



## INSTRUCCIONS

[ 1 ]

“**Sota Pressió, El Joc**” està pensat per a grups de 8 a 30 jugadors, de 9 anys en endavant, on tothom participa simultàniament tractant de descobrir qui és qui i d'influir en la opinió dels altres durant 15 a 45 minuts.

*Advertència: tens a les teves mans les instruccions d'un joc senzill però profund, ideal per a trobades de petits i grans grups. Les instruccions procuren respondre qualsevol dubte per tal que tot funcioni perfectament des de la primera partida. Per això és recomanable llegir-les poc a poc i amb cura un parell de vegades.*

### OBJECTIU

En el joc, els participants formen part de dos grans grups: els els **Campaners** i els **Estudiants responsables**.

L'objectiu dels **Campaners** és **convèncer** als **Estudiants responsables** perquè facin campanya amb ells.

L'objectiu dels **Estudiants responsables** és descobrir i **expulsar** del joc als **Campaners**.

### COMPONENTS DEL JOC

30 cartes amb els següents rols:

- 1 Carta resum *Profe*
- 4 *Campaners/es*
- 19 *Estudiants responsables*
- 1 *Delegat/da*
- 5 Rols addicionals

### PREPARACIÓ

Els participants seuen formant una rotllana per facilitar que tots es puguin veure les cares sense problemes.

Els jugadors decideixen qui serà el moderador del joc. L'escollit assumirà el paper de *Profe* i agafarà la seva carta resum. El *Profe* no forma part de cap dels dos grups i s'encarrega de dirigir el joc i organitzar les votacions. És recomanable que el moderador sigui algú que conegui la dinàmica del joc i els rols que hi participen.

El *Profe* compta el número de participants i selecciona les cartes necessàries per a la partida (tal com es descriu a la taula que trobem a continuació). Les barreja i en dóna una a cada participant. Per exemple, per 17 participants seleccionaria 1 *Delegat*, 3 *Campaners* i 12 *Estudiants responsables*.

PARTICIPANTS	PROFE	DELEGAT	CAMPANERS	ESTUDIANTS RESPONSABLES	ROLS ADDICIONALS *
8	1	1	2	4	1
9	1	1	2	5	1
10	1	1	2	6	1
11	1	1	2	7	1
12	1	1	2	8	1
13	1	1	2	9	1
14	1	1	2	10	2
15	1	1	2	11	2
16	1	1	3	11	2
17	1	1	3	12	2
18	1	1	3	13	2
19	1	1	3	14	3
20	1	1	3	15	3
21	1	1	3	16	3
22	1	1	3	17	3
23	1	1	4	17	3
24	1	1	4	18	4
25	1	1	4	19	4
26	1	1	4	20	4
27	1	1	4	21	4
28	1	1	4	22	5
29	1	1	4	23	5
30	1	1	4	24	5

\* Número màxim de Rols addicionals a utilitzar.  
Només utilitzar quan es domini el joc, substitueixen a Estudiants responsables.

A les primeres partides, per facilitar la comprensió del mecanisme del joc, es recomana fer servir només els rols de *Campaner*, *Delegat* i *Estudiant responsable*. Quan es tingui experiència es poden afegir Rols addicionals per augmentar-ne les possibilitats estratègiques, en aquest cas, i seguint amb l'exemple de 17 participants, es podrien seleccionar 1 *Delegat*, 3 *Campaners*, 10 *Estudiants responsables* i 2 Rols addicionals.

Els participants mirin discretament la seva carta procurant que ningú més la pugui veure i la guarden durant la resta de la partida. **La carta no podrà ser revelada** en cap moment a no ser que el *Profe* així ho indiqui. D'aquesta manera s'assegura que cap participant conegui el rol dels altres jugadors i que l'hagin d'esbrinar durant el joc.

## MECANISME DEL JOC

El joc es divideix en diverses rondes que es van repetint fins que un dels dos bàndols assoleix el seu objectiu i obté la victòria. A la vegada, cada ronda es divideix en dues fases: la fase de pati i la fase de debat. Durant el pati els *Campaners convencen* (eliminen) a un *Estudiant responsable*. Durant la fase de debat els *Estudiants (Estudiants responsables i Campaners) expulsen* (eliminen) a un dels participants, confiant que sigui un dels *Campaners*.

A més, entre els *Estudiants responsables* n'hi ha un de més important, el *Delegat*. Aquest, durant l'hora del pati, i per indicacions del *Profe*, anirà descobrint, un a un, quins *Estudiants* són *Estudiants responsables* i quins són *Campaners*.

Per començar el joc i crear un clima adequat per començar la partida el *Profe* narra una història:

*“Ens trobem un matí qualsevol a una aula de 2n d'ESO d'una escola perduda on hi ha uns alumnes que només pensen en fer campana. Com que no estan massa convençuts de voler assumir els riscos ells sols intenten convèncer a altres companys i companyes perquè els acompanyin”.*

## Fase de pati

Tots els participants tanquen els ulls. El *Profe* crida en veu alta als *Campaners*, aquests obren els ulls i es reconeixen entre ells. Han de decidir ràpidament, i en silenci, qui serà l'estudiant **convençut** i assenyalar-lo. El *Profe* en pren nota i dóna per acabada la intervenció dels *Campaners* que han de tornar a tancar els ulls. Seguidament el *Profe* demana al *Delegat* que obri els ulls. Aquest assenyala a un participant i el *Profe* li indica amb gestos, i en silenci, si el seleccionat és o no és un *Campaner*. El *Delegat* torna a tancar els ulls i, d'aquesta manera, la fase de pati es dóna per finalitzada.

La història, relatada pel *Profe*, podria continuar així:

*“És l'hora del pati (ara que tothom tanqui els ulls) els Campaners volen convèncer a algun dels Estudiants responsables per a la seva causa. Només els Campaners, obriu els ulls! Sense fer cap soroll, reconeixeu-vos entre vosaltres i assenyaieu a l'Estudiant responsable que vulgueu convèncer. Campaners, tanqueu els ulls! Ara és el torn del Delegat, obre els ulls! Assenyaia a un estudiant i t'indicaré, amb senyes, si és o no és un Campaner. Delegat, tanca els ulls! Ara, que tothom obri els ulls!”*

## Fase de debat

En aquest moment el *Profe* mostra a tots els participants quin ha estat l'*Estudiant convençut*, aquest ensenya la seva carta i és eliminat del joc (no podrà fer cap comentari fins al final de la partida).

Per iniciar el debat el *Profe* pregunta als participants:

*“Qui creieu que és un Campaner?”*

Durant el debat es poden fer servir arguments de tot tipus per acusar-se els uns als altres (jo he sentit que es movien per aquí, aquest fa una cara rara...), i fins i tot fer veure que un té un rol que en realitat no té (jo sóc el *Delegat* i sé que ells dos són *Campaners*...), però en cap cas es pot ensenyar la pròpia carta. Evidentment els *Campaners* intentaran passar desapercebuts i acusar a algun dels *Estudiants responsables*, especialment a qui pensin que és el *Delegat*. Aquest juga un paper especial ja que és l'únic dels *Estudiants responsables* que pot conèixer la veritable identitat d'algun dels participants. Si aconseguix identificar a algun dels *Campaners* pot intentar avisar a la resta d'*Estudiants responsables* perquè expulsin el *Campaner*. Cal recordar, però, que no hi ha cap manera d'assegurar-se que un participant és realment qui diu ser.

Passats uns minuts el *Profe* comença una votació per decidir qui serà l'*Estudiant expulsat*:

*Ara és l'hora d'escollir. Votacions!*

Es realitza una votació entre tots els *Estudiants* que no han estat eliminats de la partida (tant *Campaners* com *Estudiants responsables*) per decidir qui serà "l'*Estudiant*" expulsat. En cas d'empat es repetirà la votació, i si l'empat persisteix, el participant situat a l'esquerra de l'últim *Estudiant* convençut decidirà amb el seu vot qui és el jugador expulsat. L'**expulsat** és eliminat del joc, i mostra la seva carta als altres participants (no podrà fer cap comentari fins al final de la partida).

Es dóna per finalitzada la fase de debat i d'aquesta manera acaba la primera ronda. El *Profe*, de nou, demana que tots els participants tanquin els ulls, iniciant la fase de pati de la següent ronda, i el joc continua fins que tots els *Estudiants responsables* han estat convençuts o tots els *Campaners* han estat expulsats.

## FINAL DE LA PARTIDA

---

Els ***Estudiants responsables*** guanyen la partida si expulsen a tots els *Campaners*.

Els ***Campaners*** guanyen la partida si convencen a tots els *Estudiants responsables*.

## RESUM DEL JOC PER AL PROFE

---

### INTRODUCCIÓ:

1. El jugador amb més experiència escull el paper de *Profe*. Compta el número de participants, selecciona les cartes, les remena i en dona una a cada participant. Cada jugador la mira de forma individual i la deixa boca avall sobre la taula. El *Profe* ha de recordar quin és el rol de cada participant.
2. El *Profe* introdueix el joc utilitzant la següent història:  
*“Ens trobem un matí qualsevol a una aula de 2n d'ESO d'una escola perduda on hi ha uns alumnes que només pensen en fer campana. Com que no estan convençuts de voler assumir els riscos ells sols intenten convèncer a altres companys i companyes perquè els acompanyin”.*

### RONDA:

3. Fase de pati.  
**Els estudiants se'n van al pati.** *Que tothom tanqui els ulls.* Tots els participants (excepte el *Profe*) tanquen els ulls.  
**Campaners, obriu els ulls.** Els *Campaners* obren els ulls, es reconeixen entre ells, trien quin dels *Estudiants responsables* volen convèncer i s'asseguren que el professor ho vegi.  
**Campaners, tanqueu els ulls.**  
**Delegat, obre els ulls.** Només el *Delegat* obre els ulls. Assenyala a un dels participants i el *Profe* li indica (per senyes, sense fer soroll i sempre dient la veritat) si aquella persona és o no un *Campaner*.  
**Delegat, tanca els ulls.**
4. Fase de debat.  
**La classe torna del pati. Que tothom obri els ulls.** Tothom obre els ulls i el *Profe* indica qui ha estat l'*Estudiant responsable* convençut pels *campaners*. Aquest revela la seva carta i és eliminat de la partida.  
**Qui creieu que és un Campaner? Debat.** Tots els *Estudiants* disposen d'uns minuts per a opinar, acusar a qui creguin que són els *Campaners* i exposar les raons que els ho fan pensar.  
**Ara és l'hora d'escollir. Votacions.** Els *Estudiants* no eliminats de la partida han d'escollir qui creuen que és un *Campaner*. Es realitza una votació i l'escollit és expulsat. Aquest revela la seva carta i és eliminat de la partida.

Es van succeint rondes fins que els *Campaners* convencin a tots els *Estudiants responsables* o els *Estudiants responsables* expulsin a tots els *Campaners*.

## ROLS ADDICIONALS (Opcional)

---

Per a jugadors amb certa experiència, i que busquin canvis en el desenvolupament de la partida, pot ser recomanable incloure algun d'aquests rols addicionals en substitució d'*Estudiants responsables*. A la taula de preparació es pot trobar el número màxim de Rols addicionals que es poden incloure en cada partida tenint en compte el número de participants:

**Influenciable:** *Estudiant responsable* que es deixa portar pel grup, de manera que durant la fase de debat tendirà a recolzar l'opinió de la majoria i votarà, sempre que sigui possible, a qui més vots tingui.

**Estudiant especialment responsable:** *Estudiant responsable* immune a ser convençut pels *Campaners*, de manera que si és el convençut durant la fase de pati no hi haurà cap participant convençut en aquella ronda, i el *Profe* així ho anunciarà a la resta de participants.

**Col·legues:** hi ha dues cartes de col·legues. Són dos *Estudiants responsables* i s'hauran de defensar entre ells, ja que si un d'ells és convençut o expulsat l'altre també ho serà. (Si s'afegeix aquest rol cal tenir present que han de ser dues les persones amb rol addicional *Col·lega*).

**Subdelegat:** *Estudiant Responsable* que en cas de ser expulsat pot escollir a un altre *Estudiant* que també serà expulsat. En aquesta ronda hi haurà dos *Estudiants* expulsats.

En cas que s'afegeixin Rols addicionals convé que el *Profe* conegui la identitat dels mateixos. Per fer-ho, durant la primera fase de pati, i després de conèixer els *Campaners* i el *Delegat*, demanarà a cadascun dels Rols addicionals afegits que obrin els ulls, sempre per separat, excepte en el cas dels *Col·legues*, que ho faran alhora per tal que es coneguin entre ells i es puguin defensar.

## GLOSSARI

---

**Estudiants:** participants del joc a excepció del *Profe*.

**Profe:** participant que dirigeix el joc. No forma part de cap dels dos bàndols.

**Campaner:** designat per la carta que li ha tocat. Coneix el rol dels altres *Campaners* i té com a objectiu convèncer i expulsar a tots els *Estudiants responsables*. Ha de mantenir en secret el seu rol.

**Estudiant responsable:** designat per la carta que li ha tocat. Només pot obtenir informació sobre el rol dels altres participants observant el seu comportament i escoltant els seus arguments. El seu objectiu és descobrir qui són els *Campaners* i expulsar-los. Ha de mantenir en secret el seu rol.

**Delegat:** designat per la carta que li ha tocat. *Estudiant responsable* que durant cada fase de pati podrà comprovar la veritable identitat d'un dels *Estudiants*. Ha de mantenir en secret el seu rol.

**Convençut:** *Estudiant responsable* escollit pels *Campaners* durant la fase de pati. És eliminat de la partida, mostra la seva carta a la resta de participants i ja no podrà intervenir en el joc.

**Expulsat:** *Estudiant* (tant pot ser *Estudiant responsable* com *Campaner*) escollit durant la fase de debat. És eliminat de la partida, mostra la seva carta a la resta de participants i ja no podrà intervenir en el joc.

Si ets educador o educadora i vols fer servir "**Sota Pressió, el Joc**" amb finalitats educatives consulta la web [www.sotapressio.info](http://www.sotapressio.info). Hi trobaràs informació sobre pressió de grup, materials per a treballar amb joves, i la **Guia pedagògica** de "**Sota Pressió, El Joc**", pensada especialment per a facilitar la inclusió d'aspectes educatius a les partides sense perdre'n la potencialitat lúdica

[www.sotapressio.info](http://www.sotapressio.info)

Material de suport de:



Un programa de:



Amb el suport de:



Generalitat de Catalunya  
Departament d'Acció Social i Ciutadania  
**Institut Català d'Assistència  
i Serveis Socials (ICASS)**