

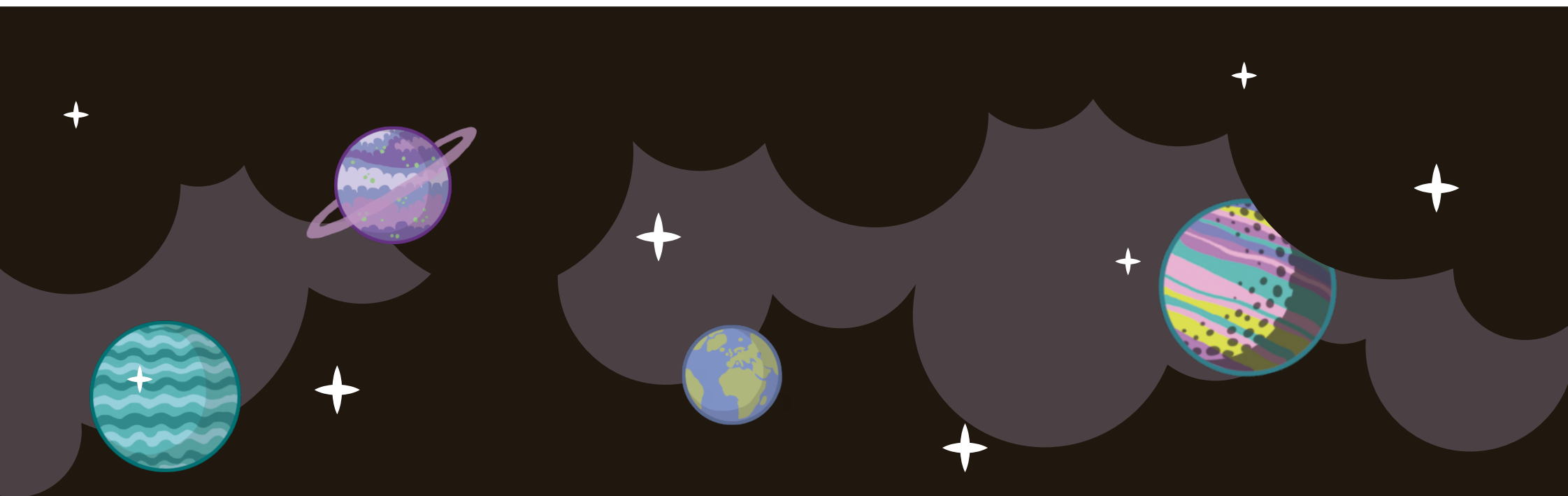
# Somos más

MANUAL DE JOC PER A NOIS I NOIES

## SALVEM L'UNIVERS

JOC DE ROL PER A COMBATRE ELS DISCURSOS D'ODI Y EL RADICALISME A LES XARXES

Autors: Julia Riesco Frías. Miren Haizea Miguela García. Eva Martínez Ambite



## INSTRUCCIONS DEL JOC PER A L'ALUMNAT

### INTRODUCCIÓ.

#### ANDRÒMEDA. ESCOLA DE COMUNICACIÓ INTERGALÀCTICA PER A LA PAU I LA CONVIVÈNCIA.

Ens situem a l'any 2300. Hi ha relacions entre 120.000 planetes de dotze galàxies que conformen allò que anomenem l'Aliança. Aquest acord de cooperació i ajuda mútua es fa extensible als planetes i mons l'existència dels quals encara no coneixem, cosa que passarà en un futur.

L'Aliança ha donat lloc al desenvolupament d'una ciutadania interplanetària amb la qual ha anat creixent la xarxa democràtica que assegura els drets fonamentals de cada ésser i de cada comunitat, tot compartint els recursos que té cadascú i tenint cura del medi ambient. Els valors que defensa l'Aliança i ens els quals es basa (Codi Ètic) són: diversitat, igualtat, llibertat, solidaritat i responsabilitat. El respecte d'aquests valors ha permès de mantenir la pau i la convivència.

Com a reforç de l'Aliança es van anar creant Escoles de Comunicació als nuclis perifèrics de cada galàxia amb l'objectiu de garantir-hi la formació de joves mediadors i medidores de pau i convivència de tots els orígens i mons, que poguessin ajudar a establir ponts d'entesa i de diàleg quan sorgissin conflictes de convivència, cosa normal davant la gran diversitat d'éssers i de planetes.

Fa uns mesos, els planetes errants que viatgen per la Galàxia van informar el planeta Ceres, centre de la diplomàcia intergalàctica on s'havia redactat el Codi Ètic, que els seus viatges havien constatat la presència d'un gran forat a l'espai. A més a més, temen que el Codi Ètic hagi estat devorat pel forat.

**Ara lluitem contra un nou perill que amenaça la supervivència.**

El gran forat ha rebut el nom d'El No-res, perquè ho absorbeix tot al seu voltant, i no deixa res al seu darrere. El No-res creix d'una manera molt ràpida i la seva força de destrucció és tan gran que només triga un dia a triturar una estrella.

És tan important conèixer l'energia que l'alimenta i el fa créixer que els governs de la galàxia hi han posat tots els seus mitjans a l'abast per a avançar en la investigació. **L'alerta és general; no es pot lluitar contra aquest gran forat amb la tecnologia actual, però potser la solució ragui a poder saber què l'alimenta i li dóna tanta energia per a créixer a la velocitat que ho fa.**

Les investigacions han seguit avançant i comprovant la relació que hi ha entre el creixement d'El No-res i l'incompliment del Codi Ètic en la resolució de les situacions o els problemes que es van presentant a l'Aliança.

El No-res ja ha fet desaparèixer una munió de planetes que disposaven de recursos i habilitats imprescindibles per a l'Aliança. La seva pèrdua ha creat alhora crispació i enfrontament a l'Aliança i el més greu de tot és que s'ha perdut el Codi Ètic, tan necessari per a garantir-hi la pau i la convivència. La por i els missatges d'odi estan creixent a l'univers i hi tenen un ressò permanent; això està donant lloc a l'augment de la desigualtat, la discriminació i la violència.

#### Per què avança El No-res?

**Perquè els éssers de l'univers conegut han començat a perdre les seves esperances, a oblidar els seus valors i els seus somnis, i a escampar l'odi al seu voltant. Per això El No-res avança dia més.**

**El buit que deixa, com una desesperació cega, destrueix els mons, les estrelles, la vida... tot.**

**Jo odio i per això ajudo «El No-res»**

**On deu ser el Codi Ètic i com el restablirem?**

L'energia negativa es contraresta amb energia positiva, de manera que... ¡Som-hi! Hi hem de treballar de valent, perquè

aquest forat de l'odi i la radicalització que ens amenaça disminueixi.

### **ANDRÒMEDA. ESCOLA DE COMUNICACIÓ INTERGALÀCTICA PER A LA PAU I LA CONVIVÈNCIA**

És l'Escola més antiga; es va crear al vèrtex nord de la Galàxia de Magallanes. A Andròmeda reben els conflictes que hi ha a l'interior de les galàxies i els éssers que s'hi troben; per a resoldre'ls, hi han de posar en marxa les seves habilitats de mediació i les experiències que han adquirit als seus planetes. Aquesta és la seva missió. Cada conflicte resolt els ajuda a adquirir un principi que regeix el Codi Ètic i això, al seu torn, els permet reduir el forat anomenat El No-res.

El repte és important, perquè el futur de les 12 galàxies és en mans dels éssers que habiten Andròmeda. Per a aconseguir resoldre el repte i recuperar el Codi Ètic disposen d'una eina poderosa: Internet.

Internet no és nou al 2300. El seu origen es troba en un temps que ara ens pot semblar molt remot, i va constituir un dels canvis més fascinants de la història. A l'era d'Internet es va aconseguir establir una autopista gegantina de comunicació. La transformació de migrants digitals a nadius i nadiues digitals va facilitar el naixement d'una ciutadania virtual que navegava amb molta facilitat per Internet, cosa que va comportar noves formes de relació, de pensament i de creació.

Però al mateix temps que disposen d'elements a favor seu, també es presenten alguns reptes generats, per exemple, per aquells que llancen missatges d'odi o que pretenen la radicalització violenta de persones.

El gran repte d'Andròmeda és oferir al seu alumnat els coneixements bàsics perquè pugui liderar canvis en la formació d'una ciutadania virtual activa que acabi amb l'odi i el radicalisme als seus planetes. Aquí comença la veritable aventura!

### **Com és Andròmeda?**

L'escola té dependències adients a les necessitats del seu alumnat divers. Disposa d'una plataforma d'aterratge i enlairament, dotze naus, la tecnologia més avançada...

**La veritable joia de l'escola es troba al cor de la seva biblioteca.** Un servidor que desa còpia de tots els còdexs d'història i de llengües de l'Aliança. Qualsevol dialecte o mitjà de comunicació pot ser traduït per a facilitar l'entesa entre els diversos mons.

Però, sens dubte, el més important que té Andròmeda són els éssers que hi viuen. Tant l'alumnat, que ara coneixereu, com els qui dirigeixen l'escola: el Capità Jhon Belmor i la Doctora Yera.

La Doctora Yera és especialista en antropologia i una gran experta en el retrobament cultural. Ha fet aportacions valuoses al Codi Ètic, per tal com considera la cultura un conjunt de valors, pràctiques i idees obertes a l'enriquiment a través de la trobada.

El Capità Jhon Belmor és el director de l'escola. Té una àmplia experiència en resolució de conflictes i mediació. Entre les seves innombrables missions, destaquem el seu treball al Consell de Drets Humans del planeta Terra i com a representant a l'Aliança.

L'alumnat: Rair, Yim, Yina, Korko, Raxa, Amaal, Polar Sok i Rom formen un grup extraordinari, amb uns coneixements diversos, propis d'éssers de més edat, ja que si en calculéssim l'edat en temps terraquí es trobarien a l'adolescència o la joventut. Cadascú té una habilitat especial que afavoreix el treball en equip; a més a més el planeta d'on provenen els atorga habilitats i actituds molt valuoses per a poder resoldre les missions.

*La missió de tots és enorme. Evitar la propagació de l'odi i el radicalisme, el creixement d'El No-res i poder redactar un nou Codi Ètic requereix l'ajuda de tots els éssers interplanetaris. L'equilibri de convivència interestel·lar depèn*

*del difícil equilibri democràtic que garanteix els drets i el respecte de la diversitat.*

## 1.- OBJECTIUS

**El joc «Salva l'univers» té tres objectius concrets:**

- 1) Acabar amb el forat anomenat El No-res, que destrueix els planetes i les galàxies de l'Aliança.
- 2) Resoldre les missions plantejades, mitjançant la posada en marxa de les habilitats i les experiències dels éssers que hi ha a Andròmeda.
- 3) Elaborar el Codi Ètic per a l'Aliança.

## 2.- MATERIALS DEL JOC.

El joc consta de 8 cartes de personatge, 8 cartes de planeta, 10 cartes de missions, fitxes per a resoldre cada missió, 5 cartes de Codi Ètic i la carta de l'experiència.

**CARTES DE PERSONATGE:** Hi ha 8 personatges: Rair, Yim, Yina, Korko, Raxa, Amaal, Polar Sok i Rom. Cada carta inclou una descripció del personatge que es troba vinculada a la seva habilitat\*, i que es concreta en la seva actitud\*\* per al treball en equip. Cada personatge, a més a més, està vinculat a un planeta, la qual cosa li proporciona una altra habilitat i una altra actitud vinculada.

**CARTES DE PLANETA:** Hi ha 8 planetes: Ganímedes, Nèmesi, Nebulosa Fosca d'Orion, Kronos, Kavili, Terra, Horizon i Ceres. Cada carta inclou una descripció del planeta amb tres epígrafs: «Aspecte», «Una mica d'història» i «Com s'hi viu». Cada planeta té una habilitat de planeta\* i una actitud de planeta\*\* vinculada a l'habilitat.

*\* Habilitat: Són habilitats positives necessàries per a una bona convivència i que frenen l'auge dels discursos d'odi.*

*\*\* Actitud: Derivades de les habilitats; indica el rol que cada personatge ha d'acomplir per a dur a terme la missió.*

**CARTES DE MISSIÓ:** Les missions són els reptes que el grup ha de resoldre per a fer disminuir la mida del forat negre, aconseguir principis del Codi Ètic i, d'aquesta manera, salvar l'univers. Les missions han de ser resoltes en grup, tot posant en relació les habilitats dels personatges i dels planetes de cadascun dels integrants del grup. Les missions tenen tres apartats: situació, problema i missió.

**FITXES PER A RESOLDRE LES SITUACIONS:** Fitxes de mida A4 imprimibles o fotocopiabls, que serviran de guia per a anar resolent les situacions. El grup hi haurà d'anotar el discurs de l'odi identificat que fa que el forat augmenti, quins personatges prendran part en la missió, les habilitats triades per a resoldre la situació, les experiències que els planetes hi aporten i la proposta que permeti resoldre la missió i obtenir els principis del Codi Ètic.

**CARTES DE CODI ÈTIC:** 5 són els principis del Codi Ètic: Diversitat, Igualtat, Llibertat, Solidaritat i Responsabilitat. Aquests principis s'adquireixen en resoldre les missions.

**CARTA DE L'EXPERIÈNCIA:** Proporciona una sèrie d'indicacions al/a la dinamitzador/a del joc. A l'anvers hi ha una taula explicativa i ordenada que connecta les missions amb el discurs d'odi que reflecteix, l'acció que han de dur a terme en cada missió i el punt del Codi Ètic a què es refereixen.

## 3.- COM S'HI JUGA.

- Els equips estan formats per 4 jugadors/jugadores.
- Es divideix l'aula en equips de 4.
- Cada equip té una pila de cartes dels 8 personatges i 8 planetes.
- Es remenen les cartes de personatge.
- Cada jugador/a n'agafa només una. Un cop llegida, cercarà la carta de planeta associada al seu personatge. Es llegirà i comprovarà que s'entén el

significat de les seves habilitats i actituds de treball en equip indicades a les cartes.

- De les 10 missions, se'n tria una per aula i partida, de manera que cada aula tingui la mateixa missió.

- Es reparteix la carta de missió i la fitxa corresponent. El grup tindrà uns minuts per a llegir la carta i comprendre'n la missió.

- Les missions es resolen en diversos passos:
  - o El grup haurà d'identificar quin és el discurs de l'odi que està fent que el forat creixi.

- o El grup haurà de decidir quines són les habilitats que més escauen a la resolució de la missió. Triarà entre l'habilitat del seu personatge i l'habilitat del planeta associat.

- o S'hauran d'escriure a la fitxa els motius pels quals es trien els personatges i les habilitats amb les quals es pretén resoldre la missió.

- o Tot seguit, sobre la base de les habilitats triades i l'actitud, s'hauran de posar en relació per a elaborar una proposta que contraresti el creixement del forat.

- **Posada en comú:** Després del treball en equip, passem a compartir allò que s'ha elaborat amb la resta de l'aula.

- **Puntuació:** Cada grup obtindrà una sèrie de punts galàctics en funció de com hagi resolt la situació:

- o **Discurs de l'Odi:** 1 punt. L'equip o els equips que identifiquin el discurs d'odi s'emporten el punt.

- o **Participació:**

- **Participación de personajes:** 1 punt. 0,25 per cada habilitat que argumentin com a necessària per a la resolució de la missió.

- **Participació de Planetes:** 1 punt. 0,25 per cada habilitat que argumentin com a necessària per a la resolució de la missió.

- o **Proposta:** 1 punt. Només un grup s'emporta aquest punt.

- Cada equip ha de presentar la seva proposta i raonar-la.

- Entre tots els equips cal triar quina és la millor proposta. No es pot votar la proposta del grup a què es pertany.

- La millor proposta s'emporta el punt.

- **Es comptabilitzen els punts. L'equip amb més punts guanya la missió.**

- **Cada missió està associada a un principi del Codi Ètic.**

- **L'equip que aconsegueix resoldre una missió obté una carta dels principis del Codi Ètic.**

- **El Codi Ètic necessita tots 5 principis.**

#### 4.- VÍDEO.

Per a guanyar el concurs, hem d'elaborar un petit **vídeo** d'entre 1 i 2 minuts de durada, mitjançant el qual el grup llançarà a l'univers el seu missatge, on parla del Codi Ètic necessari per a la pau i la convivència.

Els vídeos s'elaboren en grups de 4 a 6 persones. I s'hauran de lliurar al monitor/a o educador/a.

# *Somos más*

## MANUAL DE JOC PER A NOIS I NOIES **SALVEM L'UNIVERS**

JOC DE ROL PER A COMBATRE ELS DISCURSOS D'ODI Y EL RADICALISME A LES XARXES

