

LEMA: *Etorkizuna jokoan (mundu mailako joerak gurean)*

IRAUPENA: 40 "inguru.

LAGUNTZA: 2 pertsona (arbitroa eta kontalaria)

PARTE-HARTZAILEAK: 2-25

MATERIALA:

- Sarean konektatutako 25 lauki dituen taula. Lauki bakoitzak megajoera baten kolorea du (5 lauki zuri, 5 urdin, 5 arrosa, 5 hori, 5 berde). Taularen diseinuak hainbat ibilbide ahalbidetzen ditu lauki bakoitzetik. [Gi2030etik diseinatutako taula deskarga dezakezu hemen](#).
- 55 mega-gutun bi hizkuntzetan (11 5 hizkuntza bakoitzeko: natura, teknologia, boterea, pertsonak eta ekonomia)
- 2-5 fitxa, ekipoak identifikatzeko
- Dadoa
- Gi2030.eus sarbide-kronometroa errelatoria blogera igotzeko

HELBURUAK

- 2030erako tokiko erantzunaren ikuspegiak elkarrekin sortzea, erronka globalen inguruan
- Esperientzia ludikoa eta eramangarria sortzea
- Elkarrekintza eta talde-espirtua sustatzea
- Tokiko egokitzapen- eta lankidetzak-istorioak partekatzea eta sustatzea erronka globalen aurrean

HASI AURRETIK

1. Hasi aurretik, saria zer izango den erabakitzen da, eta denbora-muga batekin (40 minutu gutxi gorabehera) edo erantzun beharreko megajoera-kopuru batekin (adibidez, 10) jokatzeko den.
2. Talde osoak funtzionamendurako oinarriko arauak adosten ditu, jokoaren helburua ondo pasatzea eta elkarrekin sortzea dela ulertuta, elkarrekiko errespetutik abiatuta, ingurunearekin parteka daitezkeen

egokitzapen lokalen ikuspegiak (erantzun eragingarriak eta kokatuak, 2030erako) (Gi2030 plataformaren bidez, adibidez).

3. Taldeak ausaz ezartzen dira, ezberdinen arteko lankidetzak sustatzeko. Ekipo bakoitzak identifikazio-fitxa bat izango du, taulatik mugituko dena.
4. Talde bakoitzak parte-hartzaile kopuru bera izango du, gutxi gorabehera.
5. Erantzunak elkarlanean eraikitzea gomendatzen da, bozeramailetzak txandakaturik eta ekarpen kolektiboak eginez.
6. Hori beste jolas batzuekin, bertsolaritzarekin eta abarrekin konpara daiteke. Baina gogoratu jokoaren ikerketa bat dela. Ez da datu edo irudi pertsonalik zabalduko.

MEKANIKA

1. Kartak megajoeraren arabera banatzen dira, 5 tontor osatuz. Piloak nahastu egiten dira eta deskribapena beherantz jarrita jartzen dira.
2. Fitxak modu uniformearen arabera banatzen dira taulan, kolore desberdinetan.
3. 1. taldea hasten da eta hortik aurrera txandak goranzko ordenan jarraitzen dira (taularen erpin bakoitza fitxa/talde baten artean irteera-laukia da).
4. Bere txanda iristean, taldeak dardara botako du, zein laukitara mugitu nahi duen erabakiko du (taulan duen posizioaren arabera, hainbat aukera egon daitezke) eta fitxa aukeratutako laukira mugituko du.
5. Ezin da beste fitxa batek hartzen duen laukiaren gainetik igaro, eta horrek bidea blokeatzea ahalbidetzen du, nahi den megajoerara iristea eragotz baitezake.
6. Taldeak lehenengo karta hartuko du megajoeraren pilotik, helmugako laukiari dagokion kolorekoa, eta ozenki irakurriko du. Eztabaidatu ondoren (minutu 1), taldeak ozenki erantzuten du (minutu 1) **megajoera hori tokiko, taldeko edo norberaren (gorputzeko) esperientzian islatzen dela, eta karten datu makroak gure eguneroko bizipenera, Gipuzkoako lurraldera eta hamarkada honetako denbora-esparrura (-2030) "lurreratzen" saiatzen da.**

7. Kontalariak denbora kontrolatzen du (kronometroa) eta partaidetzak moderatzen ditu, adostutako epea gaintu ez dadin (minutu 1 + minutu 1).
8. Taldeak ez badu megajoerarekin konektatzen eta ez bazaio ezer bururatzen edo ez badu aukerarik ikusten, txanda utziko du, eta ezin izango du punturik lortu txanda horretan.
9. Taula batean idatziko da talde bakoitzak zein megajoerari erantzun dion.
10. Kontakizunaz arduratzen den pertsonak mugimendu bakoitza eta haren erantzuna idatziko ditu.

PARTIDAREN AMAIERA

1. Partida amaituko da ordua iristen denean edo adostutako denbora agortzen denean, edo gutxieneko erantzun-kopurua lortzen denean.
2. Megajoera-mota gehien erantzun dituen taldeak irabaziko du.
3. Hasieran erabakitako saria emango da.
4. Aukeran, erantzunak Gi2030 prozesuaren blogean erregistratzen dira, jokoan zehar jasotako atxikipenen kopurua adieraziz.

EBALUAZIO ETA DISEINU PARTE-HARTZAILEA

- Aukeran, jokoaren mekanika berrikusten eta hobekuntzak adosten ematen da denbora bat. Bertsio berria baiespenez aukeratuko da (hau da, inork eragozpenik ez duenean).

ERREFERENTZIAK

- Sitra, Megatrend Cards, [sitra-megatrendcards-2023.pdf](#)
- Europako Batzordea The Scenario Exploration System, [Knowledge for policy - Foresight - The Scenario Exploration System \(SES\)](#)
- Nesta: [Everybody can reimagine the internet – by playing a boardgame](#)

