

Domus  
Ludens



# MANUAL D' AGENT LÚDIC



“El Suport de la Comissió Europea per a la producció d'aquesta publicació no constitueix una aprovació del contingut, el qual reflexa únicament les opinions dels autors i autores, i la Comissió no es fa responsable de l'ús que es pugui fer de la informació que conté.”

Aquest document està disponible en els següents idiomes:

Espanyol

Anglès

Alemany

Polonès

Català

Altres productes complementaris al manual poden ser consultats a la pàgina web del projecte: <https://www.domusludens-project.com/products/>

#### **Autoria:**

- David Ruiz, *Coordinador del Projecte Domus Ludens de la Fundació Resilis.*
- Maria Garrido, *Coordinadora d'Agents Lúdics de Fundació Resilis.*
- Ester Jiménez, *Coordinadora d'Agents Lúdics de Fundación Resilis.*
- Irene Kopetz, *Responsable d'Àrea Europa de Fundació Resilis.*
- Toni Viader, *soci fundador de 'La Juganera'.*
- Iris Hüwe, *Coordinadora d'Agents Lúdics de Für Soziales.*
- Milena Westermann, *Coordinadora de Für Soziales.*
- Marlene Flebbe, *Coordinadora d'Agents Lúdics de Für Soziales.*
- Paulina Chełstowska, *Coordinadora del Projecte Fundació Robinson.*
- Jakub Iwański, *Coordinadora del Projecte Fundació Robinson.*
- Jara Mena, *Coordinadora Projecte Domus Ludens, a nivell europeu.*
- Rosa Sitjes, *doctoranda a la Universitat de Girona (UdG).*
- Coral Gallardo, *doctoranda a la Universitat de Girona (UdG) i directora de Pis Assistit de Fundació Resilis.*
- Carme Montserrat, *Professora i investigadora de la Universitat de Girona (UdG).*
- Edgar Iglesias, *Professor i investigador de la Universitat de Girona (UdG).*

#### **Maquetació i disseny:**

Departament de Comunicació del Grup Plataforma Educativa.

#### **Avís legal:**



Ludic Agent Manual © 2022 by Resilis Foundation is licensed under CC by 4.0. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



# ÍNDICE

---

PRÒLEG I PRESENTACIÓ DEL MANUAL D'AGENT LÚDIC ..... 7

**Apartat 1. Introducció al projecte Domus Ludens ..... 7**

1. RESUM DEL PROJECTE ..... 9

**Apartat 2. El Manual d'Agent Lúdic ..... 13**

2. CONTEXTOS EN ELS QUALS APLICAR EL MANUAL D'AGENT LÚDIC..... 14

3. PER QUÈ NO JUGUEM?..... 18

4. PER QUÈ ÉS NECESSARI EL MANUAL D'AGENT LÚDIC? ..... 21

**Apartat 3. L'Agent Lúdic ..... 26**

5. LA FIGURA D'AGENT LÚDICO ..... 27

6. ELEMENTS QUE RECOLZEN LA TASCA DE LA PERSONA AGENT LÚDIC ..... 32

**Apartat 4. A jugar! ..... 34**

7. QUAN JUGAR? ..... 35

8. LA DINAMITZACIÓ DELS JOCS DE TAULA ..... 37

**Apartat 5. Experiències pràctiques ..... 48**

9. FULL DE RUTA PERQUÈ ELS I LES AGENTS LÚDICS ORGANITZIN UNA SESSIÓ DE JOC DE TAULA..... 49

10. RECURSOS..... 51

11. REFERÈNCIES..... 53



## PRÒLEG I PRESENTACIÓ DEL MANUAL D'AGENT LÚDIC

---

El present *Manual d'agent lúdic* s'ha elaborat en el marc del projecte «*Domus Ludens - La casa que juga*», finançat amb fons europeus.

Aquest projecte aborda la important qüestió i la promoció del dret al joc dels i les adolescents tutelades que viuen en recursos residencials del sistema de protecció. Tot i la importància que tenen per al seu desenvolupament i benestar, el dret a jugar sovint no es té prou en compte, i, per tant, no es prioritza.

El present Manual pretén contribuir a revertir aquesta situació convertint-se en un instrument per a la promoció i la implementació d'una cultura adequada de jocs de taula en aquests serveis. Per tant, el *Manual d'agent lúdic* es concep com una eina pràctica per al personal educatiu que ofereix suport als i les adolescents en qüestió.

Els i les educadores socials que utilitzin el Manual d'agent lúdic podran analitzar fàcilment el context i identificar les metodologies i els continguts clau a abordar, per tal d'usar eficaçment els jocs de taula i millorar el dret al joc i, en endavant, les habilitats i el benestar dels i de les adolescents tutelades en atenció residencial.

Des del projecte Domus Ludens es pretén que el *Manual d'agent lúdic* contribueixi a facilitar i materialitzar la integració no només dels jocs de taula, sinó també del joc actiu en el context dels serveis d'atenció residencial, la qual cosa ajudarà a generar més cohesió a partir de les vivències divertides que genera el fet de jugar.

Per a una implantació més eficaç del joc actiu i del dret al joc en contextos d'atenció residencial, recomanem a educadors i educadores que utilitzin aquesta guia conjuntament amb la *Guia de jocs de taula*.

**A gaudir de la guia i a divertir-se jugant! Les entitats sòcies del projecte Domus Ludens.**

**Segueix  
llegint!  
Aprenem a  
jugar junts  
y juntes!!!**





Domus  
Ludens



*Apartat 1*

# **INTRODUCCIÓ AL PROJECTE DOMUS LUDENS**

*Explorem breument aquest Projecte finançat per la UE!*

- ★ Resum del projecte
- ★ Productes Domus Ludens
- ★ Entitats sòcies del projecte





## RESUM DEL PROJECTE

El present **MANUAL D'AGENT LÚDIC** s'ha desenvolupat en el marc del projecte "Domus Ludens – La casa que juga", finançat per la Unió Europea.

**En què consisteix el Projecte Domus Ludens? Ara ho veurem.**

- » **Per què és important el projecte Domus Ludens? Perquè el projecte ens pot ajudar a jugar més i millor als serveis de protecció infantil.**

**Participar en activitats lúdiques i recreatives és un dret fonamental i global de nens, nenes i adolescents reconegut a l'Article 31** de la Convenció dels Drets de la Infància. En el passat, tant l'experiència pràctica como diversos estudis científics han subratllat la importància d'aquest dret, especialment pel que fa al desenvolupament individual durant la infància i l'adolescència. El joc actiu regular fomenta la creativitat i el comportament social, i reforça les capacitats cognitives i motores.



Tot i haver-se demostrat tot l'anterior, no sempre es té en compte l'especial importància del joc. Això, que afecta a la població en general, té també una especial incidència en la infància i l'adolescència que creix dins del sistema de protecció infantil i juvenil. Lamentablement, no sempre acaba sent una prioritat el jugar de manera creativa, diversa i adaptada en aquests contextos. No es tracta d'una cosa intencionada, sinó més aviat el resultat de la confluència de diferents elements. Per a poder jugar més i millor als serveis de protecció i impulsar una nova cultura on el jugar es prioritzi cal generar recursos i formacions orientades a aquesta finalitat

- » **Objectius del projecte Domus Ludens: Millorar el benestar a través del joc actiu!**

Domus Ludens significa «La casa que juga» en llatí. L'objectiu general del projecte és millorar el benestar subjectiu i l'adquisició d'habilitats personals entre joves en centres d'atenció residencial a través dels jocs de taula - En aquest projecte s'investigarà si el joc regular, estructurat i guiat per professionals exerceix un efecte positiu en el «benestar» d'aquest grup especialment vulnerable.

A més, el projecte examinarà detalladament quines habilitats cognitives, emocionals i socials poden reforçar-se positivament i abordar-se amb precisió jugant regularment a una selecció específica de jocs de taula.



## » Productes del projecte Domus Ludens

En el marc del projecte Domus Ludens s'elaboraran tres productes que es complementen entre sí:



La **Guia de jocs de taula** proporciona informació i orientació sobre **20 jocs** que, a més de ser divertits, s'han seleccionat específicament per a incidir en l'adquisició d'habilitats i en el benestar emocional d'adolescents acollits i acollides en el sistema de protecció, concretament als serveis d'atenció residencial.



El «**Manual d'agent lúdic**», que es presenta en aquest document, i on es tracten metodologies i continguts dirigits específicament al personal educatiu dels centres d'atenció residencial, per tal que usin eficaçment els jocs de taula per a millorar les habilitats i el benestar dels i les adolescents tutelades.



**Avaluació de l'impacte dels jocs de taula en el benestar i l'adquisició d'habilitats entre adolescents tutelats i tutelades en atenció residencial.** Aquest estudi incorpora els resultats i les conclusions de diversos projectes pilot realitzats en el marc de l'associació del projecte Domus Ludens. Els i les educadores formades com a agents lúdics van plasmar els seus coneixements en la implantació d'espais estructurats de jocs de taula per a adolescents en situació de tutela. En aquest document podem veure els resultats i les conclusions de l'avaluació.

Tots els productes poden descarregar-se gratuïtament a:  
<https://www.domusludens-project.com>



## Domus Ludens, un projecte finançat per la Unió Europea



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

“Domus Ludens – La casa que juga” és un projecte europeu finançat pel programa Erasmus+ de la UE, destinat a donar suport a activitats en l'àmbit de l'educació, la formació, la joventut i l'esport.

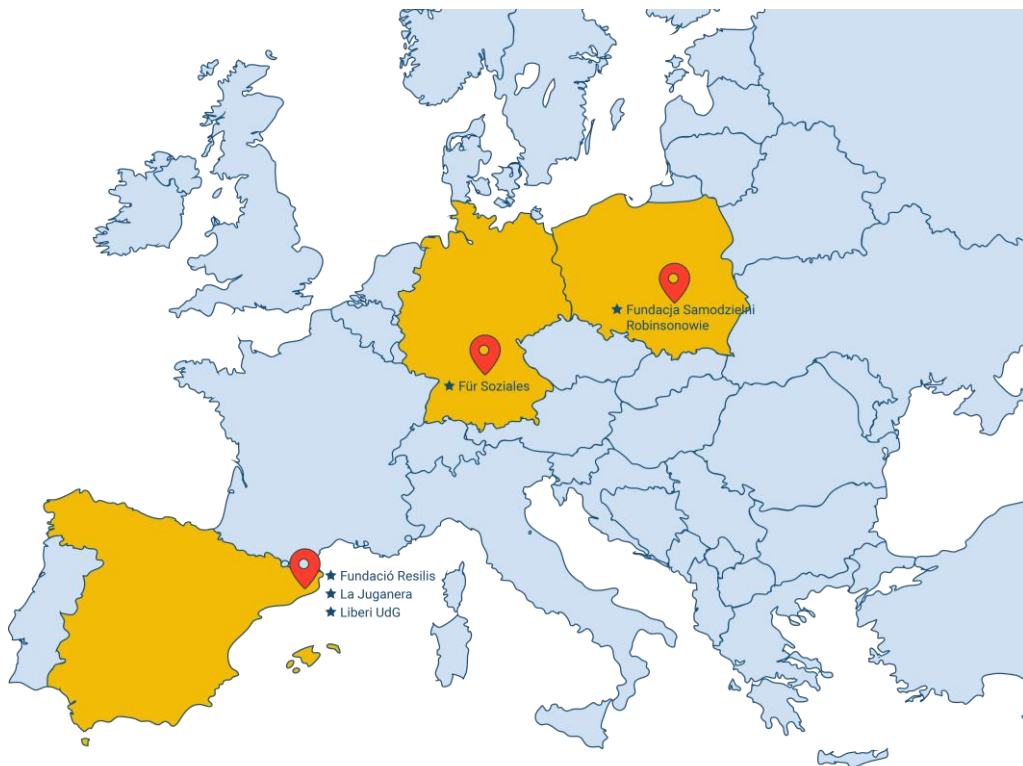
Si desitja més informació sobre el programa Erasmus+ a España, visiti la següent pàgina web: [Pàgina web nacional del programa Erasmus+](#)

## Qui som? L'associació del projecte Domus Ludens

L'associació Domus Ludens està formada per 5 entitats que desenvolupen la seva tasca a tres països membres de la Unió Europea: Espanya, Alemanya i Polònia. Aportem una valuosa experiència en quatre camps principals:

- 1) L'atenció residencial en l'àmbit de la infància i l'adolescència en el sistema de protecció;
- 2) El món dels jocs de taula, des d'una perspectiva tant pràctica como teòrica;
- 3) Les recerques i avaluacions científiques en l'àmbit educatiu i d'atenció a la infància i;
- 4) L'experiència en l'execució de projectes finançats con fons europeus.

Aquesta associació està integrada per les següents organitzacions:



### » Fundació Resilis (Espanya)

La seva missió principal és la gestió i el desenvolupament de projectes, programes o serveis per a la infància i l'adolescència en situació o en risc d'exclusió social, principalment a Catalunya. La Fundació Resilis gestiona centres d'atenció residencial per a nens, nenes i adolescents i ofereix suport a les famílies amb un enfocament centrat en la comunitat.

<http://www.resilis.org>

**R3**silis  
Fundació



- » **FÜR SOZIALES** forma part d'una gran organització de benestar infantil i juvenil (S&S gemeinnützige Gesellschaft für Soziales mbH), amb més de 40 anys d'experiència.

Aquesta organització sense ànim de lucre alemanya presta serveis a clients i administracions tant en centres d'atenció residencial com en entorns d'atenció ambulatoria a la ciutat d'Hamburg. A més, FÜR SOZIALES ofereix una àmplia gama de serveis addicionals, com assistència familiar socioeducativa o assessorament i formació en l'àmbit de la violència domèstica i l'assetjament, així com ofertes orientades a la pràctica en el marc de l'assistència per a la integració.

<https://www.fuersoziales.de/>



**Fundacja Samodzielni Robinsonowie** és una organització polonesa sense ànim de lucre centrada en la joventut fundada l'any 2014 per a donar suport a joves en risc d'exclusió social.

La Fundacja Samodzielni Robinsonowie desenvolupa i dirigeix programes destinats a joves procedents d'institucions i llars d'acollida, per tal d'ajudar-los a realitzar una transició reeixida de l'atenció institucional a una vida independent.

<https://www.fundacjarobinson.org.pl/>



- » **Liberi (Universitat de Girona)** és un grup d'investigació en infància, joventut i comunitat dirigit per la Dra. Carme Montserrat i el Dr. Pere Soler. Forma part de l'Institut d'Investigació Educativa (IRE) de la Universitat de Girona (Catalunya, Espanya). El treball i les accions d'aquest grup de recerca es centren en les polítiques d'infància i joventut; prestant especial atenció a les situacions de vulnerabilitat que pateixen alguns infants i adolescents i aprofundint en el desenvolupament comunitari que pot possibilitar el desplaçament de polítiques públiques específiques.

<https://www.udg.edu/liberi>



- » **La Juganera** és una cooperativa sense ànim de lucre especialitzada en jocs de taula, el seu principal objectiu és promoure la cultura del joc com a oci saludable i com a eina d'educació innovadora. La Juganera té una botiga física i una botiga online de jocs de taula, on també s'imparteix formació sobre Game-based learning, és a dir, aprenentatge amb jocs. A més, també creen i desenvolupen els seus propis jocs.

<https://lajuganera.cat/>





Domus  
Ludens



*Apartat 2*

# **EL MANUAL D'AGENT LÚDIC**

*Motius pels quals és important:*

- ★ Context;
- ★ Per què no juguem més?
- ★ Per què és necessari?

# 2

## CONTEXTOS EN ELS QUALS APLICAR EL MANUAL D'AGENT LÚDIC

*El Manual d'agent lúdic s'ha concebut específicament pel seu ús en entorns d'atenció residencial, i la població concreta a qui va destinat és l'adolescència que forma part del sistema de protecció.*

En un principi, aquest *Manual d'agent lúdic* pot resultar útil a qualsevol persona interessada en adquirir coneixements sobre la millor manera d'implantar amb èxit una cultura de jocs de taula entre adolescents, però ha estat dissenyat concretament per la seva utilització en un context bastant específic: per a educadors i educadores que proporcionen suport a adolescents que formen part del sistema de protecció, en especial els que viuen en centres d'atenció residencial.



### ■ CENTRES D'ATENCIÓ RESIDENCIAL

Els centres d'atenció residencial formen part dels serveis de protecció a la infància i estan concebuts per a atendre i protegir els drets de la infància. Referent a això, la Convenció de les Nacions Unides de 1989 sobre els Drets de la Infància<sup>1</sup> (CDN) és el principal document de referència que tracta els drets de nens, nenes i adolescents i abasta una àmplia gamma de qüestions que s'apliquen als sistemes de protecció.

La Convenció sobre els Drets de la Infància estableix que totes les persones han de créixer amb una família que les vulgui i les cuidi. En cas que això no sigui possible, l'Article 20 de la Convenció recull que els Estats han de garantir, mitjançant les seves lleis nacionals, una cura alternativa per a la infància privada temporalment o permanentment del seu medi familiar. Per tant, al treballar amb nens, nenes i adolescents en centres d'atenció residencial hem de prestar «deguda consideració» a la CDN.

Hi ha quatre articles a la CDN l'aplicació dels quals resulta fonamental als centres d'atenció residencial:

1. La no discriminació (Article 2).
2. L'interès superior del nen i la nena (Article 3).



<sup>1</sup> Assemblea, U.N., 1989

3. El dret a la supervivència i al desenvolupament (Article 6);
4. El dret a ser escoltat/ada (Article 12).

L'assistència residencial és una "cura proporcionada en qualsevol entorn col·lectiu no familiar. Inclou una àmplia varietat de formats adaptats a les diferents necessitats i característiques de les seves persones usuàries, així com llocs segurs per a l'atenció d'emergència i tots els altres centres d'acolliment residencial a curt i llarg termini, llars funcionals<sup>2</sup> incloses". Aquests són els centres als quals ens referim en el nostre projecte.



L'objectiu principal dels centres d'atenció residencial és garantir una atenció adequada a les necessitats de cada nen i nena, tant biològiques com afectives i socials, en un entorn de seguretat i protecció, així com potenciar les experiències d'aprenentatge i l'accés als recursos socials en les mateixes condicions que qualsevol altra persona de la seva edat. L'acollida en centres residencials ha de ser una solució temporal, amb l'objectiu de reintegrar al nena, la nena o l'adolescent en la seva família o, si això no és possible, trobar un tipus d'acolliment familiar adequat.

### Característiques principals de l'atenció residencial:

- \* Atén les necessitats de la infància i la joventut fins a la majoria d'edat, després de la qual passen a un altre recurs per a treballar la seva independència.
- \* Es presta suport professional les 24 hores del dia, los 365 dies de l'any.
- \* És un tipus d'atenció formal, cosa que significa que ha de ser ordenada per un organisme administratiu o una autoritat judicial competent.
- \* Ha de centrar-se en l'enfocament individual en el nen o nena i ha de donar-li l'oportunitat d'establir un vincle amb una persona cuidadora específica. Per tant, funciona a través d'un projecte educatiu individualitzat.
- \* La intervenció dels i les professionals consisteix en promoure el benestar integral de la infància, tant a nivell individual com en el conjunt de la societat, cosa que inclou la relació amb la seva pròpia família.



<sup>2</sup> United Nations General Assembly, 2010, p. 6



Els centres d'atenció residencial són **la llar de la infància i l'adolescència tutelada**. Per això, les activitats s'organitzen per a generar una vida quotidiana el més normalitzada possible.

- » Els horaris s'organitzen principalment per a promoure les rutines diàries, que es consideren necessàries per al desenvolupament del benestar, les habilitats i la normalització.
- » Així mateix, la organització dels espais és el més similar possible a la d'una casa familiar convencional. En els centres d'atenció residencial, nens, nenes i adolescents gaudeixen d'espais compartits i individuals, com el menjador i el dormitori, encara que això pot variar en cada cas concret. En alguns centres d'atenció residencial, pot ser que els nens, nenes i adolescents hagin de compartir habitació.

## ■ INFÀNCIA I ADOLESCÈNCIA EN ATENCIÓ RESIDENCIAL

---

Els centres d'atenció residencial són llocs molt diversos i heterogenis, amb un col·lectiu d'atenció també diversos. En la majoria dels casos la manca de cuidadors que poden satisfer les seves necessitats i drets i/o un entorn familiar danyat i/o inadequat obliga a les autoritats a intervenir i a instar la mesura d'acolliment residencial en institució de manera temporal. En els últims anys, en aquests serveis s'ha produït un increment important en l'atenció i suport a la infància i l'adolescència en trànsit migratori sense referents familiars.

«En concret, els nens, les nenes i/o adolescents poden haver estat víctimes de maltractament físic, psicològic i emocional o d'abandonament; haver estat objecte, directament o indirectament, de conductes que afectin greument la seva seguretat o al seu equilibri emocional; o bé tenir un comportament que pugui afectar la seva salut, seguretat, formació, educació o desenvolupament, sense que la persona cuidadora s'oposi o tingui capacitat per a modificar aquesta situació<sup>3</sup>».

---

<sup>3</sup> Calheiros; Garrido, Lopes; Nunes Patrício (2015): Children and Youth Services Review 55 p.159-169





L'adolescència és un període de transició entre la infància i l'edat adulta, que transcorre entre els 11-12 anys i els 18-20 anys. Es tracta d'una etapa del cicle vital que implica molts canvis<sup>4</sup>. Els i les adolescents són una població vulnerable que ingressa als centres després d'haver patit una situació d'abandonament o maltractament a la seva família d'origen y des de contextos socioeconòmics d'una alta fragilitat. El dany emocional associat a aquestes situacions acaba afectant el desenvolupament de competències transversals bàsiques, i molts adolescents poden presentar:

- » **Dificultats a nivell relacional i emocional**, com impulsivitat, dificultats de sociabilitat i de regulació emocional, etc.
- » **Dificultats cognitives i educatives**. Molts dels i les adolescents ateses en el sistema de protecció presenten problemes de dèficit d'atenció. A això, s'hi afegeix que en moltes ocasions van patir retards en la seva educació bàsica i interrupcions periòdiques en la seva formació. A totes aquestes dificultats el sistema escolar no sempre és capaç de donar una resposta adequada.
- » **Problemes socioeconòmics**. En molts casos, el seu entorn familiar trobem dificultats econòmiques importants i risc de pobresa. En conjunt, els contextos d'origen a nivell social, educatiu i formatiu dificulten la seva plena integració social i la seva plena participació en la comunitat.
- » **Problemes de salut**. L'exposició a diferents tipus de negligència i tractes inadequats s'acaben traduint en una major prevalença de problemes de salut. Les dificultats emocionals associades solen provocar problemes de salut com l'ansietat. En alguns casos, aquests/es adolescents presenten discapacitats físiques o mentals i problemes conductuals.
- » A més, cal assenyalar que una part creixent d'ells i elles **són adolescents estrangers/es en trànsit migratori sense referents adults**.

---

<sup>4</sup> Moreno & Del Barrio (2005)

# 3

## PER QUÈ NO JUGUEM?

### ***Per què juguem tan poc? Avui en dia, els i les adolescents no juguen prou als centres d'atenció residencial. Què ens passa?***

Existeixen nombrosos motius pels quals el joc passa a un segon pla en la vida quotidiana i és un recurs infrautilitzat en els centres d'atenció residencial. En el marc del projecte Domus Ludens i en el procés d'elaboració d'aquest Manual d'agent lúdic vam preguntar a un ampli ventall d'educadors i educadores dels nostres centres i vam tractar d'esbrinar quins elements identificaven com a obstaculitzadors a l'hora de jugar d'una manera més o menys habitual.

Es va constatar que cal distingir entre els supòsits atribuïbles a adolescents i les raons que el personal educatiu considera rellevants. No obstant, hi ha algunes raons i obstacles que podem classificar en categories centrals.

A continuació, es presenta un resum i una categorització de les barreres més comunes que s'haurien de tractar per a generar una dinàmica de joc en els centres d'atenció residencial.







#### **Marc institucional i temps disponible:**

Les tasques del dia a dia limiten en gran mesura el temps disponible per a jugar. A aquesta atapeïda llista d'encàrrecs i activitats cal sumar-hi les limitacions de personal, els registres tècnics i burocràtics propis dels serveis, les coordinacions internes i externes,... Tot això acaba provocant que el temps per a jugar passi a un segon plan.



#### **Motivació:**

Totes aquestes condicions generals poden repercutir en la motivació tant de les i dels adolescents como del personal educatiu. La motivació es veu afectada pels factors d'estrès externs i interns que es donen en els serveis: motivar i inspirar perquè es jugui requereix un entorn relaxat.

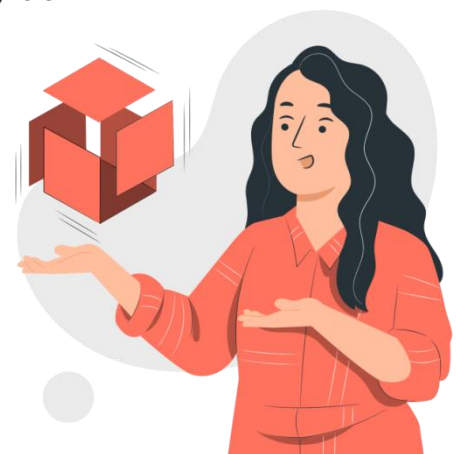
	<p><b>La formació del personal:</b></p> <p>El programa formatiu del personal educatiu no inclou una temàtica pròpia sobre jocs de taula moderns ni proporciona explicacions sobre com dinamitzar activitats lúdiques. Això accentua encara més la importància de l'automotivació i de les competències adquirides per part de cadascú.</p>
	<p><b>Socialització:</b></p> <p>Per a molts adolescents que viuen avui en dia en acolliment residencial, el joc no va ser una forma de socialització prèvia i no era una part natural i regular de la seva infància. Motivar-los perquè comencin a jugar durant la seva adolescència pot suposar un repte, ja que és possible que no hagin tingut cap experiència al respecte.</p>
	<p><b>Situacions de crisi:</b></p> <p>Els nois i noies en acolliment residencial poden viure situacions de crisi associades a la seva història personal, al seu futur, a les dificultats de regulació emocional i a la pròpia convivència. Aquestes crisis no faciliten que hi hagi un clima i un context favorable al joc. Encara que seria especialment important, en aquest cas, el joc es converteix a vegades en un assumpte secundari perquè l'atenció se centra en la gestió i l'atenció de les crisis.</p>
	<p><b>Models de joc antiquats:</b></p> <p>Sovint seguim models de jocs antiquats, perquè no en coneixem d'altres i sentim més seguretat amb aquests. Per a aprendre jocs nous i estimulants i ensenyar-los als nois i noies es necessita motivació, temps, coneixements, pràctica i valor. En moltes circumstàncies existeix la tendència de jugar una i altra vegada als mateixos jocs que ja es coneix. Això impedeix nous processos d'aprenentatge i no crea un nou interès o, fins i tot, pot reforçar un rebuig.</p>

## Elements obstaculitzadors del joc segons el personal educatiu.

- \* Necessitem condicions ideals per a jugar i no les tenim.
- \* Els nois i noies que atensem poden presentar dificultats i manca de competències per a jugar.
- \* Les partides són massa llargues i difícils d'entendre.
- \* Els jocs generen una agitació excessiva i alteren la dinàmica, poden acabar essent un focus de conflicte.
- \* Als nois i noies no els hi agraden els jocs, els semblen avorrits o poc interessants.
- \* Els jocs de taula no poden competir amb les pantalles.
- \* Els jocs de taula són cars.
- \* No tenim temps per a jugar.
- \* Jugar és una pèrdua de temps.
- \* Ja tenim moltes activitats programades.
- \* Les peces es perden i/o s'espantllen.
- \* Els jocs són difícils d'explicar.
- \* Els nois i noies no saben perdre, no ho gestionen bé emocionalment.

*Vist l'anterior, podem preguntar-nos quins d'aquests obstacles són dificultats reals i quins són prejudicis. Els primers els superarem proporcionant eines útils, formació i creant contextos facilitadors. Els segons, els canviarem canviant la nostra mirada i la nostra actitud.*

*És important ressaltar que no hi ha condicions perfectes, i que aquestes no són necessàries per començar a jugar als centres d'atenció residencial. Més aviat, allò important és prendre consciència d'aquests obstacles i fer-ho el millor possible. Sovint, la motivació individual permet superar les dificultats mencionades anteriorment.*



# 4

## PER QUÈ ÉS NECESSARI EL MANUAL D'AGENT LÚDIC?

### QUÈ APORTA AQUEST MANUAL?

- Promoció de la cultura del joc de taula en els entorns d'atenció residencial. El joc és un dret a prioritzar, podem jugar més i millor.

***El pilar del Manual d'agent lúdic és la promoció dels drets de la infància i l'adolescència i, concretament, el dret al joc en el context dels centres d'atenció residencial que formen part dels sistemes de protecció.***

Jugar i realitzar activitats recreatives és també un dret fonamental i global dels nens, nenes i adolescents recollit a l'Article 31 de la CDN:

#### » Article 31

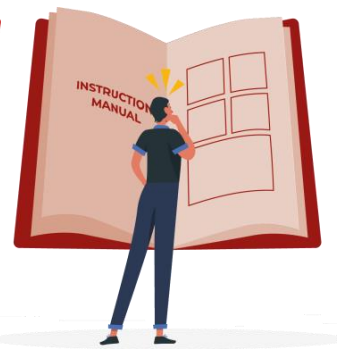
1. Els Estats Part reconeixen el dret de la infància al descans i l'esplai, al joc i a les activitats recreatives pròpies de la seva edat i a participar lliurement en la vida cultural i en les arts.
2. Els Estats Part respectaran i promouran el dret de la infància a participar plenament en la vida cultural i artística i propiciaran oportunitats apropiades, en condicions d'igualtat, de participar en la vida cultural, artística, recreativa i d'esbarjo.

Tant l'experiència pràctica com diversos estudis científics han subratllat la importància d'aquest dret, especialment pel fa al desenvolupament individual del nen i la nena. El joc és una part essencial del desenvolupament infantil i ajuda a que cada nen i nena tingui una infància sana, tant a nivell físic com emocional. El joc actiu regular fomenta la creativitat i el comportament social, i reforça les capacitats cognitives i motores.

### ■ L'OPORTUNITAT QUE BRINDEN ELS JOCS DE TAULA

***El Manual d'agent lúdic destaca l'oportunitat que brinden els jocs de taula, al constituir una gran opció per a promoure el dret al joc en contextos d'atenció residencial.***

En los centres d'atenció residencial on la vida conjunta i les diferents circumstàncies personals dels nois i noies poden suposar reptes en la seva convivència i desenvolupament general, los jocs de mesa poden oferir una



excel·lent oportunitat per a jugar i així promoure ocasions per a **descobrir-nos de manera diferent, construir històries i redefinir relacions**.

Es tracta d'aspectes clau que s'han de promoure en el context dels centres d'atenció residencial per a estimular un bon ambient al servei que fomenti el benestar i el desenvolupament de les habilitats dels i les adolescents.

» **Re-trobar-nos.**

Una trobada pot definir-se com «*la reunió conscient de persones per un motiu, que influeix en la manera de sentir, de pensar i de donar sentit al món*<sup>5</sup>». Referent a això, un joc de taula és una oportunitat per a estar junts de manera diferent, una experiència significativa que es deriva de compartir un espai i un temps a través d'una activitat divertida. Gràcies a la seva durada, generalment curta, a les seves estructures internes i al seu objectiu clar (passar-s'ho bé), els jocs de taula permeten reunir-se de manera significativa, con un propòsit i una intenció.

» **Construir històries.**

Una partida d'un joc de taula és també una història. Com a tal, una victòria o una derrota constitueixen només una part de la història, no l'objectiu final. Ser testimoni de l'espectacular ratxa de victòries d'algú o de la seva increïble mala sort, prendre decisions interessants, provar estratègies atrevides i innovadores... és col·laborar en la creació d'aquesta història i, per tant, també contribueix a aprendre i desenvolupar noves habilitats. Al ser una de les persones creadores de la història, la diversió, l'emoció i el fluir de la situació són sempre més importants que el simple fet de guanyar.

» **Redefinir relacions.**

Els jocs de taula faciliten la creació de noves relacions i l'enfortiment dels vincles ja creats.

Aquest tipus de jocs poden ser un mitjà per conèixer aspectes dels altres que poden ser inaccessibles d'altres maneres.



<sup>5</sup> Priya Parker, The Art of Gathering: How We Meet and Why It Matters

## ■ JOCS DE TAULA PER A MILLORAR HABILITATES

### ***El Manual d'agent lúdic reconeix la capacitat dels jocs de taula per a treballar i millorar habilitats.***

Els jocs són experiències d'aprenentatge profundes. El seu caràcter immersiu, la vinculació de les emocions a les eleccions i l'oportunitat de cometre errors sense greus conseqüències creen un entorn perfecte perquè es formin fortes vies neurològiques durant el joc. La immediatesa (veiem els resultats de les nostres eleccions gairebé a l'instant) i la repetició (jugar, guanyar/perdre, repetir) no fan més que augmentar els nostres índexs de retenció memorística i potenciar la nostra motivació per a perfeccionar les nostres habilitats.



A més, els jocs de taula són summament útils per a abordar i treballar tota una sèrie d'habilitats cognitives, emocionals i socials.

### **HABILITATS COGNITIVES**

- \* **Habilitats lingüístiques:** comunicar, debatre, entendre i assimilar nous coneixements en el cas de les persones principiants, o transferir informació en el cas de les persones expertes.
- \* **Memòria:** Per a tenir èxit en un joc s'ha de retenir la informació durant la partida.
- \* **Prestar atenció:** quan no és el nostre torn cal observar i recordar el que està passant per a actuar conseqüentment.
- \* **Pensament tàctic i causal:** aplicar estratègies.
- \* **Capacitats deductives:** reflexionar i planificar amb antelació. Per a activar totes aquestes habilitats a la vegada i posar-les en pràctica, cal mantenir la concentració.
- \* **Resolució de problemes:** els jocs de taula són trencaclosques avançats que obliguen als i les jugadores a participar en una complicada tasca, que exigeix l'ús de múltiples i diversos recursos per complir un objectiu propi o comú en el cas que es tracti d'un joc cooperatiu.
- \* **Creativitat i habilitats artístiques:** aquells jocs en què hem de comunicar-nos a través de qualsevol expressió artística (imatges, mímica, cant, etc.).
- \* **Capacitats motores i coordinació:** jocs que impliquen als i les participants en un nivell físic.



## HABILITATS SOCIALS

- \* **Empatia:** Escoltem activament, aprenem a reconèixer les senyals de comunicació no verbal i observem la dinàmica del grup. Els jocs de taula ens ajuden a millorar en la comunicació i en les nostres habilitats socials.
- \* Crear comunitats i relacions sanes, **ens tornem vulnerables, admetem la nostra ignorància i acceptem ajuda.** De manera que ens ajuda a mantenir-nos en connexió amb altres persones.
- \* **Competitivitat:** acceptar la possibilitat no només de guanyar i per tant optar per la millor versió de nosaltres mateixos sinó també d'acceptar el perdre.
- \* **Treball en equip:** crear aliances per trobar maneres de treballar conjunta amb la finalitat d'obtenir un objectiu comú. Alhora implica l'acceptació de la responsabilitat compartida i la capacitat d'arribar a acords, fins i tot, sota pressió.



## HABILITATS EMOCIONALS

- \* **Confiança:** acceptar el repte independentment del resultat.
- \* **Acceptació:** breguem la possibilitat de perdre i totes les emocions que això comporta, intentant no perdre'ns els petits fracassos com una cosa personal.
- \* **Valor:** assumim riscos calculats.
- \* **Paciència:** capacitat de regular nostres pròpies emocions.
- \* **Tolerància al conflicte:** resolució pacífica davant de les interaccions negatives.
- \* **Ambició:** fixar-se objectius 'pensant en gran'.



### ■ ELS JOCS DE TAULA AJUDEN A ASSOLIR L'“ESTAT DE FLOW”

El “flow” és un estat mental que s'experimenta al realitzar una tasca atractiva, agradable i significativa, és una experiència immersiva. Es caracteritza per una atenció intensa i una concentració gairebé indestructible que fa que altres necessitats esdevinguin insignificants.

Indueix a la pèrdua de l'autoconsciència reflexiva i la distorsió de l'experiència subjectiva del temps. En poques paraules, quan la dificultat d'una tasca



interessant s'adequa al nostre nivell d'habilitat, quan ens sentim desafiats i desafiades però capaces d'assumir aquest desafiament, ens concentrem plenament i posem tota la nostra atenció i energia en aquesta tasca.

Aquesta experiència aporta alegria, així com una sensació de competència i de tenir una meta; tots aquests sentiments resulten molt enriquidors per a tothom, però especialment importants per aquelles persones que provenen d'entorns que no van poder oferir un creixement i desenvolupament harmoniosos. A l'adolescència tutelada en centres d'atenció residencial els hi aniria bé un major contacte amb eines que facilitin l'accés a aquesta sensació alliberadora de "flow", concretament una bona selecció de jocs de taula.

En el cas dels jocs de taula, el "flow" sorgeix quan les persones jugadores s'entreguen al caràcter immersiu del joc i senten la possibilitat de guanyar, però sobretot gaudeixen plenament del procés en si mateix. Se li atribueix una gran connexió amb el moment present, sense meditar sobre el passat ni preocupar-se del futur.





Domus  
Ludens



*Apartat 3*

# **AGENT LÚDIC**

*Paper i tasques de la persona agent lúdic*

## LA FIGURA D'AGENT LÚDICO

### DEFINICIÓ

Figura que té el propòsit específic de promoure la creació d'una cultura adequada de jocs de taula als centres d'atenció residencial.

L'agent lúdic és, per tant, la persona responsable de promoure el coneixement, la orientació i els recursos entre el personal educatiu per tal que puguin implementar amb èxit el dret al joc en els centres d'atenció residencial a través dels jocs de taula.

Amb aquesta finalitat, l'agent lúdic ha de ser capaç d'analitzar el context i les necessitats específiques de la infància i l'adolescència tutelades i, a partir d'una avaluació, estructurar espais de joc de taula de forma programada i sostinguda. O pel contrari, ser capaç d'introduir el joc de taula en una dinàmica no estructurada.



### OBJECTIUS

Els principals objectius de l'agent lúdic són els següents:

- Eliminar els prejudicis cap als jocs de taula.
- Facilitar eines per a la implantació adequada dels jocs de taula per part dels i les educadores i els serveis d'atenció.
- Liderar la implantació d'una cultura de jocs de taula als centres.
- Utilitzar el joc de taula como a mètode d'intervenció.

### HABILITATS

Per ser agents lúdics eficaços, el fet que els entusiasmin els jocs ajuda però n'hi ha prou. La promoció de la cultura del joc als centres d'atenció residencial i l'organització d'esdeveniments lúdics requereix moltes habilitats diferents, com són:

#### HABILITATS COGNITIVES

- \* **Observació:** prestar atenció al que passa, memoritzar els moviments de les persones jugadores i integrar aquestes dades per preveure com es pot desenvolupar la sessió de joc.
- \* **Creativitat:** utilitzar la imaginació per a planificar noves estratègies.

### HABILITATS EMOCIONALS

- \* **Controlar els seus impulsos:** promoure el benestar de totes les persones participants, mostrar entusiasme per competir en el moment buscant connexió amb els i les adolescents. Però sempre tenint en compte el control de las pròpies emocions, per la necessitat de marcar els límits tant per les normes del propi joc, com de les conductes inadequades.
- \* **Confiança:** en el que fan i en la pròpia sessió de joc, per a poder transmetre-ho als altres.

### HABILITATS SOCIALS

- \* **Referents educatius que lideren l'activitat:** han de ser models de comportament durant les sessions, amb la finalitat de ser responsables de:
  1. Promoure un ambient amistós i inclusiu
  2. Apostar pel joc net
  3. Ser capaç d'intervenir assertivament
  4. Resoldre els conflictes presents



### CONEIXEMENTS

Coneixements clau per a aplicar amb èxit la cultura adequada de jocs de taula en els serveis d'atenció residencial.

#### \* **Coneixements sobre jocs de taula.**

- ▶ Conèixer una àmplia gamma de jocs de taula, per no centrar-se sempre en els mateixos.
- ▶ Conèixer les diferents habilitats i altres aprenentatges significatius que potencialment els jocs de taula poden aportar a les persones jugadores.
- ▶ Detectar les oportunitats que ofereix el joc de taula en un context o una situació determinada. Per exemple; per ajudar a alleujar un conflicte.

#### \* **Coneixements sobre el context i les necessitats de les persones jugadores.**

Poder conèixer les característiques i necessitats del grup que s'atén des del centre d'atenció residencial és important per a poder seleccionar l'opció de joc de taula més adequada per a ells en un moment determinat. S'han de conèixer les següents àrees:

- ▶ **Els seus interessos**, les seves activitats d'oci preferides i el que creuen que els aporten aquestes activitats.
- ▶ **Les relacions amb els altres**: com és la seva relació amb els i les educadores i amb els seus companys i companyes del centre d'atenció residencial? És conflictiva? És cohesiva?
- ▶ **Les habilitats cognitives, emocionals i socials** dels i les participants. També és important tenir en compte alguns aspectes de la seva vida, com el seu nivell de benestar subjectiu i les emocions que expressen. Les dificultats que poden presentar (problemes de concentració o d'agressivitat) solen ser rellevants per a la pràctica d'activitats d'oci i joc.

\* **Conèixer com dinamitzar els jocs de taula d'inici a fi.** Disposar de metodologies per a la correcta dinamització dels jocs de taula amb joves, entre el que s'inclou preparar les sessions de jocs i abordar els reptes que puguin sorgir, inclosa la resolució dels possibles conflictes.

\* **Saber com promoure la cultura del joc.** Ser capaçs de mantenir una actitud lúdica que fomenti entre les persones implicades l'interès per jugar i divertir-se (és a dir, que els i les adolescents vulguin jugar per pròpia voluntat i el personal educatiu vulgui facilitar i estructurar els jocs de taula).

\* **Conèixer el context de la comunitat i els recursos externs disponibles** per a donar suport a la implantació d'espais de joc.

### TASQUES

\* **No ha de jugar sempre sinó liderar i promoure el joc entre les altres persones.**

\* **Analitzar el context, la problemàtica i el perfil específic de l'adolescència tutelada** en relació amb el joc, i descobrir com els jocs poden millorar en la mesura del possible les seves competències transversals i el seu benestar subjectiu.



- ▶ És important conèixer les diferents característiques dels i les joves, com la seva edat, gènere, país de naixement, educació, temps de permanència en el centre o si tenen alguna diversitat funcional.
- ▶ Quant als diferents països d'origen, el component intercultural és un aspecte clau que tenir en compte. En moltes altres parts del món, la gent juga de manera diferent i aprèn jocs diferents.



\* **Comprovar els elements estructurals dels centres d'atenció residencial** (espais, materials i horaris, etc.) per a proposar l'espai i el moment més adequat per a jugar.

\* **Analitzar el potencial de l'equip educatiu** i fomentar aquells aspectes que puguin afavorir la implantació de la cultura del joc de taula en el centre d'atenció residencial.

\* **Identificar moments per a jugar:** fer propostes per a organitzar sessions de jocs de taula, semiestructurades o espontànies, o bé com a eina complementària per a resoldre conflictes.

\* **Promoure una narrativa d'aprenentatge significativa:** els jocs de taula poden utilitzar-se per a treballar competències transversals dels nois i noies, com les emocions, les habilitats, etc. Això es pot fer mentre es juga o a partir de reflexions després la sessió de joc.

\* **Gestionar canvis i millores per a implantar el dret al joc de forma eficaç en els serveis.** Parlar amb els seus companys i companyes dels canvis, el recursos i el suport necessaris per a implantar de manera eficaç els jocs de taula en el seu centre d'atenció residencial.

\* **Actuar com a enllaç amb la comunitat i amb els recursos externs en l'àmbit del joc.**

\* Potser el centre d'atenció residencial no sigui l'únic lloc on jugar a jocs de taula. Es poden explorar quins altres recursos estan disponibles en al seva comunitat que puguin utilitzar-se per a promoure el dret al joc en el centre d'atenció residencial.

\* **Erigir-se com la persona encarregada de seguir i supervisar** la implantació dels jocs de taula dins de l'organització.

- ▶ Assessorar a la resta de personal educatiu com implantar les sessions de jocs de taula, supervisar les diferents propostes de jocs de taula i assegurar-se que es realitza una avaluació contínua per a aplicar possibles canvis i millores.

\* **Pensar en propostes de jocs de taula per a les famílies:** els jocs de taula poden constituir una eina útil que promogui la interacció entre els i les adolescents i les seves famílies de manera casual, ja que a vegades presenten problemes de cohesió.

\* **Obtenir les opinions d'altres persones educadores** sobre temes como:

- ▶ **L'impacte en l'adolescència:** recaptar els seus punts de vista sobre les experiències relatives a la implantació d'activitats d'oci en general i de jocs de taula en particular, i conèixer les seves opinions sobre l'impacte que tenen en els i les joves.
- ▶ **La seva experiència i expectatives:** recopilar informació sobre els coneixements i experiència dels i les educadores amb les activitats lúdiques i específicament amb els jocs de taula en el marc dels centres d'atenció residencial, i conèixer les seves expectatives i els reptes que afronten pel que fa a la seva implantació pràctica en aquests entorns.



## ELEMENTS QUE RECOLZEN LA TASCA DE LA PERSONA AGENT LÚDIC

### COMPROMÍS DE LA INSTITUCIÓ AMB LA TASCA DE LA PERSONA AGENT LÚDIC

L'eficàcia dels i les agents lúdics es correlaciona directament amb la constància del suport rebut per part de les seves organitzacions. Implantar una cultura del joc en la institució d'atenció residencial ha de ser una elecció conscient seguida de polítiques que assegurin la seva sostenibilitat.



Hi ha diverses àrees en les que la institució pot donar suport a la tasca de la persona agent lúdic:

- » **Promoure la visibilitat d'agent lúdic:** les persones educadores que treballen al centre d'atenció residencial han de ser informades sobre la perspectiva de la institució respecte a la promoció del dret al joc i l'ús dels jocs de taula, sobre la funció de l'agent lúdic i sobre l'assoliment de la seva activitat.
- » **Reservar temps i espai per als jocs de taula:** els jocs de taula necessiten un espai d'emmagatzematge accessible i conegut per les persones educadores i, en cas que no n'hi hagi, la institució hauria de facilitar espais per a aquest fi. A més, hauria d'assignar-se temps suficient per a jugar als jocs de taula i, en cas que no sigui així, caldria introduir espais amb aquesta finalitat dins de la programació habitual del servei.
- » **Destinar un pressupost específic als jocs de taula:** per a desenvolupar la cultura del joc, les institucions necessiten assignar un pressupost per a les compres relacionades, com, per exemple:
  - » Nuevos juegos y futuras incorporaciones a los mismos.
  - » Libros y publicaciones relevantes.
  - » Entradas para convenciones y concursos de juegos de mesa.
  - » Formación continua para los y las educadoras en el ámbito de los juegos de mesa (participación en talleres, etc.).
- » **Donar suport als processos d'avaluació:** cal avaluar regularment l'activitat d'agent lúdic i la implantació de la cultura del joc en el marc del servei. En aquest sentit, els programes de jocs de taula han de ser flexibles i adaptar-se a les necessitats i al context específic del servei.



## ÚS DE RECURSOS EXTERNOS DISPONIBLES

Per a afavorir l'accés als jocs de taula i promoure la integració comunitària, es recomana que la persona agent lúdic conegui els recursos externs disponibles dels quals es pot beneficiar al llarg del procés d'implantació d'una cultura adequada de jocs de taula en un determinat entorn d'atenció residencial. Per posar alguns exemples **buscar institucions que ofereixin:**

- » Espais adequats per a jugar a jocs de taula que en alguns casos resulten més apropiats que els existents al centre d'atenció residencial.
- » Una ampli ventall de jocs de taula que amplii la gamma de què disposa actualment el centre d'atenció residencial.



Això permetria als nois i noies de disposar d'una major varietat de jocs, cosa que fomentaria l'interès per aquests i minimitzaria l'apatia que pot provocar jugar sempre als mateixos. També els donaria l'oportunitat de jugar a jocs que el servei d'atenció no es pot permetre per possibles limitacions pressupostàries.

Moltes d'aquestes instal·lacions externes ofereixen recursos relacionats amb els jocs de taula de manera gratuïta o a un cost substancialment baix. Algunes d'aquestes instal·lacions poden ser:

- » **Biblioteques:** presten jocs de taula per endur-se a casa o per a jugar a les seves instal·lacions directament de forma gratuïta.
- » **Centres socials:** ofereixen activitats amb jocs de taula que promouen punts de trobada i relacions socials amb la comunitat.
- » **Cooperatives i fundacions:** a més d'explicar i donar recomanacions sobre els jocs de taula, en la majoria dels casos permeten jugar a les seves instal·lacions. Depenent de les condicions, pot ser que també prestin jocs de taula.



### Nota:

Els jocs de mesa poden comportar un apropament a la comunitat on s'ubica el servei, en afavorir la inclusió dels i les adolescents en els recursos locals i els i les agents externes al centre residencial, a causa de la utilització d'aquests serveis a partir de un mitjà lúdic.



Domus  
Ludens



*Apartat 4*

## **A JUGAR!**

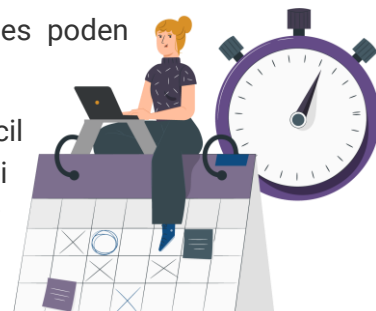
*Elements clau a tenir en compte  
a l'hora de jugar a jocs de taula.*



## QUAN JUGAR?

Tenint en compte que és difícil establir un horari general pels jocs de taula quan juguem, ja que depèn en gran mesura de la dinàmica de cada centre d'atenció residencial i dels i les adolescents. Malgrat aquest fet, es poden considerar diversos aspectes depenent del tipus de centre.

- **Durant el curs escolar:** En aquest període pot ser més fàcil i funcional jugar a les tardes i els caps de setmana. Fins i tot després del sopar pot ser adequat fixar un temps per jugar, però tenint en compte no seleccionar jocs de taula que generin agitació.
- **Durant els períodes de vacances:** jugar al matí pot ser una possibilitat, aprofitant que els i les adolescents ja tenen establerts uns horaris als que estan acostumades.



### Haig d'esperar a que el joc sigui espontani?

Després d'analitzar les activitats i rutines de diversos centres d'atenció residencial de les entitats sòcies del projecte Domus Ludens, es va identificar que la implantació d'activitats amb jocs de taula era més eficaç en els centres que contemplaven espais per a aquest tipus de jocs com a part de la seva programació. En aquest sentit, el joc espontani tendeix a aparèixer de manera escassa, ja que els i les joves solen tenir al cap altres alternatives, com l'ús de les noves tecnologies.

### Com aconseguixo que s'implementi la dinàmica del joc de taula?

- » **Reduir al màxim els estímuls distractors** i que es reservi un temps específic a la setmana per a jugar a jocs de taula.
- » **Participació de les persones educadores durant el joc.** Això pot contribuir a motivar als i les adolescents a participar en els jocs de taula i al fet que es sentin amb més comoditat, ja que tenen la seguretat que algú dirigeix el joc i és capaç de resoldre els possibles conflictes que puguin sorgir.
- » **Oferir diferents alternatives per passar el seu temps lliure per a triar.** Com triar si prefereixen jugar a jocs de taula o llegir. D'aquesta manera, la decisió de jugar sorgirà de la seva pròpia motivació. Aquest és un aspecte molt important a tenir en compte, ja que crear una dinàmica de joc voluntària i semiestructurada sempre donarà millors resultat que una d'obligatòria.

I si encara et queden dubtes recorda: el joc guarda **relació directa amb el plaer i la diversió en companyia dels i les altres**. Els jocs de taula tenen la capacitat de fer que siguem iguals durant el temps que juguem (una igualtat tant entre les pròpies persones adolescents com entre elles i els/les agents lúdics).

Els jocs de taula ajuden a passar el temps de manera amena i ensenyen a les persones participants una alternativa d'oci saludable, no consumista i sostenible.

*Tot l'anterior pot contribuir a crear una cultura del joc que els i les joves interioritzin i assumeixin como a part de la seva rutina. D'aquesta manera, la **VOLUNTAT DE JUGAR** sorgiria espontàniament d'ells i elles, sense haver de promoure-la.*



No existeix una **fórmula exacta** per a decidir QUAN JUGAR A JOCS DE TAULA; no obstant això, els punts proposats a continuació poden ajudar a identificar els moments adequats:

- 1. Sessions semiestructurades de jocs de taula com a part de la dinàmica diària del centre d'atenció residencial:** tenir un dia o un moment concret de la setmana en què es jugui a jocs de taula com a part de la rutina habitual del centre d'atenció residencial.
- 2. Detectar oportunitats espontànies/addicionals per a jugar:** com en períodes de vacances, a les sales d'espera, mentre es viatja, etc.
- 3. Utilitzar el joc com una possible eina per a resoldre els conflictes existents i promoure els vincles:** es poden utilitzar jocs cooperatius per a apoderar al grup.
- 4. Promoure que els i les joves estableixin una cultura del joc durant les interaccions amb els seus familiars,** per exemple, quan visiten a la seva família el cap de setmana o fins i tot quan la seva família els visita en els centres d'atenció residencial. Els jocs de taula poden ser per a ells i elles una forma saludable de relacionar-se de manera fàcil i subtil.

## LA DINAMITZACIÓ DELS JOCS DE TAULA

### Què fer perquè la sessió de jocs de taula tingui èxit?

1. **En primer lloc, hem d'escollir bé los jocs**, i assegurar-nos que són adequats a les persones amb qui jugarem i amb el temps de què disposem.
2. **Haurem de disposar amb un espai adequat** que faci sentir còmode als jugadors i jugadores i que faciliti la concentració.
3. També **importantíssim fer una bona explicació dels jocs**, no només que sigui clara i entenedora, sinó també inspiradora, que generi ganes de jugar.
4. **Finalment**, anirà bé **fer una valoració** per petita que sigui, per tal de tenir-la en compte en futures partides i aprendre de l'experiència.



A continuació, us oferim una sèrie de conceptes i consells que poden ser de gran ajuda.

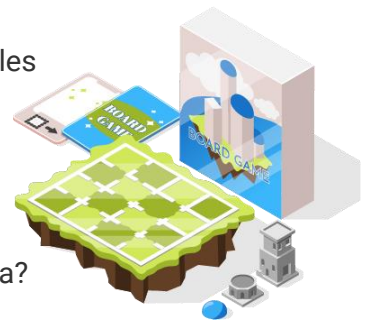
### 8.1. LA TRIA DELS JOCS

- a. **Quines parts té un joc? Components, narrativa, mecàniques, objectiu de la victòria i dinàmiques entre jugadors/es.**

Conèixer de què està fet un joc serà de gran ajuda per a poder triar quin joc ens convé en cada moment.

En general, els jocs estan compostats de:

- **Components:** són les peces físiques del joc. El tauler, les cartes, els daus, els *meeples*, *tokens*, etc. Saber si el joc té molts o pocs components, si són fàcilment reemplaçables o no en cas de pèrdua, la seva qualitat i durabilitat... fins i tot si són bonics o no! Els components també condicionaran el lloc on podrem jugar: cal una taula? Es podrà ajudar al sofà o al jardí? És portàtil?



- **Narrativa:** molts jocs ens expliquen una història. De vegades som aventurers, de vegades constructors, un monstre ens persegueix o fem curses de cotxes. Que el joc tingui una bona narrativa ens pot ajudar en dues aspectes importants: primer, en la motivació dels jugadors i jugadores. De vegades, escollim un joc simplement perquè ens agrada la seva temàtica. El segon aspecte és que si el joc té una bona narrativa, aquesta estigui ben integrada amb les normes del joc, que li donin una lògica interna, farà que sigui més fàcil d'entendre i de recordar com s'hi juga. Els jocs abstractes són aquells que no tenen narrativa.
- **Mecànica:** és el cor d'un jocs de taula. Les mecàniques ens indiquen quines accions, interaccions entre persones jugadores, jugades, torns, rondes, etc. tindrà el joc. Es defineixen a les regles del joc i són la part més important d'aquest. Les mecàniques són al joc el que un guió és a una pel·lícula.
- **Objectiu de victòria:** és el que hem de fer per guanyar la partida. Cada joc té una manera diferent de declarar la victòria: de vegades es mira qui suma més punts, o qui arriba primer a la meta, o, en el cas dels jocs cooperatius, si entre tots i totes derrotem al dolent, etc. Entendre quin és l'objectiu per aconseguir la victòria serà de gran ajuda per explicar bé un joc de taula.
- **Dinàmica:** Com es relacionen els i les jugadores entre sí durant el joc? Aquest potser és el concepte més difícil d'entendre. Es tracta de veure quina interrelació entre jugadors proposa el joc: Hem de parlar o jugar en silenci? Cooperar o competir? S'ha de fastiguejar molt la resta de persones jugadores o cadascú va fent la seva part de la millor manera possible? Ens hem de moure molt, tocar-nos...?



## b. Jocs moderns, jocs clàssics i jocs antics. La importància d'una bona mecànica.

Sovint diem que als nostres centres d'atenció residencial tenen jocs, però els i les joves no els fan servir. I arribem a la conclusió que no els agraden els jocs de taula. Normalment això passa quan tenim jocs de taula vells o antiquats.

Podem fer aquesta petita i simplificadora classificació:

- **Jocs clàssics:** aquells que fa molts anys (o segles!) que existeixen i formen part de la cultura general. Estem parlant dels escacs, l'awalé, el backgammon, el parxís, etc. Acostumen a ser molt bons jocs, i força coneguts arreu del món. Normalment no tenen narrativa.
- **Jocs moderns:** d'ençà de la segona meitat del segle XX van aparèixer i fer-se coneguts, especialment des de l'aparició del 'Catán' a Alemanya el 1995.

Des d'aleshores se'n fan milers de nous cada any amb mil i una varietats en quant a mecàniques, components, dinàmiques... i cada cop són més creatius i originals.



*Nota: El projecte Domus Ludens es centra en aquest tipus de jocs de taula perquè són els que millor funcionen i ofereixen més possibilitats de joc en el context dels centres d'atenció residencial.*

- **Jocs antics:** ens referim a jocs que són molt coneguts però que les persones expertes en jocs actuals consideren antiquats perquè tenen algunes mecàniques que no funcionen del tot bé. Per exemple, jocs que innecessàriament s'allarguen massa, que no permeten una remuntada o que eliminen jugadors de la partida massa aviat... Jocs com el Monopoly, El juego de la vida o el Risk són jocs que hauríem d'evitar. Ja sabem que a algunes persones els agraden però en general, dificulten l'entrada al món dels jocs a moltes persones que, quan els juguen, s'avorreixen. Fins i tot, recomanem desfer-nos-en.



### c. La sort en els jocs

El factor sort d'un joc és un aliat que hem de conèixer. Hi ha jocs en què la sort no intervé per a res, com als escacs, i d'altres, en canvi, on tot depèn de la sort, com el joc de l'Oca. En els primers, la victòria depèn totalment de l'habilitat i la capacitat dels jugadors i jugadores. En els segons, tot dependrà de la sort i prou, no prendrem cap decisió i, per tant, l'experiència prèvia no serà important. La majoria dels jocs moderns inclouen el factor sort en major o menor mesura i és essencial i és important saber analitzar cada joc en aquest aspecte. Un joc amb massa sort pot donar la sensació que no prenem cap decisió i, com que la victòria no depèn de nosaltres, no ens interessa. En canvi, en un joc sense gens de sort les persones jugadores més dolentes no tindran l'oportunitat de guanyar i això els pot desmotivar. Quin grau de sort necessitem a cada moment pels jugadors/es que tenim serà una bona pregunta a fer-nos a l'hora d'escollir un joc.

### d. Els jocs competitiu també són cooperatiu!

Els jocs competitiu són aquells que tenen un o més guanyadors i un o més perdedors. Els jocs cooperatiu són aquells en què tothom guanya o perd. En

aquest segon cas, cal col·laborar i ajudar-nos mútuament per guanyar tal de guanyar la partida. Així doncs, els jocs cooperatius seran de gran interès pels educadors i educadores per tal de treballar habilitats com el treball en equip, la cohesió de grup, l'empatia, l'assertivitat, etc.

Però alerta! Un joc competitiu és, en si mateix, un activitat cooperativa de primer ordre. Per jugar-hi, encara que sigui un joc ferotgement competitiu, caldrà posar-se d'acord en el moment i el lloc, en les normes, en l'ordre de joc, caldrà escoltar i acceptar les accions dels contrincants, etc. Caldrà, en resum, treballar conjuntament per tal que el joc funcioni.

#### e. Què cal tenir en compte abans de triar un joc?

Característiques principals:

##### i. Edat

Tots els jocs inclouen informació sobre a partir de quina edat és adequat el joc. La majoria dels jocs per a joves i adults són a partir dels 8 o 10 anys. Però cal tenir present que els jocs a partir de 6 anys també poden ser bons per a joves o adults (per exemple, el Dobble o el Rummikub).



##### ii. Durada

Acabar les partides que comencem és important. Per tant, cal triar els jocs estant segurs que la partida podrà arribar fins al final. La durada del joc acostuma a estar indicada a la caixa. Però normalment aquesta pot ser molt variable en funció del número de jugadors de la partida, de si els i les jugadores dediquen més o menys temps a pensar, etc. No cal, per tant, agafar-s'ho com una veritat absoluta.



Nota: A més, caldrà tenir en compte l'estona d'explicació si algun dels jugadors/es no coneix el joc, encara.

##### iii. Nombre de jugadors

El nombre de jugadors també estarà indicat. Però cal anar alerta, ja que de vegades un joc pot no funcionar del tot correctament amb segons quin número de jugadors. Per exemple, el Dixit Odyssey és un joc, en teoria, de 3 a 12 jugadors però l'experiència ens ensenya que a 3 jugadors no és massa divertit o interessant.



En moments on tenim més jugadors dels que el joc a què es vol jugar permet, podem fer parelles o equips. Però cal ser curosos, doncs sovint jugar per parelles fa que cada torn sigui més lent i els jugadors perdin el ritme i la concentració.



#### iv. **Dificultat**

Hi ha jocs fàcils i jocs difícils d'explicar i d'entendre, i jocs fàcils d'explicar però complexos de jugar o a l'inversa. Així, pels jocs més complexos, és important valorar si tenim prou temps i si estarem disponibles per fer el seguiment de la partida en cas que sigui necessari.



#### v. **Grau d'excitació**

Hi ha jocs que, per les seves característiques, tendeixen a excitar, a cridar, a moure's,... a convertir el joc en una mena de festa. D'altres conviden més al silenci, la reflexió, la conversa. En funció de l'horari, de l'espai, si es comparteix la sala de joc amb altres activitats, etc. caldrà tenir-ho en compte.

#### vi. **Habilitats o intenció educativa:** jocs que permeten treballar alguna cosa que ens interessa especialment.

Com hem explicat anteriorment, els jocs de taula treballen una sèrie d'habilitats i ens ajudaran en l'educació de molts aspectes cognitius, afectius i socials dels i les joves. Però alguns jocs ens poden ajudar a treballar aspectes més concrets. Per exemple, hi ha jocs que demanen negociació, com el Catan o en Bonhanza, d'altres que demanen càlcul mental, com l'Aventureros al tren, o llenguatge, com el Dixit.



Com a educadors/es podem aprofitar la tria del joc en funció de si volem o no treballar algun d'aquests aspectes concrets.

*NOTA: Consulta la nostra **Guia de jocs de taula** per a conèixer la intenció educativa de 20 jocs de taula específicament seleccionats per treballar habilitats dels i les adolescents tutelades en atenció residencial.*

#### vii. **Participació de persones jugadores en l'elecció dels jocs de taula**

Qui tria a quin joc jugarem. De vegades seran els propis usuaris dels centres, de vegades els educadors voldrem fer-ho. És interessant parar-hi un moment i preguntar-se "Qui convé que triï el joc avui?".

Que les persones usuàries triïn els jocs ajuda a que se'l facin seu i juguin amb més motivació, ja que serà més fàcil que triïn jocs que ja els agraden o bé que, per la narrativa, creuen que els podrà agradar.

Però per contra, si sempre trien ells, possiblement alguns jocs poden quedar-se per sempre a la prestatgeria per prejudicis que puguin tenir o per mandra a l'esforç d'aprendre un joc nou. Hi haurà situacions on convindrà triar un joc per tal de treballar algun aspecte educatiu concret. En aquests casos, l'educador/a serà qui triï.

### **viii. El plaer de jugar**

Què fa que un joc sigui divertit o interessant per algunes persones jugadores i no per a unes altres? És molt difícil de saber. Per gustos, els colors. Ara bé, com a educadors, hem tenir clar que si el joc no diverteix o genera interès, no té sentit jugar-lo. Ni serà possible motivar els i les joves a tornar-hi a jugar.

El contrari de l'avorriment no és la diversió, és l'interès. Segons Raph Koster, el que fa que un joc sigui interessant és la capacitat de crear aprenentatge.

Cada vegada que aprenem i posem en pràctica l'aprenentatge. Cada vegada que aprenem i practiquem l'aprenentatge, el nostre cervell allibera dopamina, un neurotransmissor que ajuda a crear la sensació de plaer. És per això que, quan un joc és massa senzill o ja no ens proporciona nous aprenentatges, ens avorreix i el deixem estar. I també és per això que ens pot interessar jugar a jocs més complexos que generen sempre situacions noves i, per tant, noves oportunitats d'aprenentatge.



## 8.2. L'ÀREA DE JOC

Podem jugar al sofà, a la taula de la cuina, al jardí, al terra... en realitat, no cal tenir unes condicions massa especials per a poder jugar a jocs de taula. Amb poca cosa n'hi ha prou i, a més, cada joc pot jugar-se en unes condicions diferents.

Això no vol dir, però, que no haguem de procurar tenir espais de jocs adequats que facilitin tenir una bona experiència quan juguem. Dos factors que considerem importants són:

- » **La taula** ha de ser de la mida adequada. Si és massa petita, no hi cabran tots els components del joc. Si és massa gran, els jugadors no arribaran a tot arreu. És bona idea tenir taules extensibles, per adaptar-les al joc que estiguem jugant.
- » **El so**. Quan juguem, necessitem tenir un espai on ens puguem sentir quan parlem, però també un espai on no molestem a ningú si pugem el volum i cridem. També serà important evitar sales on hi hagi molt de ressò.
- » **La il·luminació**. Cal que sigui suficient com per a llegir els textos, distingir els colors, etc.



## 8.3. DINAMITZACIÓ DELS JOCS

*La persona facilitadora del joc pot ser la persona agent lúdic o qualsevol educador o educadora que estigui disposada a realitzar la sessió de joc de taula.*

De manera general, una persona facilitadora de jocs és una persona que assumeix les següents tasques durant la partida: fer costat als i les jugadores ocupant-se de tots els aspectes relacionats amb la logística del joc, gestionar les dinàmiques de grup i els diferents processos d'aprenentatge que puguin sorgir en les partides, etc. Una bona persona facilitadora sap equilibrar totes les tasques i el procés.

### **Regles d'or que ha de seguir el o la facilitador**

1. **Coneixement del joc:** No hi ha res pitjor que tenir els jugadors expectants, amb la il·lusió de provar un joc nou i que la persona dinamitzadora no el conegui i vagi llegint les instruccions mentre mira d'explicar-lo. Ben aviat la situació serà tediosa i es perdrà l'interès en l'activitat. Per tant, no s'ha d'explicar mai un joc que no s'hagi jugat abans i/o no se'n domini el funcionament. Tenir les normes ben fresques i prou experiència per a resoldre dubtes que vagin sorgint de forma àgil serà cabdal.
2. **Actitud lúdica:** La dinamització ha de transmetre ganes de jugar, de divertir-se, de compartir l'interès pel joc amb els i les jugadores.

### **DESENVOLUPAMENT DE L'EXPLICACIÓ**

Un joc es pot explicar perfectament de diferents maneres i cada persona té el seu propi estil a l'hora de dinamitzar. Amb tot cal ser conscients que la manera com expliquem un joc serà un factor clau en l'èxit o no de la partida. I, per tant, l'expliquem com l'expliquem, haurem de vetllar per tal que sigui una bona explicació, que funcioni i serveixi per a començar a jugar com abans millor i de forma eficaç.

No tots els jocs s'expliquen seguint el mateix esquema. Alguns es poden començar a jugar i anar-los explicant mentre es juga, d'altres caldrà explicar-los sencers de cop, potser caldrà fer alguna ronda de prova...



A continuació, us oferim un esquema general i uns consells que poden ajudar.

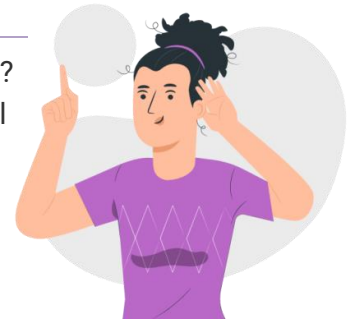
#### **1. Preparar el joc**

- » **Acomodar a les persones jugadores:** assegurar-se que estan assegudes en el lloc adequat per fer còmode el joc. Que totes les persones jugadores arribin al tauler, que estiguin ben assegudes, que ningú quedi tapat i tothom ho pugui veure tot correctament, etc.
- » **Preparar la taula:** col·locar els components per a iniciar el joc (preparar el tauler, les cartes, les fitxes, etc.).
- » **Explicar la narrativa:** la narrativa ajuda a motivar als i les jugadores, sobretot si é una narrativa que els agrada, però sobretot ajuda a entendre i memoritzar millor les regles del joc.
- » **Presentar els components del joc:** les parts del tauler, el significat de les peces, les imatges de les cartes, etc.

## 2. Explicar l'objectiu

---

Qui guanya? Com s'aconsegueix la victòria? Qui faci més punts? Qui arribi primer a la meta? Cal explicar què cal fer per guanyar el joc.



## 3. Mecànica: explicar com es juga (les regles)

---

- a. Sempre que es pugui, explicar les normes mentre es juga.
- b. Incorporar les normes a poc a poc, quan el joc ho reclami. Mirant d'anar-lo complicant gradualment, en lloc d'explicar-ho tot d'una vegada. Si cal, fer una ronda de prova.

## 4. La primera partida:

---

- » **Estar atent/a a les primeres rondes** i comprovar que s'hi juga correctament. Corregir errors i, si es considera oportú, donar alguna pista estratègica o tàctica (sense afavorir cap jugador en particular). Si la persona dinamitzadora també juga, pot explicar la raó per la qual ha fet una jornada concreta. Això ajuda a les persones jugadores sense experiència a aprendre els fonaments i estratègies bàsiques del joc i a veure'n la gràcia.
- » **Observació:** mirar com reaccionen els i les jugadors a les diferents situacions del joc. L'entenen? S'adonen d'on està la gràcia del joc? Pensen estratègies? Si s'equivoquen, restar importància a l'error i aprofitar per reforçar aquelles normes que encara no s'han assimilat.

## 5. Final del joc:

---

- » **Felicitar a les persones guanyadores (amb moderació) i animar a les perdedores (bona partida!).** Mirar que també ho facin els jugadors entre ells. Comentar les bones jugades de la partida, analitzar les diferents estratègies dels jugadors, la clau de la victòria, els moments més divertits, etc.
- » **Preguntar com ha anat la partida. Ha agradat?.** Què fa interessant el joc? Volen repetir? Ara és el moment de fer conscients als jugadors de l'interès que el joc té, de l'estona divertida que hem passat... del valor que té el joc en sí mateix.
- » **Aportar, si és el moment, la visió personal del joc.** Què ens aporta a nosaltres aquest joc? Quines sensacions ens dona aquest joc que ens agradin? En què s'assembla o no als altres jocs que hem jugat o coneixem?

## 8.4. DECÀLEG D'ETIQUETA<sup>6</sup>

(PER UN BON COMPORTAMENT DURANT ELS JOCS DE TAULA)



- 1. Tria el joc tenint en compte a les altres persones jugadores.** Juguem en grup, no pas sols. Si el joc no agrada o no és adequat als altres jugadors, la partida no anirà bé i tu tampoc en gaudiràs.



- 2. Respecta als i les companyes de joc.** Sigues educat i considerat amb la resta de persones jugadores. Un compan de joc enfadat no és un bon company de joc.



- 3. Para atenció a les explicacions.** Interrompre o que ens hagi de repetir les explicacions del joc, allarga el procés i el fa més complicat.



- 4. No facis trampes: Joga net.** Una competició que no és justa no és divertida. Ningú vol jugar amb persones tramposes.



- 5. Cuida els materials de joc.** Quan falten peces o estan trencades, el joc no és possible o es fa més incòmode.



- 6. Sigues competitiu. Cerca la victòria.** Jugar sense voler guanyar treu tot el sentit al joc, per a tu i per a la resta de persones jugadores. Una competitivitat sana és intrínseca al joc.



- 7. Guanya i perd de bones maneres.** Felicita a la persona guanyadora, respecta a qui perd. Reconeix el bon joc dels contrincants.



- 8. Involucra't en la partida.** Estigues atent/a, fes la part que et toca, no et distreguis... la partida depèn de tu i de cadascun dels jugadors.



- 9. Sigues pacient amb els i les jugadores noves.** Aprendre un joc requereix esforç, temps i pràctica. És important entendre que els principiants s'equivoquin o els costi entendre i/o recordar alguna norma.



- 10. Intenta no interrompre el ritme de joc.** Augmentar el temps d'espera entre torns fa que el joc no flueixi i el pot fer avorrit. Estigues atent/a a quan et toca jugar. Aprofita per pensar la jugada mentre sigui el torn dels teus oponents.

<sup>6</sup> Adaptat a partir de la "Guía juega y crece" del Instituto de la Juventud de Extremadura

## 8.5. EMMAGATZEMATGE I CURA DELS JOCS DE TAULA

Un dels principals valors dels jocs és la seva durabilitat. Quan compres un joc i hi pots fer partides durant molts anys. Tenir una estratègia i una planificació per a la conservació dels jocs és bàsic.

Alguns consells que poden anar bé:

1. **Mai, mai, mai, durant una partida deixem la caixa buida o la seva tapa a terra.** Així no la trepitjarem ni la farem malbé accidentalment.
2. **En acabar una partida, acostumem-nos a mirar al terra i sota la taula** per si ha caigut alguna peça sense adonar-nos-en.
3. **Quan guardem el joc, podem comptar totes les peces del joc** per a assegurar-nos que no en falta cap. A les instruccions hi acostuma a haver un llistat dels components i la seva quantitat.
4. **Cal tenir un armari o prestatgeria pròpia pels jocs.** Amb prou lloc per tal que no estiguin massa apretats i que sigui fàcils agafar-los i tornar-los a desar. Que estigui en un lloc sense humitat i que no li toqui el sol.
5. **Guarda els jocs en vertical sempre que sigui possible.** Les caixes es conserven millor sense el pes dels jocs amuntegats. També es farà més fàcil agafar-los i desar-los, evitant que el fregament desgasti les caixes.
6. **Les cartes dels jocs es poden enfundar perquè durin més.** A les botigues especialitzades venen fundes per cartes de qualsevol mida.
7. **Feu servir bossetes de plàstic per a protegir i classificar els components d'un joc quan els deseu dins la seva pròpia caixa.** Molts jocs ja incorporen aquestes bosses.
8. **Si es perd una o més peces, cerqueu la manera de reemplaçar-les.** Algunes editorials tenen un servei especial a les seves webs. També es poden cercar elements que substitueixin els originals (per exemple, usar mongetes com si fossin monedes perdudes) o, fins i tot, utilitzar impressores 3D per a imprimir noves peces.
9. **Folrar les caixes com els llibres.** Això pot contribuir a la seva millor conservació.



Domus  
Ludens



*Apartat 5*

# **EXPERIÈNCIES PRÀCTIQUES**

*Explorarem...*



# 9

## FULL DE RUTA PERQUÈ ELS I LES AGENTS LÚDICSS ORGANITZIN UNA SESSIÓ DE JOC DE TAULA

Arriba l'hora de jugar. Com iniciar i dur a terme amb èxit una sessió de jocs de taula? A continuació us presentem un full de ruta sintètic.

### ORGANITZAR LA SESSIÓ DE JOC

- 1. Investigar les necessitats del grup destinatari.** Per a planificar un esdeveniment de joc reeixit.
- 2. Seleccionar el joc.** Que respongui a les seves necessitats i habilitats.
- 3. Imaginar l'escenari.** Tenir una visió de com vol que es desenvolupi l'esdeveniment.
- 4. Invitació.** Perquè els jocs siguin agradables, cal jugar-hi voluntàriament amb el simple propòsit de divertir-se.
- 5. Preparació.** Abans de la sessió de joc és una bona idea:
  - a. Comprovar que tots els jocs als que es pretén jugar estan disponibles;
  - b. Comprovar si les caixes contenen totes les peces i
  - c. Planificar l'ús de l'espai.



### ABANS DE COMENÇAR EL JOC

- **Presentar el joc.** Hem de presentar cada joc amb una frase destinada a despertar l'interès, intrigar i, en general, animar al grup a jugar.
- **Explicar les regles.** L'agent lúdic ha de ser capaç de proporcionar regles i formes de jugar clares i concises. Com a part de les explicacions, haurà de poder dirigir una demostració del joc i conèixer si el joc necessita una ronda d'entrenament ràpid.

### JUGAR AL JOC

- **Jugar o no jugar, aquesta és la qüestió.** Participar a les sessions de joc jugant depèn només de l'educador o educadora, ja que ha de ser flexible prenent aquesta decisió en funció del que es concebi millor per a la sessió de joc.
  - a) **Les funcions que ha de desenvolupar si decideix participar-hi jugant:**
    - \* **Ser modelo de comportament.** Actuar d'una forma que consideri modèlica, sent el mirall del que el grup necessita aprendre, ja sigui la rivalitat amistosa o un desenfadat sentit de la curiositat.

- \* **Promoure l'estat de *flow*.** Originar un espai d'atenció, atractiu en relació a les dificultats del joc amb les habilitats de les persones participants.
- \* **Guiar al grup cap a l'autonomia.** Desembocar en la formació d'un grup de jugadors que en un moment donat no necessiti el suport d'aquest agent.
- \* **Adaptar-se a la dinàmica del grup.** Moderar però no imposar ni monopolitzar el coneixement sobre com jugar, quin joc triar i quin ambient ha d'haver-hi.

**b) Funcions que ha desenvolupar si se decideix participar com a mera persona observadora:**

- \* **Respectar l'experiència de les persones jugadores.** No farà observacions que trenquin el cercle màgic en què estan, sinó que guardarà qualsevol comentari pel final.

Haurà de protegir la seguretat de les persones jugadores, és a dir, assenyalar els comportaments inadequats, calmar els ànims si algú es pren el joc d'una manera massa personal. I ajudar en la mecànica si és necessari.



## CAPÍTOL FINAL

- **Recapitulació.** Després de cada partida, la persona agent lúdic ha d'animar als i les jugadores a compartir idees, revelar les estratègies, discutir els punts d'inflexió interessants del joc, etc. Cal convidar-los a l'autoreflexió.
- **Planificació con antelació.** Al final de l'esdeveniment, demanar suggeriments i anunciar a quins jocs poden jugar la propera vegada.

## RECURSOS

---

- \* Board Game Geek -  
*El lloc web de la major comunitat de jocs del món. Hi ha jocs, vídeos, regles, autors,...*
- \* The dice tower - <https://www.youtube.com/thedicetower>  
*Un canal de YouTube amb les opinions i explicacions de Tom Vasel, un dels experts en jocs de taula amb millors comentaris.*
- \* Reservoir jockeys - <https://reservoirjocs.cat/>  
*Un canal de podcasts sobre jocs de taula en català.*
- \* British Society for Knowledge - <http://labsk.net>  
*La major comunitat de jocs d'Espanya.*
- \* Analysis Paralysis - <https://www.youtube.com/user/APJUEGOS>  
*Un canal de YouTube con ressenyes en espanyol.*
- \* NonameChannel - <https://www.youtube.com/channel/UCkxXdhasWnbriVdB3H0scfw>  
*Un canal de YouTube con ressenyes en espanyol.*
- \* Dr. Meeple - <https://doctormeeple.es>  
*WEB amb multitud de ressenyes de jocs i de fotografies fantàstiques.*
- \* VV.AA., *Educar jugando. Un reto para el siglo XXI.* Nexo ediciones, 2017.
- \* Imma Marín, *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación..* Barcelona, Paidós, 2018.
- \* *Juega y crece. Los juegos de mesa como recursos en el desarrollo de habilidades.* Junta de Extremadura.  
[http://juventudextremadura.juntaex.es/filescms/web/uploaded\\_files/Ocio\\_y\\_tiempo\\_libre/Guia\\_de\\_Juegos/juega\\_y\\_crece.pdf](http://juventudextremadura.juntaex.es/filescms/web/uploaded_files/Ocio_y_tiempo_libre/Guia_de_Juegos/juega_y_crece.pdf)

- \* *Manual de un Juego de Escape*. Junta de Extremadura.  
<http://culturaempresarial.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2018/04/Manual-de-Escape.pdf>
- \* Rosa Casafont i Laia Cas, *Educarnos para educar*. Paidós educación, Barcelona, noviembre 2017
- \* Ralph Koster. O'Reilly, *A theory of fun.*, second edition, December, 2013.



## REFERÈNCIES

---

- \* Calheiros, M. M., Garrido, M. V., Lopes, D., & Patrício, J. N. (2015). Social images of residential care: How children, youth and residential care institutions are portrayed? *Children and Youth Services Review*, 55, 159-169.
- \* Davidson, J. (2015). Closing the implementation gap: moving forward the UN Guidelines for the Alternative Care of Children. *International Journal of Child, Youth and Family Studies*, 6 (3). pp. 379-387.
- \* DGAIA. (2021). *Informe estadístic mensual: Abril 2021*. Retrieved from [https://treballiaferssocials.gencat.cat/web/.content/03ambits\\_tematicos/07infanciaiaadolescencia/dades\\_sistema\\_proteccio/2021/2021\\_04\\_informe\\_DGAIA.pdf](https://treballiaferssocials.gencat.cat/web/.content/03ambits_tematicos/07infanciaiaadolescencia/dades_sistema_proteccio/2021/2021_04_informe_DGAIA.pdf)
- \* Gilbert, R., Widom, C. S., Brown, K., Fergusson, D., Webb, E., & Janson, S. (2009). Burden and consequences of child maltreatment in high-income countries. *The Lancet*, 373, 68–81.
- \* Llosada-Gistau, J., Casas, F., & Montserrat, C. (2016). What matters in for the subjective well-being of children in care? *Child Indicators Research*, DOI: 10.1007/s12187-016-9405-z.
- \* Moreno, A. & Del Barrio, C. (2005). *La Experiencia adolescente: a la búsqueda de un lugar en el mundo*. Buenos Aires: Aique.
- \* Assembly, U. G. (1989). Convention on the Rights of the Child. *United Nations, Treaty Series*, 1577(3), 1-23.
- \* United Nations General Assembly. (2010). Resolution adopted by the General Assembly [on the report of the Third Committee (A/64/434)]: 64/142. *Guidelines for the Alternative Care of Children*. Retrieved from: <https://resourcecentre.savethechildren.net/node/5416/pdf/5416.pdf>







Domus  
Ludens

[www.domusludens-project.com](http://www.domusludens-project.com)

