



**CAMBIAR LA MIRADA PARA CAMBIAR EL MUNDO**

# **Ecotopías**

**Educación Primaria. Materiales complementarios**

**Aprendemos educación ecosocial**

**GREENPEACE**

## Ecotopías. Educación Primaria. Material complementario

### Ecotopías

Las ecotopías nos permiten imaginar futuros posibles y deseables, y nos ayudan a ver de qué manera podemos llegar ahí. En la situación de crisis global en la que nos encontramos (cambio climático, pérdida de biodiversidad, crisis económica y social...), existen muchas acciones que podemos hacer para construir en el presente un futuro esperanzador, en el que cuidar de las personas y de toda la vida en la Tierra sea nuestro objetivo principal.

Pero para llegar a construir esas realidades hace falta creer que es posible. Y para ello es necesario entrenar estas posibilidades, pensar maneras de conseguirlo, contribuir individualmente y movilizarnos colectivamente para llevar a cabo los grandes cambios necesarios.

El juego de Ecotopías nos permite entrenar esas posibilidades, contribuyendo a ver de qué manera entre todas las personas jugadoras, podemos conformar una comunidad donde se cubran las necesidades de todas, sin generar un impacto negativo que no pueda ser gestionado por nuestro entorno.

Para ello, debemos colaborar y construir la realidad más deseable, con el menor impacto ambiental. ¿Cómo hacemos esto?

**ECOTOPÍAS** es un juego para 2 a 6 personas jugadoras, en el que tendrás que construir un barrio que cubra las necesidades de todas las jugadoras, sin generar un impacto negativo inasumible por el entorno. Juego recomendado para mayores de 10 años.

### Contenido

El juego contiene un mazo de 52\* cartas. 42 de ellas son cartas de satisfactores, para las siguientes necesidades:

- Alimentación
- Transporte
- Naturaleza
- Interacción social y juego

Además, contiene también 10 cartas de acciones, que añaden complejidad y condicionantes al juego.

**\*¡También se incluyen cartas en blanco para que inventes tus propias reglas!**

### Preparación

Baraja el mazo de cartas y reparte 3 cartas a cada persona jugadora. Coloca el mazo boca abajo sobre la mesa al alcance de todas las participantes. Junto a él, boca arriba, se formará la pila de descartes.

Cuando el mazo se haya agotado, sencillamente voltea la pila de descartes. No es necesario barajarla de nuevo.

## Objetivo del juego

Entre todas las jugadoras, debemos construir una comunidad que satisfaga las necesidades de todas las participantes sin exceder el nivel de impacto gestionable por el entorno.

Las necesidades de cada jugadora son 4, una de cada color (Alimentación, Transporte, Naturaleza, e Interacción social y juego). Una necesidad se satisface cuando se coloca boca arriba sobre la mesa, frente a la jugadora. El objetivo es que cada jugadora posea delante suya sus 4 necesidades cubiertas.

Pero... ¡en ningún caso se deben superar los puntos de impacto que es capaz de sostener el sistema! Estos son 10 puntos de impacto por jugadora. No obstante, si una jugadora consume menos de sus 10 puntos, puede cedérselos a otras personas, siempre y cuando en conjunto no se supere una puntuación de 10p x jugadora.

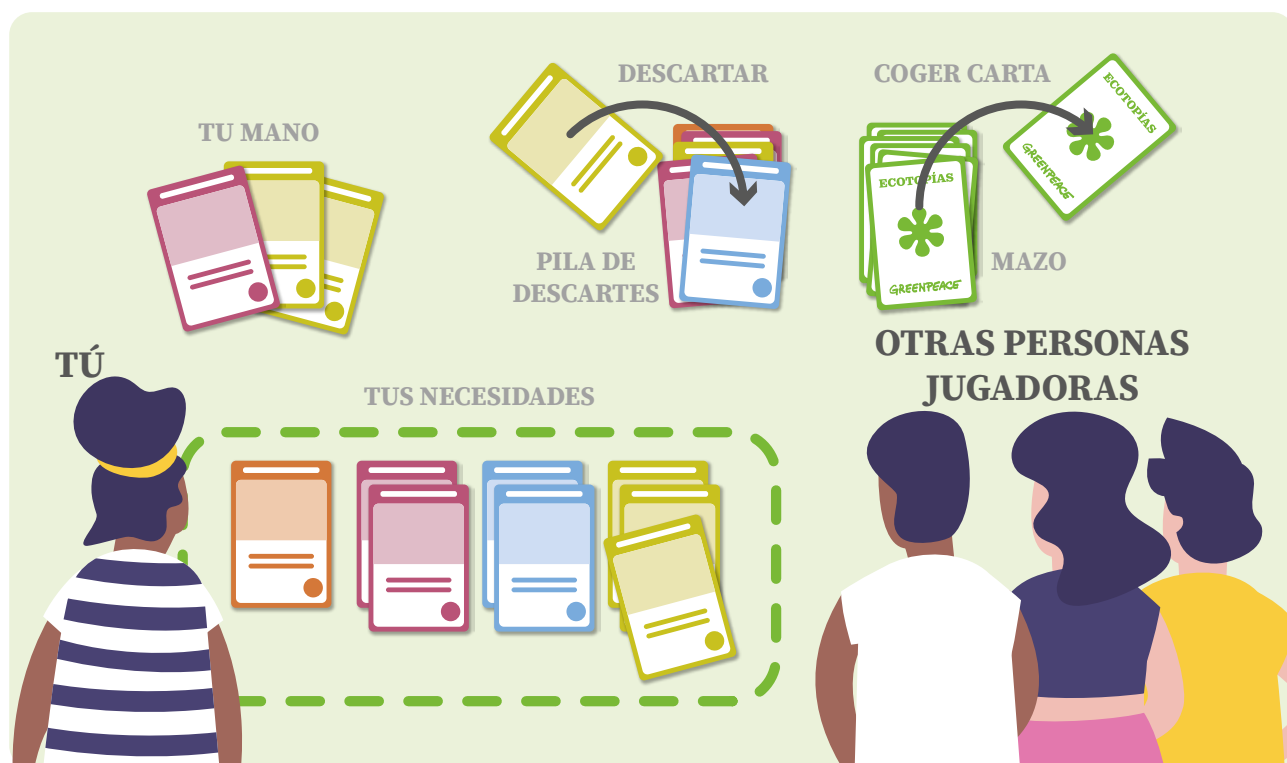
## Mecánica del juego

Cada jugadora debe tener siempre al comienzo de su turno 3 cartas en mano y tan sólo podrá realizar una acción por turno. Después de haber actuado, cogerá cartas del mazo para volver a tener su mano completa.

Juega los distintos tipos de carta, colocándolas sobre la mesa frente a ti, para satisfacer tus necesidades, o delante de tus compañeras, para contribuir a satisfacer sus necesidades y crear conjuntamente un barrio lo más ecotópico posible.

Algunas cartas pueden indicar determinadas acciones, que pueden contribuir a satisfacer las necesidades del barrio o dificultar vuestra misión. Elaborad vuestra estrategia para ser lo más resilientes posible.

Prestad atención a las jugadas de las demás, porque lo que unas hagan afecta a la realidad del resto.



## Fases del juego

**ECOTOPIAS** es un juego dinámico: elige entre jugar una carta o descartarte de ellas.


Después coge tantas cartas del mazo como necesites para volver a tener 3 cartas en mano, antes de pasar el turno a la siguiente persona. No puedes pasar tu turno sin haberlo jugado.

## Tipos de carta

**FASE 1: Elige una de estas dos acciones,**

**JUGAR**


Juega una sola carta de tu mano por turno



**o**


**DESCARTAR**

Descarta tantas cartas como desees




**FASE 2: COGER**

Coge tantas cartas como sean necesarias para tener 3 en tu mano



**FASE 3: PASAR**

Pasa el turno al jugador o jugadora de tu derecha



## Necesidades

Cada carta de **NECESIDADES** satisface una necesidad. Hay algunas de ellas que hacen referencia a más de una necesidad, por lo que actúan como un COMODÍN. No obstante, al situarla delante nuestra para configurar el barrio, debemos escoger qué necesidad está satisfaciendo.

Además, cada carta lleva asociado un nivel de impacto según los materiales o energía que implique llevar a cabo esa acción.

## Cartas de acciones

Las cartas de acción estarán en el mazo de cartas. Cuando salen, debemos indicarlo inmediatamente, y la acción se ejecuta en ese instante, aplicando a todas las cartas situadas boca arriba sobre la mesa, que configuran el barrio.

1. Una gran ventisca os deja sin recursos en el campo: Todas las jugadoras pierden sus cartas que cubrían necesidades de alimentación.
2. Un apagón temporal impide utilizar energía eléctrica durante varias horas. Descartad todas las cartas sobre la mesa que dependan directamente de la electricidad.

3. Se aprueba una tasa adicional a los transportes contaminantes. Las cartas de transporte que requieren de combustibles fósiles pasan a contar 3 puntos más. (Deja esta carta boca arriba sobre la mesa: aplicará durante todo lo que queda de partida).
4. A causa de la deforestación, un nuevo virus pasa de animales a humanos. Para evitar una pandemia se limitan temporalmente los planes sociales.
5. La presión de los movimientos sociales consigue que se pongan en marcha medidas para combatir la crisis climática. La ciudadanía se concienta y descarta todas las actividades con más de 5 puntos de impacto.
6. Te ves en la obligación de migrar. Debes descartar todas tus cartas colocadas boca arriba y en tu mano, y empezar de cero una nueva vida.
7. Se aprueba un tratado de libre comercio que perjudica la agricultura local y ecológica. Debéis descartar las cartas correspondientes.
8. Un cambio político limita disminuye la inversión en servicios públicos, afectando al transporte colectivo. Descarta todas las actividades que impliquen el uso de transporte público.
9. La compra en línea y en grandes superficies hace inviable el comercio local. Descartad las actividades correspondientes.
10. Un nuevo estudio advierte del descubrimiento de un proceso que puede agravar la crisis climática. Para asegurar la sostenibilidad del barrio, decidimos reducir aún más nuestro impacto. A partir de ahora, no se puede tener un impacto superior a **8PI x JUGADOR/A** (en vez de 10PI x JUGADOR/A). (Deja esta carta boca arriba sobre la mesa: aplicará durante todo lo que queda de partida).

## Consejos y trucos

**ECOTOPÍAS** es un juego cooperativo, reflexivo y dinámico. Podéis tomaros el tiempo que necesitéis para pensar vuestra estrategia, pero intentad movilizaros e ir jugando, es la mejor manera de probar vuestras habilidades. Recordad que al ser un juego nos permite explorar muchas posibilidades, que después podemos pensar si llevar a cabo en la vida real o no.

## Finalización del juego

El juego puede finalizar por dos circunstancias:

**SE PIERDE** cuando, conjuntamente, sobre la mesa se sobrepasan los máximos puntos de impacto que podemos asumir (10 PI/persona (o 8PI si sale la carta de acción correspondiente)).

**SE GANA** cuando, conjuntamente, conseguís que todas las personas puedan satisfacer sus necesidades sin sobrepasar los puntos de impacto que tenéis disponibles.

En caso de querer llevar a cabo una partida más corta, también se puede poner como límite temporal el momento en el que se acaben las cartas del mazo. De este modo, el número de jugadas posibles es limitado.

## Después de jugar

Al finalizar cada partida, dedicad unos minutos a observar cómo queda el tablero, tanto si habéis conseguido vuestros objetivos como si no. Las siguientes preguntas os pueden ayudar con la reflexión.

- ¿Por qué hemos ganado/perdido?
- ¿Qué cartas nos han ayudado? ¿Cuáles nos han perjudicado?
- ¿Podría haber acabado de otra manera la partida? ¿Cómo?
- ¿Me ha sorprendido los puntos de impacto alguna actividad? ¿Por qué crees que es esa su puntuación?

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

ALIMENTACIÓN



Comer en cadenas de comida precocinada

PUNTOS DE IMPACTO  
6

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

ALIMENTACIÓN



Preparar y comer comida casera

PUNTOS DE IMPACTO  
2

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

ALIMENTACIÓN



Consumir alimentos locales (km-0)

PUNTOS DE IMPACTO  
2

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

ALIMENTACIÓN



Comer carne todos los días

PUNTOS DE IMPACTO  
8

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

ALIMENTACIÓN



Comer productos animales todos los días

PUNTOS DE IMPACTO  
5

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

ALIMENTACIÓN



Tirar comida o desperdiciarla

PUNTOS DE IMPACTO  
6

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

ALIMENTACIÓN



Comer comida precocinada y muy envasada

PUNTOS DE IMPACTO  
6

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

ALIMENTACIÓN



Pensar recetas para aprovechar comida

PUNTOS DE IMPACTO  
1

GREENPEACE

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

ALIMENTACIÓN



Hacer la compra en grandes cadenas de supermercado

PUNTOS DE IMPACTO 5

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

ALIMENTACIÓN



Cocinar con un horno solar

PUNTOS DE IMPACTO 1

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

MOVILIDAD Y TRANSPORTE



Moverse andando, patinando o en bicicleta

\*No requiere combustibles fósiles\*

PUNTOS DE IMPACTO 0

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

MOVILIDAD Y TRANSPORTE



Usar el transporte público

PUNTOS DE IMPACTO 1

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

MOVILIDAD Y TRANSPORTE



Compartir coche u organizarnos para utilizar los menos coches posibles

PUNTOS DE IMPACTO 2

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

MOVILIDAD Y TRANSPORTE



Pedir que nos lleven y nos vengán a buscar siempre en coche

PUNTOS DE IMPACTO 4

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

MOVILIDAD Y TRANSPORTE



Hacer vida en el barrio, evitando desplazamientos innecesarios

\*No requiere combustibles fósiles\*

PUNTOS DE IMPACTO 0

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

MOVILIDAD Y TRANSPORTE



Utilizar el transporte escolar

PUNTOS DE IMPACTO 1

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

MOVILIDAD Y TRANSPORTE



Coger aviones para viajes cercanos

PUNTOS DE IMPACTO  
6

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

MOVILIDAD Y TRANSPORTE



Comprar en línea y que me lo envíen a casa

PUNTOS DE IMPACTO  
6

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

MOVILIDAD Y TRANSPORTE



Reducir los desplazamientos: aprovechar viajes

\*No requiere combustibles fósiles

PUNTOS DE IMPACTO  
1

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

NATURALEZA



Conocer los árboles de tu entorno

PUNTOS DE IMPACTO  
0

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

NATURALEZA



Hacer compostaje doméstica/comunitaria

PUNTOS DE IMPACTO  
0

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

NATURALEZA



Pasear por el espacio natural más cercano

PUNTOS DE IMPACTO  
1

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

NATURALEZA



Hacer ruido o gritar en espacios naturales

PUNTOS DE IMPACTO  
4

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

NATURALEZA



Coger un avión para ir a un parque natural muy lejano de vacaciones

PUNTOS DE IMPACTO  
8

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

NATURALEZA



Arrancar plantas o molestar animales...

PUNTOS DE IMPACTO  
5

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

NATURALEZA



Potenciar la biodiversidad (dejar crecer la hierba, construir casas nido y hoteles de insectos...)

PUNTOS DE IMPACTO  
-1

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

NATURALEZA



Recoger basura de áreas naturales

PUNTOS DE IMPACTO  
-1

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

NATURALEZA



Ir al campo y abandonar allí nuestros residuos de la comida

PUNTOS DE IMPACTO  
5

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

NATURALEZA



Ir a un zoológico

PUNTOS DE IMPACTO  
6

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

SOCIAL Y JUEGO



Ir de compras con amigos y amigas

PUNTOS DE IMPACTO  
5

ECOTOPIÁS



GREENPEACE

SOCIAL Y JUEGO



Comprar constantemente juguetes nuevos

PUNTOS DE IMPACTO  
6

ECOTOPIÁS



GREENPEACE


SOCIAL Y JUEGO



Participar en un *repair café*

PUNTOS DE IMPACTO  
-1

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**


**SOCIAL Y JUEGO**



Ir a un gran parque de atracciones o gran festival

**PUNTO DE IMPACTO 5**

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**


**SOCIAL Y JUEGO**



Jugar a la videoconsola en streaming

**PUNTO DE IMPACTO 5**

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**


**SOCIAL Y JUEGO**



Jugar a juegos de mesa

**PUNTO DE IMPACTO 1**

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**


**SOCIAL Y JUEGO**



Mirar las redes sociales durante horas

**PUNTO DE IMPACTO 4**

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**


**SOCIAL Y JUEGO**



Ir al teatro/ cine/ concierto pequeño en el barrio

**PUNTO DE IMPACTO 2**

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

**ALIMENTACIÓN**




Consumir plantas silvestres, como moras, madroños o romero

**PUNTO DE IMPACTO 0**

**NATURALEZA**

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

**ALIMENTACIÓN**




Consumir alimentos (y productos) ecológicos

**PUNTO DE IMPACTO 1**

**NATURALEZA**

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

**ALIMENTACIÓN**



Participar en una huerta escolar o comunitaria

**PUNTO DE IMPACTO 1**

**SOCIAL Y JUEGO**

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

**NATURALEZA**



Realizar voluntariado ambiental (plantación de árboles, eliminación de EEI...)

**PUNTO DE IMPACTO -1**

**SOCIAL Y JUEGO**

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

**NATURALEZA**



Quedar para hacer una caminata, ir al río o a la montaña o a la playa

**PUNTO DE IMPACTO 2**

**SOCIAL Y JUEGO**

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

TASA ADICIONAL A TRANSPORTES CONTAMINANTES

+3PI las cartas de transporte que requieren de combustibles fósiles

\*Aplica toda la partida

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

SE APRUEBA UN TRATADO COMERCIAL QUE PERJUDICA LA AGRICULTURA LOCAL Y ECOLÓGICA.

Retirad las cartas correspondientes.

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

GRAN VENTISCA DEJA EL CAMPO SIN RECURSOS

Retirad de la mesa todas las cartas de Alimentación

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

APAGÓN TEMPORAL IMPIDE UTILIZAR ENERGÍA ELÉCTRICA

Retirad de la mesa todas las cartas que dependan directamente de la electricidad.

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

A CAUSA DE LA DEFORESTACIÓN, UN NUEVO VIRUS PASA A LOS HUMANOS

Para evitar una pandemia se limitan temporalmente los planes sociales.

Retirad de la mesa todas las cartas de planes sociales.

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

UN CAMBIO POLÍTICO LIMITA SERVICIOS PÚBLICOS COMO EL TRANSPORTE COLECTIVO.

Retirad de la mesa todas las cartas que impliquen el uso de transporte público.

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

LOS MOVIMIENTOS SOCIALES CONSIGUEN IMPLEMENTAR MEDIDAS CONTRA LA CRISIS CLIMÁTICA.

La ciudadanía se concientia y descarta todas las actividades con más de 5 PI.

Retirad de la mesa las cartas correspondientes.

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

LA COMPRA EN LÍNEA Y EN GRANDES SUPERFÍCIES HACE INVIABLE EL COMERCIO LOCAL.

Retirad de la mesa las cartas correspondientes.

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

TE VES EN LA OBLIGACIÓN DE MIGRAR.

Debes descartar todas tus cartas colocadas boca arriba y en tu mano, y empezar de cero una nueva vida.

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

SE DESCUBRE UN PROCESO QUE PUEDE AGRAVAR MÁS LA CRISIS CLIMÁTICA.

Para asegurar la sostenibilidad del barrio decidimos reducir aún más nuestro impacto a máximo 8 PI por persona

\*Aplica toda la partida

**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**



**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**



**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**



**ECOTOPIÁS**



**GREENPEACE**

