

OBJECTIU FUTUR SOSTENIBLE | EL JOC EN EL QUAL CADA GEST ENS TRANSPORTA A 2030 | GUIA RÀPIDA PER AL PROFESSORAT

Guia didàctica del joc de taula cooperatiu per conèixer més sobre l'**Economia del Bé Comú** i la **Sostenibilitat de Triple Impacte** d'una manera dinàmica i divertida!



novessendes
fundació cívica

Direcció tècnica: Fundació Cívica Novessendes

Autors del contingut: Salvador Garrido Soler | <https://cooperacion.es/>



Disseny: Asterismo, Á. Terrones  | Disseny tauler i cartes: Salvador Garrido

Crèdits de les icones: creats per Freepik.com i obtinguts des de de Flaticon.com

www.futursostenible.org

Publica:



Fundació Cívica Novessendes
Av. Primer De Maig, 23 baix
12549 Betxí (Castelló)
Telèfon 964 620 010
Fax 964 622 184

www.novessendes.org
info@novessendes.org
964 620 010

Facebook: @novessendesfundacio
Instagram: @fundacio_novessendes
Twitter: @Novessendes
Youtube: Fundació Novessendes
Linkedin: Fundació Novessendes



www.futursostenible.org
Instagram: @futursostenible1

Finança:



Aquesta obra està baix una llicència Creative Commons Reconeixement-NoCommercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Aquesta llicència no permet un ús comercial de l'obra original ni de les possibles obres derivades. A més, la distribució d'aquestes obres derivades s'ha de fer amb una llicència igual a la que regula l'obra original



Esta publicación ha sido realizada con el apoyo financiero de la Generalitat Valenciana, en el marco del proyecto "Transformando nuestro mundo; educamos en principios y valores de la Economía del Bien Común en Formación Profesional", liderado por la Fundació Novessendes. El contenido de esta publicación es responsabilidad exclusiva de la Fundació Novessendes de la CV y no refleja necesariamente la opinión de la Generalitat Valenciana


Betxí, Setembre de 2024

BENVINGUDA

Bienvinguda, benvingut a **Objectiu Futur Sostenible!** Amb este joc de taula cooperatiu per equips, el teu grup reforçarà els continguts del programa educatiu Futur Sostenible de la Fundació Novessendes, que promou el model de l'Economia del Bé Comú en els centres educatius i en la seua comunitat.

Abans de començar a jugar, llig esta guia ràpida per a familiaritzar-te amb les regles del joc i amb els materials de la caixa. El disseny i els colors dels materials permeten la seua col·locació de manera intuïtiva, però es podrà organitzar la partida de manera més àgil seguint les instruccions.

A continuació, podràs examinar les instruccions de joc (tal com les llegirà l'alumnat en un fullet per a cada equip). Per a facilitar-te la tasca com a dinamitzador/a del joc, s'inclouen unes anotacions en negreta i precedides pel símbol **!**, amb indicacions o recomanacions expressives que pugues dinamitzar el joc de forma més efectiva (i divertida).

 **Les instruccions del joc estan ambientades en un futur pròxim (setembre de 2029) en el qual ha de revisar-se si s'han complit els Objectius de l'Agenda 2030. El següent text, que pot ser llegit prèviament al joc o en la sessió prèvia a este, ajudarà al fet que el grup se situe en el context adequat. La utilització de música ambiental pot reforçar l'efecte del text.**

“Setembre de 2029. El món ha canviat radicalment per tots els canvis polítics, econòmics, mediambientals o tecnològics que s'han produït en els últims anys. En breu caldrà comprovar si s'han complit els Objectius de Desenvolupament Sostenible que tots els països es van marcar en 2015, però poca gent s'ha adonat d'això.

Les intel·ligències artificials, els robots assistents i les xarxes socials al servici de les gegantesques corporacions tecnològiques s'han introduït en tots els racons del món i s'han apoderat de la voluntat de quasi tota la població. Lamentablement, una part important de la humanitat ha involucionat per a convertir-se en mers zombis anhelosos de likes, balls estrafolaris i vídeos de gatets.

Som un grup que resisteix enfront d'esta realitat tan grisa. Des de la ciència, l'economia, l'educació o la societat civil defensem els beneficis de la tecnologia, però esta no pot dominar tots i cadascun dels aspectes de la nostra vida. Per això, i després de molt d'esforç i després de diversos intents, hem descobert un nou sistema perquè la humanitat recupere l'esperança en un futur sostenible.


Hem recorregut a una màquina del temps ultradigital perquè trasllade al moment actual una sèrie de recursos que es necessitaran en els pròxims anys. La descomunal despesa d'energia emprada per a aconseguir esta proesa a penes ens ha deixat espai per a moltes coses en la màquina. Per sort, encara comptem amb una tecnologia humil, barata i analògica, el paper, amb la qual plasmar una sèrie de preguntes, reptes i valors que la humanitat ha de tornar a aprendre abans de 2030.


Per a evitar ser descoberts pels sinistres esbirros que volen arrabassar-nos el futur, hem decidit dividir estos recursos en quatre parts, perquè es puguen repartir i difondre com a llavors escampades al vent. Però, alerta! El futur que desitgem és interdependent i defén cooperar en lloc de competir. En 2029 ja tenim enfrontaments i comportaments egoistes de sobres.

Et convoquem al teu equip perquè supereu, juntament amb les teues companyes i companys, les proves que conté la màquina del temps. Som conscients de la falta de temps i de la seua dificultat, però eres l'esperança per a aconseguir un futur sostenible en 2030. Ànim i converteix-te en la llavor del canvi que necessitem!”

OBJECTIU DEL JOC

Completar cooperativament el tauler central del joc en 3 fases consecutives. En la primera fase, cada equip deurà contestar preguntes o superar mini reptes per a guanyar 20 fitxes i emplenar amb elles una matriu EBC en un tauler d'equip. En la segona fase, cada equip ha de traslladar 5 fitxes de la seua matriu EBC al tauler central de joc. En la tercera fase, cada participant (o els seus portaveus) haurà d'exposar una bona pràctica apareguda en el joc per a col·locar una peça que completa el puzzle del tauler central. En este joc s'aconsegueix la victòria si tothom contribueix!

 Este joc és cooperatiu i requereix completar les 3 fases per a guanyar el joc. És important cerciorar-se que el grup classe comprén la mecànica de joc i animar que complete cada fase el més ràpid possible.

 Abans de començar a jugar, és recomanable realitzar un breu recordatori de les idees fonamentals de les unitats didàctiques impartides durant els tallers, perquè l'alumnat active els seus coneixements previs sobre Economies Transformadores, Economia del Bé Comú, Sostenibilitat Ambiental, Sostenibilitat Social, Sostenibilitat Econòmica, Finances Ètiques, Calculadora EBC.

CONTINGUT DE LA CAIXA

1 Guia del Professorat

1 Tauler central

1 Peça de globus multicolor

4 taulers d'equip

60 fitxes de matriu EBC (20 per equip)

8 fitxes de comodí (2 per equip)

4 fitxes de comptador (1 per equip)

48 targetes de rols (12 per equip)

200 targetes de preguntes bàsiques (50 per equip)


160 targetes de reptes bàsics (40 per equip)

4 daus (1 dau per equip)

4 daus extra per a jugar Variants (1 dau per equip).


MATERIALS ADDICIONALS:

Folis DIN-A4, llapis, retoladors o bolígrafs suficients per a realitzar els reptes.

 El material d'escriptura és important per a realitzar els reptes del joc. Revisa abans de jugar que hi ha folis, bolígrafs o retoladors disponibles a l'aula per a poder jugar adequadament.


DURACIÓ ESTIMADA:

60 minuts màxims (10-15 minuts per a preparació i explicació del joc, 20-25 per a preguntes i reptes d'equip, 20-25 minuts per a repte final).

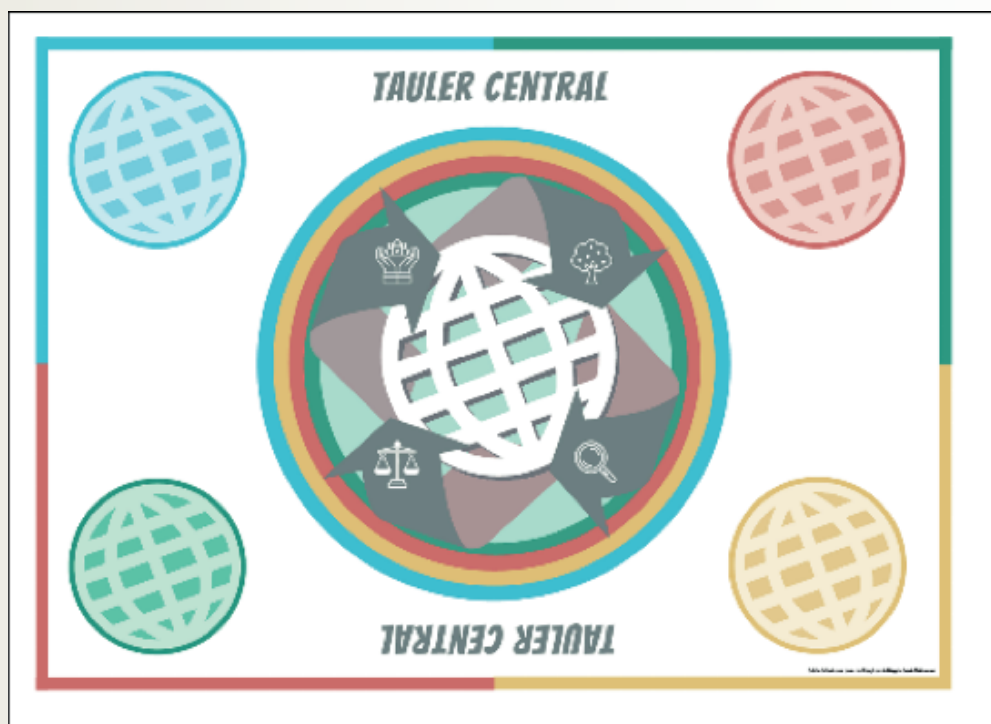
 També es pot establir un límit temporal fins a la finalització de la sessió o classe (50 minuts com a màxim) i un recordatori temporal cada cert temps per a animar als equips. El professorat o personal dinamitzador pot ajudar-se de la pissarra digital o del projector de l'aula mitjançant un compte regressiu o una bomba de temps digital (ex. <https://www.online-stopwatch.com/bomb-countdown/>)

PREPARACIÓ DE LA PARTIDA:

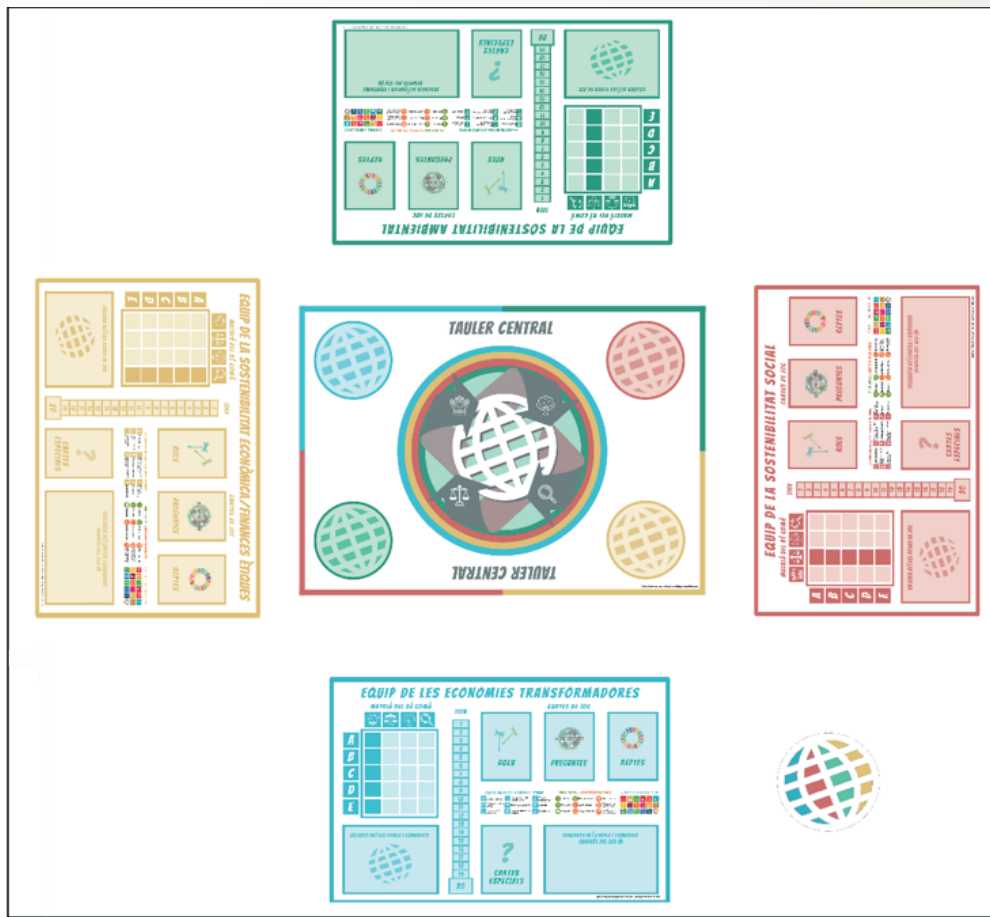
- 1 | Formeu **4 equips** amb almenys 4 jugadors en cadascun i nomeneu una persona com a **portaveu**.
- 2 | Col·loqueu el **tauler central** de joc, juntament amb la peça de **globus multicolor** sobre una taula. **Imatge 1.**
- 3 | Trieu un color per al vostre equip (blau, verd, roig o groc) i preneu de la caixa els elements del joc corresponent al vostre color.
- 4 | Col·loqueu sobre una taula, al costat del tauler central o en una altra taula pròxima, cada tauler d'equip. **Imatge 2.**
- 5 | Disposeu sobre cada tauler d'equip les baralles de cartes de rol, preguntes i reptes (boca avall), les fitxes de color, la fitxa de comptador de torn i un dau. **Imatge 3.**
- 6 | Afegiu a la taula de joc materials d'escriptura (folis, bolígrafs, llapis de colors o retoladors).

 Cada color representa a un equip, la qual cosa facilita l'organització de la partida en repartir els materials. Si cal, reparteix els materials entre els diferents grups i col·loca el tauler central en una taula perquè cada grup se centre en preparar cada tauler d'equip.

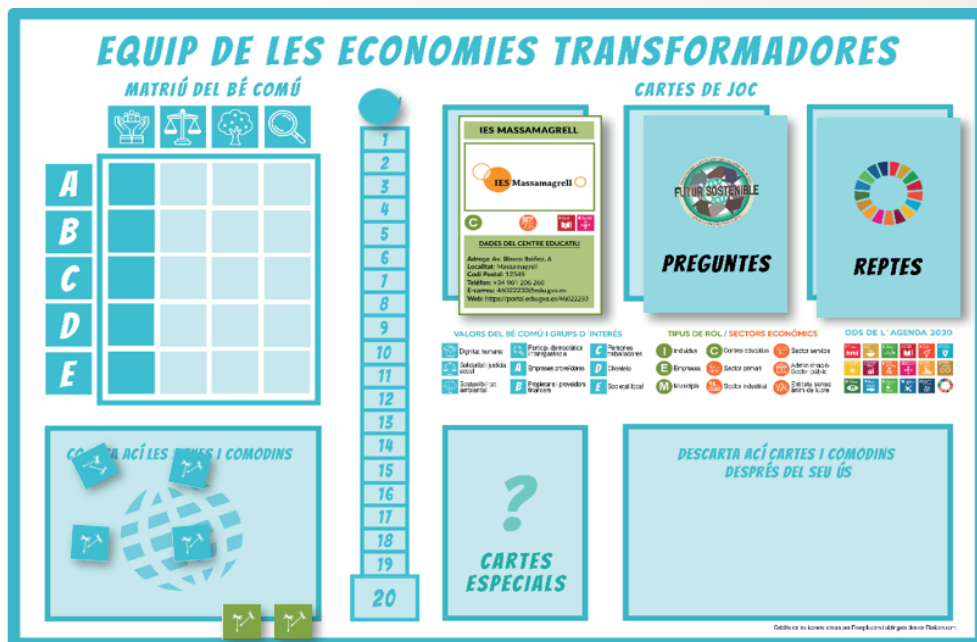
➔ El material d'escriptura és important per a realitzar els reptes del joc. Revisa abans de jugar que hi ha folis, bolígrafs o retoladors disponibles a l'aula per a poder jugar adequadament.



Imatge 1



Imatge 2



Imatge 3

COMENÇAMENT DE JOC:

1 | Cada equip donarà la volta a la primera cara de rolés en el seu tauler i assumirà el paper assignat durant eixe torn. Si la carta és de color daurat, serveix com a comodí durant tot el torn. Després del seu ús, es col·locarà sota la pila de la pila de cartes de rols. **Imatge 4.**

2 | Amb un rol assignat, comenceu a jugar per torns, seguint el sentit de les agulles d'un rellotge. Començarà a jugar la persona més jove de l'equip (aplaudiu-la quan agafe el dau per a llançar-lo per primera vegada).



Imatge 4

FASE 1. DESENVOLUPAMENT DEL TORN DE JOC:

1 | Els torns de joc ajudaran a aconseguir 20 fitxes, que es col·locaran sobre la Matriu del Bé Comú del tauler d'equip. **Imatge 5.**

2 | Cada torn consta de tantes tirades com jugadors/as tinga l'equip. El torn comença posant boca amunt la primera carta que aparega en la pila de cartes de rols.

3 | La persona que inicia el torn tirarà el dau i segons el seu resultat, realitzarà alguna de les següents opcions:

Colors blau, roig, verd i groc: joc d'una targeta de preguntes. **Imatge 6.**

Color verd oliva i dent de lleó: obtenció de comodí. **Imatge 7.**

Color negre: pèrdua de torn. **Imatge 8.**

4 | Joc de targetes de preguntes: qualsevol integrant de l'equip que no haja llançat el dau prendrà una carta de la pila corresponent i realitzarà la pregunta a qui va llançar el dau. Si encerta, pren una fitxa de la reserva de fitxes i col·loqueu-la tapant una peça de la matriu EBC, seguint l'orde desitjat. **Imatge 9.**

- a) La carta de preguntes pot ser especial. En eixe cas, col·loqueu-la boca amunt en la zona de tauler corresponent. En finalitzar el torn o quan l'indique la carta, es col·loca en la pila de descartes. **Imatge 10.**
- b) Si no s'encerta la pregunta i no vol perdre el torn, preneu una targeta del mall de reptes i realitzeu el desafiament proposat. Si ho supereu, comptarà com un encert.
- c) Una vegada contestada la pregunta, es col·loca la carta boca avall en la zona de descartes.

5 | **Color negre** del dau: es perd torn. **Excepció:** si es disposa d'una fitxa o d'una carta comodí, es pot llançar de nou el dau.

6 | Color verd oliva: quan s'obtinga un comodí, preneu una fitxa de color verd oliva a la vora del tauler i col·loqueu-la al costat de les altres fitxes per a ser jugada (cada equip solament pot acumular 2 fitxes de comodí). Després del seu ús, descarteu-la en la zona corresponent del tauler.

7 | Una vegada realitzada l'acció derivada de la tirada, presa el dau la següent persona de l'equip i el llança.

8 | Quan tothom haja tirat el dau, finalitzarà el torn i

- a) Se col·loca la carta de rolés sota la pila de cartes de rol (no es descarta).
- b) Se avança la fitxa de comptador una casella.

1 | Cada equip donarà la volta a la primera cara de rolés en el seu tauler i assumirà el paper assignat durant eixe torn. Si la carta és de color daurat, serveix com a comodí durant tot el torn. Després del seu ús, es col·locarà sota la pila de la pila de cartes de rols. **Imatge 4.**

2 | Amb un rol assignat, comenceu a jugar per torns, seguint el sentit de les agulles d'un rellotge. Començarà a jugar la persona més jove de l'equip (aplaudiu-la quan coixa el dau per a llançar-lo per primera vegada).

➔ El primer torn pot resultar confús. És recomanable passar-se per cada equip per a indicar-los com procedir en llançar el dau i col·locar correctament les fitxes i les cartes.

➔ En determinades circumstàncies (temps disponible menor al recomanat per a jugar la partida, equips amb menys de 4 persones o altres) es pot optar per contestar 15 preguntes (indicant que no es completarà la columna activa del tauler d'equip).



Imatge 5



Imatge 6



Imatge 7



Imatge 8



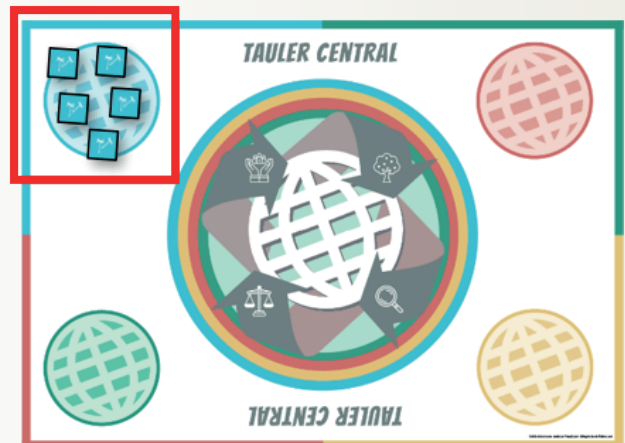
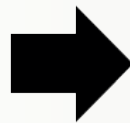
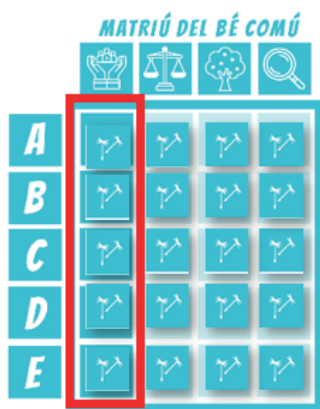
Imatge 9



Imatge 10



Imatge 12



Imatge 13

FASE 2. REPTES PER A COMPLETAR EL TAULER CENTRAL

1 | Quan aconsegiu les 20 fitxes que completen la matriu *EBC del tauler d'equip, podeu contribuir a completar el tauler central del joc.

2 | Preneu dos cartes: una carta de rols i una altra de reptes. Tot l'equip haurà de realitzar la prova o desafiament que es proposa, relacionant-lo amb la carta de Rols que haja tret.


a) **Carta de Rols Comodí:** si traieu una carta comodí, supereu el repte sense haver de fer res més.


b) **Cartes de repte especials:** si traieu una carta de repte especial, col·loqueu-la en la zona de cartes especials i realitzeu la prova proposada. **Imatge 12.**

3 | **Superació del repte:** si supereu el repte, preneu les 5 fitxes col·locades sobre la columna activa de la matriu *EBC (que té un color més intens) i col·loqueu-les sobre el cercle amb el color del vostre equip en el tauler central. **Imatge 13.**

4 | **No superació del repte:** si no supereu el repte, teniu una segona oportunitat i podeu traure una altra carta de Reptes i per a realitzar la prova proposada.

5 | Una vegada col·locades les peces en el tauler central, comproveu que podeu ajudar a un altre equip perquè aconseguisca col·locar les seues peces en el tauler central, contestant preguntes o col·laborant en la superació de reptes. **Recordeu que en este joc s'aconsegueix la victòria si tots els equips guanyen!**

 En prendre dos cartes, es contextualitza el repte (ex. escriure un lema per a una campanya de sensibilització, dirigida a una empresa o a un Ajuntament). Si el grup presenta dubtes, es podrà indicar que el rellevant és el contingut del repte i que cal considerar que qualsevol acció dirigida a promoure el Bé Comú es realitza en un context, amb destinataris/as concrets/as i utilitzant els recursos adequats per a eixa finalitat.

 Determinats reptes poden activar en excés als grups i fer que perden l'atenció sobre l'avanç del joc. Per a evitar el descontrol de l'activitat, pot resultar necessari que quan cada equip realitzi el seu repte, es reconega la seua participació i es reconduïska al temps disponible o a la necessitat de fer costat a altres equips quan acaben el seu propi repte.

REpte FINAL :

1 | Quan els 4 equips hagen col·locat les 5 fitxes en el seu cercle dins del tauler central, tot el grup haurà de superar un repte final per a guanyar el joc.

2 | En què consistix el repte?


a) Cada equip consultarà les cartes de preguntes o reptes que haja utilitzat en el seu tauler d'equip (i que estan en la zona de descartes). **Imatge 14.**

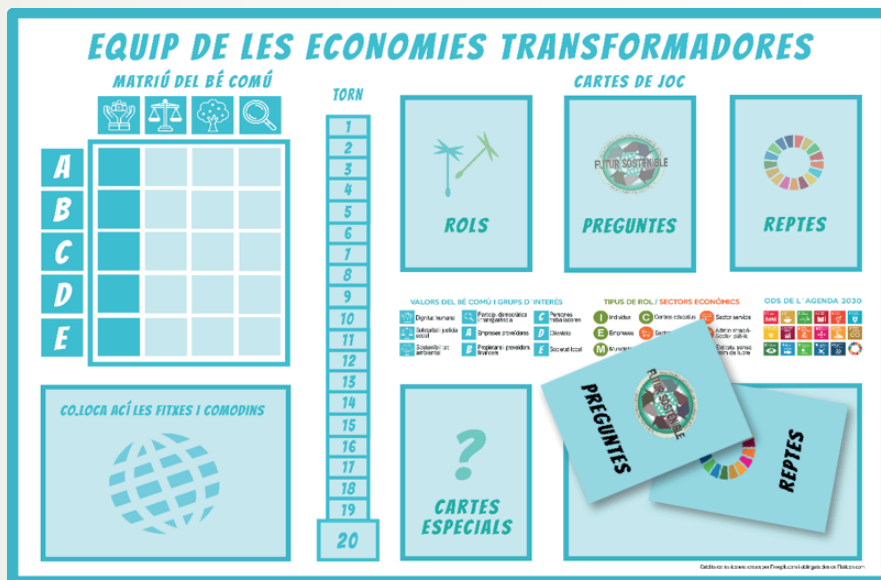
b) Individualment, seleccionarà una carta de repte o pregunta, relacionada amb una bona pràctica que pot aplicar al projecte que ha estat treballant durant els tallers i que inclourà en la Calculadora del Bé Comú.

c) Ha de tractar-se d'una bona pràctica que no s'haja inclòs ja en el projecte individual i que supose una millora per a este.

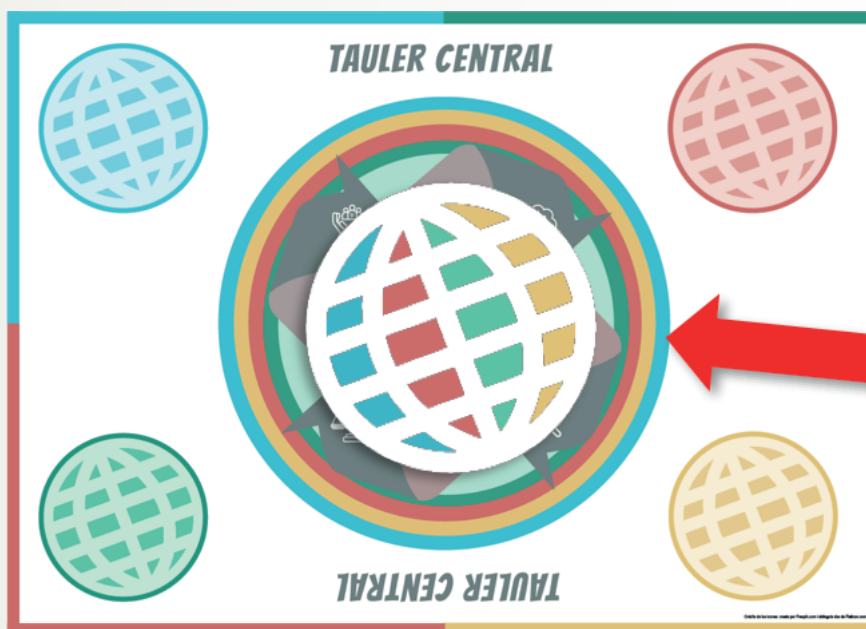
d) O*na vegada seleccionada la pràctica, cada equip es presentarà davant els altres i en veu alta cada persona, molt breument, indicarà el nom del seu projecte, la bona pràctica seleccionada i per què pot contribuir a millorar el seu projecte. **Imatge 15.**

Quan tot el grup haja presentat la seua bona pràctica, s'anunciarà que s'ha superat el repte final i es col·locarà la peça del globus multicolor sobre el logotip de Futur Sostenible en el tauler central. Heu aconseguit el Futur Sostenible per a 2030!

 El repte final és la Fase 3 del joc. En cas de faltar temps o no disposar del mateix abans de començar la partida, pot optar-se per una versió reduïda, animant que cada grup seleccione una bona pràctica entre les cartes jugades i exposar-la a la resta de la classe. Si així i tot no hi ha temps, es pot optar per un repte exprés. S'anima a cada equip perquè cada persona trie una carta i que tothom agite la seua carta amb el braç enlaire, deixant com a instrucció que conserven la idea o bona pràctica que conté per a incorporar-la al seu projecte i incloure-la en la Calculadora del Bé Comú.




Imatge 14



Imatge 15


FINALITZACIÓ DEL JOC :

 En cas d'existir limitació de temps per la duració de la sessió, es pot establir un termini límit per a finalitzar el joc. En tot cas, es recomana que, almenys, pugui completar-se la Fase 1 (per a reforçar els continguts del programa formatiu). Si no fora possible, és necessari controlar el temps i informar periòdicament el grup del temps restant.

Cada equip disposa d'un màxim de 20 torns de joc per a completar les matrius individuals i el repte/s per a completar el tauler central. El límit de torns està indicat amb la fitxa de comptador sobre la columna de torns en cada tauler.

De manera alternativa, es pot establir un límit temporal per a finalitzar el joc. El professorat o personal dinamitzador a càrrega indicarà el termini restant i la finalització del joc. Estigueu atents/as!

VARIANTS DE JOC :

 Estes variants són opcionals i es poden utilitzar quan el grup haja jugat amb anterioritat. També es pot pactar amb el grup quines regles es poden utilitzar en la partida i fins i tot proposar una sessió de testeig per a afegir noves regles (perquè el grup assumisca que “en la meua classe juguem així”). Es tracta de traure-li més partit al joc proposant una participació activa del grup o grups.

Si ja heu jugat al joc o si us abelleix incrementar la seua dificultat, ací teniu algunes regles opcionals. Consensueu quina regla o regla voleu usar per a la partida i proveu sort. Segur que trobeu noves maneres de jugar!

1 | SEGON DAU: tireu els dos daus del joc i realitzeu l'acció que corresponga segons el resultat de la tirada:

Valor (Colors Blau, Rojo, Verd o Groc) + Grup d'interés (A, B, C, D, E): preneu una carta de preguntes i contesteu-la. Si encerteu, col·loqueu la fitxa en la cel·la que es corresponga amb el valor i el grup d'interés que hagen eixit en els daus. Si ja hi ha una fitxa col·locada, es perd torn (excepte si teniu un comodí, que us permet tirar de nou). **Imatge 16.**

Valor (Colors Blau, Rojo, Verd o Groc) + Comodí (verda oliva i dent de lleó): es pren una carta de preguntes per a guanyar una fitxa i s'aconsegueix a més un comodí (no subjecte al límit de 2 comodins). **Imatge 17.**

Color negre + Comodí: s'anul·len mútuament i es repetix la tirada del dau. **Imatge 18.**

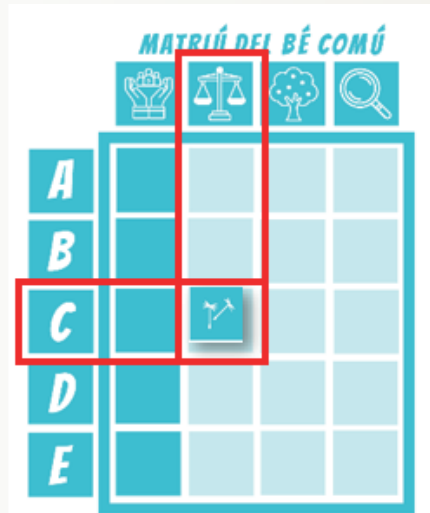
Dos comodins: es guanya una fitxa directament, sense necessitat de contestar una pregunta. **Imatge 19.**

2 | SUPERA ELS 5 REPTES: obtingudes les 20 fitxes en la matriu *EBC del tauler d'equip, heu de superar 5 reptes per a poder col·locar les 5 fitxes de la columna activa en el cercle del tauler central. Preneu tantes cartes de reptes com necessiteu.

3 | SUPERA ELS 20 REPTES: per a col·locar una fitxa sobre la matriu *EBC del tauler d'equip, caldrà superar un repte en comptes de contestar una pregunta. Preneu tantes cartes de reptes com necessiteu.

4 | COMPARTIR ÉS VIURE: podeu intercanviar recursos o cedir altruïstament fitxes o comodins a altres equips que ho necessiten. Si hi ha algun equip amb menys integrants o que té més dificultats per a avançar, és una bona oportunitat per a cuidar-vos com a grup.

5 | ET CANVI LA TARGETA: si trobeu alguna pregunta o repte especialment difícil, podeu intercanviar la targeta amb un altre grup o reptar-lo perquè conteste o realitzi la prova corresponent. Si useu esta regla, a canvi altre grup us podrà reptar o intercanviar targetes.



Imatge 16



Imatge 18



Imatge 19

TIPOLOGIA CARTES, ROLS:

CHRISTIAN FELBER



I   

Professor universitari d'economia austríac, ballari, escriptor i divulgador en matèries d'economia i sociologia. Impulsor del moviment de l'Economia del Bé Comú per la publicació en 2010 del llibre homònim.

CUINATUR



E   

És una empresa familiar que naix al 2004 amb l'objectiu d'implantar un model d'alimentació saludable i sostenible a les escoles: cuina basada en la tradició gastronòmica valenciana, basada en la dieta mediterrània, amb productes majoritàriament frescs, de proximitat, de temporada i de producció agroecològica.

CEIP MISERICÒRDIA



C   

DADES DEL CENTRE EDUCATIU

Adreça: Carrer Casa de la Misericòrdia, 34
 Localitat: València
 Codi Postal: 46014
 Telèfon: +34 961 205 920
 E-correu: 46018035@edu.gva.es
 Web: <https://portal.edu.gva.es/46018035>

MIRANDA DE AZÁN



M  

Municipi pioner del moviment EBC a Espanya (i en el món). Va ser el primer Ajuntament que es va comprometre l'any 2013 a realitzar el Balanç del Bé Comú i a introduir bones pràctiques alineades amb la EBC en la gestió municipal.

TIPUS DE ROL

- I** Individus
- E** Empreses
- M** Municipis
- C** Centres educatius

SECTORS ECONÒMICS

-  Sector primari
-  Sector industrial
-  Sector serveis
-  Administració - Sector públic
-  Entitats sense ànim de lucre

ODS DE L'AGENDA 2030



Crèdits de les icones: creats per Freepik.com i obtinguts des de Flaticon.com

“Molta gent petita,
en llocs petits,
fent petites coses,
pot canviar el món”

Eduardo Galeano

Un projecte de: Fundació Novessendes de la CV



Finançat per:



Amb la col·laboració de:

