



♠ DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

S U S A N A es un juego que quiere generar una conversación para pensar, concretar o enfocar un proyecto, idea o práctica. Mediante una tarjetas que contienen preguntas y acciones, organizadas según unas reglas a elegir, S U S A N A te ayudará a generar un diálogo sobre tu campo de interés.

♠ EQUIPO

Este juego se compone de una batería de ochenta cartas y dos tableros de juego a elegir.

Para fabricarte tu propio equipo consigue dos barajas de cartas (ochenta cartas mínimo) y [descarga AQUÍ](#) el documento. Imprímelo en papel adhesivo de etiqueta o engancha de alguna otra manera cada etiqueta en una carta. También encontrarás en el documento dos tableros para imprimir. Puedes elegir cualquiera de los dos para una partida. Estos dos tableros vienen con algunas sugerencias de categorías pero puedes inventar las tuyas propias.

Recomendamos papel y bolígrafo para apuntar tus notas durante la partida, o puedes utilizar el tablero como soporte para escribir.

♠ PREPARACIÓN

Antes de empezar a jugar, definir quien será **A** y quien será **B**:

A: es la persona o personas que tienen el proyecto, plan, práctica, idea, situación, trabajo, empresa o propuesta sobre la que quieren hablar.

B: es la persona o personas que asistirán a **A** durante la partida. Su función es escuchar a **A** y ayudarle a articular, desarrollar, moderar o reconducir la conversación hacia la pregunta que se está abordando.

♠ INICIO DEL JUEGO

Primera parte

La primera parte tiene una duración máxima de veinte minutos. Elegir una manera de marcar el inicio y el fin del tiempo (por ejemplo con la alarma de un móvil, o un reloj de arena o de cocina).

1. **A** explica lo esencial de su proyecto, plan, práctica, idea, situación, trabajo, empresa o propuesta sobre el que quiere conversar para que **B** tenga la información necesaria para acompañarle.

2. **A**, con la ayuda de **B**, formula una pregunta que guiará la partida.

3. **A**, con la ayuda de **B**, elige el tablero con el que quiere jugar. A partir del tablero elegido se escogerá la familia de conceptos con la que quiere acompañar la conversación. Una vez elegidos, **A** escribirá esos conceptos en las casillas del tablero.

4. **A** escribe la pregunta formulada anteriormente en la casilla asignada del tablero.

Segunda parte

La partida tiene una duración de una hora. Elegir una manera de marcar el inicio y el fin de la partida (por ejemplo con la alarma de un móvil, o un reloj de arena o de cocina).

1. **B** activa el temporizador que marcará la duración de la partida.

2. **A** baraja las cartas pensando en la pregunta formulada y escrita en el tablero.

3. **A** coloca boca abajo una carta en cada posición. **A** descubre una carta que dará inicio a la conversación, e irá descubriendo las cartas favoreciendo el desarrollo de la partida. Cuando **A** crea necesario renovar las cartas para seguir estimulando la conversación, hará una nueva tirada.

4. Se procederá de esta manera sucesivamente hasta agotar el tiempo de la partida.

Estas reglas del juego pueden ser modificadas.

Para jugar una persona

Leer las instrucciones del juego.

A y **B** serán la misma persona. Se recomienda buscar un soporte que ayude a desarrollar la reflexión: grabadora, papel y bolígrafo, vídeo, etc.



ACLARACIONES

> S U S A N A ha sido desarrollado dentro de un ámbito artístico pero se puede aplicar a cualquier otro ámbito, práctica, profesión o disciplina.

> Las preguntas no emiten un juicio de valor.

> S U S A N A se plantea en código abierto al que se le pueden añadir, modificar o quitar tarjetas.



S U S A N A ha sido inicialmente desarrollado por Mar Medina, Aimar Pérez Galí, Clara Tena y Carme Torrent en residencia en el *Centre Choréographique National Roubaix Nord - Pas de Calais* (Francia) y en *Graner - Centre de Creació del Cos i el Moviment*, Barcelona (España).