PONTE EN JUEGO
Instrucciones

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir que todos los grupos estampen huellas dactilares en todas las casillas de su tablero de juego, asegurándose que ningún grupo se quede “sin pilas” y no tenga energía para continuar jugando.

ANTES DE EMPEZAR...

Hay que tener siempre presente que se trata de un juego cooperativo:

- **Las decisiones se tienen que tomar entre todas las personas del grupo**
- **Los grupos se tienen que ayudar entre sí**

Se tienen que hacer grupos de **4 personas**. El juego requiere un mínimo de **2 grupos**, pero si son más, mucho mejor.

Todos los grupos juegan de forma simultánea y se ayudan entre sí, pero cada grupo tiene su propio objetivo y su material.

Hay **5 retos** a elegir y cada grupo tiene que escoger uno. Si hay más de 5 grupos, se pueden repetir.

Las **4 personas** del grupo se tienen que distribuir los **4 lados** del tablero de juego:

CAMBIO DE HÁBITOS
CAMBIO DE MENTALIDAD
SUPERAR LAS RESISTENCIAS
HERRAMIENTAS POR EL CAMBIO

Cada una será la responsable de completar las **4 casillas** de su parte del tablero:

GESTIÓN DE LA ENERGÍA

Las casillas de **DOCUMENTACIÓN** y **REFLEXIÓN** se pueden completar con una sola huella. Las casillas de **DIAGNOSIS** y **ACCIÓN**, marcadas con el símbolo , necesitan que personas que no sean del grupo participen. Para completarlas se necesitan dos huellas; la del propio grupo y la del grupo colaborador.

Es importante que todas las personas que participen en el juego se familiaricen previamente con el contenido de las varias caras del dado y exploren los diferentes elementos del tablero de juego para poder establecer las conexiones entre uno y otro (son fácilmente identificables porque tienen el mismo color).
Os recomendamos hacerlo a través de **https://eco4.cat/posat-en-joc**

También hace falta que antes de empezar los integrantes de cada grupo miren la hoja del reto que han escogido, lo lean y establezcan los vínculos entre los diferentes bloques de preguntas que plantea y los cuatro lados del tablero de juego para identificar las correspondencias.

Una persona externa a los grupos (o varias si participan muchos grupos) tiene que hacer de banco de energía y encargarse de:

- **dispensar y recolectar las pilas**
- **facilitar la pintura para que los grupos puedan estampar las huellas en su tablero de juego.**

Al inicio del juego cada grupo dispone de **10 pilas**.

Poner la huella en una casilla supone 1 gasto de energía:

- **El responsable del grupo tiene que entregar una pila al banco.**
- **El banco le proporciona pintura para poder mojar el dedo y estampar su huella dactilar en la casilla correspondiente del tablero.**

Para obtener energía el banco dispone de una caja dispensadora de pilas, donde hay acciones a hacer para conseguir la energía:

- **Cuando en el dado sale la cara de la Energía el grupo tiene que ir a "la caja" y escoger al azar una acción. La realiza y el banco le proporciona 5 pilas.**
- **Si un grupo quiere conseguir energía extra se puede dirigir en cualquier momento a "la caja" y hacer voluntariamente una acción escogida al azar.**

El grupo no se puede quedar sin energía porque no podría continuar el juego.

Material para cada grupo

- Dado
- Tablero
- Hoja del reto que han escogido
- Instrucciones para los grupos
- Teléfonos móviles de los jugadores/as
- Tijeras

Material para el banco de energía

- Potes de pintura o tinta
- Pilas
- Cartoncillos con las actividades de energía dentro de una caja (“la caja”)
- Papeles, rotuladores y bolígrafos

instrucciones PARA LOS GRUPOS

- Situaos a los 4 lados del tablero de juego de forma que cada cual quede ante la zona del tablero de juego de que se responsabilizará:

CAMBIO DE HÁBITOS
CAMBIO DE MENTALIDAD
SUPERAR LAS RESISTENCIAS
HERRAMIENTAS POR EL CAMBIO

- Cogéis la hoja del reto que habéis elegido y leedlo en voz alta.
- Recortáis la parte de debajo de la hoja del reto. Repartís a cada jugador su parte en función de la zona del tablero de juego que tiene enfrente y dejáis la parte del eCOmetre en medio para que todo el mundo pueda acceder.
- Tiráis el dado:

Opción 1 eCOmetre

Sale la cara del **eCOmetre**
Cada vez que sale esta cara todas las personas del grupo tenéis que responder una página del cuestionario de autodiagnóstico que podéis abrir a través del código QR de la hoja del reto.

1.ª vez que sale esta cara:
Respondéis a las cuestiones de la 1.ª página: ¿Qué haces?

2.ª vez:
¿Qué crees que tendrías que hacer?

3.ª vez:
¿Estas frases podrían ser tuyas?

4.ª vez:
¿Influyen en estas problemáticas?

5.ª vez:
Miráis los resultados

El resto de las veces: clicáis el botón para mirar como podéis mejorar los resultados y elegís uno de los recursos que hay.

Opción 2

Sale la cara de la **ENERGÍA**
Cada vez que sale esta cara tenéis que ir al banco de energía a buscar pilas:

- Tenéis que escoger al azar una actividad de "la caja" y cuando la lleváis a cabo el banco os dará 5 pilas.

Opción 3

Sale cualquier de las otras
4 CARAS del dado

Cada vez que sale alguna de estas 4 caras tenéis la ocasión de poner una huella a una de las casillas del tablero.

Si es la cara
¿QUÉ ESTÁ PASANDO?
a las casillas de **CAMBIO DE HÁBITOS**

Si es la cara
¿POR QUÉ ESTÁ PASANDO?
a las casillas de **CAMBIO DE MENTALIDAD**

Si es la cara
¿QUÉ TE IMPIDE CAMBIAR?
a las casillas de **SUPERAR LAS RESISTENCIAS**

La cara
QUÉ TE AYUDA A CAMBIAR
a las casillas de **HERRAMIENTAS PARA EL CAMBIO**

Cuando sale una de estas caras el responsable de aquella zona del tablero se pone en marcha:

PASO 1
Abre el código QR que hay en su zona de la hoja del reto. Sale un formulario con 4 secciones que corresponden a las 4 casillas del tablero.

PASO 2
Escoge la sección del formulario correspondiente a la casilla donde quiere poner la huella.

PASO 3
Lee en voz alta el enunciado de la sección y las opciones

PASO 4
Clica la opción que entre todas las personas del grupo decidís

PASO 5
Si se trata de la casilla de **diagnóstico** o de **acción** que tienen el símbolo no lo podéis hacer solos, necesitáis que participen otras personas. El responsable tiene que ir a otro grupo a pedir si quieren participar en aquello que habéis escogido hacer y si responden afirmativamente una persona de aquel grupo lo acompaña a hacer los siguientes pasos. (Esto le costará también a aquel grupo 1 pila)

PASO 6
Ve/ Id al banco de energía
y entrega/d 1 pila (cada cual).

PASO 7
Moja/en el dedo en la pintura

PASO 8
Estampa/en la huella en la casilla escogida.

- Hay que ir tirando el dado hasta conseguir:
- el resultado del **eCOmetre**
- poner, como mínimo, una huella en todas las casillas (si repetís casilla tenéis que volver a abrir el formulario, escoger otra opción y poner otra huella a la misma casilla).

  Tenéis que estar ATENTOS porque sin ENERGÍA no podréis continuar jugando. Si veis que os estáis quedando sin pilas tendréis que ir al banco para conseguir a través de "la caja", como si os hubiera salido la cara de la energía.