

# EL CÁLIZ Y EL DRAGÓN

*Por Albert Estrada Zambrano*

Versión 1.5

Esta dinámica de rol surge a raíz de la participación en el **I Congreso Alea Jacta Est sobre juegos y técnicas gamificadas: ABJ, Gamificación y Serious Games** auspiciado por la Universidad Rey Juan Carlos y tiene por objetivo ofrecer un escenario de juego y debate político asequible a un público infantil. Esta versión incorpora el feedback ofrecido por el profesor Leandro Martínez Peñas, que la ha llevado al aula con éxito.

Este documento ofrece un marco de trabajo que puede concretarse en distintas propuestas de juego, en función de las circunstancias concretas en las que deba implementarse, con lo cual no se concreta ni la edad de los participantes, ni su número, ni la posible duración de la actividad.

## ÉRASE UNA VEZ...

Una aldea gobernada por un consejo de ancianas y ancianos en la que todos sus habitantes vivían felices.

Un mal día, apareció en la región un malvado y hambriento dragón, grande como una casa, al que nadie osaba enfrentarse.

Lo primero que hizo el dragón fue comerse todas las vacas y ovejas de la pastora de la aldea, porque tenía mucho apetito. Luego, se retiró a su cueva a dormir.

El segundo día, destrozó el techo de la casa del mercader más rico del pueblo, y se llevó un valiosísimo cáliz de oro macizo, engarzado con piedras preciosas, porque a los dragones les chiflan los tesoros.

Cansado de todo aquello, el joven leñador de la aldea decidió solucionar aquel entuerto. Ni corto ni perezoso se tomó una poción mágica que un duende del bosque le había regalado en cierta ocasión y que le permitía adquirir la fuerza y el tamaño de un enorme gigante.

Armado con su hacha más grande se plantó en la guarida del dragón, que, asustado ante aquel enfurecido y colosal enemigo, no tuvo más remedio que huir con la cola entre las piernas.

El joven leñador recuperó el cáliz de oro, y regresó al pueblo orgulloso de su hazaña y habiendo recuperado su tamaño normal.

Cuando entró en la aldea, salió a su encuentro el rico mercader, que le felicitó por haber puesto en fuga al dragón y haber recuperado su cáliz.

– “¿Cómo que tu cáliz?” –preguntó el joven leñador. –“Este cáliz forma parte del tesoro que tenía el dragón en su cueva, yo lo he derrotado así que ahora me pertenece.”

– “¿Se puede saber qué dices?” –preguntó indignado el rico mercader. –“Este cáliz es mío, todos en el pueblo lo saben. He tenido que trabajar muy duro y ahorrar durante toda mi vida para comprarlo. ¡Es mi posesión más valiosa y más preciada! El dragón me lo robó injustamente y ahora es el momento de que regrese con su legítimo dueño.”

Como no se ponían de acuerdo, se reunió el consejo de ancianas y ancianos del pueblo, ante el que expusieron el caso... pero antes de que las personas más mayores y más sabias de la aldea hubieran decidido qué debía hacerse con el cáliz intervino la pobre pastora.

– “¡Ay! Yo ya sé que el cáliz no es mío... pero el dragón se llevó a todas mis vacas y ovejas, y ahora no tengo nada. Tengo muchos hijos e hijas a las que alimentar, y si nadie lo remedia, moriremos de hambre. Si pudiera vender este cáliz en la ciudad, podría comprar otro rebaño de vacas y ovejas con el que substituir el que se comió el dragón.”

El rico mercader se enfureció: –“¿Porqué tengo que pagar yo con mi cáliz las ovejas que tú has perdido? ¡No es justo!”

– “¡No es tu cáliz!” –insistió el joven leñador. –“¡Yo me enfrenté valientemente al dragón! ¡Arriesgué mi propia vida! ¡Gasté para ello una poción mágica que me convertía en gigante que no tengo forma de recuperar y os salvé a todos de la amenaza de la bestia! ¡Creo que este cáliz es la mínima recompensa que merezco por mi valor y por el servicio que he prestado a la aldea!”

– “En realidad, no has librado a la aldea de la bestia...” –terció un misterioso mago que acababa de llegar a la aldea. –“Solo has espantado al dragón, pero existe la posibilidad de que éste regrese cuando se le pase el susto... ¿y entonces qué haréis? Yo os propongo que me deis el cáliz a mí, y yo, en pago, con mis hechizos, haré surgir alrededor de la aldea unas murallas mágicas que ningún dragón podrá atravesar. Estaréis a salvo para siempre de esa alimaña. ¡Palabra de mago!”

#### **ACTIVIDAD:**

Cuatro participantes asumen los papeles de uno de los personajes principales de esta historia (la pobre pastora, el rico mercader, el joven leñador y el misterioso mago). El resto interpretan al consejo de ancianas y ancianos del pueblo, que deben tomar la decisión sobre el destino que se da al cáliz de oro. El sexo de los personajes es irrelevante y puede cambiarse según se prefiera.

El grupo discute libremente qué hacer con el cáliz, evaluando los méritos de cada una de las peticiones, así como las consecuencias a largo plazo de la decisión que finalmente se tome. La organización de turnos de palabra, etc. queda bajo su responsabilidad. La autoridad del consejo de ancianas y ancianos es, no obstante, inapelable, y no se permite que nadie desobedezca, robe el cáliz o actúe en contra de la decisión mayoritaria que finalmente tome el consejo de la aldea.

En realidad, el cáliz puede ser vendido y el dinero que se obtenga de ello repartido en la proporción que el grupo estime oportuna entre los litigantes, como de hecho ya se explicita en la propuesta de la pobre pastora, pero esta solución no tiene por qué resultar obvia desde el principio, contribuyendo así a un debate más enconado y difícil de desencallar.

De la misma manera, el pueblo podría decidir aportar dinero extra a un fondo común, posibilitando por ejemplo restituir parte del rebaño de la pobre pastora y financiando la construcción de las murallas mágicas, de modo que se cubran dos de las necesidades más acuciantes de la historia. Pero de nuevo esta posibilidad no debe hacérseles evidente a los participantes de buenas a primeras. Al misterioso mago puede hacérsele ver también que, si bien a él el futuro de la aldea ni le va ni le viene, construir las murallas a cambio de solo la mitad del valor del cáliz, por ejemplo, es mejor que marcharse con las manos vacías.

Para que la amenaza del regreso del dragón resulte más tangible se puede anunciar que, al término del debate, una vez se haya tomado una decisión sobre qué hacer y antes de dar por finalizada la dinámica y pasar a la puesta en común que cierra la misma, se resolverá al azar si el dragón vuelve o no a la villa, perdiendo los aldeanos todo lo que tienen si la criatura regresa y el pueblo no dispone de defensas mágicas.

La determinación puede ser tan simple como lanzar una moneda al aire, o un dado, estableciendo que el monstruo regresa con un resultado par, o solo con un resultado de 1 en el dado, o tan elaborada como preparar una serie de piedras blancas y negras dentro de una bolsa opaca, invitando a los participantes a sacar una cada uno, y reapareciendo el dragón si entre todos sacan, por ejemplo, tres piedras negras. Se puede usar una baraja de cartas de algún juego en la que aparezca dibujado un dragón (o fabricarla expresamente para la dinámica), etc.

La probabilidad de que el monstruo regrese puede también establecerse en el rango que más convenga a la dinámica, haciendo su regreso desde muy probable (par o impar, 50% de posibilidades) hasta más remota (una carta entre veinte, 5% de posibilidades). Dicha probabilidad puede ser conocida con exactitud por el grupo (una entre seis, si al tirar el dado sale un seis) o resultar deliberadamente difícil de calcular (todos tiraréis un dado, y si entre todos acumuláis cuatro seises o más el dragón regresa).

#### **REFLEXIÓN:**

No existe una respuesta correcta o incorrecta respecto a la decisión que tome el grupo. Incluso entre personas adultas existirá disparidad de opinión al respecto de cual sería el modo de proceder más justo. Muchos de los elementos de la historia, asimismo, tampoco se cuantifican de forma que pueda tomarse una decisión realmente informada. ¿Cuánto dinero necesita la pobre pastora para subsistir? ¿Cuánto dinero hay en el pueblo? ¿Qué coste le supone al mago alzar las murallas? Etc.

La pretensión por tanto de esta actividad no es llegar a una conclusión determinada, sino el ejercicio de debate, argumentación y ponderación de los méritos de las distintas posiciones, así como la capacidad de empatizar y ver las cosas desde el punto de vista del resto de personas implicadas.

La actividad debe adaptarse en función de la edad y el tamaño del grupo, pudiéndose reducir o incrementar en complejidad según convenga. Si el número de participantes es reducido, los papeles de los litigantes pueden ser interpretados por las personas responsables de organizar la actividad, pudiendo incluso haber un único alcalde o alcaldesa que deba tomar la decisión. Con grupos muy numerosos, a parte del consejo de ancianas y ancianos, se puede distribuir al resto

de personas en familias que defiendan uno de los puntos de vista (la familia del rico mercader, la familia de la pobre pastora, etc.).

Durante la actividad la organización puede intervenir también, aportando puntos de vista en los que el grupo de juego no ha caído, tanto para desencallar el debate como para hacerlo más rico, o bien mantenerse en un segundo plano.

Al terminar la actividad se puede procederse a una reflexión más o menos profunda (según la edad y madurez del grupo) sobre los distintos aspectos sociopolíticos y económicos que se exploran en este juego, así como las posibles consecuencias a largo plazo de las decisiones tomadas. Si el joven leñador no ha recibido premio alguno por su gesta, por ejemplo, ¿la próxima vez que aparezca un dragón por las inmediaciones es probable que alguien se sienta incentivado a ayudar a los habitantes de la aldea?

#### ***FEEDBACK:***

Si os decidís a llevar a cabo esta actividad y deseáis hacerme llegar el *feedback* sobre el desarrollo de la misma, o reflexiones suscitadas tras su lectura, estaré encantado y muy agradecido de leer vuestros comentarios. Podéis escribir un correo electrónico a: [culpadelrol@gmail.com](mailto:culpadelrol@gmail.com)



*Esta obra está bajo una licencia de  
Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.*