

Treu La Llengua - Versió «5×5»

Com aplicar el joc en un grup classe

Introducció

A l'hora de portar el joc a l'aula, ja sigui en el marc d'una unitat didàctica o com a activitat aïllada, un professor ha de tenir en compte certes estratègies per desenvolupar amb èxit l'activitat. Aquest document vol donar unes indicacions per aplicar el joc a l'aula, sempre subjectes a les particularitats de cada centre, cada grup i cada ocasió.

En el cas de *Treu La Llengua*, estem parlant d'un joc dissenyat per a un màxim de 5 jugadors. Per aplicar-lo a un grup classe, la idea és fer-ne **partides simultànies amb grups de 5 jugadors**; aquestes partides, però, compartiran alguns elements. És el que en diem **versió 5×5**.



Idea bàsica

El reglament del joc en la versió **5×5** és el mateix que el de la versió estàndard i, per tant, fora bo que el professor l'hagi provat almenys un cop en aquesta versió estàndard.

Si encara no heu llegit el reglament del joc estàndard, us convidem a fer-ho i a jugar-hi. Si ho preferiu, podeu veure un vídeo explicatiu de cinc minuts, que podeu complementar amb la presentació (en PowerPoint i PDF). Trobareu tots els materials al web treulallengua.cat.

En la versió **5×5**, diversos grups d'alumnes jugaran la seva partida en competició amb els altres grups i, en acabar, es compararan les puntuacions obtingudes. La situació ideal és tenir grups de 5 jugadors o tan propers a 5 com sigui possible, i sempre és millor fer algun grup de 6, on 2 alumnes juguen junts, que no pas grups més petits, de 3 o 4 jugadors.

És molt interessant que durant la primera ronda o les dues primeres rondes (o, fins i tot, durant tota la partida), les **cartes de successos** siguin idèntiques per a tots els grups, de manera que la diferència entre els grups només aparegui en la seva situació inicial i en la manera en què discuteixen i apliquen les **cartes d'acció**.

Cal tenir en compte que els alumnes d'un mateix grup juguen cooperativament entre ells, com ja sabreu del joc estàndard, i en aquesta versió **5×5** només competeixen amb els altres grups; el caràcter cooperatiu del joc es manté dintre del grup.

Components

Doneu una còpia del joc a cada grup, amb els components ja separats (cartes de persona, cartes de successos, cartes d'acció, daus, etc.).

Com a mínim la baralla de **cartes de successos** ha d'estar preparada de bell antuvi, tal com hem dit abans: les 6 primeres cartes de la baralla de successos haurien de ser les mateixes per a tots els grups (o les que calgui, en funció del nombre de rondes que vulgueu fer idèntiques per a tothom; recordeu que, amb 5 jugadors, a cada ronda es juguen 6 cartes de successos). Podeu reservar-les i fer que els jugadors barallin el carter i després les col·loquin a sobre de la pila o bé podeu preparar cada baralla abans de l'activitat.

Per facilitar el procés de preparar les cartes de successos de cada grup, una alternativa és anar projectant sobre la pantalla les 6 primeres cartes de successos a mesura que vagin sortint. D'aquesta manera tothom les veu a la pantalla i ens assegurem que tots els grups juguen, efectivament, la mateixa carta. Aquesta modalitat també permet al docent aprofitar per explicar més fàcilment el contingut científic de les cartes.

Per si el voleu, us hem creat un pdf amb unes cartes de successos ja preparades per a totes les rondes d'una partida. Hi hem posat les cinc rondes, però, evidentment, podeu fer-lo servir només per a la primera o les dues primeres, com us sembli millor, o crear el vostre propi pdf, és clar.

Si voleu afegir encara més elements en comú, podeu preparar altres components al vostre gust (repartir les cartes de persona igual en cada grup, preparar de bell antuvi també les cartes d'acció, preassignar els valors dels daus, etc.). Ara bé, cal tenir en compte que quants més elements es fixin, menys joc hi haurà i, alhora, més controlable serà la sessió.

Preparació i conducció de la partida

A l'hora d'explicar com es juga, acostuma a ser més eficaç ensenyar els moviments alhora que es donen les explicacions pertinents. Com que les primeres cartes de successos seran les mateixes per a tothom, podrem fer la primera ronda simultàniament en totes les taules, mostrant el joc; a partir de la segona ronda, els alumnes ja podran jugar sols.

Pautes per als temps d'inici de la partida

Cal repartir les cartes de persona, llançar i repartir els daus inicials i repartir les cartes d'acció. Fins aquí només us ha calgut explicar la carta de persona, l'ús dels daus, els conceptes d'*equilibri*, el codi de color dels daus, els daus negres i les alteracions greus.

Un cop tothom té la seva persona i la seva carta d'acció deixeu-los un temps prudencial per aplicar les cartes d'acció inicials. Haureu d'explicar els símbols de les cartes i posar-ne algun exemple. Insistiu en el fet que les cartes d'acció es juguen sobre els altres jugadors.

El següent pas serà iniciar la primera ronda, reveleu la primera carta de successos, que serà la mateixa a totes les taules (o mostreu-la a la pantalla si feu servir el pdf que us hem facilitat), i expliqueu com aplicar-la. Feu-ho amb les sis cartes de la primera ronda. En preparar les cartes abans de l'activitat, escolliu bé aquestes sis cartes perquè hi aparegui un màxim de situacions diferents (daus que s'apugen, daus que s'abaixen, nous daus, alguna epidèmia o infecció, el concepte *allunyar-se del equilibri*, etc.).

Finalment, feu un recompte de daus en equilibri i repartiu les noves cartes d'acció. A partir d'aquí, cada grup ja hauria de poder jugar pel seu compte.

I si un grup perd?

Essent un joc cooperatiu on es pot perdre de manera fortuïta en qualsevol moment, hi ha la possibilitat que un dels grups perdi la partida i quedi eliminat abans que s'acabi l'activitat. És una situació que hem de preparar amb antelació. El caràcter del grup pot influir en la resposta; nosaltres només us donarem algunes idees:

- La «persona» que causa la derrota queda eliminada però no el grup, la partida continua i aquell grup té una persona menys.
- No es posa límit al número d'AG que es poden rebre; a més, quedar-se sense daus negres no fa perdre la partida. Al final de la partida, les AG per sobre del límit habitual compten doble de cara a puntuar (-2, en lloc de -1).
- El grup eliminat reinicia el joc i juga una nova partida. No participa en el recompte final per veure el grup que millor ho fa, òbviament.
- Si una «persona» rep una AG per sobre del seu límit, en comptes d'afegir-se-la, es treu una AG d'una persona en tots els altres grups.

Només és un joc

L'adaptació del joc a les vostres necessitats no us hauria d'impedir retocar, revisar, ignorar i afegir normes. El joc està provat i dissenyat per ser un joc divertit i equilibrat per al públic en general, però en la vostra aula, les regles les feu vosaltres!