

## Què hem de tenir en compte per crear un joc de rol?

**Objectius:** Copsar la utilitat del joc de rol com a eina pedagògica

Entendre el funcionament bàsic d'un joc de rol i conèixer els aspectes principals per crear-lo

**Paraules Clau:** Raiers, joc de rol, debat, activitat, problemàtiques socials, caps, recurs.

**Durada (del joc de rol):** 1h 30min de joc i 30min de reflexió

**Núm. participants:** No hi ha mínims ni màxims

**Etapa educativa:** Raiers

### Descripció de l'activitat:

#### On volem arribar?

Un cop sabem quina temàtica volem treballar amb les nostres raieres, el primer de tot és decidir amb quina situació començarà el joc de rol i cap a on volem que finalitzi. Aquesta situació final, fruit de l'evolució del joc, és la que ens ha de portar a la posada en comú final sobre què li ha passat a cada personatge i que ens permetrà obrir debat, fer paral·lelismes amb la realitat, etc. El que sol funcionar és que el final sigui desigual i injust pels personatges, així assegurem que es creïn diferents relats. **ATENCIÓ: això no vol dir que el joc hagi de portar a una conclusió única del debat sinó que ha de permetre que aquest es produeixi.**

*Exemple: volem treballar el pas del sector primari al sector terciari a la costa catalana i el que ha comportat. Tots els personatges començaran sent pescadores amb prou recursos per viure però al final la majoria s'hauran passat al sector dels serveis perquè viure de la pesca cada cop serà més complicat i precari.*

#### Quin serà el format del joc?

A l'hora de preparar el joc de rol haurem de decidir quin format tindrà, el qual haurem d'escollir segons el que creiem que ens funcionarà millor per la temàtica i a la unitat i també depenent del temps que puguem i vulguem dedicar a la preparació. Per pensar el format us proposem els següents ítems:

- **Biografia dels personatges:** Podem decidir donar un rol a seguir a cada raiera o per altra banda deixem que cadascú actuï com vulgui. Si decidim fer biografia dels personatges aquesta hauria d'incloure dades personals com el nom, el sexe, l'edat, la professió... i pensaments o conductes que influiran en les seves decisions durant el joc.

El rol a seguir ha de tenir unes pautes però també ha de ser prou obert perquè les raieres no quedin anul·lades. També haurem d'anar amb compte que els rols no siguin completament oposats a la personalitat de la raiera a qui li toqui (a no ser que ens interessi fer-ho així), per tant serà interessant pensar prèviament quin rol donarem a cadascú.

*Exemple: cada pescadora té una petita biografia amb dades personals i, a més, especifica si és una persona que tendirà a voler seguir l'ofici o apostarà per buscar altres vies mentre pugui.*

- **Esdeveniments:** Els jocs de rol poden tenir esdeveniments o no. Sempre és més fàcil conduir el joc de rol cap al punt on volem si hi ha esdeveniments, tot i que també és interessant deixar les raieres actuar lliurement i veure com es desenvolupa. Si decidim incorporar esdeveniments haurem de pensar si volem que siguin generals (afecten a algun aspecte del joc i per tant a tots els personatges, tot i que pot ser que no a tothom per igual), particulars (afecten a un o alguns personatges en concret) o una combinació d'ambdós.

*Exemple: Hi hauran esdeveniments generals: el consum de peix augmentarà per les turistes que venen a menjar als restaurants; vindrà una empresa pesca intensiva al poble i el valor del peix serà la meitat; vindrà una empresa a proposar la compra de millor material per pescar que es traduirà amb eines que permetran pescar més fàcilment; vindrà una empresa de turisme i proposarà fer cases rurals, museus, etc.; per l'elevat consum la quantitat de peixos per palangana disminuirà i no n'hi haurà prou perquè tothom sobrevisqui; s'aprova una llei de protecció de la fauna local que limita la quantitat de peixos pescats per persona.*

- **Espais del joc:** Haurem de decidir quants espais tindrà el joc de rol i què s'hi farà a cada un. Alguns poden servir per obtenir uns recursos diferents o el mateix recurs però de diferents maneres; poden ser llocs per on s'hagi de passar obligatòriament a fer alguna cosa; llocs amb alguna funció particular pel joc, etc. És interessant que els espais siguin diversos de manera que puguin motivar a totes les raieres. Un joc de rol pot tenir només un espai, per exemple una sala on es fa un judici i cada raiera representa un dels personatges.

*Exemple: Només hi hauran dos espais al joc: l'assemblea i el mar on les raieres aniran a "pescar" a les diferents palanganes amb aigua on hauran d'atrapar els peixos amb uns cordills de pita.*

- **Espais comuns de reunió:** El joc pot tenir moments on totes les raieres s'ajunten i, per exemple, intercanvien els recursos amb la banca i fan pagaments, se'ls reparteixen esdeveniments, etc. Aquests espais són útils per canviar d'una ronda de joc a una altra i també per a prendre decisions conjuntes que afectin al desenvolupament del joc.

*Exemple: Després de pescar i veure si cadascú ha aconseguit el suficient per sobreviure o s'ha d'endeutar, començarà l'assemblea del poble. Hi haurà un esdeveniment i l'assemblea haurà d'intentar consensuar una acció conjunta i és on entraran en joc els rols de cada personatge.*

- **Rondes:** Hi haurà diferents torns o rondes o el joc serà tot seguit? Les rondes ofereixen la facilitat d'organitzar les diferents fases del joc però alhora representen un trencament de la dinàmica i sovint se'n va molt el temps. El joc seguit és més caòtic però també es desenvolupa de manera més fluida.

*Exemple: El joc funcionarà per rondes: Cada ronda serà de 20 min: 5 per pescar, 5 de recompte de recursos i 10 d'assemblea. En cada ronda, a l'hora de l'assemblea, es presentarà un nou esdeveniment i canviarà la quantitat de peixos per palangana.*

- **Rol dels caps:** Què farem les caps durant el joc? Dinamitzarem els esdeveniments? Dinamitzarem els espais? Serem personatges també dins el joc?

*Exemple: Durant el joc les caps no participarem com a personatges però vigilarem que ningú faci trampes al pescar, controlarem els recursos de cadascú al final de cada ronda i dinamitzarem l'assemblea del poble.*

## **El debat final**

Quan el joc de rol hagi acabat és interessant obrir un debat en el que les raieres puguin treure tot allò que han viscut i relacionar-ho amb la realitat de la temàtica que hem treballat. Per fer-ho és útil que s'ajuntin els diferents personatges que han pogut tenir una experiència similar i la posin en comú entre elles i després amb la resta del grup. A partir d'aquí podem fer un paral·lelisme amb la realitat i debatre sobre el tema. Les caps podem tenir un paper més

moderador, recollint les diferents idees que surtin i, alhora, llençant preguntes que afegeixin complexitat al tema si ho creiem oportú. És interessant que les caps haguem consensuat aquestes preguntes prèviament. També podem aportar dades reals, passar algun fragment de vídeo o llegir algun relat que puguin relacionar amb el joc de rol. Hauríem d'evitar monopolitzar el debat, tot i que les opinions que en surtin ens semblin poc profundes. No hem d'oblidar que les raieres segurament no tindran una formació tant dilatada com la nostra i plantejar opinions molt fermes i contundents que desmereixin les seves segurament serà contraproductiu pels objectius que volem que assoleixin.