



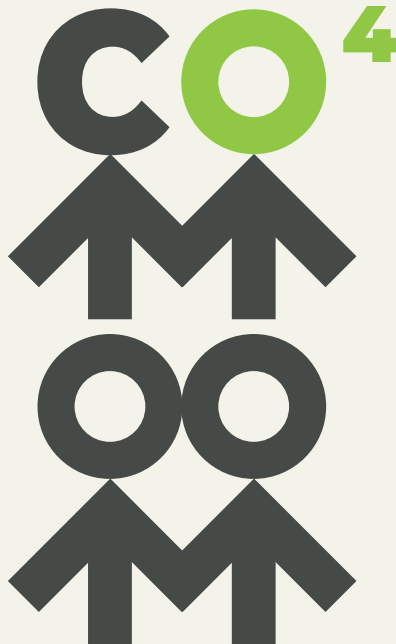
POSA'T EN JOC

Instruccions



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

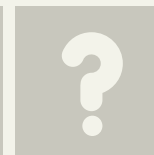
SUPERAR LES RESISTÈNCIES

EINES PEL CANVI

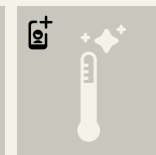
Cada una serà la responsable de complimentar les **4 caselles** de la seva part del tauler:



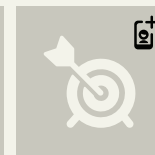
DOCUMENTACIÓ



DIAGNOSI




REFLEXIÓ



ACCIÓ

GESTIÓ DE L'ENERGIA

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.

Una persona externa als grups (o varies 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

- Dau
- Tauler
- Full del repte que han escollit
- Instruccions per als grups
- Telèfons mòbils dels jugadors/res
- Tisores

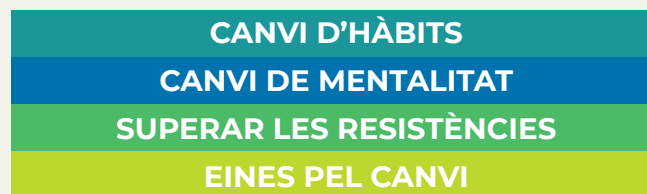
Material pel banc d'energia

- 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

- ➔ 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:



- ➔ Agafeu el full del repte que heu triat i llegiu-lo en veu alta.
- ➔ 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'eCO-metre al mig perquè tothom hi pugui accedir.
- ➔ Tireu el dau:



Opció 1

eCO metre

Surt la cara de l'eCO metre

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 TE IMPIDE CAMBIAR?


a les caselles de **SUPERAR LES RESISTÈNCIES**

La cara

QUÈ TE AYUDA A CAMBIAR

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.
- ➔ **PASO 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 vo-

len 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.

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.

