

TAROT

EL VIAJE DEL HÉROE

POR

ANDRÉS CARRIÓN GUIJARRO

Tarot: El viaje del héroe, es un juego en el que el héroe está controlado por el narrador. Para contar la historia del héroe, el narrador parte de una tirada de tarot que le dará las bases para comenzar su historia. Además el héroe comienza la historia sin saber sus habilidades y las desbloquea conforme avanza la historia. Los jugadores interpretan al avatar del destino, siendo sus voces, que tiene por misión hacer que el héroe cumpla con el destino impuesto.

¿Conseguirá el héroe luchar contra el destino y manejar su propia vida? La respuesta a esta pregunta la veremos en el Tarot, un juego de rol de narrativa evolutiva.

INGREDIENTES SECUNDARIOS:

Evolución social: Rol Educativo, Un personaje

Evolución de Contenido: Sin números, Enemigo mío

Evolución de Formato: Mesa global

Creado en: Almería [España]



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Nota sobre el Copyright de las imágenes: Como es un boceto del juego, las imágenes de los tarot que han sido tomadas bajo la ley del pirata malvado, está feo usarlas porque los derechos son de sus dueños, pero de todas formas se utilizan a título personal, y no se usarán en la posible versión final del juego. Si que se adjuntan una copia para imprimir de la bajara de Alejandro-Camoin, ya que ha expresado que se pueda difundir libremente ^^

ÍNDICE

¿QUÉ ES EL TAROT?	3
LO BÁSICO	4
ARCANOS MAYORES: REGLAS PARA EL NARRADOR	5
ARCANOS MENORES: REGLAS PARA LOS JUGADORES	8
EL MECADO NEGRO Y LOS FAVORES DEL DESTINO	10
JUGANDO EN CLASE: EL LIBRO DEL DESTINO	11
LOS ARQUETIPOS DEL TAROT	13
ARCANOS MAYORES PARA IMPRIMIR 16-17	



¿QUÉ ES EL TAROT?

El tarot son dos cosas diferentes, una herramienta oracular que permite conocer aspectos del pasado, presente y futuro de una persona. O una herramienta de autoconocimiento personal, en este caso las interpretaciones clásicas de las cartas pasan a ser una mera guía y se emplea más bien que significan las cartas para la persona. En el contexto del juego el tarot es usado para crear los diferentes personajes (el héroe y PNJs relevantes) así como el mundo de juego gracias a los arquetipos que representan las cartas. En el caso del juego, en esta fase de desarrollo, utilizaremos solo los arcanos mayores y el resumen de arquetipos que desarrolló Carl Gustav Jung (en adelante Jung) para trabajar el psicoanálisis a través del tarot.

¿CUÁL ES LA DIFERENCIA ENTRE LOS ARCANOS MAYORES Y LOS ARCANOS MENORES?

Al comienzo de los tiempos, mi idea era usar la baraja completa en el juego, pero por falta de tiempo solo se emplean los arcanos mayores en esta versión. Vamos a la diferencia. Tradicionalmente se considera que los 22 arcanos mayores son un compendio de información encerrado en los 22 naipes y a cada naipe corresponde un arquetipo concreto. Por ese motivo los arcanos mayores son personajes con nombre propio (el loco, la emperatriz, el mundo). A esta teoría se le suma el tarot evolutivo que añade una dimensión en que cada arcano mayor representa una fase en el desarrollo personal de una persona (un ejemplo básico es que el loco suele representar el comienzo de una fase). Esta faceta evolutiva es la que he utilizado para meter el tarot en el juego. Aunque mi idea es que el desarrollo evolutivo del personaje se dé a través de la narración, no del tarot propiamente dicho, siendo el tarot la herramienta de creación y partida.

Una vez que tenemos los arcanos mayores como arquetipos no preguntamos qué hay de los menores. Los arcanos menores son también un compendio de información, pero se emplean para matizar los diferentes arquetipos. No tienen categoría de arquetipos, son más bien un diccionario que aporta información de los arquetipos, por tanto se leen en referencia a los arcanos mayores, o si se leen de manera independiente aportan adjetivos o información general (el cinco de oros, por ejemplo, es el miedo a la pérdida material; el seis de espadas representa la etapa final de un proceso de sanación intelectual/mental). Las diferentes cortes (sota, caballo, reina y rey) representan conceptos relacionados generalmente con la personalidad de las personas, pero no entran dentro de la categoría de arquetipos; por así decirlo son contexto de la personalidad más que un arquetipo definido. Sería interesante incluirlos en el juego, pero trabajar una tabla con la información que aportan es más laborioso y se deja para futuras ediciones. No obstante si los grupos buscan información por cuenta propia pueden usar esa información para complementar facetas del héroe en sus aspectos positivo y negativo, así como las diferentes facetas del mundo, aportando la información de entre una y tres cartas de los arcanos menores. De momento sabed que se sigue trabajando en ello.

Respecto a las reglas, los nombres de arcanos mayores y menores, son por hacer un guiño a la estructura de tarot. Las reglas de Arcanos Mayores son para la creación de elementos a través de arquetipos; por su lado, las reglas de Arcanos menores sirven para definir y mantener los personajes y mundos creados.

LO BÁSICO:

Tarot es un juego en el que los jugadores juegan contra el master (aka narrador). Las reglas se dividen en 2 partes, las reglas de los arcanos mayores y las reglas de los arcanos menores. El master controlará las reglas de los arcanos mayores (creación del héroe y del mundo de juego). Mientras que los jugadores controlarán los arcanos menores, que sirven para controlar los Personajes No Jugadores (PNJs), eventos relativos al juego... y el comportamiento del avatar del destino. Los jugadores también controlan el mercado negro y los favores del destino.

¿QUÉ HACE FALTA PARA JUGAR?

- Un grupo en Facebook (u otras redes sociales que permitan la creación de grupos), secreto a ser posible.
- Gente, concretamente entre 1 y 4 jugadores (más el narrador)
- Crear el héroe
- Crear el mundo de juego.
- Cartas del Tarot (Arcanos mayores), o usar algún recurso online para tiradas de 3 cartas.

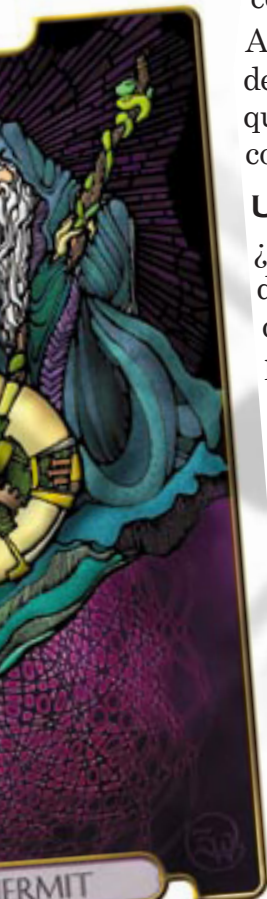
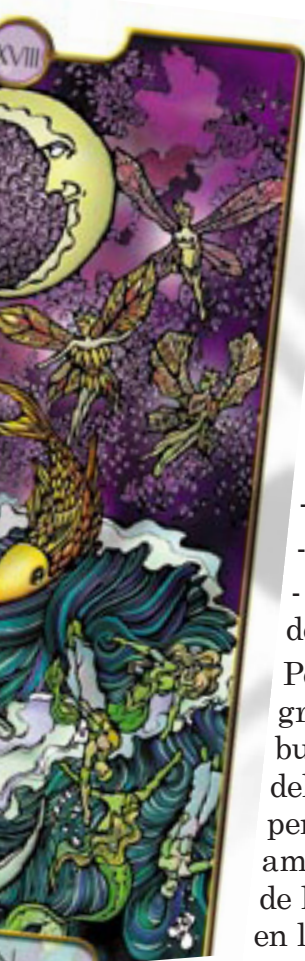
Por la naturaleza del juego es necesaria una sesión cero, destinada a crear el grupo, el héroe y el mundo de juego. Recomiendo jugar con gente conocida y con buena sinergia, ya que el juego es bastante experimental (tampoco es que sea del todo nuevo el concepto, pero es muy poco familiar). Pese a que el juego está pensado para jugar en una red social, la sesión cero puede hacerse mucho más amena si se prepara en persona, especialmente para hacer una primera lectura de las reglas en común y dejar claros los papeles de cada cual, dejar listo el grupo en la red social con toda la gente agregada y demás. Esta sesión cero podría contar también con un pequeño prologo improvisado.

Además en la sesión cero se han de dejar claros los plazos entre sesiones, pero dejando siempre un par de días al narrador para que pueda preparar el texto que abra la siguiente sesión. No creo que haga falta aclararla pero cada sesión se considera una escena completa.

USANDO FACEBOOK (Y SUCEDÁNEOS) PARA JUGAR.

¿Cómo emplea este juego la red social para jugar? Muy sencillo, los grupos disponen de un muro principal/biografía que este juego emplea a modo de offtopic, de este modo se pueden compartir infinidad de cosas como documentación mutua, pactar el uso del mercado negro y los favores del destino y cosas así; los textos de las sesiones se crean en documentos dentro de Facebook de modo que en este documento y sus comentarios queda recogido todo lo referente a la sesión, lo que viene a ser la interacción entre el héroe y el avatar del destino; por último se pueden usar archivos de imagen para tener recogida información relevante del juego, ficha del héroe, quienes son las voces del destino, datos que puedan ser relevantes para el grupo (documentación gráfica sobre el mundo y demás). Las fotos pueden organizarse en álbumes para localizar fácilmente la información.

Como regla general, solo puede hablar una voz del destino en cada sesión. La voz que hable estará relacionada con la naturaleza de la prueba obstáculo, aportación que haga el avatar del destino. Las decisiones del avatar se han de tomar en un chat privado, de modo que lo que se comunique en los comentarios de las sesiones se aceptara como la decisión unánime de las voces.



ARCANOS MAYORES: REGLAS PARA EL NARRADOR.

Estas reglas sirven para la creación del héroe y la creación del mundo de juego. Para ello se emplean las cartas del tarot, si no dispones de baraja del tarot (o no quieres usarla para jugar a un juego de rol, es algo comprensible) siempre puedes usar este enlace que hace una tirada de tres cartas. La interpretación que tienes que usar, los arquetipos, se adjuntan más adelante. No olvides echarle una foto a las cartas para subirlo o una captura de pantalla si usaste el enlace.

Aunque las decisiones en el proceso de creación del mundo y el héroe es el narrador el que tiene la palabra, es más divertido si los jugadores aportan ideas. Esto está pensado para compensar que el héroe empieza cual tabula rasa y el avatar del destino decide las habilidades del héroe con forme evoluciona la historia.

¿QUIÉN ES EL HÉROE?

El héroe es el único personaje sobre el que el narrador tiene un control directo, sí estás a merced de los jugadores... Aprovechemos este momento para aclarar que el narrador puede describir tanto a los PNJs como el entorno, pero sus descripciones tendrá que cumplir con las reglas de control del mundo que están a disposición de los jugadores, de este modo los jugadores deben determinar si todo lo contado por el narrador es legal.

Pero vamos al lío, para crear el personaje necesitamos tres cartas que van a representar tres facetas del héroe.

La primera carta nos cuenta el origen del héroe, es el arquetipo positivo que influye en el héroe. La segunda carta es el secreto y es el arquetipo que influye negativamente en el héroe. Por último y de una importancia vital es la tercera carta, la carta del deseo y del destino. La carta del deseo y del destino muestra hacia donde va el héroe, su deseo (o destino personal) y el destino que impone el avatar del destino, evidentemente ambo destinos han de diferir, pero se conocen desde la sesión cero. Toda la historia del héroe está marcada por estas tres cartas, siendo la del destino la que cierra la historia a favor del narrador o a favor del avatar del destino.

ORIGEN

SECRETO

DESEO/
DESTINO

HABILIDADES DEL HÉROE:

Ya que el juego es abierto, no veía mucho sentido en la creación de una lista de habilidades. De modo que el héroe



puede evolucionar en diferentes direcciones. La única regla es que las habilidades deben ser relevantes para los arquetipos del héroe, tanto para los positivos como para lo negativo. De modo que lo que sí se puede pactar es una especie de línea de crecimiento, algo muy útil tanto para el narrador y los jugadores ya que da un marco de actuación. Yo como autor me lavo las manos y lo dejo en vuestras manos y la de vuestra imaginación.

Una cosa que si es importante sobre las habilidades es el grado de las habilidades. En este juego prescindimos de los números para resolver conflictos, en su lugar se utilizan adjetivos para describir el grado de la habilidad. El motivo es para que se premie la calidad narrativa y el saber usar los recursos narrativos de los que se dispone. Y las tiradas online son muy feas y la gente no se fía, reconozcámoslo. El rango de grados queda como sigue:

EXCELENTE – GRANDE – BUENO – NORMAL – MEDIOCRE – POBRE – NEFASTO

Es importante crear un trasfondo para el héroe, existen infinidad de posibilidades por las que un héroe comienza sin habilidades a buscarse la vida como héroe, ya que este trasfondo puede justificarse para adquirir una habilidad nueva en un rango determinado, siempre que sea coherente. Toda habilidad nueva que no pueda justificarse empezará con un grado de nefasto. Como regla opcional se puede establecer que las dos primeras habilidades que aprenda el héroe, justificadas o no, estén a nivel Normal (para niveles superiores consultar con el avatar del destino). El transformo se formaría con las cartas del origen y del secreto.

Nota: Las habilidades pueden aumentar su grado o disminuirlo (si se falla una resolución de tarea puede resultar en la reducción de alguna habilidad)

SOCIAL	MATERIAL	MILITAR	<p>¿EN QUÉ MUNDO VIVIMOS?</p> <p>El mundo se forma con seis cartas y requiere un uso muy creativo de los arquetipos de cada carta.</p> <p>Los mundos en tarot deben tener estas facetas:</p> <p>Social: El comportamiento general de la sociedad en que reside el héroe. Remarco lo del comportamiento general, ya que siempre es posible que existan excepciones. Esta característica marcará el comportamiento de los PNJs que no sean del círculo familiar del héroe.</p> <p>Material: El comportamiento que tiene la sociedad con respecto a los bienes materiales, en esta categoría pueden meterse las clases sociales ya que se desarrollan en torno a la economía (por lo general).</p>
ESPIRITUAL	FAMILIAR	BASURA	

Militar: La situación de poder militar en el mundo, marcará si el mundo es democrático, autoritario, que tipo de política se emplea y todo lo que determine la fuerza del poder de un estado. Quizás sería mejor una categoría de política en lugar de militar, pero creo que es importante saber cómo actúan las fuerzas del estado, y por eso creo que es mejor militar.

Espiritual: Religión, magia, moralidad y similares entran dentro de esta categoría. Es vital matizar bien este punto ya que dependiendo de que se incluya y como sea tratado lo que se incluya (ejemplo, magia perseguida por la iglesia más poderosa) va a afectar a la evolución del personaje.

Familiar: El entorno familiar del héroe, no solo al familia directa, también amigos y el entorno cotidiano.

Basura: No se me ocurrió otro nombre, esta carta determinará los aspectos más lúgubres de la sociedad. Es una carta que va a jugar con los valores marcados anteriormente para modificarlos o no. Pero solo lo hará de la manera en que se estipule en la sesión cero, de modo que hay que cerrar muy bien el significado de esta faceta.

Como comenté antes, se requiere un uso muy creativo de los arquetipos, y realmente si se da respuesta a cada faceta se podría prescindir de las cartas en este caso. Las cartas son en este apartado una pequeña ayuda para añadir diversidad, pero no deben obligar a nada. Especialmente porque los arquetipos escogidos para cada carta, que se detallarán más adelante, están basados en los arquetipos de Jung y están pensados para personas y por tanto el héroe. En este apartado podría ayudar ver diferentes imágenes de barajas en internet para inspirarse más que en el arquetipo en las imágenes que acompañan, de ese modo quizás se llegue a algo interesante y que pueda aportar riqueza al mundo de juego.

LA VIDA Y LA MUERTE EN LOS MUNDOS DE TAROT

Es importante definir que la vitalidad y el dominio espiritual (maná), en caso de ser necesarios se han de medir con el mismo rango de grados que los empleados para las habilidades. O si se desea se pueden asignar otros adjetivos, siempre que se respete la graduación.





ARCANOS MENORES: REGLAS PARA LOS JUGADORES.

Estas reglas sirven para controlar el mundo de juego y se dividen en las reglas de Copas –espadas y de Oros – Bastos. Que se encargan de diferentes aspectos del mundo. También marcan el comportamiento del avatar del destino.

¿QUIÉN ES EL AVATAR DEL DESTINO?

El avatar del destino tiene por misión hacer que se cumpla el destino impuesto al héroe (pactado en la creación del héroe). Puede estar compuesto por hasta cuatro voces:

La voz de Copas: está ligada a todos los aspectos emocionales. De este modo hablará cuando la intervención implique un desafío social para el héroe.

La voz de Espadas: está ligada a los aspectos intelectuales. Por tanto hablará cuando la intervención implique un desafío intelectual.

La voz de Oros: está ligada a los aspectos naturales. Cuando la intervención sea de índole material (eventos naturales) se pronunciará esta voz.

La voz de Bastos: ligada a los bienes materiales y lo laboral. Siempre que la intervención gire en torno a un bien material o laboral, eventos donde un edificio, la economía o una profesión sean relevantes (también los combates) será esta voz la que comunique el mensaje.

Como voces del avatar debéis tomar las decisiones en conjunto y a ser posible de manera unánime. Las intervenciones del avatar deben estar claramente vinculadas a una de las cuatro voces. Y cada jugador controlará una voz del avatar siempre que sean 4 jugadores, de cualquier otro modo se repartirán las voces entre los jugadores dejando registrado quien controla dos voces.

REGLAS DE COPAS – ESPADAS

Con estas reglas se controlan los aspectos social e intelectual del mundo.

Dichas intervenciones deben responder a las siguientes reglas:

- La intervención debe ser lógica tanto en el contexto del mundo, como en el contexto de la historia del héroe.
- En la intervención debe intuirse que habilidad, o que tipo de habilidad, debe emplearse para resolver la situación. Pero no se puede nombrar explícitamente.
- Si la intervención de un PNJ o la resolución de una actividad intelectual implica a un objeto material o un edificio específico este no podrá ser nombrado abiertamente, ya que es una función de la voz de bastos. No sucederá así con nombres de ciudades y regiones/accidentes geográficos.
- Debe quedar claro en la intervención que nivel de habilidad es necesario para superar el evento. Queda en manos del héroe buscar o no buscar ayuda para resolver el mismo.

REGLAS DE OROS – BASTOS



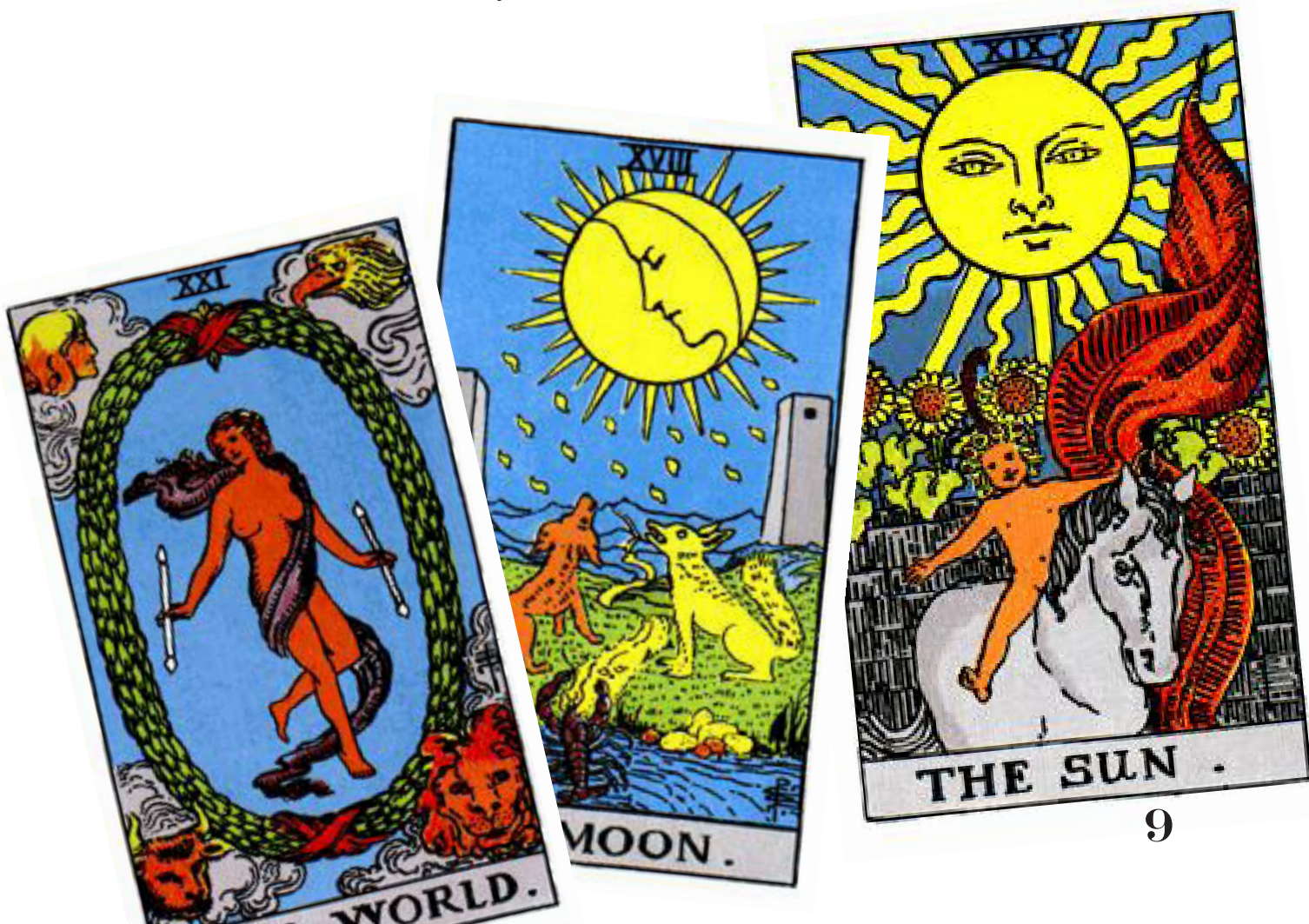
Con estas reglas se controlan los aspectos materiales del mundo, siendo de oros los eventos naturales.

Las intervenciones de Oros y bastos se rigen por lo siguiente:

- Las intervenciones de Oros girarán en torno a un evento natural que tenga importancia en la historia (una tormenta, un terremoto) siempre que puedan suceder en el contexto de la historia y el mundo, aunque estos sean provocados.
- Bastos se encarga de todas las acciones que dependan de la habilidad física del héroe para su resolución, desde manualidades al combate. Y también se encargará de nombrar edificios y objetos concretos de los que el héroe tenga pistas.
- En las intervenciones de Bastos y Oros también debe quedar claro el grado de habilidad necesaria. En el caso de las tareas de Bastos y Oros el héroe debe aprender la habilidad antes de poder realizar la tarea, por lo que se puede mostrar que habilidad sería necesaria, pero sin que sea explícito. En este caso se puede ser menos críptico dado a la naturaleza física del trabajo.

REGLAS GENERALES

- Si la resolución de una tarea implica que se cambia de palo, en ese caso la voz activa pasa a ser la de la voz que tenga relevancia en esa intervención.
- Si para marcar el carácter de una intervención se emplean cartas del tarot, por ejemplo para crear un PNJ se podría utilizar un método similar al del héroe, donde la tercera carta marcaría el tipo de relación que tiene con el héroe o complementaría a las otras dos cartas; o para marcar como un fenómeno natural afecta a la sociedad del mundo; en estos casos y similares se ha de dejar constancia mediante captura de pantalla o fotografía de las cartas. Esto es debido a que se consideraría un suceso de relevancia en la historia del héroe y del mundo.



EL MERCADO NEGRO Y LOS FAVORES DEL DESTINO

El héroe siempre ha de contar con dos características, el Favor del Destino y el Flaco Favor del Destino. Estas características sirven para marcar el control que ejerce el destino sobre el héroe.

De este modo el Favor del Destino, se emplea para mejorar las habilidades aprendidas (pero se debe narrar como se mejoran), para adquirir nuevas habilidades en el mercado negro o para que el narrador fije eventos en la historia (sacarse de la manga una escena). Por su lado el Flaco Favor del destino sirve para que el avatar del destino imponga un evento y su resolución. Ambas características comienzan a cero.

La graduación de estas características es igual a la de las habilidades, con la salvedad de que se elimina el rango de nefasto:

EXCELENTE – GRANDE – BUENO – NORMAL – MEDIOCRE – POBRE

Para usar las características tanto el narrador como los jugadores deben indicar que rango usan y gastar esos puntos. Es posible contrarrestar los efectos de un Flaco Favor con un Favor del Destino y viceversa, pero se debe gastar un grado igual o mayor que el empleado por el contrario. En este caso ambos pierden ese grado. Sí, por ejemplo, el narrador tiene un Favor del Destino en grado Excelente y emplea un grado Bueno para elevar una habilidad en un grado, se retiran las posiciones y se recalifica el grado, en este caso se gastarían los grados entre pobre y bueno, quedando el nuevo grado de Favor del Destino en Mediocre.

Fijar un evento no tiene límite de grado, pero la magnitud ha de ceñirse al grado gastado. Elevar una habilidad implica gastar un grado igual al que se pretende conseguir, pero solo está disponible si la habilidad está en el grado inferior al que se pretende adquirir (se puede mejorar “nadar” del grado Nefasto al Pobre, pero no del grado Nefasto al Normal). El Mercado Negro está disponible únicamente gastando un grado de Favor del Destino Grande, y solo puede aportar una habilidad útil en el contexto y siempre a nivel Pobre.

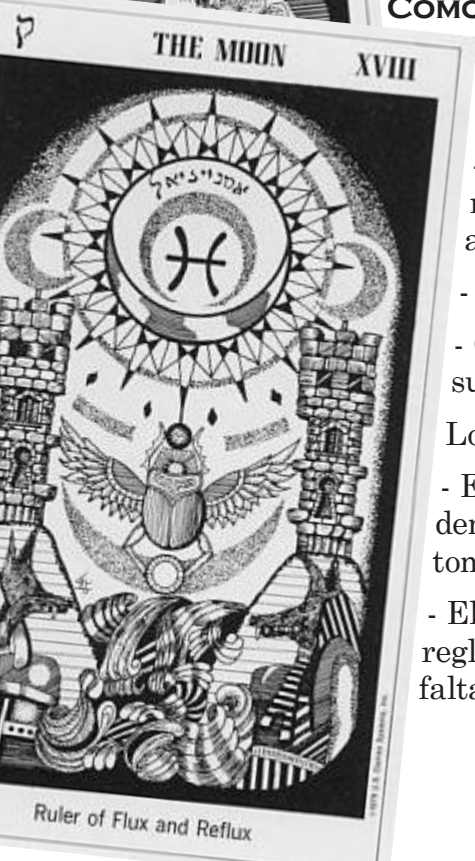
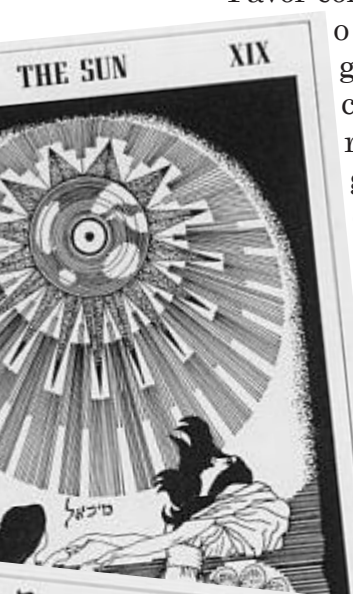
COMO GANAR GRADOS DE FAVOR

El narrador gana un grado de Destino cuando:

- Las voces del avatar hablan erróneamente.
- Los jugadores incumplen normas de Netiqueta o cualquier otra norma/regla que se pacte (y quede registrada, en plan retrasos de algún tipo, falta de participación y lo que se os ocurra)
- Cuando los jugadores piden una ampliación del plazo de entrega.
- Cuando los jugadores quieren fijar un evento pequeño sin gastar sus grados de Flaco Favor

Los jugadores ganan un grado de Destino cuando:

- El narrador no respeta las normas de control del mundo, recordemos que solo puede describir el entorno y sus personajes pero no tomar el control de los mismos.
- El narrador incumple normas de Netiqueta o cualquier otra norma/regla que se pacte (y quede registrada, en plan retrasos de algún tipo, falta de participación y lo que se os ocurra)



- Cuando el narrador pide una ampliación del tiempo de entrega.
- Cuando el narrador quiere fijar un pequeño evento sin gastar su Favor del Destino.

Si por algún motivo pedir el plazo de ampliación está justificado, se sigue aplicando la penalización, salvo causa de fuerza mayor. Esto no es ser malvado y ruin, es darle vidilla al juego. Pero vamos, que en vuestras manos queda.

LAS SESIONES.

Las sesiones ocurren desde el día de apertura a dos días antes de la siguiente entrega, para que el narrador tenga tiempo de reflejar lo comentado en la sesión y crear el nuevo documento de sesión. Todo lo demás es libre, es interesante que las sesiones no se consideren turnos al uso y se aprovechen para desarrollar la escena al máximo, que no sea postea la apertura de sesión y comenta una vez el avatar y listo, yo pienso más bien una especie de dialogo que conduzca a la siguiente entrega de la historia. Además esto puede dar lugar a que la escena se quede colgada... y cuente como un fallo del narrador o de los jugadores, o derivar en pedir un tiempo extra.

También es cierto que la gente tiene vida social, o hacen como que tienen vida social, lo ideal es que pactéis que ocurría en casos así y cómo funcionan los turnos, yo solo doy ideas locas.

JUGANDO EN CLASE: EL LIBRO DEL DESTINO.

En este caso la cosa cambia un poco, ya que el docente ejerce una función de vigilante. He querido llamar al papel del docente el Azar.

La función del Azar sería mantener una vigilancia de las reglas, y como se va desarrollando la actividad. Además administraría alguna plataforma tipo moodle, especialmente si los alumnos no tienen la edad legal para tener Facebook o estar en otras redes sociales. Si puede ser dentro de Facebook, solo existiría un grupo, y se identificarían las sesiones con diferentes códigos de grupo. De este modo varias sesiones ocurrirían a la vez.

Más peculiaridades:

- . Los grupos mínimos han de ser de tres y los máximos de cinco.
- . Las sesiones cuentan con dos días de documentación, tres días de desarrollo de la sesión y dos días de procesado narrativo (para generar el nuevo texto de sesión)
- . Los héroes se siguen creando con las cartas del tarot.
- . Los mundos no se crean, se escoge trabajar sobre temas históricos, científicos o literarios.
- . Los objetivos de los mundos históricos es reflejar aspectos de la vida en esas épocas.
- . Los objetivos científicos se basan en adquirir conocimientos sobre una materia determinada.
- . Los objetivos literarios se basan en desarrollar un relato coherente y continuado.



. También se pueden complementar estos objetivos con la adquisición de competencias artísticas, sed creativos que tenéis desde el dibujo a la música.

. En este caso los roles cambiarán cada semana, y se considerará un ciclo cuando todos los miembros del grupo hayan pasado por todos los roles, se tendrá en cuenta el grupo mayor.

. Las historias de los héroes deben quedar concluidas al final del ciclo.

. Si empieza un nuevo ciclo se crean nuevos grupos.

En esta modalidad si es interesante que el docente cree caminos más concretos por los que deban moverse los alumnos. Especialmente para que la actividad vaya hacia donde el docente necesite. No obstante para mejorar el ambiente de la actividad estaría bien que el docente pacte las normas con los alumnos, utilizando preferiblemente un modelo democrático. También se podría utilizar un modelo democrático para que los alumnos elijan los temas de la historia.

Parte de la actividad debe ser abrir las sesiones con la lectura del texto que abre las sesiones en la plataforma elegida. El primer texto de apertura debe ser un prólogo proporcionado por el docente y este debe estar a disposición de los alumnos por si necesitan ayuda para plantear los desafíos y demás intervenciones, especialmente del avatar del destino.

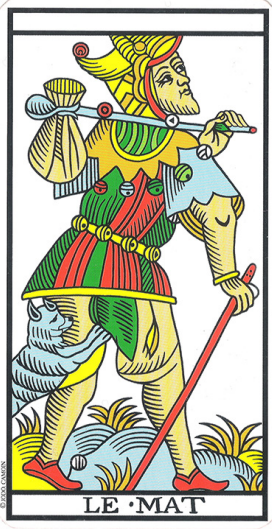
Creo que es genial para trabajar temas por proyectos, además los alumnos desarrollarán capacidad de liderar un grupo (ya que el narrador lleva la voz de la historia), solucionar conflictos (enfrentamiento narrador – avatar), trabajar en equipo (avatar del destino), toma de decisiones en común (avatar del destino) y representación de un grupo (las diferentes voces del destino). A su vez también se favorece el intercambio de ideas, y se hace que los alumnos aporten conocimientos al aula, ya que leen el progreso de sus historias.

También es interesante para que aprendan a comunicar mejor a nivel oral y escrito. De este modo paralelamente se puede hacer hincapié en el lenguaje no verbal a la hora de leer, la Netiqueta en internet, la importancia de una buena ortografía... Seguramente, al ser un trabajo en equipo relativamente largo surjan conflictos en los grupos, para esto es importante que el docente tenga conocimientos sobre cómo tratar estas situaciones; pero sobre el tema hay mucho escrito en libros y pro la red, así que no merece la pena detenerse en ello.

Nota adicional: no tiene sentido emplear el mercado negro ni los favores del destino, como tal, en este modelo de juego. No obstante se puede hacer una pequeña modificación del mismo y que el docente tenga preparados recursos sobre los temas para prestar. El precio de estos recursos puede ser que un grupo ayude a otro, o que los miembros del grupo tengan un gesto amable concreto entre ellos, cosillas que permitan desarrollar habilidades sociales o comunicativas, leer un poema en clase, contar una historia, traer una noticia interesante, ayudar a otro compañero... esas cosas, también se podría plantear la creación de un banco de trabajo.

LOS ARQUETIPOS DEL TAROT

La siguiente es una lista de los arquetipos que se pueden aplicar al Tarot:



EL LOCO
 Simbolismo: La inocencia y asombro.
 Arquetipo: El niño.



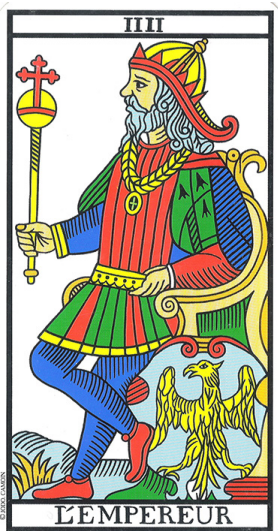
EL MAGO
 Simbolismo: La magia y el poder.
 Arquetipo: El burlador.



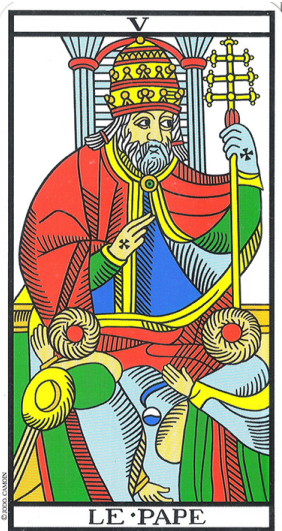
LA SACERDOTISA
 Simbolismo: Intuición
 Arquetipo: El Anima - el elemento inconsciente femenino en la mente masculina.



LA EMPERATRIZ
 Simbolismo: La naturaleza y la fertilidad.
 Arquetipo: La madre



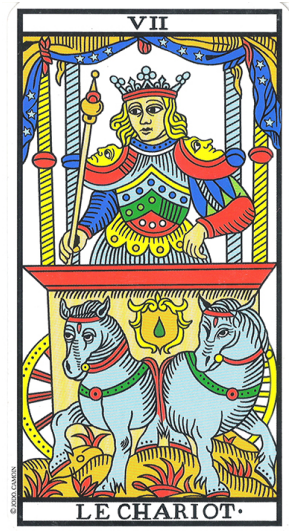
EL EMPERADOR
 Simbolismo: La autoridad y el poder masculino.
 Arquetipo: El Padre y el héroe.



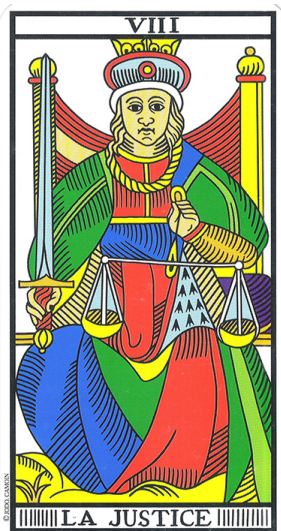
EL SUMO SACERDOTE
 Simbolismo: Orientación o un maestro.
 Arquetipo: El Viejo Sabio.



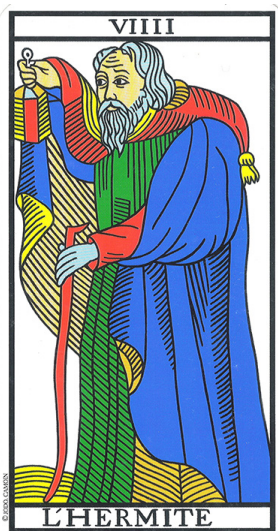
LOS AMANTES
 Simbolismo: El amor y la unión de los opuestos.
 Arquetipos: El alma o bien conjuntamente el Anima y Animus (lo contrario de la Anima, el elemento masculino de lo femenino).



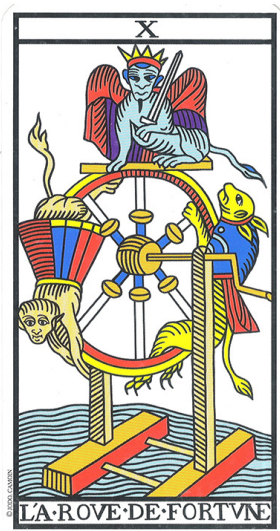
EL CARRO
 Simbolismo: El trabajo duro y la victoria.
 Arquetipo: El guerrero.



JUSTICIA
 Simbolismo: El equilibrio y la justicia.
 Arquetipo: Justicia.



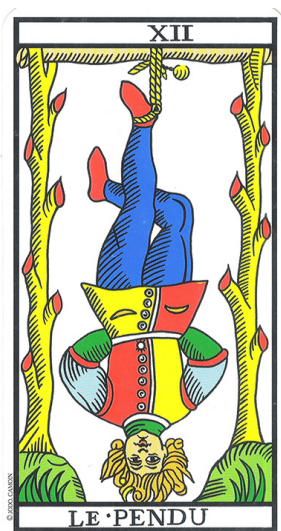
EL ERMITAÑO
 Simbolismo: La sabiduría
 Arquetipo: Otro viejo sabio



LA RUEDA DE LA FORTUNA
 Simbolismo: el cambio, se mueve en círculos.
 Arquetipo: la suerte y el destino.



LA FUERZA
 Simbolismo: Determinación.
 Arquetipo: Resistencia.



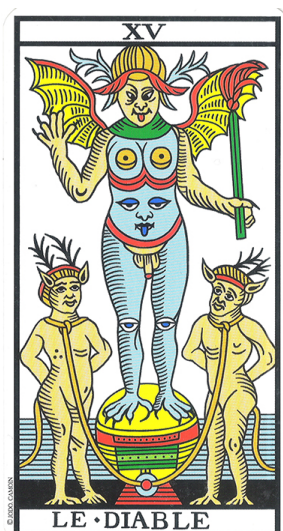
EL AHORCADO
 Simbolismo: el sacrificio necesario.
 Arquetipo: Sacrificio.



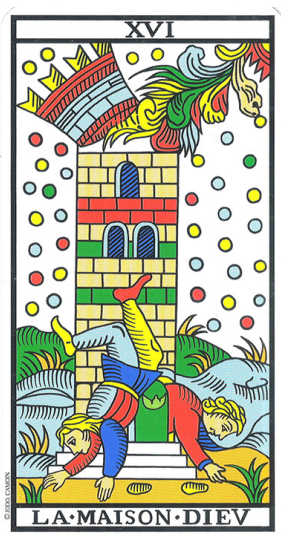
LA MUERTE
 Simbolismo: El cambio, de transición.
 Arquetipo: Renacimiento.



LA TEMPLANZA
 Simbolismo: Moderación.
 Arquetipo: La unión de los opuestos.



EL DIABLO
 Simbolismo: El ser atrapado.
 Arquetipo: El burlador, o energía sexual.



LA TORRE
 Simbolismo: El caos, el cambio no deseado.
 Arquetipo: el Caos.



LA ESTRELLA
 Simbolismo: La esperanza y el espíritu.
 Arquetipo: La Estrella.



LA LUNA
 Simbolismo: Emociones.
 Arquetipo: La Luna - vinculados con los sueños.



EL SOL
 Simbolismo: Alegría.
 Arquetipo: el sol.



EL JUICIO
 Simbolismo: Sentencia y finalización.
 Arquetipo: Evaluación y recompensa.

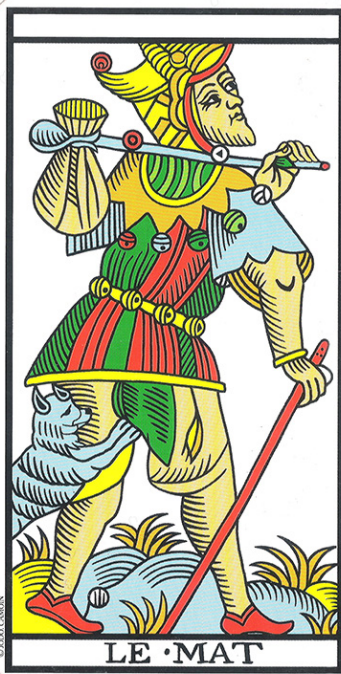


EL MUNDO
 Simbolismo: El cumplimiento.
 Arquetipo: La satisfacción, la plenitud.

NOTA: SOBRE EL ÁNIMA Y EL ANIMUS.

Según Jung y otros psicoanalistas los hombres tienen un ánima, o sea su alma tiene una parte femenina. Las mujeres tendrían un animus, que sería la parte masculina de su alma. Respecto al juego os podéis sentir libres sobre como emplear estos conceptos. Aunque no lo pone en su arquetipo el sumo sacerdote puede ser considerado el arquetipo del animus.

Aquí tenéis un [enlace con las barajas de tarot](#) usadas para ilustrar el pdf y que os pueden servir de inspiración, recordar que hay montones de barajas que podéis curiosear por la red.



LE · MAT



LE · BATELEUR



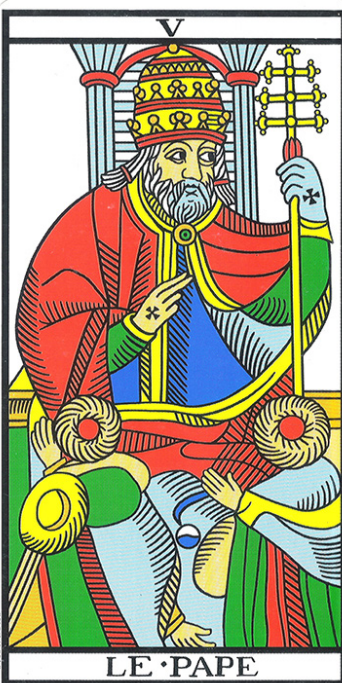
LA · PAPESSE



L'IMPERATRICE



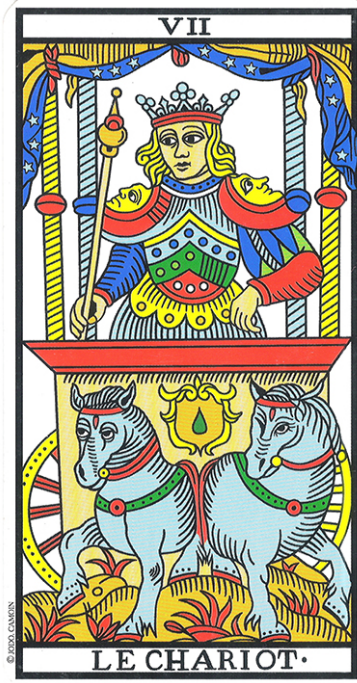
L'EMPEREUR



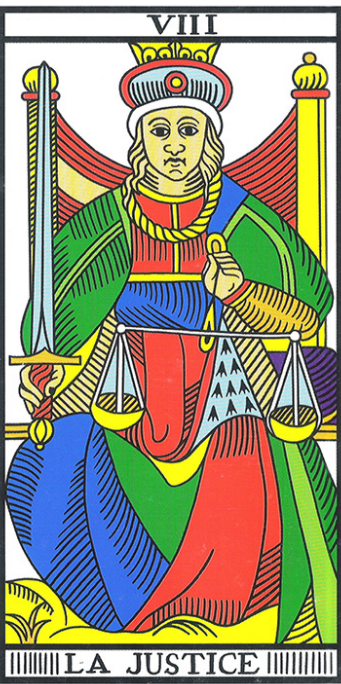
LE · PAPE



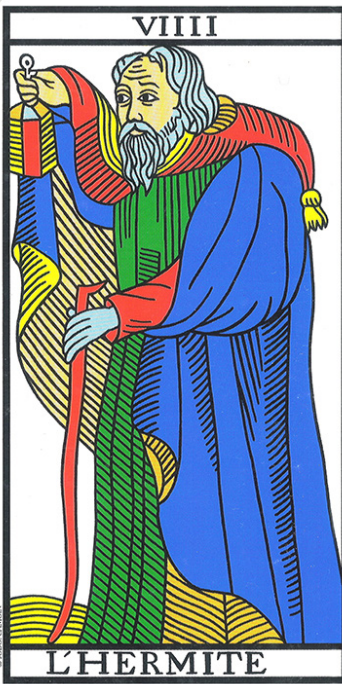
L'AMOUREUX



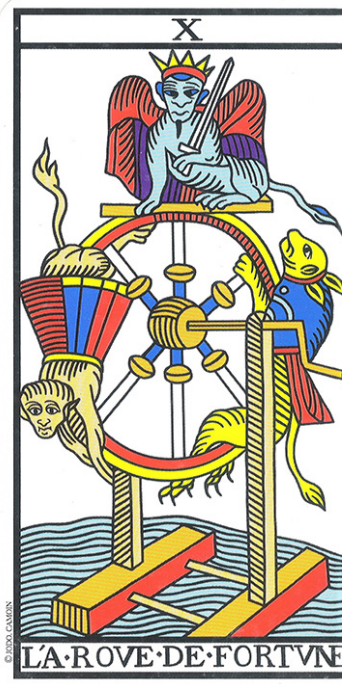
LE CHARIOT



LA JUSTICE



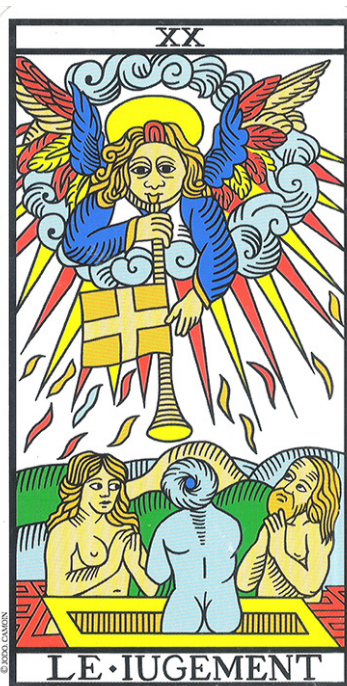
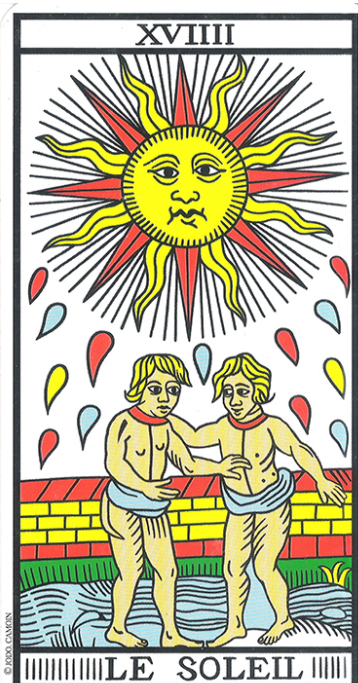
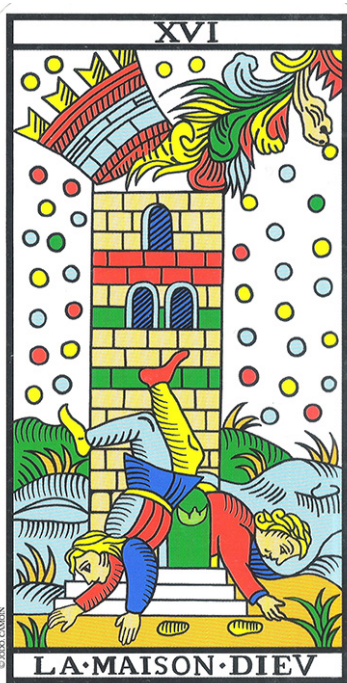
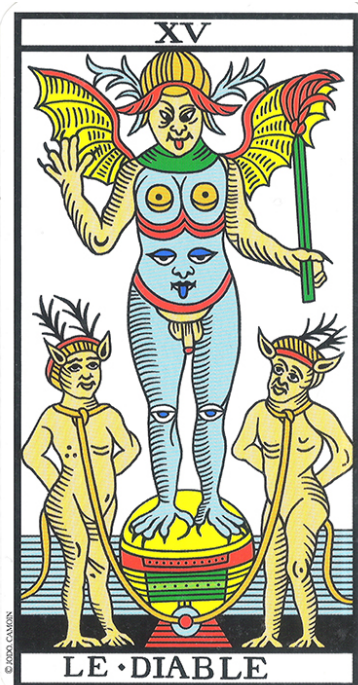
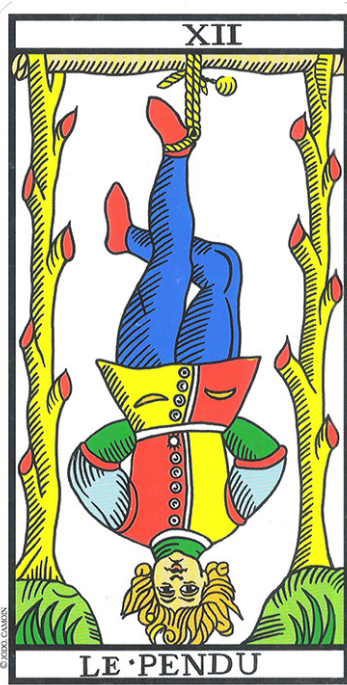
L'HERMITE



LA · ROUE · DE · FORTVNE



LA · FORCE



Podeis imprimirla tranquilamente, también se puede imprimir sin problema la riderwaite que se encuentra en el enlace