



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TROLLS FOR US

AN EDU-LARP GUIDE



inerciadigital
Boost your digital skills

Studie
främjandet

MONOMYTHS
— Joyful learning experiences —

LajvVerkstaden



Hessischer
Volkshochschulverband

INTRODUCCIÓN

Vivimos en un mundo en el que internet es una parte importante de la vida de la mayoría de la gente, tanto si participamos activamente en ella a través del trabajo, la educación y las redes sociales, como si no. Internet puede ser una herramienta fantástica y está repleta de diversos medios sociales en los que la gente puede encontrar de todo: comunidad, aficiones, entretenimiento e información.

Por desgracia, también está lleno de desinformación.

Inevitablemente, en nuestras redes sociales abundan las noticias falsas, la propaganda política, los contenidos manipulados y patrocinados, las falsedades profundas y las mentiras descaradas disfrazadas de opiniones. Como consumidor de redes sociales, televisión y diferentes canales de noticias, se ha convertido en un requisito tener conocimientos de medios de comunicación para saber en qué podemos confiar y en qué no. Y eso a veces es muy difícil.

El proyecto DIS-Play pretende dotar pedagógicamente a los jóvenes trabajadores y a los profesores de métodos y herramientas para aumentar la alfabetización mediática de sus alumnos y hacerles conscientes de cómo funciona la desinformación, por qué es peligrosa y quién se beneficia de ella. Estas habilidades incluirán identificar los diferentes tipos de desinformación y las intenciones que hay detrás de ella, reaccionar ante la desinformación en las redes sociales y denunciarla en lo que respecta a la responsabilidad democrática y el deber cívico de cada uno.

En esta guía encontrarás todas las herramientas necesarias para organizar la EDU-LARP* "Trolls For Us". El LARPing es una forma de narración colaborativa en la que los participantes tienen la oportunidad de aprender activamente y adquirir habilidades a través de un método pedagógico atractivo, motivador y menos exigente.

PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE EL PROYECTO Y
LAS DEMÁS HERRAMIENTAS QUE HEMOS DESARROLLADO VISITE
WWW.PROJECTDISPLAY.EU
¡BUENA SUERTE!

*Educational Live Action Role Play

ÍNDICE

GLOSARIO DE TÉRMINOS	PÁG. 1
INFORMACIÓN LOGÍSTICA	PÁG. 2
ESTRUCTURA Y EXPECTATIVAS	PÁG. 3
LOS CUATRO INGREDIENTES	PÁG. 4
ESCENARIOS DEL LARP	PÁG. 5-6
EJERCICIO 1	PÁG. 7
INFORMACIÓN Y TAREAS DEL GRUPO	PÁG. 8
EJERCICIOS 2 Y 3	PÁG. 9
ÚLTIMAS COSAS ANTES DEL COMIENZO DE LARP	PÁG. 10
LARP PARTE 1 – TROLL FOR US	PÁG. 11
INFORME PARCIAL 1	PÁG. 12
PREPARATIVOS PARTE 2	PÁG. 13
LARP PARTE 2 – MAGIC FOREST INC	PÁG. 14 -15
DESPUÉS DEL LARP – INFORME	PÁG. 16
EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD POR USO NO COMERCIAL	PÁG. 17



GLOSARIO DE TÉRMINOS

LARP

LARP, o Juego de Rol de Acción en Vivo, es una forma de narración interactiva en la que los participantes representan físicamente a sus personajes en un escenario ficticio sin público, guión ni ensayo.

EDU-LARP

Un Edu-LARP, o Juego de Rol de Acción en Vivo Educativo, es una forma de juego de rol colaborativo en el que los participantes tienen la oportunidad de aprender activamente y adquirir habilidades a través de un entorno más divertido, atractivo y menos exigente. La palabra significa

LÍDER DEL JUEGO

La persona que dirige el LARP. El Game leader es responsable de controlar el tiempo, organizar la preparación y el LARP. A menudo interpreta a un PNJ durante el LARP.

PNJ

Un PNJ (Personaje No Jugador) es un personaje controlado por el Líder de Juego, que desempeña funciones para mejorar la historia general y las interacciones dentro del juego.

OFF-GAME , IN-GAME

OFF-game se refiere a momentos o áreas que están fuera del LARP, donde eres tú mismo y no tu personaje.

INFORMACIÓN LOGÍSTICA

UBICACIÓN

Un aula o despacho con capacidad suficiente para los participantes

Opcional: Una sala OFF-game para la preparación, los ejercicios y las pausas

PARTICIPANTES

5-30 personas

Edad: 12-27

TIEMPO

5h y 15 minutos
(incluyendo un descanso)

La actividad puede acortarse o ampliarse según las preferencias.

PREPARACIONES

Prepáralo todo para la visualización de las presentaciones en Power Point.

QUÉ NECESITARÁS

- Bolígrafos y papeles
- Presentaciones descargadas
- Dispositivo en el que mostrar el Power Point
- Disfraces sencillos para gnomos en la oficina, como sombreros, gafas, colas, ropa verde, etc.
- Disfraces sencillos para feys en la oficina, como orejas, bufandas, alas, ropa de colores, etc.

Imprime:

- "Materiales para imprimir - Trolls para nosotros"
- "CRAAP-test - Magic Forest Inc"
- "Comprobador de hechos - Magic Forest Inc"

Opcional:

- Tabletas u ordenadores
- Una impresora

DISFRAZ

El larp puede jugarse con un disfraz mínimo, pero es útil que los participantes cuenten con algo que les ayude a meterse en el personaje y a separar al jugador del personaje. Por ejemplo, puedes utilizar bufandas, etiquetas con tu nombre u otras cosas que puedas conseguir fácilmente. Si quieres ser un poco más ambicioso, puedes utilizar camisas o chaquetas para crear una sensación de oficina. Esto puede combinarse, por ejemplo, con colas para los Trolls o flores en el pelo para los Feys.



CÓMO SE ESTRUCTURARÁ LA JORNADA

El LARP se divide en dos partes. Comenzaremos con los preparativos de Parte 1 "Trolls para nosotros". Durante estos preparativos aprenderemos más sobre el mundo en el que jugaremos, crearemos personajes, conseguiremos nuestros grupos y misiones, nos pondremos algunos disfraces y haremos algunos ejercicios. Repasaremos las reglas del LARP.

Durante la Parte 1 todos interpretaremos a nuestros personajes lo mejor que sepamos y los PNJ os guiarán por la historia y os ayudarán a encontrar cosas que hacer. Más información sobre la Parte 1 vendrá más adelante en los preparativos, así como durante el LARP en sí.

Después de la Parte 1 cambiaremos de personaje y hablaremos brevemente sobre nuestra experiencia, escribiremos nuestros pensamientos y lo que hemos aprendido en la Parte 1.

Antes de empezar la Parte 2 habrá un descanso.
(una pausa para comer, si se ajusta a tu horario, o una pausa de 20-30 minutos para tomar un café, comer algo, ir al baño, etc.).

Después del descanso prepararemos y ejecutaremos la Parte 2 - "Magical Forest Inc". Una vez más crearemos nuevos personajes y nos prepararemos para el nuevo escenario con algunos ejercicios, disfraces ligeros y presentaciones.

Durante la Parte 2 seguiremos las mismas reglas que en la Parte 1 y estaremos utilizaremos algunos de los materiales creados en "Trolls For Us".

Después de la Parte 2 tendremos un debriefing en el que hablaremos de lo que ha pasado, de lo que hemos aprendido y haremos diferentes debriefings tanto juntos como individualmente.

¿QUÉ SE ESPERA DE LOS PARTICIPANTES?

- Participa en el LARP como te sientas más cómodo: puedes dedicarte a fondo o limitarte a observar y seguir el juego.
- Interpreta a tu personaje a tu manera, lo mejor que puedas.
- Participa en las misiones y en la resolución de problemas que se propongan durante el LARP.
- Sigue las normas y muestra respeto a los demás participantes, al director de juego y a ti mismo.
- Pide ayuda a un Líder de Juego si la necesitas.

LOS CUATRO INGREDIENTES

1. UN MUNDO

Durante el LARP todos usaremos nuestra imaginación para fingir que estamos en otro lugar, en otro mundo. Para empezar, todos debemos ponernos de acuerdo sobre dónde y cuándo tiene lugar el LARP. Mientras todos estemos de acuerdo en dónde estamos y cuáles son las oportunidades y limitaciones de ese mundo, todo vale. Por ejemplo, sería extraño que alguien hablara de ordenadores y rayos láser en una ambientación del año 1200, o que hablara de la mala cosecha y de cómo afectará a sus 12 hijos en una misión espacial.

3. UN ESCENARIO

Para que el LARP sea emocionante necesitamos que ocurra algo. Los Líderes del Juego (o PNJ - Personajes No Jugables) darán asignaciones y misiones antes y durante el LARP y dependerá de cada uno encontrar soluciones para ellos durante la duración del LARP. Dado que el LARP es improvisado, cada uno decide lo que hace su personaje dentro del marco del mundo y de la misión asignada.

Si pruebas muchas soluciones y reacciones diferentes a los problemas y acontecimientos dentro del juego, harás que ocurran más cosas y crearás una historia más interesante.

2. PERSONAJES

Cuando haces un LARP tienes la oportunidad de ser alguien distinto a ti mismo. Si el LARP está ambientado en el año 1200 podrías por ejemplo interpretar a un granjero que siempre pierde cosas y que se preocupa por alimentar a su familia. O si estamos en el espacio podrías ser el experto en monstruos de otra galaxia o un ingeniero de naves espaciales. Utilizamos el personaje como coartada para poder hacer, saber o decir cosas que normalmente no haríamos. En un LARP hipotéticamente puedes interpretar cualquier cosa: un héroe popular cobarde, un niño valiente, un científico torpe o un ladrón astuto. Todo es posible, y trabajaremos en equipo para ayudarnos unos a otros a asumir los papeles de forma divertida y alentadora.

4. REGLAS

Necesitamos reglas para que el LARP funcione. Están ahí para ofrecer a todos las mejores condiciones para tener una experiencia divertida y segura en la que cada uno pueda participar al nivel con el que se sienta cómodo. Pero también nos dan la oportunidad de salir juntos de nuestra zona de confort.

Tendremos un breve recordatorio de las reglas al final de la introducción antes de empezar el larp.

AJUSTES PARA TROLLS FOR US

Nuestro Mundo

No es casualidad que los humanos llamemos Trolls a las personas que son desagradables en Internet. Porque eso es exactamente lo que son, al menos en este mundo.

Los Trolls han vivido entre los humanos durante mucho tiempo. A lo largo de los siglos han encontrado constantemente nuevas formas de fastidiar a la humanidad. El último paso en su progreso ha sido la creación de la cooperativa Troll For Us, una empresa cuyo único propósito es difundir desinformación y hacer desgraciados a los humanos. Como reacción, los feys han creado su propia empresa: Magic Forest Inc. No necesariamente por amor a los humanos, sino porque piensan que los humanos son demasiado estúpidos para darse cuenta de las travesuras de los Trolls. Los Feys trabajan incansablemente para contrarrestar la propaganda de los Trolls.

En medio tenemos a los humanos. Que feliz e ingenuamente difunden la desinformación de los Trolls, completamente inconscientes de que están atrapados en una batalla constante entre estas criaturas mágicas.

NUESTRO ESCENARIO

La Parte 1 tendrá lugar en la oficina de Trolls For Us, donde los empleados tendrán un día normal de trabajo, produciendo diferentes tipos de desinformación que utilizarán para crear miseria humana. Su jefe, CEO Green, les ayuda en su proceso creativo.

La segunda parte tendrá lugar en la oficina de Magic Forest Inc, donde los empleados han sido llamados para realizar un trabajo de emergencia. Las Feys tienen que separar la verdad de la desinformación y contrarrestar los malvados planes de los Trolls.

Nuestros personajes

Este LARP se divide en dos partes. En la Parte 1 los participantes interpretarán a Trolls que trabajan en "Trolls for us". Su objetivo es crear miseria humana. Los líderes del juego interpretarán al CEO Green y al gerente intermedio Moss.

En la Parte 2, los participantes encarnarán a Feys que trabajan en "Magic Forest Inc" para ayudar a los humanos a ver que los Trolls están difundiendo desinformación. Les mueve el objetivo de encontrar la desinformación oculta y quitarles dinero a los Trolls para hacer más fiestas y disfrutar de la vida. Los Líderes del Juego interpretarán al CEO Girasol y al Troll Musgo.

NUESTRAS REGLAS

Las reglas ayudan al LARP crea una historia interesante colectiva y crea un lugar seguro.

- No se puede ganar. Se trata de crear relaciones agradables entre los personajes y construir una historia atractiva. La atención se centra en contar colectivamente una historia interesante y resolver misiones juntos.
- A lo largo del LARP, los participantes permanecen en el personaje, utilizando los nombres de los personajes y discutiendo asuntos relacionados con el LARP.
- La interacción respetuosa es crucial; no se permite el robo ni la violencia.
- La misión es contribuir a una experiencia divertida e interesante para todos los participantes.

NO ES UNA COMPETICIÓN

Una práctica común en LARP y otras formas de juego de rol es el concepto de "Jugar para perder". Esto puede implicar que un jugador asuma deliberadamente riesgos o actúe de un modo que podría acarrear consecuencias negativas para su personaje, pero que también contribuye a la tensión, el drama y el desarrollo de la historia para el grupo en su conjunto. Por ejemplo: optar por creer una mentira que otro le cuenta, interpretar a un personaje torpe o perder algo muy importante como una carta o un tesoro. Se trata de dar prioridad a la historia y a la experiencia global por encima del éxito personal.

Al adoptar la mentalidad de "Jugar para perder", los participantes pueden crear narraciones más dinámicas y atractivas, en las que el éxito y el fracaso se convierten en parte natural de la historia y contribuyen a una experiencia más rica y memorable para todos los implicados. También fomenta la colaboración, la exploración y la experimentación con diferentes acciones y decisiones sin miedo a perder.

ESPACIO VALIENTE

Durante el LARP vamos a jugar con algunos temas controvertidos. Por lo tanto, tenemos que estar de acuerdo en que las cosas que se dicen en el personaje, que tenemos que fingir para que el LARP funcione, está bien explorarlas durante el juego. Y que no se refleje en la opinión personal de los jugadores una vez finalizado el LARP. Cuando termina el LARP ya no estamos interpretando a los personajes.

No hacemos bromas groseras ni comentarios malintencionados con el mismo espíritu cuando estamos fuera del personaje.

Para algunos jugadores esto puede resultar muy personal e incómodo, por lo que es muy importante respetar esta regla.

AHORA VAMOS A EMPEZAR
CON UN EJERCICIO....



EJERCICIO 1 "¡VAMOS A...!"

Tiempo: unos 10 minutos

Divida a todos los participantes en parejas. Uno de ellos empezará proponiendo una actividad. Por ejemplo, "¡vamos a pescar!". La otra persona tiene que decir "¡Sí!" a la sugerencia y, a continuación, fingen hacer esa actividad juntos. Al cabo de un par de segundos, la otra persona hará una nueva sugerencia a la que la primera tendrá que decir "¡Sí!", y así sucesivamente. Así sucesivamente hasta que termine el ejercicio. Todo el mundo lo hará al mismo tiempo, así que puede resultar un poco ruidoso, pero no pasa nada.

Más ejemplos:

¡Vamos a dar un paseo! "¡Sí!"

¡Juguemos a los leones! "¡Sí!"

¡Vamos a acercarnos sigilosamente a esa mesa! "¡Sí!"

Descansemos... "¡Sí!"

Arreglemos esta bicicleta rota. "¡Sí!"

El objetivo del ejercicio:

Dejarse llevar y decir "¡Sí!" a los demás participantes. Estar dispuesto a intentarlo porque no hay camino equivocado. Empezar a ser creativo, juguetón y tonto.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

Duración: unos 15 minutos

Ahora crearemos nuestro personaje para la Parte 1. Los personajes de la Parte 2 se crearán más tarde siguiendo la misma estructura.

Reparte las "Hojas de personaje" y divide a los participantes en 6 grupos. Reparte una de las hojas de "Información del grupo" a cada grupo y deja que la lean. A continuación, cada uno creará su propio personaje.

INSPIRACIÓN

Nombres: Rock, Mudd, Oak, Blemish, Lava, Mush, Gobble, Greedy, Tufft

Títulos de trabajo ridículos: Jefe de Insultos Mayores, Diseñador de Locuras, Gestor de Dinero, Experto en Mentiras, Coordinador de Relaciones In-Humanas, Diseñador del Caos

"Buenas" cualidades: crear fotos convincentes, insultar a los humanos, ganar oro, escuchar,

"Malas cualidades": olvidadizo, malo con las nuevas tecnologías, mentiroso, interrumpe a los demás, siempre se queda dormido en las reuniones

Cuando elijas tu edad recuerda que los Trolls y Fey son inmortales y pueden haber vivido miles de años.



TRABAJAR CON INFORMACIÓN Y TAREAS DE GRUPO

Duración: unos 10 minutos

Los trolls se cubren las espaldas. Son desagradables con los humanos, pero eso no significa que tengan un ambiente de trabajo tóxico.

En parejas de tres, decidid qué grupo de la oficina sois. Divídanse en estos grupos y dejen que los participantes lean y utilicen la información del grupo como punto de partida

Grupo 1 - El Comité de Planificación de Fiestas

Grupo 2 - Los cotillas de la oficina

Grupo 3 - Los amigos del Fantasy Mossball (fútbol)

Grupo 4 - El doble control

Grupo 5 - Los locos por la salud

Grupo 6 - Los viejos gruñones

Deja que todos los grupos hagan una pequeña presentación de sí mismos. Qué color tiene su grupo y una breve descripción de sus personajes.

PRESENTA TU PERSONAJE

Tiempo: unos 5-10 min

Deja que los participantes, uno por uno, presenten a sus personajes. Lo más importante es que digan al grupo el nombre de sus personajes.

Aquí también presentarás a los PNJ: el Director General Green y el Director Intermedio Moss. Recuerda decir a los participantes que el Director General Green tendrá algunas características "desagradables", pero que es importante que los empleados muestren mucho respeto a su jefe. Green se cree el mejor jefe del mundo porque los empleados le tratan como tal.



EJERCICIO 2 "ENCARNA TU PERSONAJE"

Tiempo: unos 5 minutos

Empiece formando un círculo. Pide a todos que cierren los ojos y respiren hondo. Lee las siguientes instrucciones lentamente y haz una pausa después de cada pregunta, dando a los participantes un momento para explorar:

"Ahora van a empezar a crear el cuerpo físico de sus personajes. Imagina que los rasgos y atributos físicos del personaje sustituyen poco a poco a los tuyos e intenta manifestarlos con tu propio cuerpo. Está bien que te muevas y pruebes cosas diferentes. Empieza por los pies. ¿Cómo está parado tu personaje? ¿Es una postura más ancha o más estrecha? ¿Se apoya más en los talones o en las puntas de los pies? ¿Las rodillas están rectas o dobladas? ¿Se apoya en una pierna? ¿Mantiene la espalda recta o doblada? ¿El cuerpo está cansado o alerta? ¿Pesado o ligero? ¿Relajado o tenso? ¿Hace gestos grandes o pequeños con las manos y los brazos? ¿Se toca el pelo, se hurga en las cutículas o carraspea mucho? Pasemos a la cara y la cabeza. ¿Lleva la cabeza alta, mira hacia abajo o en algún punto intermedio? ¿Tu personaje frunce el ceño, sonrío, es neutral? Mantén este lenguaje corporal mientras abres los ojos y pasamos al siguiente ejercicio".

EJERCICIO 3 "CAMINA COMO SI..."

Time: ca 5 min

Ahora, manteniendo y recordando el lenguaje corporal de los personajes, es el momento de empezar a moverse como ellos. En un momento, los participantes empezarán a caminar de un lado a otro de la sala. No pueden hablar, hacer ruido ni tocar a nadie. Mientras caminan en silencio, les darás diferentes indicaciones que intentarán demostrar con su lenguaje corporal mientras siguen caminando. Por ejemplo, "camina como si realmente tuvieras que hacer pis". Los participantes intentarán demostrarlo con su forma de andar.

Camina como si...

- Tienes muchas ganas de hacer pis
- Acabas de recibir una buena noticia
- Tienes una presentación y se te ha olvidado
- Intentas ocultar lo cansado que estás
- Crees que alguien te sigue
- Has encontrado un tesoro
- Tienes un secreto
- Te has enterado de un cotilleo muy jugoso
- Intentas resolver un problema muy complicado
- (...añade tus propias sugerencias)

CREAR EL CANTO DE LOS TROLLS

Duración: unos 5 minutos

Crea tu cántico de oficina. Cuando necesitas darte bombo, ¿qué cantas? Con un cántico nos referimos a algo similar a un cántico deportivo con sonidos o palabras, con una llamada y respuesta o para gritar tu lema.

Por ejemplo:

"¿Quiénes somos?" "Trolls" "¿Qué queremos?" "Miseria"

"¡Trolls! ¡Trolls! Trolls"

"¡Sin dolor no hay riqueza!"

ÚLTIMOS RECORDATORIOS

EL ESCENARIO

Todos trabajamos en la empresa Trolls For Us y juntos vamos a representar un día en la oficina en el que creamos desinformación para ganar dinero a costa de la miseria y la estupidez de los humanos. Todos tenemos tareas que hacer, rumores que cotillear y cafés que tomar. El jefe, CEO Green, y el mando intermedio, Moss, esperan resultados al final de la "jornada laboral". Recuerda... ¡no hace falta que todo salga bien o según lo previsto para tus personajes para que el LAPR sea una buena historia!

LAS REGLAS

- Crear relaciones entre los personajes y construir una historia atractiva.
- A lo largo del LARP, permanecer en el personaje y utilizar los nombres de los personajes. El LARP comenzará con la cuenta atrás desde 5-0 y terminará cuando uno de los Líderes del Juego diga "Este es el final de nuestro juego".
- Inclúyanse unos a otros y sean respetuosos. No se permite la fuerza.
- La misión es contribuir a una experiencia divertida e interesante para todos.

CÓMO LLEVAR A CABO EL LARP

La siguiente parte son instrucciones sobre cómo llevar a cabo el LARP. Léelo de antemano y utilízalo como guía para saber qué hacer. Puedes tener el guión contigo como apoyo mientras diriges el LARP, pero no lo lees en voz alta a tus participantes.

Entre paréntesis verás qué PNJ es responsable de introducir cosas nuevas en el larp y una estimación de cuánto tiempo llevará.

PARTE 1 - TROLL FOR US

Tiempo: alrededor de 1 h

ESCENA INICIAL - REUNIÓN MATINAL (UNOS 10 MIN)

Objetivo:

- Preparar la escena.
- Hacer que los participantes sepan qué hacer a continuación.

Reunión matinal en la oficina de Trolls For Us. Después de una breve charla sobre el fin de semana de cada uno o sobre el tiempo, el director intermedio Moss hace una presentación de las tareas y objetivos del día. El director general Green llega tarde e interrumpe bruscamente la presentación. Moss no se atreve a decir nada sobre el retraso y, en su lugar, da la bienvenida a Green y continúa con la presentación.

Tras la presentación, Green y Moss se enzarzan en un pequeño desacuerdo cuando Moss intenta insinuar que podría haber formas de ganar dinero sin perjudicar a los humanos. Green discrepa rotundamente e insiste en la importancia de producir muchas cosas hoy para que la empresa pueda crecer.

Termina la sesión informativa con un canto de oficina.

ASIGNAR TAREAS (UNOS 5 MIN)

Que cada grupo elija un método de trabajo, un público objetivo y un propósito.

CONSEJOS PARA DIRIGIR EL JUEGO

- Comprométete con las ideas, el trabajo y el juego de rol de los participantes. Moss puede empezar poco a poco a cuestionar la moral que hay detrás de lo que están haciendo, mientras Green sólo habla de ganar dinero, de cómo crecer y de lo buen jefe que es.
- Sugiere métodos si no saben qué hacer.
- Explora lo que significa ser un Troll mezquino. ¿Hay formas de atacar a más gente o de maximizar el daño y los beneficios?
- Muestra a todo el mundo en qué está trabajando la gente (con permiso) para ayudarles a inspirarse.
- El Director General Green puede recibir una llamada telefónica de "La Junta" y hablar en voz alta sobre cómo van a hacer algunos recortes de personal, darse más dinero a sí mismos, deshacerse de todos los descansos para los empleados, etc.
- Cada grupo tiene otras cosas que hacer si necesitan un descanso del trabajo del juego. Encuentra formas de recordárselo.

CAOS CREATIVO (UNOS 30-40 MIN)

Todo el mundo trabaja en sus tareas, cotillea, finge trabajar, realiza sus tareas de grupo y juega con sus propias ideas. Algunos pueden estar más centrados en sus tareas y otros en los aspectos de juego de rol. Hay que animar a ambos. Puede que la sala se vuelva ruidosa y caótica, ¡y eso está muy bien! Hay que permitir que se diviertan.

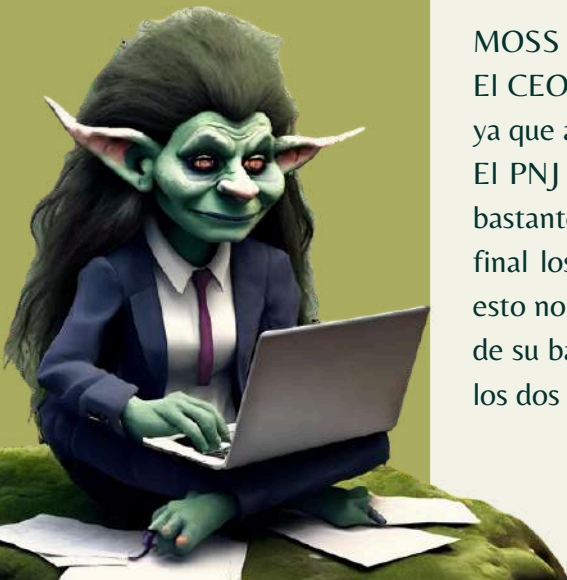
Moss y Green nunca se ponen de acuerdo sobre cuál es el mejor camino a seguir para la empresa, pero como Green es el Director General y tiene más poder, las sugerencias y preguntas de Moss siguen siendo rechazadas. Intenta que los participantes se pongan de tu parte.

MOSS ESTÁ FUERA (unos 5 min)

El CEO Green habla de la miseria que sufrirán los humanos como algo bueno, ya que aporta más beneficios a los Trolls.

El PNJ Moss intenta cuestionar la moral y señala que todos los Trolls ya son bastante ricos y que realmente no necesitan más dinero. Esperemos que al final los participantes se rebelen contra Moss y exijan que sea despedido. Si esto no ocurre, el director general Green se cansará de las preguntas de Moss y de su baja moral laboral y despedirá a Moss delante de todos. En cualquiera de los dos casos, Moss se marcha de la oficina de Trolls For Us.

Fin de la primera parte.



INFORME DE LA PARTE 1

Duración: unos 15 minutos + pausa

Reúne todos los materiales creados de la Parte 1 en un espacio. Se utilizarán durante la Parte 2.

CAMBIO DE VESTUARIO (UNOS 5 MIN)

CHARLA EN CÍRCULO (10 MIN)

Siéntate en círculo y comprueba cómo les va a todos. Recorre el círculo y deja que todos cuenten al grupo...

- Algo que les haya parecido divertido
- Algo que les haya parecido difícil
- Algo que les haya parecido inesperado

TOMA UN DESCANSO

CREACIÓN DEL PERSONAJE

Duración: unos 15 minutos

Tú, como líder del juego, decides si quieres que los participantes permanezcan en los mismos grupos que en la Parte 1, o si quieres que cambien y formen un nuevo grupo de tres.

Reparte las "Hojas de personaje" y divide a los participantes en 6 grupos. Reparte una de las hojas de "Información del grupo" a cada grupo y deja que la lean. A continuación, cada uno creará su propio personaje.

INSPIRACIÓN

Nombres de Fey: Peddle, Honey, Dove, Shimmer, Birdo, Silver, Dew
Títulos de trabajo ridículos: Jefa de problemas personales, correctora de noticias falsas, gestora de estados de ánimo, experta, coordinadora de ridiculidad humana, diseñadora de herramientas de la verdad.

"Buenas" cualidades: desconfiar de la información, alentar a los compañeros de trabajo, escuchar, asegurarse de que todo el mundo pueda decir algo,

"Malas cualidades": olvidadizo, malo con las nuevas tecnologías, desordenado, interrumpe a los demás, siempre se queda dormido en las reuniones, le gustan los trolls

Cuando elijas tu edad, recuerda que los Trolls y los Fey son inmortales y pueden haber vivido miles de años.



PRESENTA TU PERSONAJE

Tiempo: unos 5-10 min

Deja que los participantes se presenten sus personajes unos a otros, por ejemplo, formando un círculo por turnos. Lo más importante es que digan el nombre de sus personajes. Acuérdate de presentar a los PNJ: El Director General Girasol y el Director Intermedio Moss.

INFORMACIÓN Y TAREAS DEL GRUPO

Duración: unos 10 minutos

Tú, como director del juego, decides si quieres que los participantes permanezcan en los mismos grupos que en la primera parte o si quieres que cambien y formen un nuevo grupo de tres.

Deja que todos los grupos hagan una pequeña presentación de sí mismos.

EL CANTO DE FEY

Duración: unos 10 minutos

Crea tu cántico de oficina. Cuando necesitas darte bombo, ¿qué cantas?

Por ejemplo: "Salvemos a los humanos" *clap clap* o "Detengan a un troll, rollo dinero".



ANTES DE EMPEZAR PARTE 2

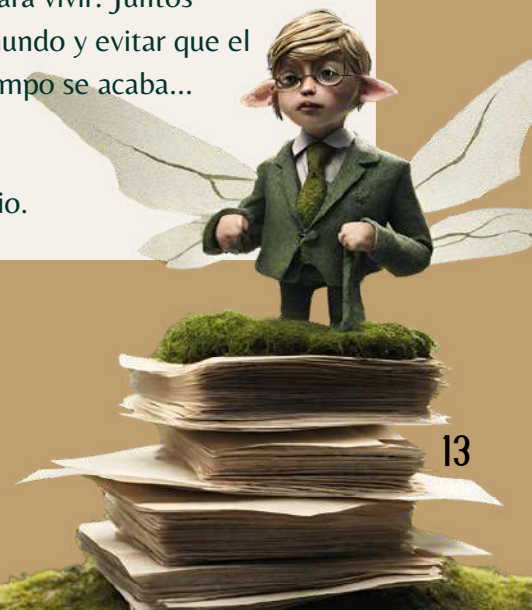
Duración: unos 5 minutos

ESCENARIO

El director general Sunflower ha llamado a los mejores fey del mundo para resolver una crisis en la oficina de Magical Forest Inc. Los humanos se han vuelto más desgraciados que nunca y los fey necesitan la felicidad humana para vivir. Juntos tienen que encontrar y desmentir la desinformación en todo el mundo y evitar que el mundo humano caiga en el desorden y la tristeza totales. Y el tiempo se acaba...

REGLAS

Las mismas que en la Parte 1. Haga un recordatorio si es necesario.



PARTE 2 - MAGIC FOREST INC

Duración: aprox. 1 h 10 min

REUNIÓN DE URGENCIA (UNOS 10 MIN)

Objetivo:

- Preparar el escenario de la oficina de Fey
- Repartir tareas entre los participantes

Reunión de emergencia en Magic Forest Inc. El director general Sunflower ha convocado una reunión para los Fey más competentes del mundo. Tenemos una crisis. La desinformación está infectando el mundo humano más que nunca y mucha gente está sufriendo a causa de los conflictos, la discriminación y la mala autoestima que crea, ¡y eso significa que los Fey morirán! Sunflower muestra las diapositivas del tema elegido y las herramientas que los fey pueden utilizar para encontrar y refutar la desinformación.

Termina la sesión informativa con el canto de tu oficina.

ASIGNAR TAREAS (UNOS 5 MIN)

Let everyone choose from the material Moss has brought. They can choose material created in Part 1 or the premade material.

MANOS A LA OBRA (UNOS 30-40 MIN)

Todos trabajan con el material elegido para ver si la información es real o desinformación.

Dispondrán de guías sobre la prueba CRAAP y el método del semáforo. Cuando hayan terminado de encontrar toda la desinformación en una fuente, la cuelgan en la pared y cogen una nueva.

UN TROLL SE UNE AL EQUIPO (DURANTE "MANOS A LA OBRA")

El jefe intermedio Moss llama a la puerta. Moss explica al fey que solía trabajar en Troll For Us pero que no podía quedarse allí, le parecía moralmente incorrecto. Pero Moss sigue siendo un troll y no le gustan los humanos. Los fey tienen que enseñarle cómo y por qué la desinformación es tan dañina. Cuando Moss entiende lo mala que es la desinformación les muestra a los fey el material que robaron antes de irse de Troll For Us (el material creado en la Parte 1).

CONSEJOS PARA INTERPRETAR A MOSS EN LA PARTE 2

- Cuando los feyes hablen de la crisis, Moss puede aplaudir y vitorear la miseria humana. Los participantes probablemente le dirán a Moss que "No, es malo que los humanos estén mal informados". Moss puede hacerse el avergonzado y decir que llevará algún tiempo cambiar de mentalidad.
- Dar malos consejos a los participantes o decirles mentiras evidentes o intentar convencerles de que una desinformación es definitivamente cierta.



ALERTA HUMANA DESINFORMADA

Siempre que encaje en la obra, puedes añadir una misión de alerta humana.

Informa al grupo de que ha llegado una nueva crisis. Un grupo de humanos en situaciones en las que está claro que han sido mal informados. Necesitan ayuda de inmediato. Encuentra pruebas de que la información es falsa y escribe una declaración para enviar a los humanos.

- Alternativa 1: Crear un equipo especial para aquellos que quieran resolver estas tareas.
- Alternativa 2: Consigue que la sala deje de hacer lo que está haciendo y busquen juntos soluciones sobre cómo ayudar a estos pobres y tontos humanos.

EJEMPLOS DE CRISIS DE ALERTA HUMANA:

- Toda una escuela cree que debe comer sopa con tenedor para obtener más proteínas
- Un preescolar se ha enterado de que si comen piedras se ponen fuertes
- Un grupo de adultos ha oído que debe taparse la boca con cinta adhesiva para dormir mejor y más sano
- Una empresa que vende productos desintoxicantes ha dicho a sus clientes que pueden poner lejía en su té desintoxicante para adelgazar más rápido.
- Un gobierno cree que la Gran Peste fue causada por bebés de ojos azules
- Los padres han sido informados de que sus hijos adolescentes con orejas pequeñas tienen más probabilidades de suspender las clases debido a su mala audición.

REÚNA A TODOS (UNOS 10 MINUTOS)

Reúne a todos y pídeles que se muestren unos a otros la desinformación que han encontrado.

Muéstrale a Moss la importancia del trabajo que están haciendo los fey.

OBJETIVOS DE LA ORGANIZACIÓN (UNOS 5 MIN)

El CEO Girasol habla de cómo los pobres humanos tienen que agradecerémoslo. Sueñen juntos sobre el futuro de la empresa. ¿Qué se logró con nuestra verdad? ¿Qué grandes cambios podemos hacer en el mundo con lo que hemos hecho hoy?

DISCURSO INSPIRADOR DEL CEO GIRASOL,

Ejemplo:

"Cada día que vamos a trabajar libramos una guerra. Una guerra contra el trolling, la difusión de desinformación y el colapso de la sociedad humana. Cada día podemos sentirnos muy orgullosos de lo que hacemos. Cada día cambiamos vidas intentando hacer del mundo un lugar más veraz".

FIN PARTE 2.

Después del LARP

Duración: unos 45 minutos

RONDA INFORMATIVA (UNOS 10 MINUTOS)

Todo el mundo se sienta en círculo. De uno en uno, todos dicen algo sobre el LARP. Puede ser su parte favorita, algo que les resultó difícil, algo que recordarán o algo que otra persona hizo que fue memorable. Los demás escuchan sin hacer comentarios.

INFORME EN SILENCIO (10 MINUTOS)

Imprime el documento "Informe en silencio" en hojas grandes, colócalas en las paredes o mesas de la sala y reparte bolígrafos. Deja que cada uno vaya escribiendo sus reflexiones en los papeles a su ritmo, sin hablar con los demás.

DEBATE (10-15 MIN)

Reúne a todos en un debate conjunto o divídelos en grupos más pequeños.

Discute las siguientes cuestiones.

- En tu opinión, ¿cuál es la forma más peligrosa/perjudicial de desinformación y por qué?
- ¿A quién crees que beneficia la difusión de desinformación?
- ¿Cómo intentarás mantenerte alerta ante la desinformación en el futuro?

CONCLUSIÓN (5 MINUTOS)

Termina pidiendo a los líderes del juego que destaquen las cosas que te han llamado la atención y te han impresionado durante el día.

GRACIAS POR JUGAR AL LARP
TROLLS FOR US



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TROLLS FOR US UN EDU-LARP SOBRE LA DESINFORMACIÓN

Descargo de responsabilidad por uso no comercial

Este contenido está protegido por las leyes de derechos de autor y está destinado exclusivamente a un uso no comercial. El uso comercial no autorizado, la reproducción o distribución están estrictamente prohibidos sin el consentimiento previo por escrito del propietario de los derechos de autor.

Para cualquier consulta, póngase en contacto con
Denis Riabov denis.riabov@studieframjandet.se
o LajvVerkstaden info@lajvverkstaden.se