



## ♠ DESCRIPCIÓ DEL JOC

S U S A N A és un joc que ajuda a pensar, a concretar o a enfocar un projecte, idea o pràctica a través d'una conversa. Mitjançant unes targetes que contenen preguntes i accions, organitzades segons unes regles que cal triar, S U S A N A et permetrà generar un diàleg sobre el teu camp d'interès.

## ♠ EQUIP

Aquest joc es compon d'una bateria de vuitanta cartes i dos taulers de joc que cal triar.

Per fer-te el teu propi equip, busca dues baralles de cartes (vuitanta cartes com a mínim) i [descarrega AQUÍ](#) el document. Imprimeix-lo en paper adhesiu d'etiqueta o enganxa d'alguna altra manera cada etiqueta en una carta. En el document, també hi trobaràs dos taulers per imprimir. Pots triar qualsevol del dos per a fer una partida. Aquests dos taulers vénen amb alguns suggeriments de categories però pots inventar les teves pròpies.

Et recomanem que tinguis paper i bolígraf per apuntar-te les notes durant la partida, o també pots utilitzar el tauler com a suport per escriure.

## ♠ PREPARACIÓ

Abans de començar a jugar, cal que defineixis qui serà **A** i qui serà **B**:

**A:** és la persona o persones que proposen l'empresa, la proposta, la pràctica, la idea, la situació, el treball, el projecte o el pla sobre els quals volen parlar.

**B:** és la persona o persones que assistiran a **A** durant la partida. La seva funció és escoltar a **A** i ajudar-lo a articular, a desenvolupar, a moderar o a reconduir la conversa cap a la pregunta que s'està tractant.

## ♠ INICI DEL JOC

### Primera part

La primera part té una durada màxima de vint minuts. Cal triar una manera de marcar l'inici i el final del temps (per exemple, amb l'alarma d'un mòbil o amb un rellotge de sorra o de cuina).

1. **A** explica l'essencial del seu projecte, pla, pràctica, idea, situació, treball, empresa o proposta sobre els quals vol conversar perquè **B** tingui la informació necessària per acompanyar-lo.
2. **A**, amb l'ajuda de **B**, formula una pregunta que guiarà la partida.
3. **A**, amb l'ajuda de **B**, tria el tauler amb el qual vol jugar. A partir del tauler triat s'escollirà la família de conceptes amb la qual vol acompanyar la conversa. Una vegada triats, **A** escriurà aquests conceptes a les caselles del tauler.
4. **A** escriu la pregunta formulada anteriorment a la casella assignada del tauler.

## Segona part

La partida té una durada d'una hora. Cal triar una manera de marcar l'inici i el final de la partida (per exemple, amb l'alarma d'un mòbil o amb un rellotge de sorra o de cuina).

1. **B** activa el temporitzador que marcarà la durada de la partida.
2. **A** baralla les cartes pensant en la pregunta formulada i escrita al tauler.
3. **A** col·loca de cap per avall una carta en cada posició. **A** destapa una carta que donarà inici a la conversa, i anirà descobrint les cartes següents. Quan **A** cregui necessari renovar les cartes per continuar estimulant la conversa, farà una nova tirada.
4. Es continuarà d'aquesta manera fins a esgotar el temps de la partida.

*Aquestes regles del joc es poden modificar.*

## Per jugar una persona

Cal llegir les instruccions del joc.

**A** i **B** han de ser la mateixa persona. Es recomana buscar un suport que afavoreixi la reflexió: gravadora, paper i bolígraf, vídeo, etc.



## ACLARIMENTS

- > S U S A N A ha estat creat per a un àmbit artístic, però es pot aplicar a qualsevol altre àmbit, pràctica, professió o disciplina.
- > Les preguntes no emeten un judici de valor.
- > S U S A N A es planteja en codi obert, al qual es poden afegir, modificar o treure targetes.



S U S A N A ha estat inicialment elaborat per Mar Medina, Aimar Pérez Galí, Clara Tena i Carme Torrent en residència al *Centre Choréographique National Roubaix Nord - Pas de Calais* (França) i a *Graner - Centre de Creació del Cos i el Moviment*, Barcelona (Espanya).