti	
Contatto con tutti i feriti	4 punti	
Ordine di evacuazione		
Prima il ferito grave, poi i due feriti lievi ed infine il deceduto	13 punti	
Prima i due feriti lievi, poi il ferito grave ed infine il deceduto	7 punti	
Prima i due feriti lievi, poi il ferito grave, omettendo il deceduto	5 punti	
Prima i due feriti lievi omettendo il ferito grave e il deceduto.	0 punti	
Cura nel trasporto		
Cura nel trasporto del ferito grave	1 punto	
Cura nel trasporto dei feriti lievi	1 punto	
Cura nel trasporto del deceduto	1 punto	
Totale punti su 20:		

Postazione “Artiglieria”:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		Totale
Obiettivi civili colpiti e caduti											-2 punti per obiettivo	
Obiettivi civili colpiti											-1 punto per obiettivo	
Meno di 10 colpi											Punteggio base 10/20	
Totale su 20 punti:												

Postazione “Quartiere Generale Militare”:

Caso	Quesito	Ragionamento	Risposta
Caso 1	Domanda 1		
Caso 2	Domanda 2		
Caso 3	Domanda 3		
Caso 4	Domanda 4		
	Domanda 5		
	Domanda 6		
	Domanda 7		
Caso 5	Domanda 8		
1,5 punti per ogni frase di ragionamento corretta 1 punto per ogni risposta corretta		Totale su 20 punti:	

Totale su 60 punti:



Valutazione Raid Cross

Postazione "Feriti":

Contatto con le vittime		Punteggio
Contatto con solo alcuni dei feriti	0 punti	
Contatto con tutti i feriti	4 punti	
Ordine di evacuazione		
Prima il ferito grave, poi i due feriti lievi ed infine il deceduto	13 punti	
Prima i due feriti lievi, poi il ferito grave ed infine il deceduto	7 punti	
Prima i due feriti lievi, poi il ferito grave, omettendo il deceduto	5 punti	
Prima i due feriti lievi omettendo il ferito grave e il deceduto.	0 punti	
Cura nel trasporto		
Cura nel trasporto del ferito grave	1 punto	
Cura nel trasporto dei feriti lievi	1 punto	
Cura nel trasporto del deceduto	1 punto	
Totale punti su 20:		

Postazione "Artiglieria":

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		Totale
Obiettivi civili colpiti e caduti											-2 punti per obiettivo	
Obiettivi civili colpiti											-1 punto per obiettivo	
Meno di 10 colpi											Punteggio base 10/20	
Totale su 20 punti:												

Totale su 40 punti:



BIBLIOGRAFIA

Comitato Internazionale della Croce Rossa

CICR
19, avenue de la Paix
CH-1202 Genève
Switzerland
Fax : 00 41 22 733 20 57

<http://www.cicr.org/>

- *I Principi Fondamentali della Croce Rossa e della Mezzaluna Rossa*
- *Croce Rossa e Mezzaluna Rossa: ritratto di un Movimento Internazionale*
- Henry Dunant, *Un souvenir di Solferino*
- “Summary of the Essential Provisions of International Humanitarian Law”
- “ICRC Action on Behalf of Prisoners”
- *Law of War: Prepared for Action: A Guide for Professional Soldiers*
- *International Humanitarian Law: Answers to Your Questions*
- “L’Emblema” (opuscolo)
- “Ensuring Respect for the Life and Dignity of Prisoners” (leaflet)
- *Children in War*
- Philippe Eberlin, *Protective Signs* (1983)
- *Rules for Behaviour in Combat*
- *Summary of the Geneva Conventions of 12 August 1949 and their Additional Protocols*

Federazione Internazionale delle Società di Croce Rossa e Mezzaluna Rossa

IFCR
17, chemin des Crêts
Petit-Saconnex
1211 Genève 19
Switzerland
Fax : 00 41 22 733 03 95

<http://www.ifrc.org/>

- *Basic Rules of International Humanitarian Law to Be Used by Red Cross and Red Crescent First Aiders*
- *Study Guide of the International Red Cross and Red Crescent Movement*

Croce Rossa Italiana

Via Toscana, 12
00187 – Roma
Tel : 06 47591
Fax : 06 44244534

<http://www.cri.it>

- *“Assistenza Umanitaria e Diritto Internazionale Umanitario”*
- *“Le mine antipersona, una guerra anche in tempo di pace”*
- *“Diritto Internazionale Umanitario – risposte alle vostre domande”*

Croce Rossa Francese

1, place Henry Dunant
75008 Paris
France
Fax : 00 33 1 44 43 11 14

<http://www.croix-rouge.fr/>

- Limito: "Teaching Module" educational aids for children

Croce Rossa Belga

Rue de Stalle 96
1180 Bruxelles
Belgium
Fax : 0032 2 346 12 48

<http://www.croix-rouge.be/>

- *“Le Benjamin Secouriste”*—first-aid course for children
- *“ Limito: Teaching Module,”* educational aids for children
- *« 100Limit , CD-rom »*

Altri

- *International Law of Armed Conflict* —educational CD-ROM on the law of armed conflict, Swiss Army
- *Manuel d'Instruction pour Volontaires: Enseignement sur le terrain et Slides* [Instruction Manual for Volunteers], Institut royal Supérieur de Défense [Royal Defence College], Belgian Army
- *Mines! An Awareness Game on the Problem of Anti-Personnel Mines* , Geneva Scout Association (http://www.scout.org/wsrc/ll/docs/mines1_e.pdf)

Siti Internet

- United Nations Organization: www.un.org
- International Criminal Court: <http://www.icc-cpi.int/>
- International Campaign to Ban Landmines: <http://www.icbl.org/>
- United Nations Children's Fund (UNICEF): <http://www.unicef.org/>
- Geneva Scout Association: <http://www.les-scouts.ch/>

Credits

Versione originale in francese a cura della Croce Rossa Francese e della Croce Rossa Belga, sezione Francofona.

Traduzione dal francese e dall'inglese, adattamento e revisione a cura di:

- Erwin Kob, istruttore D.I.U e operatore Raid Cross, Bolzano
- Matteo Cavallo, istruttore D.I.U e operatore Raid Cross, Cuneo
- Sonia Dallo, istruttore D.I.U e operatore Raid Cross, Bolzano
- Marco Verber, operatore Raid Cross, Bolzano

Aprile 2007