

Mirall trencat. Història d'una família

PRESENTACIÓ



PRESENTACIÓ

Aquest joc té com a objectiu principal iniciar els joves en la lectura de *Mirall trencat* i aprofundir de forma lúdica en el coneixement d'aquesta obra i la seva autora Mercè Rodoreda.

Hem ideat cinc taulers amb cinc ambientacions diferents (tot i que el context sempre serà en el segle XX), de manera que es pugui cobrir el joc de trenta alumnes per classe que podran jugar paral·lelament.

Una de les característiques essencials d'aquest joc és la simplicitat. No pretenem que els nostres alumnes es converteixin en grans jugadors de rol (si ho desitgen és un camí que poden recórrer fora de les aules), sinó que passin una bona estona interpretant els personatges que apareixen a l'obra i, si es dona el cas, fins i tot manipulin el curs dels esdeveniments; sempre amb l'objectiu d'entendre la novel·la i el context històric, els personatges i l'autora.

Cada tauler es pot jugar durant una hora aproximadament, són intercanviables i segueixen una seqüència en funció dels capítols del llibre, tret del darrer que representa alguns símbols de la novel·la. Així, cada director de joc (és preferible que siguin els alumnes apassionats de la lectura, que amb certesa llegiran els capítols escollits per a cada tauler) podrà dirigir la partida sense necessitat de llegir manuals llargs i feixucs.

Hem decidit anomenar-lo *joc de rol* perquè els jugadors han d'interpretar un personatge i deixar volar la imaginació per realitzar les accions, però el sistema de joc (explicat més endavant) és senzill i ve marcat per l'atzar de les tirades de daus en el recorregut dels personatges, tal com succeeix a qualsevol joc de taula com el parxís o l'oca. *Mirall trencat. Història d'una família* és un híbrid d'un joc de rol i un joc de taula.

Esperem que aquesta idea sigui una bona eina perquè l'alumnat entengui el món de les relacions humanes i la psicologia dels personatges que estableix Mercè Rodoreda a *Mirall trencat*.

QUÈ ÉS UN JOC DE ROL?

Un joc de rol de taula fa que els jugadors interpretin el rol del seu personatge en un tauler de manera que, en deixar de ser ells per convertir-se en un personatge, han de fer ús de la seva imaginació. Els jugadors han de passar proves que els posa el màster a cada jugada i fer ús de les seves habilitats matemàtiques per pensar amb rapidesa què és millor en cada tirada.

Els jocs de rol són un recurs excel·lent per a aquelles persones tímides a les quals els costa relacionar-se. Els permeten interpretar un paper i desenvolupar les seves accions sense ser ells mateixos, ja que només parlen per boca dels seus personatges.

L'AMBIENTACIÓ I EL SISTEMA

L'ambientació no és més que **el món on succeeix l'acció**. El sistema és un concepte més complex i, després de diversos estudis sobre el tema, s'ha arribat a la conclusió que no existeix un sistema perfecte i que hi ha tants sistemes com creadors de jocs de rol. **El sistema és el conjunt de regles en les quals es basa el joc per poder realitzar-lo amb èxit** fins a aconseguir l'objectiu (o no).

ELS PERSONATGES

Els personatges en els jocs de rol són tan variats com els jocs mateixos i es mouen en funció de l'ambientació en la qual estan emmarcats.

Cada personatge té unes característiques pròpies i fins i tot hi ha objectes que es poden convertir en personatges.

A més de les característiques pròpies del personatge, a l'hora de configurar la fitxa, s'hi han de sumar les puntuacions dels daus per als atributs.

Tipus de personatge:

En un joc de rol **cada jugador interpreta el paper del personatge que ha triat. La resta de personatges estan controlats pel DJ i s'anomenen "personatges no jugadors"**.

EL MÀSTER O DIRECTOR DE JOC (DJ)

El màster o director de joc ha de conèixer tots els detalls de la història. Per tant, si es tracta d'un joc inspirat en un llibre, també n'ha de conèixer els detalls.

Per fer de DJ només s'ha de ser un lector apassionat, tenir iniciativa i ganes de desenvolupar la imaginació i passar una bona estona.

En aquesta edició, elaborada per jugar a les aules, recomanem que els **DJ s'especialitzin en un dels taulers**, per tal de gestionar amb més rigor les escenes proposades i fer una aventura més dinàmica. Així, si hi ha 30 alumnes per classe, 5 seran DJ especialitzats en un tauler i els cinc alumnes (jugadors) restants canviaran de tauler fins a completar-los tots. D'altra banda, el DJ ha de saber interpretar les tirades i transmetre amb claredat les conseqüències de cadascuna de les accions als jugadors. Per aconseguir-ho ha de ser imparcial i coherent ja que, si no fos així, els jugadors perdrien la confiança.

També hi ha la possibilitat de **jugar els taulers per nivells** (de l'1 al 5) i anar acumulant poders, tresors i punts d'experiència d'un tauler a un altre fins a completar-los tots.

LES TIRADES

Les tirades estan vinculades al sistema i depenen de com s'hagi confeccionat el joc.

En els jocs de rol clàssics s'utilitzen cartes i daus especials per a cada joc, però també hi ha jocs més moderns en els quals el sistema no accepta l'atzar i no utilitzen ni daus ni cartes. En aquest cas farem servir daus del 6 (D6) i una baralla espanyola.

EL GRUP DE JOC

Tot i que en alguns jocs de rol els personatges lluiten per l'objectiu individualment sense necessitat d'interactuar amb els altres, fins i tot posant-los les coses difícils per tal que no aconseguixin el que desitgen, **també hi ha jocs en què es realitzen les**

accions en grup i s'arriba a l'objectiu col·lectivament. En funció del grau de facilitat o dificultat en les probabilitats de treure un número als daus, els jugadors trien el que volen fer en cada prova que els posa el director de joc (DJ).

La duració d'un joc de rol no està determinada. De vegades no es pot acabar la partida perquè cap personatge no ha arribat al final; paral·lelament, hi ha jocs que es poden enllestir en una o dues hores. La nostra proposta està pensada per a uns 90 minuts.

ABANS DE COMENÇAR A JUGAR

Assumir el rol de DJ no és una tasca fàcil: requereix llegir el llibre, apuntar els detalls, preparar la partida i les fitxes dels personatges no jugadors amb antelació, dominar el sistema i conèixer les regles del joc per tal de poder transmetre-les a la resta de jugadors.

Des de Flip, **recomanem que el professorat de literatura acompanyi en tot moment els alumnes que faran de DJ** i els doni pistes sobre el llibre, possibles preguntes per formular als jugadors, definicions, contextualitzacions... Convé que els guiï en el camí de la preparació de la partida. És a dir, el professor hauria de tutelar els DJ com si es tractés d'un treball de recerca sobre *Mirall trencat*.

INFORMACIÓ PER ALS DOCENTS

Aquí teniu uns enllaços a diferents pàgines en les quals s'explica què és un joc de rol i els conceptes bàsics d'ambientació i sistema:

<https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/en-busca-del-juego-de-rol-perfecto>

Articles sobre els jocs de rol a l'aula:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201021093004>

<http://omicrono.elespanol.com/2016/02/juegos-de-rol-como-herramienta-para-el-aprendizaje/>



936 555 677

flip@flipeduca.com

Avunguda Catalunya 60

0883 Masquefa

www.flipeduca.com