

OBJECTIU DEL JOC

Aconseguir que tots els grups estampin empremtes dactilars a totes les caselles del seu tauler de joc, assegurant-se que cap grup es quedi "sense piles" i no tingui energia per continuar jugant.

ABANS DE COMENÇAR...

Cal tenir sempre present que es tracta d'un joc cooperatiu:

- Les decisions s'han de prendre entre totes les persones del grup
- Els grups s'han d'ajudar entre si

S'han de fer grups de 4 persones. El joc requereix un mínim de 2 grups, però si són més, molt millor.

Tots els grups juguen de forma simultània i s'ajuden entre si, però cada grup té el seu propi objectiu i el seu material.

Hi ha 5 reptes a triar i cada grup ha d'escollir-ne un. Si hi ha més de 5 grups, es poden repetir.

Les 4 persones del grup s'han de distribuir els 4 costats del tauler de joc: *Canvi d'hàbits / Canvi de mentalitat / Superar les resistències / Eines pel canvi*

Cada una serà la responsable de complimentar les 4 caselles de la seva part del tauler: *Documentació / Diagnosi / Reflexió/ Acció*

Les caselles de *Documentació* i *Reflexió* es poden complimentar amb una sola empremta. Les caselles de *Diagnosi* i *Acció*, marcades amb el símbol [+], necessiten que persones que no siguin del grup hi participin. Per complimentar-les es necessiten dues empremtes; la del propi grup i la del grup col·laborador.

És important que totes les persones que participen al joc es familiaritzin prèviament amb el contingut de les diverses cares del dau i explorin els diferents elements del tauler de joc per poder establir les connexions entre un i altre (són fàcilment identificables perquè tenen el mateix color). Us recomanem fer-ho a través de <https://eco4.cat/posat-en-joc>

També cal que abans de començar els integrants de cada grup mirin el full del repte que han escollit, el llegeixin i estableixin els lligams entre els diferents blocs de preguntes que planteja i els quatre costats del tauler de joc per identificar les correspondències.

GESTIÓ DE L'ENERGIA

Una persona externa als grups (o vàries si participen molts grups) ha de fer de **banc d'energia** i encarregar-se de:

- dispensar i recol·lectar les piles
- facilitar la pintura perquè els grups puguin estampar les empremtes al seu tauler de joc.

A l'inici del joc cada grup disposa de 10 piles.

Posar l'empremta a una casella suposa 1 despesa d'energia:

- El responsable del grup ha d'entregar una pila al banc.
- El banc li proporciona pintura per poder sucar el dit i estampar la seva empremta dactilar a la casella corresponent del tauler.

Per obtenir energia el banc disposa d'una **caixa dispensadora de piles**, on hi ha accions a fer per aconseguir l'energia:

- Quan al dau surt la cara de l'Energia el grup ha d'anar a "la caixa" i escollir a l'atzar una acció. La realitza i el banc li proporciona 5 piles.
- Si un grup vol aconseguir energia extra es pot dirigir en qualsevol moment a "la caixa" i fer voluntàriament una acció escollida a l'atzar.

El grup no es pot quedar sense energia perquè no podria continuar el joc.

Material per a cada grup	Material pel banc d'energia
<ul style="list-style-type: none">• Dau• Tauler• Full del repte que han escollit• Instruccions per als grups• Telèfons mòbils dels jugadors/res• Tisores	<ul style="list-style-type: none">• Pots de pintura o una alfombreta amb tinta• Piles• Cartonets amb activitats d'energia dins d'una caixa ("la caixa")• Papers, retoladors i bolígrafs.

INSTRUCCIONS PER ALS GRUPS

1. Situeu-vos als 4 costats del tauler de joc de manera que cadascú quedi davant de la zona del tauler de joc de què es responsabilitzarà: *Canvi d'hàbits / Canvi de mentalitat / Superar les resistències / Eines pel canvi*
2. Agafeu el full del repte que heu triat i llegiu-lo en veu alta.
3. Retalleu la part de sota del full del repte. Repartiu a cada jugador la seva part en funció de la zona del tauler de joc que té enfront i deixeu la part de l'eCOMetre al mig perquè tothom hi pugui accedir.
4. Tireu el dau:

Opció 1. Surt la cara de l'eCOMetre

Cada vegada que surt aquesta cara totes les persones del grup heu de respondre una pàgina del qüestionari d'autodiagnòstic que podeu obrir a través del codi QR del full del repte.

1a vegada que surt aquesta cara: Responeu a les qüestions de la 1a pàgina: *Què fas?*

2a vegada: *Què creus que hauries de fer?*

3a vegada: *Aquestes frases podries ser teves?*

4a vegada: *Influeix en aquestes problemàtiques?*

5a vegada: Mireu els resultats

La resta de vegades: cliqueu el botó per mirar com podeu millorar els resultats i trieu un dels recursos que hi ha.

Opció 2. Surt la cara de l'ENERGIA

Cada vegada que surt aquesta cara heu d'anar al banc d'energia a buscar piles:

- Heu d'escollir a l'atzar una activitat de "la caixa" i quan la porteu a terme el banc us donarà 5 piles.

Opció 3. Surt qualsevol de les altres 4 CARES del dau

Cada vegada que surt alguna d'aquestes 4 cares teniu l'ocasió de posar una empremta a una de les caselles del tauler.

- Si és la cara *Què està passant?* a les caselles de *Canvi d'hàbits*
- Si és la cara *Per què està passant?* a les caselles de *Canvi de mentalitat*
- Si és la cara *Què t'impedeix canviar?* a les caselles de *Superar les resistències*
- La cara *Què t'ajuda a canviar* a les caselles d'*Eines per al canvi*

Quan surt una d'aquestes cares el responsable d'aquella zona del tauler es posa en marxa:

Pas 1 - Obre el codi QR que hi ha a la seva zona del full del repte. Surt un formulari amb 4 seccions que corresponen a les 4 caselles del tauler.

Pas 2 - Escull la secció del formulari corresponent a la casella on vol posar l'empremta.

Pas 3 – Llegeix en veu alta l'enunciat de la secció i les opcions

Pas 4 – Clica l'opció que entre totes les persones del grup decidiu

Pas 5 – Si es tracta de la casella de *diagnòstic* o d'*acció* que tenen el símbol [+] no ho podeu fer sols, necessiteu que hi participin altres persones. El responsable ha d'anar a un altre grup a demanar si volen participar en allò que heu escollit fer i si responen afirmativament una persona d'aquell grup l'acompanya a fer els següents passos. (Això li costarà també a aquell grup 1 pila)

PAS 6 – Va/n al banc d'energia i entrega/uen 1 pila (cadascú).

PAS 7 – Suca/en el dit a la pintura

PAS 8 – Estampa/en l'empremta a la casella escollida.

5. Cal anar tirant el dau fins a aconseguir:

- el resultat de l'eCOMetre
- posar, com a mínim, una empremta a totes les caselles (si repetiu casella heu de tornar a obrir el formulari, escollir una altra opció i posar una altra empremta a la mateixa casella).

Heu d'estar ALERTA perquè sense ENERGIA no podreu continuar jugant. Si veieu que us esteu quedant sense piles haureu d'anar al banc per aconseguir-ne a través de "la caixa", com si us hagués sortit la cara de l'energia.