

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

DURACIÓN: 40' aprox.

FACILITACIÓN: 2 personas (árbitro/a y relator/a)

PARTICIPANTES: 2-25

MATERIAL:

- Tablero con 25 casillas conectadas en red. Cada casilla tiene el color de una megatendencia (5 casillas blancas, 5 azules, 5 rosas, 5 amarillas, 5 verdes). El diseño del tablero permite varias rutas posibles desde cada casilla. [Puedes descargar el tablero diseñado desde Gi2030 aquí.](#)
- 55 cartas de megatendencias en las dos lenguas (11 por cada una de las 5: naturaleza, tecnología, poder, personas y economía)
- 2-5 fichas para identificar los equipos
- Dado
- Cronómetro acceso Gi2030.eus para subir la relatoría al blog

OBJETIVOS

- Co-crear visiones de respuesta local 2030 en torno a retos globales
- Generar una experiencia lúdica y portable
- Fomentar la interacción y el espíritu de grupo
- Compartir e incentivar historias locales de adaptación y colaboración ante los retos globales

ANTES DE EMPEZAR

1. Antes de comenzar, se decide en qué consistirá el premio, y si se juega con un límite de tiempo (40 minutos aprox.) o de número de megatendencias a responder (por ejemplo, 10).
2. Todo el grupo acuerda las normas básicas de funcionamiento, entendiendo que la finalidad del juego es pasarlo bien y co-crear, desde el respeto mutuo, visiones de adaptaciones locales (respuestas accionables v

situadas, cara a 2030) susceptibles de compartirse con el entorno (mediante la plataforma Gi2030, por ejemplo).

3. Los equipos se establecen de manera aleatoria, para fomentar la colaboración entre diferentes. Cada equipo tiene una ficha identificativa que se moverá por el tablero.
4. El número de participantes de cada equipo será aproximadamente el mismo.
5. Se recomienda construir las respuestas de manera colaborativa, rotando portavocías y aportando colectivamente.
6. Se puede comparar esto con otros juegos, con el bersolarismo, etc. Pero también recordar que el juego es una investigación. No se difundirán datos ni imágenes personales.

MECÁNICA

1. Se separan las cartas por megatendencia, formando 5 mazos que se barajan y colocan con la descripción hacia abajo.
2. Las fichas se colocan distribuidas uniformemente en el tablero, en colores distintos.
3. Comienza el equipo 1 y a partir de ahí se siguen los turnos en orden ascendente (cada vértice del tablero es la casilla de salida de una ficha/equipo).
4. Al llegar su turno, el equipo lanza el dado, decide a qué casilla quiere desplazarse (según su posición en el tablero, puede haber varias posibilidades) y mueve la ficha a la casilla elegida.
5. No se puede ocupar o pasar por encima de la casilla ocupada por otra ficha, lo que permite bloqueos del camino que pueden dificultar llegar a la megatendencia deseada.
6. El equipo coge la primera carta del mazo de la megatendencia cuyo color corresponda a la casilla de llegada y la lee en voz alta. Tras deliberar (1 minuto), el equipo responde en voz alta (en 1 minuto) con **una visión, emoción, historia o relato de cómo esa megatendencia se refleja en su propia experiencia local, grupal o personal (corporal incluso), intentando “aterrizar” los datos macro de las cartas a nuestra vivencia cotidiana, al territorio de Gipuzkoa y al marco temporal de esta década (-2030).**

7. La persona relatora controla el tiempo (cronómetro) y modera las participaciones para que no se excedan del plazo acordado (1 minuto + 1 minuto).
8. Si el equipo no conecta con la megatendencia y no se le ocurre nada o no ve posibilidades, cede el turno, y ya no puede obtener puntos en esa ronda.
9. En un tablero se anota qué megatendencias ha respondido cada equipo.
10. La persona encargada de la relatoría se ocupa de anotar cada movimiento y su respuesta.

FIN DE LA PARTIDA

1. La partida terminará cuando llegue la hora o se agote el tiempo acordado, o se alcance el número mínimo de respuestas.
2. Gana el equipo que más tipos de megatendencia haya respondido.
3. Se entrega el premio acordado inicialmente.
4. Opcionalmente, las respuestas se registran en el blog del proceso Gi2030, indicando el número de adhesiones recibidas durante el juego.

EVALUACIÓN Y DISEÑO PARTICIPATIVO

Opcionalmente, se dedica un tiempo a revisar la mecánica del juego y acordar mejoras. La nueva versión se elegirá por asentimiento (esto es, cuando nadie tenga objeciones).

REFERENCIAS

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