



**"THE CHANGE" EN
ACCIÓ**
COM FACILITAR EL JOC



YITEG



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sobre aquest manual

L'objectiu d'aquest Manual és ser una eina de suport per a qui vulgui **facilitar una activitat educativa utilitzant el joc "The Change"**.

"The Change" – a més de jugar-hi amb companys i companyes, amistats, família, etc.– es pot utilitzar per tal d'**enfortir les competències en iniciativa social dels i les joves** i acompanyar-les en el seu camí per **esdevenir promotors actius de pràctiques d'Economies Transformadores** (d'ara endavant, ET) a la seva comunitat.

Gràcies al Manual, el qual va ser coproduït amb el suport de grups de joves de 4 països europeus, qualsevol persona que vulgui promoure una activitat educativa amb "The Change" trobarà les claus per preparar el terreny per a una reflexió profitosa i un procés d'acció i aprenentatge sobre les ET: mitjançant la facilitació d'"The Change", els i les joves actives podran **podran apoderar altres joves menys actius** per tal que adquireixin noves competències i es converteixin en promotores dels valors i les pràctiques de les ET.

Per què utilitzar un joc per aprofundir en les Economies Transformadores?

Jugar a un joc és un procés intencionat que **involucra la persona de manera holística**. Permet crear una realitat simulada, "com si fos real", i obrir la porta a fer hipòtesis: aquestes condicions creen un espai segur per **experimentar amb les pròpies competències dels i les jugadores i construir relacions**. El fet de jugar obre espai a l'experimentació i permet cometre errors, els quals tenen conseqüències dins del joc, però que, en termes generals, no afecten la vida real. Aquest espai segur pot **contribuir al desenvolupament de competències com l'adaptació, la resolució de problemes, la interacció, el compliment de normes, el pensament crític, la creativitat i el treball en equip**.

Amb "The Change", els i les jugadores **poden descobrir iniciatives reals d'ET i adonar-se que altres economies són possibles**. Poden aprendre més sobre les ET, connectar-se amb la seva realitat local des d'una perspectiva transnacional, i aplicar petits o grans canvis en els seus hàbits quotidians i rutines.

Finalment, jugar a "The Change" en un **entorn d'aprenentatge formal i no formal és una experiència inclusiva i de creixent en si mateixa per als i les joves**. Perquè això passi, és necessari assegurar-se que alguns elements importants sempre estiguin garantits en l'activitat educativa, pel benefici del grup així com dels jugadors i les jugadores individuals.

"The Change" també es pot jugar amb nens i nenes a partir de 10 anys. Les regles de la versió Junior estan incloses a les instruccions del joc.



Què trobaràs al Manual

- Una introducció als **danys causats pel sistema econòmic actual** i els **beneficis de les Economies Transformadores**.
- Com promoure **una activitat educativa utilitzant "The Change"** i consells per explicar el joc.
- Com preparar l'**activitat**, les **reflexions i conclusions** i l'**avaluació**.
- Com **gestionar conflictes/comunicació violenta**.
- Altres recursos: un **glossari** i una referència a un **mapa virtual** d'iniciatives reals d'Economies Transformadores, com a exemples que altres economies són realment possibles i de fet ja són una realitat.

El Manual està disponible en català, anglès, francès, grec, italià i espanyol.

**Estàs preparat o preparada
per aprofundir en les
Economies Transformadores a
través de The Change?**



LLISTA DE CONTINGUTS

<u>Quins son els danys causats pel sistema actual? Per què Economies Transformadores?</u>	5
<u>El projecte YITEG</u>	8
<u>Com promoure l'activitat “The Change”</u>	9
<u>Com explicar el joc</u>	11
<u>Com preparar l'activitat i les conclusions i reflexions</u>	18
<u>Com gestionar la comunicació conflictiva/violenta i les emocions intenses</u>	22
<u>Avaluació</u>	24
<u>Connectant el joc amb la realitat</u>	25
<u>Annex - Glossari de paraules utilitzades al joc</u>	33



Quins són els danys causats pel sistema actual?

Per què les Economies Transformadores?

Actualment, la vida al nostre planeta s'enfronta a **múltiples crisis interrelacionades** (crisi econòmica, política, social, cultural, climàtica, de cures, etc.) com a resultat del sistema prevalent conegut com a **neoliberalisme** [1]. Les desigualtats entre persones estan augmentant, la crisi climàtica empitjora, la biodiversitat s'extingeix, les nostres vides són cada vegada més precàries, i l'autoritarisme i el militarisme estan creixent.

Des de l'inici de la revolució industrial, l'abús dels recursos naturals ha crescut extraordinàriament. En la perspectiva capitalista, aquests recursos hi son per ser extrets i utilitzats a favor de la humanitat, per a un consumisme extrem, sense tenir en compte que la natura té uns límits. Ara, el canvi climàtic i altres fenòmens ecològics mostren que aquest enfocament no permetrà sostenir la vida a la Terra. Tota aquesta **sobreexplotació dels recursos naturals** es produeix en el que es coneix com a extractivisme, que es refereix a l'extracció de recursos naturals i matèries primeres dels territoris, especialment al Sud Global [2], creant models ambientalment insostenibles en aquests territoris i generant explotació laboral.

Mentre els governs inverteixen en armes i militarització, la **precarietat** augmenta, i ens trobem davant d'una profunda crisi de l'habitatge, nivells molt alts d'atur i un model inflacionari en què cada vegada és més car adquirir béns bàsics. El sistema actual en què vivim ha generat molta riquesa per a les persones. Tanmateix, aquesta riquesa està distribuïda de manera molt injusta, on l'1% més ric de la població mundial en posseeix gairebé la meitat.



En els darrers segles s'han creat unes desigualtats globals enormes que condueixen a diversos problemes socials. Moltes persones pateixen fam, fatiga i altres crisis existencials. Fins a 828 milions de persones es van veure afectades per la fam el 2021, tot i que es va produir suficient menjar per a alimentar tothom.

[1] El neoliberalisme és un sistema econòmic i ideològic que promou la llei del lliure mercat en detriment de la intervenció de l'estat.

[2] El Sud Global és un terme utilitzat en la teoria decolonial que fa referència a un món dividit entre el Nord (els països "rics" i "desenvolupats" del "Primer Món") i el Sud (els països "pobres", "subdesenvolupats" i del "Tercer Món"). El terme en si mateix és polític, és a dir, inclou una visió crítica de com els països del Nord exploten els del Sud amb un sistema extractivista.

A més, els **problemes psicològics** com el 'burnout', la depressió i les tendències suïcides han augmentat molt en les darreres dècades, sota el que anomenem la crisi de cures. Cada vegada més, fins i tot les persones joves no troben un sentit a viure sota les condicions de vida actuals. Les condicions laborals, degut a la pressió econòmica, les jerarquies i una cultura de competència, fan que el treball sigui hostil.

El sistema actual està basat en el **patriarcat**. La majoria de les persones en el poder són i han estat homes blancs. Aquests homes han estat al càrrec de fer lleis, polítiques i altres decisions per governar la societat. Encara avui, les dones estan molt més ocupades amb el treball reproductiu (tasques domèstiques, de criança i altres feines de cures) i, en cas de tenir una feina remunerada, el seu salari és inferior al dels homes. I això és encara pitjor per a les persones no binàries i altres minories, amb una situació social que rarament els permet una vida còmoda o acomodada degut a la discriminació laboral i en esdeveniments culturals.

Tot això ens allunya més i més d'un món on el respecte per la vida, la llibertat i la diversitat siguin un valor fonamental, i d'una societat on tothom hi visqui bé. Malgrat que aquest sistema ha imposat que "no hi ha alternativa" i ha omplert la nostra imaginació de diverses distopies, hi ha molts moviments que continuen amb la seva incansable tasca de buscar alternatives per a un món millor.

Les Economies Transformadores (ETs) estan obrint noves possibilitats a les persones joves de participar i liderar iniciatives concretes per a la construcció col·lectiva d'una societat més justa i sostenible, impulsant una economia basada en els valors, on les persones i les seves necessitats estan al centre del sistema.

Les iniciatives d'ET tenen un **enfocament interseccional**, que considera que qüestions com la igualtat de gènere, el comerç just, l'ecologia, etc., estan interconnectades i combinen les dimensions social i econòmica. Són valors importants de les ETs: l'**organització horitzontal**, l'**atenció al procés** i no només als resultats, i la **justícia social**. Les ETs són un concepte paraigua que engloba cinc branques diferents: l'**Economia Social i Solidària**, l'**Economia Feminista**, l'**Agroecologia**, els **Béns Comuns** i l'**Economia Comunitària**. Totes aquestes branques han evolucionat al llarg dels anys i aborden diferents aspectes de l'ús conscient i col·lectiu dels béns, de la governança (com co-organitzar-se) i de la cocreació de condicions laborals saludables. També tenen cura del benestar de totes les persones implicades, incloent el medi ambient.

Les ET es diuen transformadores perquè el seu objectiu és transformar l'economia i, més àmpliament, la societat en alguna cosa purament constructiva, sense l'explotació de recursos i éssers, mentre condueixen a un esclat de coexistència positiva i bonica amb i a la Terra.





El Projecte YITEG

YITEG és un projecte que se centra en les **noves generacions com a actors clau** per a la transició cap a les **Economies Transformadores** (en endavant, ETs): iniciatives, pràctiques i moviments que entenen l'economia com un sistema social sostenible, situant les necessitats humanes, els sistemes naturals, la cura i els vincles comunitaris al centre de l'activitat econòmica.

Abans de descobrir més sobre YITEG, ens agradaria preguntar-te: **què significa "YITEG"?**

Bona sort!



- [Any de l'Impacte del Grup Europeu d'Economies Transformadores](#)
- [Joves Creant Impacte en les Economies Transformadores mitjançant Reunions conjuntes](#)
- [Joves Creant Impacte en les Economies Transformadores mitjançant el Disseny de Jocs](#)

YITEG és un projecte que ha creat **una comunitat local-transnacional** en la qual joves, organitzacions de la societat civil i universitats han compartit, reflexionat i construït conjuntament sobre economies transformadores.

El projecte ha tingut l'objectiu d'**impulsar l'emprenedoria social dels i les joves, promovent la consciència sobre els valors i les pràctiques de les Economies Transformadores (ET) a les nostres comunitats** per tal de construir societats més inclusives i conscients: reconeixent l'impacte negatiu del sistema econòmic actual i els avantatges de les ET com a pràctiques econòmiques que promouen l'energia renovable, el comerç just, l'educació i el desenvolupament comunitari al Nord i al Sud globals.

YITEG ha reforçat el sentit d'iniciativa i **ciutadania activa** mitjançant diferents formats d'aprenentatge: formació, mapeig, webinars i, com a element central, el procés de disseny del joc.

Ha creat **un mapa de les iniciatives d'ET** i, vinculat a aquestes iniciatives, The Change, el joc que ara tens a les mans.

YITEG està alineat amb quatre dels onze **EU Youth Goals 2019-2027** i amb els **Objectius de Desenvolupament Sostenible**, que reflecteixen les opinions de la joventut europea i representen la visió d'aquells i aquelles actives en el Diàleg de la Joventut de la UE. En el projecte YITEG es poden trobar alguns d'aquests objectius com el 1. Connectar la UE amb la Joventut; 8. Aprenentatge de qualitat; 10. Europa verda i sostenible i 11. Espai i Participació per a Tothom.



Com promoure l'activitat "The Change"

Per tal d'organitzar una activitat d'aprenentatge basada en "The Change", necessites pocs ingredients, però importants: un espai, el joc i persones que vulguin jugar i aprendre! En aquest capítol trobaràs suggeriments sobre com promoure l'activitat àmpliament.

On?

Primer, cal trobar un lloc. "The Change" és un joc de taula, però també es pot jugar a l'aire lliure. En tots els casos, t'has d'assegurar que:

- **Hi ha prou espai perquè tots i totes les jugadores puguin seure còmodament i es puguin moure quan calgui durant el joc.**
- **El lloc és còmode i acollidor (no massa fred a l'hivern ni massa calorós a l'estiu).**
- **És fàcil d'accedir.**
- **És accessible per a persones amb mobilitat reduïda.**
- **Està equipat amb cadires i una taula (interior) o amb coixins i estora per cobrir el terra (exterior).**
- **Preferiblement té un cartell, un tauler o una pissarra per utilitzar durant les reflexions i conclusions al final del joc.**
- **Si és possible, proporciona algun refrigeri i alguna cosa per beure.**

Com arribar als i les jugadores?

Després d'haver escollit l'espai, cal que reuneixis un mínim de 2 i un màxim de 5 jugadors o jugadores. Si tens més de 5 persones, algunes poden formar equips i jugar juntes, com si fossin un sol jugador o jugadora.

Podries convidar persones que ja coneixes i amb les quals estàs en contacte, però també podries organitzar un esdeveniment obert convidant el públic general a jugar, o ambdues opcions. En el cas d'un esdeveniment obert, aquí tens algunes suggerències sobre com convidar nous o noves jugadores:

- **Publica una crida per jugar a "The Change" als canals de xarxes socials adequats de la teva xarxa (departament universitari, xarxa d'activistes, associació de voluntariat, amistats, etc.).**
- **Contacta una organització o un centre juvenil que coneguis o que estigui alineat amb els valors del joc i que t'ajudaria a promoure'l entre les seves persones voluntàries i usuàries.**
- **Busca festivals, activitats regulars de tarda per a persones joves i esdeveniments similars al teu poble o ciutat, i proposa'ls incloure "The Change" al seu programa.**
- **Com es feia abans... imprimeix i penja la crida a la universitat, a les botigues del teu barri o on sigui que estigui permès.**

Tingues en compte...

- Tria el canal de difusió d'acord al perfil de jugadors o jugadores a qui vols arribar.
- Comença a fer publicitat unes setmanes abans.
- Probablement, una vegada no sigui suficient: publica la crida diverses vegades abans de l'esdeveniment.
- Inclou tota la informació bàsica: quan serà, el lloc, la durada (preveu sempre un temps extra per a les reflexions, conclusions i posada en comú al final del joc), el teu contacte per apuntar-se o demanar més informació.
- Assegura't que les persones s'hi apunten per així saber quants jugadors i jugadores vindran.
- Contacta'ls el dia anterior per confirmar que participaran.
- La regla d'or: demana ajuda si et sents perdut o perduda, o aclaparat o aclaparada!

Com despertar l'interès de les persones

Quan convoques a les persones a jugar, tant si les coneixes com si no, és important ser clar o clara sobre el tipus d'activitat que estàs oferint: és una manera de passar temps amb amics o amigues tot discutint qüestions socials interessants? És un joc per aprendre sobre alternatives al sistema econòmic actual? És una experiència d'aprenentatge sobre allò que podríem canviar a les nostres vides? És una oportunitat per descobrir pràctiques econòmiques més justes i sostenibles que ja existeixen al nostre voltant? És tot això, i fins i tot més?

Després d'haver aclarit què pot ser més estimulants per al teu públic-objectiu, i què els estàs oferint, és hora de pensar com fer la teva crida més atractiva, engrescadora i estimulants.

Afegeix algunes pistes sobre el tema del joc: una frase curta, alguna paraula clau, una pregunta provocadora... Fes-ho interessant i captivador. Utilitza la teva pròpia experiència amb "The Change": quins aspectes et van impactar més a tu, quan vas jugar al joc? Utilitza aquests elements per despertar la curiositat del teu públic potencial.

Aquí tens alguns exemples de preguntes i frases atractives:

T'has preguntat mai com pots tenir un impacte real a la teva comunitat?

Has experimentat mai la desigualtat al teu lloc de treball?

És la competència l'única manera d'aconseguir el que necessites a la vida?

És la igualtat entre les persones una utopia?

Quant col·labores amb altres persones, a la teva vida quotidiana?

Estàs satisfet o satisfeta amb allò que consumeixes i els residus que produeixes?

Tractes la nostra casa comuna de la mateixa manera que tractes la teva pròpia?

Aprèn com pots contribuir a una economia que funcioni per a tothom, no només per a uns pocs.

Inspira't amb exemples reals de canvi.

Explora de quina manera les accions quotidianes poden conduir a canvis a la nostra societat.

Descobreix maneres pràctiques de marcar la diferència.



Com explicar el joc

Explicar com jugar a un joc sempre és un repte. Més encara si també volem generar un impacte positiu amb ell. Compartim 3 recursos amb diferents consells per facilitar aquesta part de la preparació i assegurar-nos que tots els i les jugadores entenguin les regles i el simbolisme del joc tan bé com sigui possible. Els recursos són:

- **Una explicació pas a pas**
- **Infografia amb la preparació i les accions del joc**
- **Terminologia del joc**

Una explicació pas a pas

Per explicar als i les jugadores com jugar al joc, et recomanem que segueixis aquests passos:

1. Explica el significat del joc i com guanyar.

"The Change" és un joc col·laboratiu per a 2-5 jugadors, amb una durada aproximada d'1 hora. Durant el joc, experimentem el poder comunitari, descobrim diversos projectes basats en les cinc branques de les Economies Transformadores, debatem els seus beneficis, i promovem canvis per aconseguir un món més just.

Per guanyar, hem d'arribar al final del "camí de les Economies transformadores" abans que la fitxa de fusta arribi al final del "camí del Sistema econòmic actual".

Quan arribem al final del camí de les Economies Transformadores, podem escanejar el codi QR per descobrir algunes iniciatives reals d'economies transformadores.

2. Obre la caixa del joc, mostra cada component i explica la seva funció.

Aprofita aquest moment per col·locar-los sobre la taula de manera que el joc pugui començar al final de l'explicació. Els components són:

- El tauler amb el poder de la comunitat (Ruleta) i els camins oposats.
- Les fitxes de colors, que representen persones actives en una de les 5 branques de les Economies Transformadores (ETs).
- Les cartes sobre les iniciatives de les ETs.
- Les cartes dels efectes negatius del Sistema econòmic actual.
- Els dos tipus de cartes d'esdeveniment diferents.

3. Distribueix una carta-resum a cada jugador o jugadora i explica'ls com es guanya i com es perd. Recorda als i les jugadores que és un joc cooperatiu, així que totes les accions han de ser consensuades.

“Cada vegada que canviem un efecte negatiu del Sistema econòmic actual, movem el peó una casella endavant pel camí de les Economies transformadores. Guanyem si arribem al final del camí abans que el peó del Sistema econòmic actual arribi al final del seu camí.

Per canviar els efectes negatius del Sistema econòmic actual cal que desenvolupem i utilitzem els valors de les diferents cartes d'iniciatives de les ETs.

Per desenvolupar aquestes iniciatives, hem de mobilitzar persones actives interessades en les diferents branques de les ETs:



Persones actives interessades en Economia Social i Solidària



Persones actives interessades en Agroecologia



Persones actives interessades en Economia Feminista



Persones actives interessades en Economia Comunitària



Persones actives interessades en Economia dels Béns Comuns



Persones actives interessades en totes les branques. Serveixen com a comodí.

Per mobilitzar aquestes persones actives, hem d'utilitzar el poder comunitari, representat per la pila comuna de fitxes de colors i la ruleta.

El peó del Sistema econòmic actual avança en dues situacions: quan la ruleta mostra el símbol de diners i quan fallem en l'intent de canviar una carta d'efecte negatiu.

4. Explica les 3 fases de cada torn de joc dels i les jugadores:

A) Activa el poder comunitari girant la ruleta.

B) Mobilitza persones actives per desenvolupar iniciatives d'Economies Transformadores.

C) Utilitza els valors i beneficis de les iniciatives d'Economies transformadores desenvolupades per tal de canviar un efecte negatiu del nostre Sistema econòmic actual i per mantenir les iniciatives d'Economies Transformadores en marxa.

Explica cada fase en detall, tot movent els components i donant exemples.

5. Deixa que els i les jugadores t'interrompin per fer-te preguntes. Però si et pregunten alguna cosa que explicaràs més endavant, digues: "Ho explicarem millor més endavant".

6. Fes un resum final de totes les accions, respon les preguntes i, si els i les jugadores encara tenen dubtes, fes una altra ronda d'exemples.

Infografies amb les accions del joc

Per resumir el desenvolupament del joc, pots utilitzar i compartir aquestes infografies amb la preparació i les accions del joc.

THE ●●●●● CHANGE



PREPARACI

The CHANGE

28 cartes d'iniciatives d'ECONOMIES TRANSFORMADORES

Divideix-les en 4 piles iguals i deixa-les als dos costats del tauler de joc amb les cartes de cara amunt.

10 cartes d'ESDEVENIMENTS d'Economies transformadores

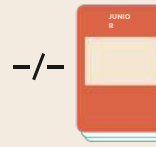
10 cartes d'ESDEVENIMENT S del Sistema econòmic actual



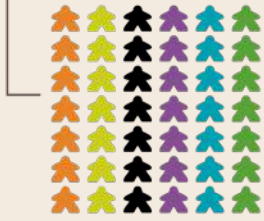
24 cartes d'EFFECTES NEGATIUS provocats pel Sistema econòmic actual
Forma 4 piles iguals amb les cartes de cara amunt.



2 PEONS MARRONS. Un pel camí del Sistema econòmic actual i l'altre pel camí de les Economies transformadores



5 CARTES JÚNIOR AMB EFFECTES NEGATIUS del Sistema econòmic actual
Només per jugar la versió júnior del joc (jugadors i jugadores d'entre 10 i 16 anys).



PERSONES ACTIVES
42 Fitxes de colors (6 colors). Cada color correspon a una branca de les Economies transformadores



cada jugador ha de triar 2 fitxes de colors, que representen persones actives en les branques en què estan interessades

- Economia Comunitària
- Economia Social i Solidària
- Agroecologia
- Economia Feminista
- Economia dels Béns Comuns



COM JUGAR

Al seu torn, cada jugador o jugadora realitza QUATRE passos:

1 ACTIVA EL PODER COMUNITARI (Gira la roda i aplica el resultat)



- Involucra persones actives (obté fitxes de colors)
- Intercanvi de Poder comunitari (intercanvia persones actives amb els i les jugadors).
- Mou el peó de fusta una casella en el camí del Sistema econòmic actual i afegeix una carta d'ESDEVENIMENT

2 MOBILITZA LES TEVES PERSONES ACTIVES PER DESENVOLUPAR INICIATIVES D'ECONOMIES TRANSFORMADORES

Selecciona entre 3 i 6 cartes d'iniciatives de T.E. per fer servir els seus valors i beneficis PER CANVIAR una carta d'efecte negatiu. Gira la carta d'efecte negatiu i comprova el resultat.



Has de mobilitzar suficients persones actives indicades a la carta i tornar-les a la pila comuna de persones actives

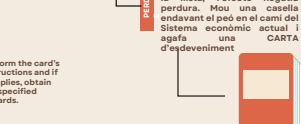


3 CANVIA UN EFECTE NEGATIU

Si com a mínim 3 de les teves cartes estan a la llista, l'efecte negatiu del Sistema econòmic actual perdura. Mou una casella endavant el peó en el camí del Sistema econòmic actual i afegeix una CARTA d'esdeveniment

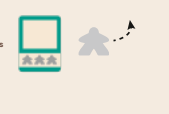


Si menys de 3 cartes estan a la llista, l'efecte negatiu perdura. Mou una casella endavant el peó en el camí del Sistema econòmic actual i afegeix una CARTA d'esdeveniment



4 MANTÉ ACTIVES LES INICIATIVES D'ECONOMIES TRANSFORMADORES

Descarta les cartes d'E.T. usades per intentar canviar un efecte negatiu. Per conservar-la, cal que mobilitzis una persona activa que sigui del mateix color que una de les cartes, i retornar-la a la pila de poder comunitari.



QUAN ES GUANYA

Quanyes si aconseguies canviar 4 efectes negatius del Sistema econòmic actual i el peó de fusta arriba a la casella final amb el codi QR.

Pots escanejar el codi QR per descobrir una selecció d'iniciatives d'Economies transformadores locals a Europa.

QUAN ES PER

D'altra banda, si el peó de fusta del Sistema econòmic actual arriba primera al final del seu camí, has perdut el joc, però sempre hi pots intentar jugar de nou.

Durant el joc, també podeu projectar en una pantalla els passos que els i les jugadores han de seguir. Això és especialment útil quan diversos grups juguen al mateix temps, per exemple, en una aula..

GIRAR LA RULETA PER ACTIVAR EL PODER COMUNITARI

AFAGAR ELS MEEPLES QUE SURTIN

Si et surt la casella € → **AVANÇA** el peó del recorregut vermell (Sistema econòmic actual) + agafar una **CARTA ESDEVENIMENT** (vermella) I FES L'ACCIÓ.



Si et surt la casella **INTERCANVI** → reorganitzar els meeple entre vosaltres com es vulgui i quantes vegades es vulgui **EN AQUELL MOMENT** (Inclús donar-li a una persona).

CANVIAR ELS MEEPLES >> CARTES Economies Transformadores.

UTILIZAR LES CARTES Economies transformadores
>> **CANVIAR** l'efecte negatiu.



AVANÇAR EL PEÓ del recorregut Economies Transformadores
>> **AGAFAR CARTA ESDEVENIMENT.**

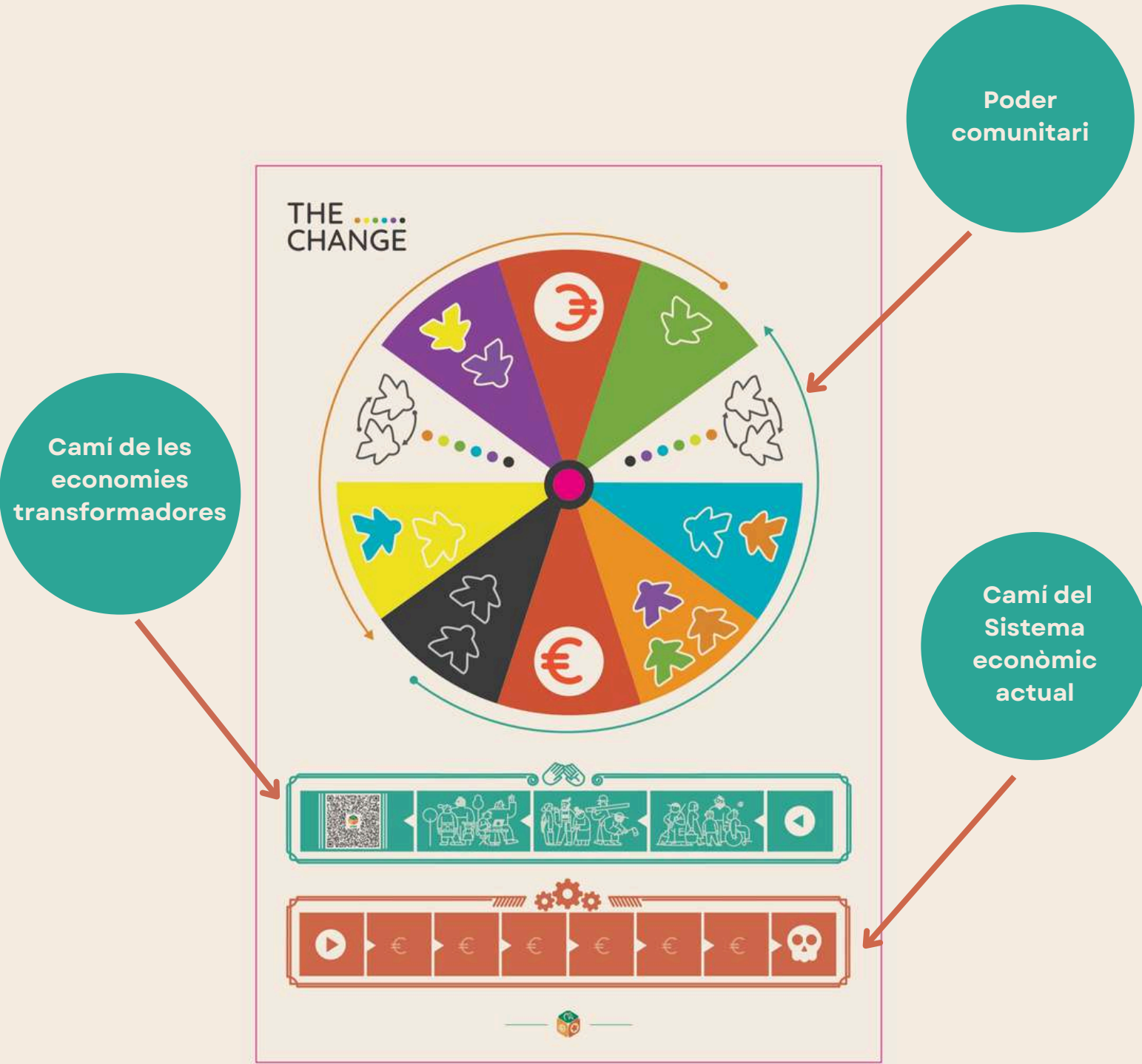
MANTENIR les INICIATIVES USADES >> **INVOLUCRAR** 1 meeple



Descarrega la presentació sencera a <https://tinyurl.com/changejunior>



Terminologia del joc



Cami de les economies transformadores

Poder comunitari

Cami del Sistema econòmic actual



Terminologia del joc

Persones actives



Cartes d'efectes negatius causats pel Sistema econòmic actual

Cartes d'Iniciatives i projectes d'economies transformadores



Persones a mobilitzar



Terminologia del joc

Acció de joc

Fer girar la ruleta

Obtenir una fitxa de color, de la pila de cartes (per efecte de la ruleta o per efecte d'una carta d'esdeveniment)

Temps d'intercanvi de fitxes de colors

Utilitzar fitxes de colors per obtenir una carta d'iniciativa transformadora

Retornar una fitxa de color per mantenir una carta d'Iniciativa d'economies transformadores

Utilitzar cartes d'Iniciatives d'economies transformadores per canviar un efecte negatiu

Com anomenar-ho

Activate the communitarian power

Implicar una persona activa

Intercanviar el poder comunitari

Mobilitzar persones actives per desenvolupar una iniciativa d'economies transformadores

Mobilitzar noves persones actives per mantenir la iniciativa en marxa

Utilitzar els valors de les Iniciatives transformadores per canviar un efecte negatiu del sistema econòmic actual

Suggerim evitar l'ús de termes o expressions associades al sistema econòmic actual, com ara: "peons de colors", "obtenir o retornar persones", "comprar iniciatives", "utilitzar Economies transformadores".



Com preparar l'activitat i les reflexions i conclusions

Durant el joc "The Change", hi haurà molts moments en què els i les jugadores discutiran: sobre **les millors estratègies per superar els efectes negatius** del sistema econòmic actual, sobre el significat i l'impacte de cada iniciativa de les Economies Transformadores, sobre possibles solucions per a una transformació comunitària

L'objectiu de fer unes **reflexions i conclusions després del joc** és fomentar el pensament crític i la consciència dels i les jugadores sobre els danys generats pel sistema econòmic actual i la importància de les iniciatives de les ETs.

Tu, com a facilitador o facilitadora, pots aconseguir aquest objectiu resumint els elements que han anat sorgint durant les discussions del joc, aportant altres elements que consideris que mereixen atenció però que no s'han tractat fins aquell moment, i conclouent l'activitat amb un resum d'alguns dels aprenentatges més significatius.

L'ACTIVITAT

1. Abans del joc

- si no ets l'organitzador o organitzadora principal, posa't en contacte amb la persona encarregada del grup de participants amb qui treballaràs i obtén informació sobre ells i elles, les seves necessitats i motivacions;
- prepara un guió amb els diferents passos de l'activitat (introducció, partida de joc, reflexions i conclusions, etc.) amb el temps, especificant quants minuts es dedicarà a cada pas. L'activitat global, incloent l'explicació del joc, la partida i les reflexions i conclusions, no hauria de durar més de 2 hores;
- prepara/organitza l'espai i el material per a l'activitat.

2. Durant el joc

És molt important que prenguis notes (escrivint-les o assegurant-te que les recordes) sobre els punts interessants que hagin sorgit durant les discussions del joc i que les intentis recuperar a l'hora de les reflexions i conclusions, per poder aprofundir-hi i crear així un moment d'aprenentatge per al grup.

3. Reflexions i conclusions

Aquí tens un conjunt de possibles preguntes que pots utilitzar per crear debat quan el joc acabi (o quan aturis el joc en cas que duri més de 45 minuts: recorda que jugar al joc és només el mitjà; l'objectiu és reflexionar sobre el que va sorgint durant el joc). És clar, només són idees; pots adaptar-les i no cal que les utilitzis totes.

- *Com et sents ara? Com et vas sentir mentre jugaves al joc? Quines emocions et va despertar?*
- *Va ser interessant, el joc? Per què? Com va ser la interacció amb els altres jugadors i les altres jugadores?*
- *Quines cartes d'iniciativa t'han agradat més? Quin d'entre tots els efectes negatius et va impactar més?*
- *Vas trobar entre les cartes algun concepte o iniciativa que no coneixies abans? (proposta: consulta la llista de conceptes al final d'aquest manual)*
- *Pots pensar en exemples de pràctiques quotidianes amb les quals podem contrarestar els efectes negatius del sistema econòmic actual?*
- *Per què creus que el sistema econòmic i polític actual genera problemes? Com seria una societat basada en els principis de les Economies Transformadores segons tu?*
- *Va ser fàcil guanyar? Per què? Per què no?*

Com hem dit, també pots afegir preguntes relacionades amb els punts que has recollit durant les discussions del joc.



**REFLEXIONANT SOBRE
UN SISTEMA MÉS JUST
I IGUALITARI**

4. Conclusió

Pregunta als i les participants què s'enduen a casa d'aquesta activitat amb The Change. Dibuixa a la pissarra algunes paraules clau a partir de les respostes dels i les participants. Destaca els punts principals sobre els quals hem discutit i après durant l'activitat.

5. Després de l'activitat

El millor seria acollir aquelles emocions que van sorgir durant el joc i convidar els jugadors i les jugadores **a passar a l'acció en la seva vida real i diària**, potser començant amb alguna cosa a petita escala. Fins i tot pots fer una ronda d'idees d'acció amb ells.

A més, seria interessant enviar als i les participants **enllaços web, articles, referències i material relacionat amb les Economies Transformadores** i els temes que van sorgir durant les reflexions i conclusions (vegeu els capítols de context d'aquest manual). D'aquesta manera, poden aprofundir-hi pel seu compte o en una altra sessió guiada. En aquest manual s'hi inclou un breu formulari d'avaluació.

Consells per al facilitador o la facilitadora

Hauriem d'incloure els valors de les Economies Transformadores quan moderem els debats de manera que puguem viure moments d'aprenentatge democràtic i inclusiu.

- Primer de tot, cal que coneguis per avançat i tinguis en compte el tipus de grup/participants per a qui fas el taller: l'espai, el número de participants, l'edat, la motivació, si tenen necessitats especials -tots són elements importants. No és el mateix portar The Change a estudiants de 16 anys -en aquest cas, el teu rol com a facilitador o facilitadora ha de ser molt visible- o fer-ho a un petit grup d'amics i amigues, on la discussió serà més fluida i la facilitació serà diferent.
- Si els jugadors i jugadores són un grup gran de més de 5 persones, es jugaran diverses partides en paral·lel. En aquest cas, es recomana tenir més **d'un facilitador o facilitadora** per donar suport als i les jugadores durant el joc!
- Hem de tenir clar (i fer-ho saber clarament als i les participants) que l'objectiu de compartir i debatre és **aprendre junts i juntes, i no "guanyar el debat"**. L'actitud dels i les participants hauria de ser d'escolta activa, obertura i empatia. El nostre objectiu, com a facilitadors o facilitadores d'una activitat pedagògica, sempre ha de ser el de construir bones relacions i enfortir els vincles de confiança entre les persones.
- És important establir les **normes del debat abans de començar**: durant el joc, és el jugador o la jugadora que ha activat el poder comunitari qui té dret a proposar quina iniciativa de les ET desenvolupar i després la resta de jugadors i jugadores poden reaccionar; cada persona ha de demanar torn de paraula per parlar; no ens interrompem entre nosaltres; no es toleraran comentaris racistes, masclistes, classistes, LGTBI-fòbics, etc. Com a facilitador o facilitadora, has de saber aturar les intervencions si els valors de les ETs estan en risc [1].

Vegeu el capítol "Com tractar la comunicació conflictiva/violenta". També podeu consultar les pàgines 1 a 4 del [Protocol per a espais segurs lliures d'agressions - RIPESS Europa](#).



- Aprendre sobre les ETs es fa a través del diàleg i l'intercanvi d'opinions també durant el joc. Si el grup no participa en la discussió, has d'**estimular el diàleg** animant els i les jugadores a expressar les seves opinions, plantejant-los preguntes sobre els efectes negatius del sistema actual i, si és necessari, fent de "defensor o defensora del diable".
- Si el grup està perdent la noció del temps i continua debatent sense prendre decisions, pots dir als jugadors i jugadores que tenen 1 minut per decidir quina carta d'ET desenvolupar. Recorda que **una partida del joc no hauria de durar més d'1 hora!**
- Com a facilitador o facilitadora, has de garantir que **tothom sigui escoltat de manera efectiva**, que tinguin un espai per plantejar preguntes i expressar les seves idees i preocupacions. Si només aquelles persones que estan acostumades a parlar davant d'altres, o que tenen més experiència expressant les seves opinions, son les que aixequen la mà i parlen, podria haver-hi un dèficit de democràcia i participació. Per aconseguir-ho, una bona manera pot ser seure en cercle, fer petits grups de discussió, donant la paraula no necessàriament en ordre, sinó a aquelles que no han parlat encara.
- Si hi ha una disputa, una discussió o inclús una picabaralla, el o la facilitadora ha de ser ràpida per retornar la discussió a la **comunicació no-violenta**, on és permès tenir visions diferents i fins i tot contràries. La diversitat i el debat poden ser una rica font d'aprenentatge si no els veiem com un camp de batalla on hi ha algú que té la raó, i hi ha algú que està equivocat o equivocada!
Al capítol 6 hi trobaràs consells per tractar la comunicació conflictiva/violenta.
- Per tenir unes reflexions i conclusions que siguin fructíferes, el facilitador o la facilitadora també ha de tenir en compte que **les persones participants poden provenir de contextos culturals, socials o econòmics diferents**, i això pot influir en la seva percepció sobre l'espai, el temps, el ritme i el contingut de l'activitat, etc.
- És important que el facilitador o la facilitadora mantingui **el ritme i el temps** de reflexions i conclusions i de qui parla per tal que pugui parlar tothom i per decidir el moment en què és hora d'acabar. Per finalitzar l'activitat, intenta fer un resum dels punts més destacats i celebrar la riquesa del procés col·lectiu.
- Si és la teva **primera experiència facilitant** una activitat educativa, no et preocupis: pots fer-ho i els errors no només són benvinguts, sinó que fins i tot son necessaris per millorar les teves habilitats de facilitació.



Com tractar la comunicació conflictiva/violenta i les emocions intenses

Jugant a "The Change" poden sorgir **conflictes i emocions intenses**, depenent de l'ambient, de quant es coneixen els i les jugadores i de com es troben psicològicament en el moment de jugar.

Els jugadors i jugadores tindran **diferents opinions** sobre el tema de les Economies Transformadores i sobre com veuen operar el sistema actual.

També poden tenir diferents visions sobre el desenvolupament del joc o poden tenir confusions sobre el seu caràcter col·laboratiu. Per exemple, durant les discussions, alguns jugadors o jugadores podrien insistir tant en la seva opinió que no permetessin que altres veus fossin escoltades o que s'iniciés un debat. A més, alguns jugadors o algunes jugadores podrien no tenir cap experiència prèvia prenent decisions conjuntes com a grup i podrien tendir a imposar les seves pròpies opinions sense que el grup s'hi oposés.

Per tal de **facilitar una discussió pacífica i constructiva** entre els i les jugadores, el o la facilitadora pot haver d'intervenir i ajudar que la discussió continuï de manera positiva.

Intervencions possibles

- Intenta fer entendre a les persones que **tenir opinions diferents** és genial perquè fa que la discussió compti amb diferents perspectives i a tenir una visió més àmplia del tema.
- En general, assegura't que **cada jugador o jugadora expressi la seva opinió** i que ningú quedi completament fora de les discussions. Potser demanaràs als jugadors o jugadores que ocupen molt d'espai que facin un pas enrere i donin més temps als altres o les altres per pensar i expressar les seves opinions.
- Si els jugadors i jugadores s'expressen de manera agressiva entre ells o elles, pots demanar-los que parlin utilitzant el **llenguatge del "jo"**, per expressar la seva opinió mentre assumeixen la responsabilitat individual dels seus pensaments i accions. En lloc de dir: "Estàs dient això, per tant, ets això altre", podrien dir: "Escoltant-te, em ve al cap això, o sento això altre".
- En cas que els jugadors i jugadores parlin molt alt i s'emocionin massa, pots ajudar-los a **calmar-se** fent una petita pausa del joc, respirant junts i juntes, o fins i tot dirigint una petita meditació si hi tens experiència. També podries intentar que se centrin en un altre aspecte del joc o de la discussió, per exemple, en alguna cosa amb la qual semblin estar d'acord o en alguna cosa més fàcil de resoldre.
- En el pitjor dels casos, la discussió o fins i tot el joc no podrien continuar a causa de les tensions i la comunicació violenta. Per exemple, si veus que les persones segueixen sent atacades malgrat les intervencions anteriors, o bé tenen dificultats per altres motius, podries portar la discussió a un nivell 'meta' (és a dir, d'observació i reflexió de la situació en què estem) i introduir una pregunta com: "Per què i com creus que hem arribat a aquest punt?".
- Deixa que les persones responguin una per una, en cercle, i assegura't que la discussió no s'allargui massa, resumint al final allò que s'ha dit.
- Aturar el joc sense tenir una altra discussió a continuació també és una opció. Especialment, si no et sents prou còmode com per facilitar-la.

Lectures complementàries

- Lloc web de Comunicació No-Violenta per a més informació:
<https://www.cnvc.org/>
- Consulta les pàgines 1 a 4 del [Protocol per a espais segurs lliures d'agressions - RIPESS Europa](#)





Avaluació

Una breu **avaluació al final de l'activitat** pot ajudar els i les jugadores a entendre millor el que han après i et proporcionarà informació útil per organitzar futures activitats basades en "The Change".

Pots proporcionar aquestes preguntes en un paper que recolliràs de cada jugador i jugadora, o enviar-los un formulari en línia que poden omplir quan vulguin durant els propers dies.

- 1) Quin grau d'implicació has tingut durant el joc? (Valora d'1 a 5, on 1 significa gens implicat o implicada, i 5 significa molt implicat o implicada).
- 2) Fins a quin punt has entès els conceptes principals presentats en el joc?
- 3) Com era el teu humor o estat d'ànim després de finalitzar el joc?
- 4) Què t'ha ajudat més durant el joc i la discussió final?
- 5) Has observat algun canvi notable en la teva perspectiva o les teves actituds durant o després del joc? Si és així, descriu-ho breument.

També pots convidar els i les jugadores a enviar una avaluació més completa. Els seus resultats seran recopilats i analitzats pels i les creadores d'"The Change". Poden escanejar el codi QR que porta a aquest [enllaç](#):





Connectant el joc amb la realitat

"The Change" és un joc dissenyat específicament per:

- Descobrir les 5 branques de les Economies Transformadores i algunes iniciatives dins d'aquest ecosistema.
- Fer evidents els efectes negatius del Sistema econòmic actual i identificar les nostres pròpies accions quotidianes que hi contribueixen.
- Promoure el debat sobre les característiques i els valors de les iniciatives d'Economies Transformadores i com aquestes influeixen en la creació d'un món més just i solidari.
- Posar en pràctica la col·laboració, la comunicació no-violenta i la cerca del consens en un entorn lúdic.

Per aconseguir aquests objectius, és útil durant i després del joc establir una **connexió entre el que descobrim i experimentem en el joc així com en la realitat**. Proposem aquestes 4 opcions per fer-ho, si bé us animem a ampliar aquestes possibilitats amb les vostres pròpies idees.













1. **Descobrir les iniciatives d'Economies Transformadores sobre les quals es basa cada carta del joc**

Aquest enllaç permet que els i les jugadores entenguin com les diverses iniciatives d'Economies Transformadores que han vist prenen forma al nostre entorn i la importància de promoure-les. Aquests exemples estan representats i descrits al [mapa multimèdia YITEG](#) d'iniciatives de les ET de França, Grècia, Itàlia i Espanya.



Podem utilitzar aquesta informació per fer una reflexió final, o fins i tot utilitzar-la durant el joc si teniu dubtes sobre el significat d'aquestes cartes.

CARTA D'ECONOMIES TRANSFORMADORES	EXEMPLE REAL	CARTA D'ECONOMIES TRANSFORMADORES	EXEMPLE REAL
<p>81</p> <p>- FEMINIST COOPERATIVE -</p>  <p>Social cooperative that promotes feminist empowerment, sustainability and circular economy</p> 	<p>Soleinsieme</p>	<p>84</p> <p>- LOCAL CURRENCY -</p>  <p>Alternative currency created to support and promote the local economy</p> 	<p>Le lien</p>
<p>82</p> <p>- COMMUNITY CENTRE -</p>  <p>Collective space supporting collaborative projects and active citizenship</p> 	<p>Can Batlló</p>	<p>87</p> <p>- AGROECOLOGICAL NETWORK FOR FARMERS -</p>  <p>Association created to improve ecological practices and cooperation amongst farmers</p> 	<p>ADDEAR Loire</p>
<p>83</p> <p>- NON-PROFIT SOCIAL COOPERATIVE -</p>  <p>Cooperative enterprise led by people who value principles such as sustainability, social and environmental justice and feminism</p> 	<p>The Kafeneio at Plato's Academy</p>	<p>86</p> <p>- FEMINIST BOOKSHOP -</p>  <p>Second-hand bookstore which aims to contribute to social justice by promoting transformative economics and feminism</p> 	<p>Book Garden Athens</p>
<p>84</p> <p>- SOLIDARITY ASSOCIATION FOR WOMEN -</p>  <p>Social initiative helping women victims of trafficking to rebuild their lives through mutuality and access to local resources</p> 	<p>Threads of Hope</p>	<p>89</p> <p>- CARE NETWORK -</p>  <p>Collaborative project in support of families that need childcare</p> 	<p>SOMRIU SCCL</p>
<p>85</p> <p>- ECO-FEMINIST CENTRE -</p>  <p>Multi-use space focused on ecology and care, addressing climate change and rethinking the relationship between humans and nature</p> 	<p>MiAZo</p> <p>Eco-lieu des Grands Lacs (RDC)</p>	<p>810</p> <p>- FAIR TRADE SHOP -</p>  <p>Food and craft shop in the neighborhood where the producers (usually from the global South) have been paid fairly</p> 	<p>Le Botteghe delle terre del sole</p>

CARTA D'ECONOMIES TRANSFORMADORES	EXEMPLE REAL	CARTA D'ECONOMIES TRANSFORMADORES	EXEMPLE REAL
<p>411</p> <p>- PERMACULTURE CENTRE -</p>  <p>Socio-political and cultural project that promotes permaculture through sustainable agricultural practices</p> 	<p>Liveloula/Selian a</p>	<p>416</p> <p>- PROJECT PROMOTING HEALTHCARE -</p>  <p>Care-centred initiative that promotes health practices and intercultural dialogue</p> 	<p>Danaecare</p>
<p>412</p> <p>- SOCIAL ENTERPRISE -</p>  <p>Social enterprise that promotes and hosts social, feminist and cultural projects and initiatives</p> 	<p>The Kafeneio at Plato's Academy</p>	<p>417</p> <p>- FOOD COOPERATIVE -</p>  <p>Consumer cooperative shop where decisions regarding local food procurement and distribution are chosen by its members</p> 	<p>Food coop ben</p>
<p>413</p> <p>- OPEN EDUCATIONAL RESOURCES -</p>  <p>Social collaborative initiative supporting learning communities and providing free educational resources for citizens</p> 	<p>CoLab house / transfoLAB ATH</p>	<p>418</p> <p>- ART THERAPY ASSOCIATION -</p>  <p>Non-profit organisation implementing art and creative workshops to promote mental and physical care</p> 	<p>Artinsieme</p>
<p>414</p> <p>- URBAN COMMUNITY GARDENS -</p>  <p>Collectively managed neighbourhood vegetable gardens and green spaces</p> 	<p>Trophy.Lab</p>	<p>419</p> <p>- TIME BANK -</p>  <p>Network of associations that foster the exchange of services amongst individuals where the "currency" is time</p> 	<p>L'accorderie</p>
<p>415</p> <p>- AGRO-ECOLOGICAL SHOP -</p>  <p>Shop that sells ecological and seasonal local produce</p> 	<p>V.R.A.C ECO</p>	<p>420</p> <p>- RENEWABLE ENERGY COOPERATIVE -</p>  <p>Cooperative supplier that offers renewable and socially responsible electricity</p> 	<p>Enercoop</p>

CARTA D'ECONOMIES TRANSFORMADORES	EXEMPLE REAL	CARTA D'ECONOMIES TRANSFORMADORES	EXEMPLE REAL
<p>#31</p> <p>- SELF-MANAGED COUNTRYSIDE SOCIAL CENTRE -</p>  <p>Self-managed social centre with agroecological practices</p> 	<p>Casetta Blu</p>	<p>#35</p> <p>- ETHICAL BANK -</p>  <p>Bank whose actions and investments are socially and environmentally responsible.</p> 	<p>Fiare</p>
<p>#33</p> <p>- LETS (Local Exchange Trading System) APP -</p>  <p>APP that reduces intermediaries by putting local biological food producers in direct contact with local restaurants, shops and consumers.</p> 	<p>Etic table</p>	<p>#36</p> <p>- HOUSING COOPERATIVE -</p>  <p>Housing cooperative that operates promotes "transfer of use" over private property.</p> 	<p>Sostre Civic</p>
<p>#23</p> <p>- PUBLIC POLICY COMMITTEE -</p>  <p>Committee that develops political discussions and actions to promote social services, sustainability and feminist principles</p> 	<p>ESS France : French Chair of the Social and Solidarity Economy</p>	<p>#37</p> <p>- SOCIAL INTEGRATION PROJECT -</p>  <p>Centre that supports educational, social and economic integration, whilst attending to people's needs and interests</p> 	<p>Impulsem</p>
<p>#24</p> <p>- LIBRARY OF COMMUNITY TOOLS AND SPACES -</p>  <p>Self-managed community space where tools for carpentry, metalwork, industrial painting and other DIY activities can be rented for free (or with a small membership fee)</p> 	<p>TMDC</p>	<p>#28</p> <p>- ANTI-RACIST RESTAURANT -</p>  <p>Restaurant and catering service centred around organic cuisine, promoting anti-racist values and social solidarity economy</p> 	<p>Mescladis</p>

This link between game cards and the real world can also lead to an open debate about the level of impact that each TE's initiative has, as well as to a search and discovery of similar initiatives in the area or country in which the players live.

2. Consulta articles, assajos i recursos teòrics sobre Economies Transformadores

A socioeco.org trobaràs més de 27.000 referències amb estudis de cas, anàlisis, entrevistes, explicació d'iniciatives i propostes, en francès, anglès, espanyol, portuguès i italià (i alguns documents en alemany, amb l'opció d'afegir altres idiomes) d'arreu del món.



3. Sigues conscient de la força de la nostra comunitat identificant hàbits quotidians i accions que poden canviar el món

Les cartes d'esdeveniments del sistema econòmic actual també poden servir per **establir una connexió entre el joc i el món real.**

Hem recopilat algunes accions diàries que sorgeixen dels valors de les Economies transformadores i que exemplifiquen la força de la nostra comunitat. Compartim aquí una llista no exhaustiva d'aquestes accions per valorar, **després d'una ronda de joc d'"The Change"**, com la suma de petits canvis pot promoure transformacions més grans.

LLISTA D'HÀBITS

Si noto un comportament violent (sigui verbal o físic) al meu entorn, intento intervenir o fer conscients altres persones del que està passant i, potser, actuar col·lectivament.

Sovint, la gent fa bromes sobre minories o amb una connotació sexista/racista. En aquest cas, jo ajudaria aquestes persones a entendre que aquest tipus de bromes són discriminatòries i que no tothom les trobarà gracioses o adequades.

Quan consumeixo qualsevol tipus de producte, intento informar-me sobre els seus orígens: el producte és respectuós amb el medi ambient? Les persones implicades en la cadena de producció estan sent (potencialment) explotades? Realment necessito consumir productes d'origen animal?

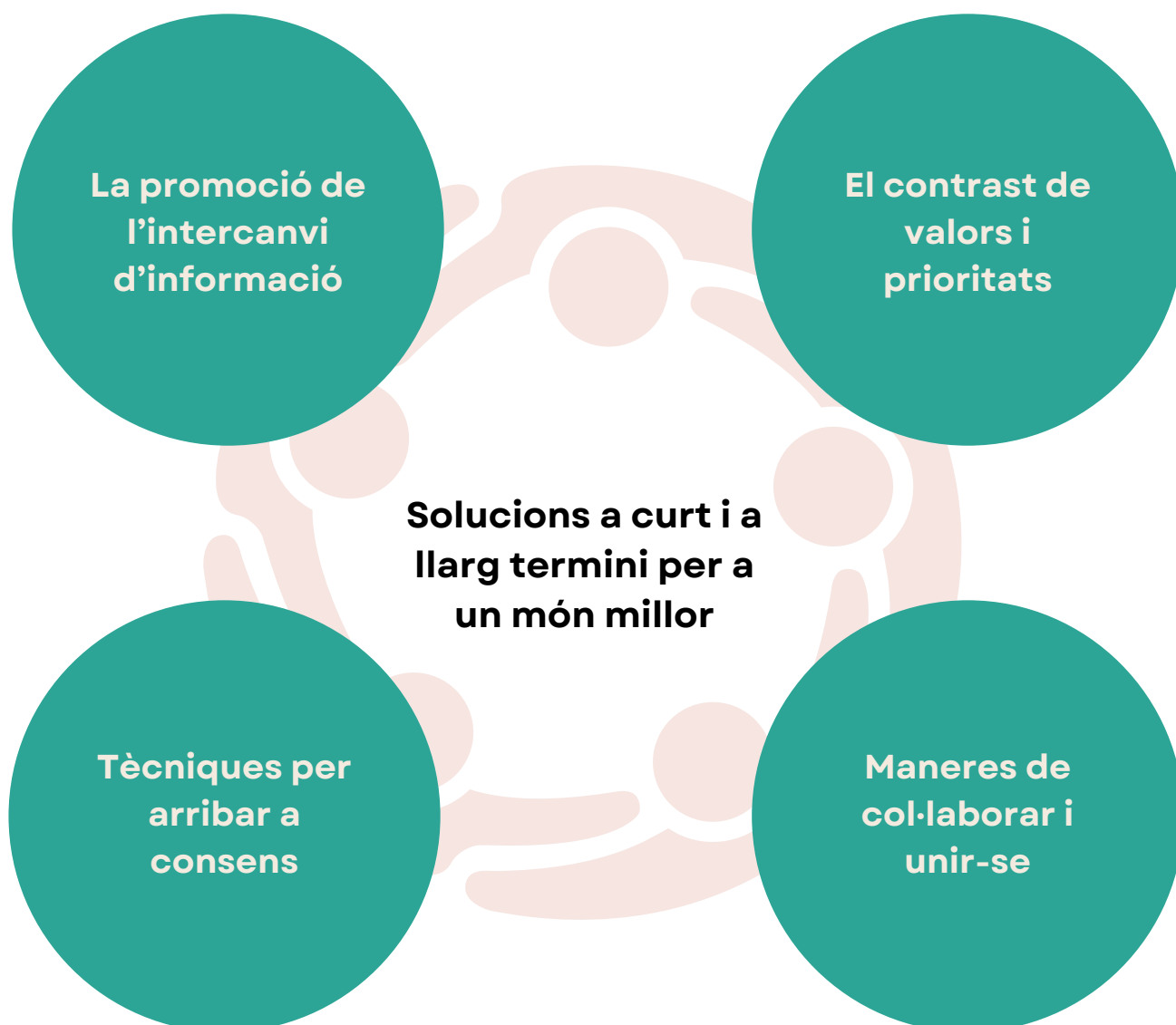
Quan viatjo, m'informo sobre diferents opcions per anar d'A a B - quina és la més respectuosa amb el medi ambient que ahora em puc permetre? Compartir cotxe és barat i sempre és una idea per evitar el desaprofitament de tants seients buits als cotxes!

Hi ha tantes coses que podem decidir canviar en el nostre dia a dia. Fem el que sigui factible i, a vegades, atrevim-nos també a sortir de la nostra zona de confort: així és com també aprenem. El canvi individual contribuirà al canvi col·lectiu!

4. **Debat sobre els efectes negatius del nostre Sistema econòmic actual**

Utilitzant les cartes dels efectes negatius del nostre sistema econòmic actual, podem iniciar un debat amb els i les jugadores en el qual intentem, per consens, ordenar tots aquests efectes negatius des del més urgent fins al menys urgent a resoldre.

Podeu aprofundir en les temàtiques:





5. Inscriu-te al nostre curs virtual

Finalment, pots inscriure't gratuïtament a la nostra plataforma [MOODLE](#), on trobaràs tots els recursos del projecte YITEG i moltes recomanacions per seguir aprofundint en el món de les Economies Transformadores, des d'articles, llibres, pel·lícules i, per descomptat, altres jocs d'Economies Transformadores!



Annex

Glossari de paraules utilitzades en el joc

Economia Agroecològica:

Un conjunt de conceptes i pràctiques que utilitzen el coneixement de l'ecologia científica i les pràctiques ancestrals per a la producció agrícola. Implica reconsiderar la nostra relació amb la Terra i, per tant, connecta totes les lluites ecològiques amb els interessos i reptes socials, donant lloc a conceptes com per exemple l'ecologia social i el moviment pel decreixement.

Banc del Temps:

Un sistema d'intercanvi basat en el temps de treball, en què les persones intercanvien serveis per crèdits horaris en lloc de diners.

Capitalisme:

El capitalisme és un sistema econòmic caracteritzat per la propietat privada dels mitjans de producció i la lliure competència. També designa una organització social de totes les parts de la societat entorn l'acumulació de capital amb fins exclusivament lucratius. És un sistema basat en la divisió de classes i l'explotació per part dels i les poques que tenen el poder i els mitjans de producció envers els i les desposseïdes, que són la majoria de la societat. A més, aquest sistema també es basa en el colonialisme i el patriarcat per reproduir-se.

Economia Circular:

Un sistema econòmic basat en la reutilització i regeneració de materials o productes, especialment com a mitjà per continuar la producció de manera sostenible o respectuosa amb el medi ambient. Implica considerar els residus com a recursos.

Economia dels Béns Comuns:

El concepte de béns comuns apunta a la provisió de béns i serveis de manera igualitària i amb un enfocament col·lectiu. També inclou pràctiques socials de gestió col·lectiva (o 'comunalització'), que són accions de suport mutu, conflicte, negociació, comunicació i experimentació, necessaris per crear sistemes que gestionin recursos compartits.

Economia Comunitària:

Es refereix generalment a totes aquelles activitats desenvolupades sense dependre de l'estat ni del mercat, és a dir, mitjançant l'autogestió. Per a aquestes comunitats, les interaccions socials i els valors són elements especialment centrals del seu projecte.

Condicions laborals dignes i democràtiques:

Es refereix a un concepte cada vegada més utilitzat entre les organitzacions d'Economia Social i Solidària. Amb aquest terme ens referim a la defensa d'unes condicions laborals dignes i democràtiques basades en la cooperació i l'equilibri salarial i en el dret a participar en la propietat dels mitjans de producció i en la presa de decisions. Feines orientades a la producció de béns i serveis socialment útils de manera equitativa i sostenible. En aquesta manera d'entendre-ho, la interdependència i l'ecodependència s'assumeixen com a processos bàsics i necessaris per a la nostra supervivència, de manera que el treball de cures entre persones, comunitats i amb el planeta se situen particularment com a prioritaris per a l'organització social.

Ecodependència:

El sistema econòmic actual va generar una separació entre la natura i la vida. El concepte busca restablir el fet que la natura no és infinita i que els éssers humans en depenem i hauríem de repensar com ens hi relacionem.



Annex

Glossari de paraules utilitzades en el joc

Ecofeminisme:

Una teoria i moviment filosòfic, ètic i polític que neix de la conjunció entre el pensament feminista i el pensament ecologista. Aquest moviment es basa en l'analogia entre l'explotació de la natura i l'explotació de les dones per part dels homes que és inherent al sistema patriarcal, i posa la qüestió de les relacions de gènere i dominació al centre del seu enfocament per a la protecció del medi ambient.

Apoderament:

Es refereix a la capacitat dels individus, les comunitats i els grups de persones de comprendre la naturalesa de les seves opressions i implicar-se en les decisions que les afecten, particularment per tal de sortir de situacions de precarietat o pobresa.

Economia Feminista:

Busca transformar la societat i la relació entre les persones i entre les persones i la natura, i ho fa: subratllant la nostra interdependència com a éssers humans (1), destacant la nostra ecodpendència amb la natura (2), i reconeixent/reorganitzant el treball de cures (3) que habitualment recau en les dones.

Gentrificació:

La gentrificació és habitualment un procés urbà pel qual la població d'un barri o d'una ciutat en el seu conjunt canvia en favor de classes socials més privilegiades, en detriment de les classes treballadores que anteriorment ocupaven l'àrea. El resultat és una transformació més o menys ràpida de l'estatus social i econòmic del barri o la ciutat en qüestió.

Llavors rurals, tradicionals i orgàniques:

Són varietats de llavors que existeixen des de fa més de 50 anys (algunes fins i tot des d'abans de la Segona Guerra Mundial) i que es produeixen de manera natural, sense productes químics. Sovint són de pol·linització lliure pels ocells, les abelles i el vent, si bé l'entorn està controlat per garantir-ne la producció orgànica.

Cooperativa d'habitatge:

Una cooperativa d'habitatge o "co-op" és un tipus d'opció residencial que és una corporació, en què els i les propietàries no tenen la propietat directa dels seus habitatges. En lloc d'això, cada resident és accionista de la corporació, basat en part en la mida relativa de l'habitatge on viu. Hi ha diverses maneres d'implementar aquest enfocament: una propietat o propietats col·lectives, on els i les residents paguen una única hipoteca; o bé on les persones residents són alhora inquilines i arrendadores, per exemple.

Gestió agrícola holística o integral:

Sistema de gestió agrícola holística o integral, que té com a objectiu aconseguir una agricultura més sostenible mitjançant la combinació d'eines i tecnologies modernes amb pràctiques tradicionals, sempre adaptant-se a un lloc i una situació concretes.

Moneda Local:

Una moneda que es pot gastar a les organitzacions participants dins d'una àrea geogràfica determinada. Actua com a moneda complementària a la moneda nacional, més que substituir-la, i busca estimular la despesa dins d'una comunitat local, especialment en negocis de propietat local.

Neoliberalisme:

Un enfocament polític i filosòfic que afavoreix el capitalisme de lliure mercat, la desregulació i la reducció de la despesa pública o governamental.



Annex

Glossari de paraules utilitzades en el joc

Patriarcat:

El patriarcat és un sistema social i cultural en què el poder i l'autoritat són exercits pels homes, tant en l'àmbit públic com en el privat, amb l'exclusió explícita de les dones i les identitats dissidents. Això té conseqüències directes i es reflecteix en tots els àmbits de la societat (política, economia, educació, salut, etc.), generant així violència estructural.

Permacultura:

La permacultura és un sistema de disseny per a una vida ecològica i sostenible, tot integrant plantes, animals, edificis, persones i comunitats. Se centra en tres ètiques principals: Cura de la Terra, o reconstruir el capital natural; Cura de les Persones, o tenir cura d'un o una mateixa, dels familiars i de la comunitat; i Repartiment Just, o establir límits al consum i la reproducció, i redistribuir els excedents.

Treball Reproductiu:

S'associa sovint a les tasques de cura i rols en les tasques domèstiques com la neteja, la cuina, la cura d'infants i de gent gran, i el treball domèstic no remunerat. El concepte ha pres rellevància en el discurs feminista com a manera de destacar que les dones –i, en particular, les dones migrants i les identitats dissidents– són assignades a l'àmbit domèstic, on el treball és reproductiu i, per tant, no compta amb una compensació ni un reconeixement en el sistema capitalista.

Circuit Curt:

Es refereix a una cadena de subministrament que inclou com a màxim un o una única intermediària entre el o la productora i el o la consumidora. També implica una distància física “curta” entre ambdós, si bé això pot ser subjectiu.

Economia Social i Solidària:

Es refereix a un ampli ventall d'activitats econòmiques, sociopolítiques i culturals que busquen promoure la rendibilitat social i ambiental, en lloc del benefici purament financer.

Sostenibilitat:

Es refereix a un desenvolupament que satisfà les necessitats de les generacions presents (particularment de les més pobres) sense comprometre la capacitat de les generacions futures per satisfer les seves pròpies necessitats.

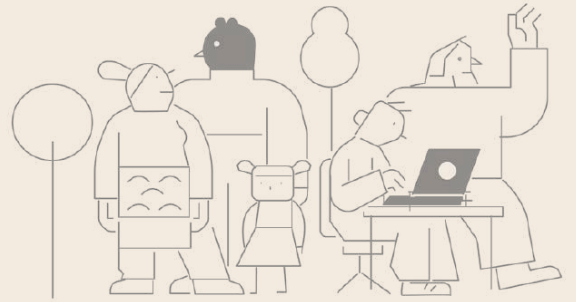
Tercer espai:

Oldenburg, l'any 1989, defineix 3 entorns en què un individu evoluciona: la llar com a primer espai, la feina com a segon espai, i cap d'aquests com a tercer espai.

Aquest concepte ha evolucionat des de llavors i ara pot definir un lloc amb un alt valor social on les persones poden trobar un espai compartit per treballar, reunir-se, intercanviar i innovar. Formen part de la solució per recrear vincles a escala individual, permetent que persones diverses es trobin.

Per exemple, un tercer espai pot ser:

- Espais de treball per a persones autònomes o empleades que treballen en remot,
- Oficines compartides per a petites i joves organitzacions,
- Espais de relaxació i convivència (cuina compartida, cafè, etc.),
- FabLabs (laboratoris de fabricació) amb màquines professionals compartides i impressió 3D,
- Espais de creació i actuació artística,
- Activitats d'oci compartides: horts, reparació, suprarreciclatge o reutilització creativa, tallers d'alfabetització digital,
- Botigues de circuit curt.



Economies Transformadores

“all proposals for socioeconomic reorganization that bring elements of criticism of the dominant economic framework into play, and that formulate schemes for socioeconomic change that endeavor to alter this framework, and to prevent or alleviate the adverse effects generated by it”

(Surinyach, 2019).

"THE CHANGE" EN ACCIÓ COM FACILITAR EL JOC

Gràcies per haver viatjat amb nosaltres a través d'aquest Manual. Esperem que us hagi servit d'inspiració per aprofitar al màxim el joc "The Change" i que, a partir d'aquí, pugueu desenvolupar bones discussions on, col·lectivament, puguem reflexionar sobre com serà el nou món que volem construir.

Que això només sigui la llavor de tot allò que és possible!

Més informació a la nostra pàgina web:
sseds4youth.org



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Coociencia en Juego



Κέντρο για εκπαιδευτικά εργαλεία



El suport de la Comissió Europea per a la producció d'aquesta publicació no constitueix un aval dels continguts, els quals reflecteixen únicament les opinions dels i les autores, i la Comissió no es farà càrrec de l'ús que es pugui fer de la informació que conté.