

YOUTH green compass

Educational Game

Acerca del proyecto

Este **juego de mesa educativo** se ha desarrollado en el marco del proyecto «**Youth Green Compass**», cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea.

El juego educativo «Youth Green Compass» tiene como objetivo aumentar la concienciación medioambiental de los jugadores, fomentar hábitos sostenibles y profundizar en la comprensión de cómo el comportamiento individual y colectivo puede influir de manera significativa en el cambio climático. Además, el juego ayuda a los participantes a explorar y familiarizarse con el Pacto Verde Europeo mediante la incorporación de escenarios y debates relacionados con las políticas. A lo largo del juego, los participantes analizan de forma colaborativa los retos, debaten posibles soluciones y trabajan juntos para tomar decisiones que se ajusten a los objetivos de sostenibilidad y contribuyan a generar un impacto positivo sobre el cambio climático.

Este documento es el resultado de un proceso colaborativo en el que han participado la **ASOCIACIÓN MANO EUROPA** (Lituania), como coordinadora, y los socios del proyecto «Youth Green Compass»: **EUROPIAMO ETS** (Italia), **SOLUTION: SOLIDARITE & INCLUSION** (Francia), **ZENTRUM FÜR INNOVATIVE BILDUNG** (Austria) y **ASSOCIATION CULTURA CREATIVA** (España), que trabajan en los ámbitos del trabajo con jóvenes, la educación, la sostenibilidad y el aprendizaje participativo.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos.

Instrucciones

Resumen: Este juego está diseñado como una herramienta de empoderamiento para afrontar de forma proactiva los retos del complejo mundo en el que vivimos. A los jugadores se les presentan frustraciones de la vida cotidiana a través de «cartas de reto», que se roban al azar y están vinculadas a los ámbitos políticos del Pacto Verde Europeo. En cada ronda, también se roban tres «cartas temáticas» para orientar el debate, y se anima a los jugadores a desarrollar una breve idea de proyecto que utilice el mayor número posible de temas para resolver el reto planteado. A continuación, la idea se presenta a un compañero de equipo en un tiempo limitado. En función del resultado, se aplican cambios a «La Torre» moviendo los bloques de construcción de la misma (guiados por las cartas numéricas), lo que simboliza los sistemas interconectados de nuestro mundo. El éxito de los jugadores depende de la estrategia con la que se diseñen sus proyectos para evitar que la torre se derrumbe.

Componentes del juego:

- 46 bloques: 15 de Naturaleza, 15 de Sociedad, 15 de Economía y 1 bloque de Pepinillo (ficha de turno color pepinillo)
- 36 cartas numéricas
- 14 cartas de desafío
- 1 manual de instrucciones
- 7 cartas de evento
- 10 cartas temáticas
- Papel y bolígrafo para anotar los puntos conseguidos
- Temporizador

El juego está pensado para 3-4 jugadores. Está dirigido a mayores de 15 años.

La Torre:

En este juego, tenemos una torre hecha con bloques de madera. La torre representa nuestro mundo y sus sistemas. La torre tiene tres secciones: **Naturaleza, sociedad y economía**. Los bloques de madera pertenecen a una de esas secciones. Su color indica a qué sección pertenecen. A lo largo del juego, los bloques de madera de la torre se pueden mover de sus posiciones originales a la capa superior, y viceversa. Esto representa las interacciones de los seres humanos con el sistema. Una forma de mover los bloques es resolviendo las cartas de reto y moviéndolos según las cartas numéricas.

Consejo para el facilitador: Como moderador, puedes dar pie a algunos debates preguntando cuál podría ser el motivo del orden de los bloques.

Tarjetas de retos:

En cada turno, un jugador robará una carta de reto del mazo. Estas cartas describen situaciones de la vida real. A lo largo del juego, se debatirán estos retos para encontrar soluciones a los mismos. Al hacerlo, hay una serie de criterios que los jugadores pueden seguir para maximizar los puntos que obtienen.

Tarjetas de números:

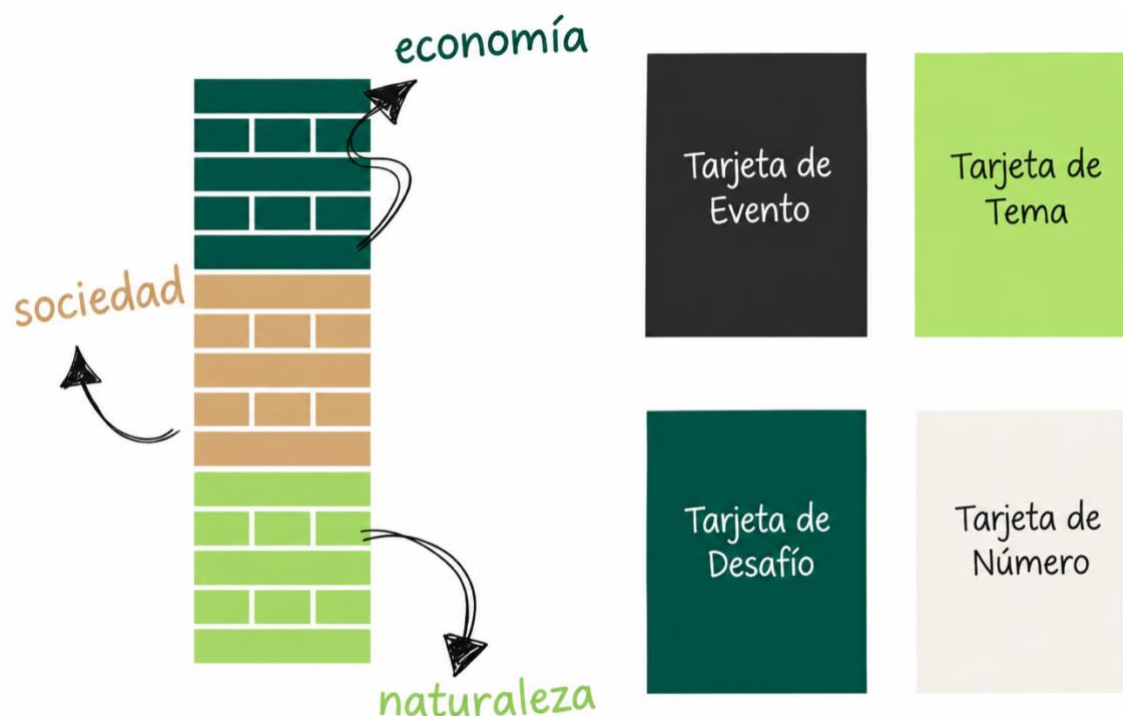
En cada carta numérica hay dos conjuntos de números entre los que elegir. Cada conjunto representa los impactos en la naturaleza, la sociedad y la economía, abreviados como N, S y E, respectivamente. Los impactos pueden ser positivos (), negativos (-) o neutros (0). Los números indican cuántos bloques se moverán. Un impacto positivo significa mover un bloque desde la parte superior de la torre de vuelta a su sección original, mientras que un impacto negativo significa mover un bloque desde su sección original a la parte superior de la torre. En el caso de 0, no se realizará ningún movimiento para ese tipo de bloque. Al colocar los bloques que se mueven a las capas superiores, su ubicación puede ser arbitraria. Al volver a colocarlos, deben situarse en sus capas correspondientes.

Tarjetas de tema:

Las cartas de tema son cartas que contienen diferentes enfoques para resolver los problemas. Al incorporar estos enfoques a tus soluciones, puedes ganar puntos extra: un punto por carta, con un máximo de 3 por turno.

Tarjetas de evento:

Las cartas de evento representan la incertidumbre de nuestros sistemas al provocar efectos inesperados en la torre. Las cartas de evento se activan cada tres turnos de cartas de desafío. A lo largo de la partida, pueden producirse un máximo de dos eventos.



Preparación del juego:

- 1) Busca y agrupa los bloques según su tipo. Debe haber 15 de cada tipo. (Naturaleza, Sociedad y Economía) Apila los bloques en grupos de tres dentro de su tipo correspondiente. Apila los grupos de tres unos encima de otros, con cada capa girada 90 grados con respecto a la anterior, tal y como se muestra en la imagen. En la parte inferior deben estar los bloques de Naturaleza, luego los de Sociedad y, por último, los de Economía.

- 2) Retira 4 bloques de Naturaleza, 4 de Sociedad y 2 de Economía en orden aleatorio y apílalos en la torre.
- 3) Baraja las cartas de desafío y coloca el mazo boca abajo.
- 4) Baraja las cartas numéricas y coloca el mazo boca abajo.
- 5) Baraja las cartas de evento y coloca el mazo boca abajo.
- 6) Baraja las cartas de tema y coloca el mazo boca abajo.
- 7) Robar 3 cartas de desafío y colocarlas una al lado de la otra, boca arriba.

Escenario:

Estamos en el año 2025. Hay guerras en todo el mundo. Se está produciendo una catástrofe climática y, debido a la crisis de la biodiversidad, ecosistemas enteros se colapsan, a menudo de forma irreversible. Algunos puntos de inflexión. Aunque todavía hay esperanza. Hay muchas organizaciones que trabajan en soluciones para abordar estos problemas, y la gente se está organizando para pasar a la acción. Vosotros sois parte de este proceso como ciudadano; cada acción que realicéis cuenta. Actúad para encontrar vuestra forma de contribuir y ser testigos del cambio, y no dejéis que el sistema se derrumbe.

Consejo para el facilitador: Como moderador, puedes fomentar el debate planteando preguntas como las siguientes: ¿Conocéis alguna organización que esté contribuyendo a esta causa? ¿Por qué creéis que existen diferentes términos como «catástrofe climática», «crisis climática», «cambio climático», «calentamiento global» y «calentamiento global»? ¿Habéis oído hablar de los puntos de inflexión? ¿Qué es la biodiversidad y por qué es importante? ¿Qué son los ecosistemas y por qué creéis que su colapso suele ser irreversible?

Desarrollo del juego:

- 1) La persona a la que más le gustan los pepinillos empieza el juego. Puedes ser creativo si necesitas una prueba. La persona que empieza el juego coloca el bloque de pepinillo delante de ella y se lo pasa al siguiente jugador una vez que termina su turno.
- 2) El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.
- 3) La persona que tiene el bloque de pepinillos roba una carta de número y tres cartas temáticas de los mazos correspondientes y las lee en voz alta.
- 4) La persona que tiene el bloque de pepinillo **propone una de las tres cartas de reto** que están sobre la mesa. Los jugadores debaten y eligen una. Una vez elegida esa carta, queda fijada y no se puede cambiar durante todo el turno. El objetivo de cada turno es encontrar una solución a la **carta de reto**. La solución debe encajar con uno de los conjuntos de números de la carta de número robada. Si no se encuentra una solución antes de que se acabe el tiempo, no se ganan puntos.
- 5) El jugador que tiene el bloque de pepinillo inicia un debate planteando algunas preguntas o sugiriendo algunas soluciones. Los jugadores van perfeccionando el enfoque de la solución propuesta hasta que llegan a un acuerdo sobre que los números y la solución coinciden. Aunque no es obligatorio, los jugadores pueden elaborar la solución basándose en las **cartas de tema** para ganar puntos extra. Al final, el jugador que tiene el bloque de pepinillo propone la idea al jugador que tiene a su izquierda y explica por qué la idea encaja con los números y, si procede, con las cartas temáticas. Si no hay objeciones, el reto se considera resuelto con éxito. **Para todo este paso, los jugadores disponen de 15 minutos.** Utiliza un cronómetro para controlar el tiempo. Cuando se acabe el tiempo, si no hay una solución clara, el reto se da por fallido, no se ganan puntos y no se mueven bloques. Una vez que se haya fallado la tercera carta de reto, el juego termina inmediatamente.

- 6) Si se resuelve el reto, la persona que tenga el bloque de pepinillo realizará los movimientos correspondientes a los números de la carta numérica sin ayuda de los demás. Si una sección está completa y, por ello, no puedes mover un bloque, ignórala y continúa con el resto de las acciones.
- 7) Tras los cambios:
- a) La **carta de desafío resuelta** debe colocarse en la pila lateral con el reverso hacia arriba, y debe anotarse el número de cartas temáticas incorporadas para más adelante, al final de la partida; la **carta de desafío fallida** debe colocarse en la pila lateral con la cara hacia arriba.
 - b) Las cartas de tema deben volver a colocarse en su mazo, barajarse y, a continuación, deben robarse tres cartas de tema y colocarse una al lado de la otra con la cara visible.
 - c) El bloque de pepinillo debe pasarse al siguiente jugador.
 - d) Cada tres cartas de desafío resueltas, roba una **carta de evento** y sigue las instrucciones que figuran en ella. Esto no cuenta como un turno.
- 8) El juego termina con una carta de evento una vez que se hayan jugado las **seis cartas de desafío** o cuando la torre se derrumbe.

Al final de la partida:

Suma 1 punto por cada carta de reto resuelta. Suma un punto por cada carta temática que se haya incorporado a las soluciones según tus notas. Comprueba tu posición en la tabla de puntuación que encontrarás en la última sección de las instrucciones.

Normas generales:

- Puedes utilizar la otra mano para sujetar la torre mientras colocas los bloques.
- Solo una persona puede tocar la torre a la vez, salvo que se trate de una prueba.
- Durante una prueba, puede que sea necesario cambiar muchos bloques. Todos los jugadores pueden tocar la torre y mover los bloques durante las pruebas.
- Los bloques solo podían desplazarse hacia arriba desde sus secciones originales (Naturaleza, Sociedad y Economía) hasta las capas superiores, y solo podían desplazarse hacia abajo hasta sus secciones originales correspondientes.

Clasificación por puntos:

Cuanto más puntos consigas, mayor será tu capacidad para vincular las políticas del Pacto Verde Europeo y diseñar soluciones estratégicas que establezcan nuestro mundo interconectado.

1-10 puntos: Aficionado

Identifica los retos y los relaciona con los temas fundamentales de las políticas.

11-14 puntos: Activador

Comprende las relaciones de causa y efecto y conecta diferentes cuestiones entre sí.

15-22 puntos: Organizador de eventos

Combina diferentes cuestiones para desarrollar ideas estructuradas y estratégicas.

23-31 puntos: Activista comprometido

Diseña soluciones de impacto teniendo en cuenta una visión más amplia del sistema.

32-34 puntos: Estratega

Anticipa los efectos en cadena y planifica medidas para prevenirlos.

35-40 puntos: Defensor experto

Domina el pensamiento interconectado y desarrolla soluciones resilientes a nivel sistémico.

Tarjetas

Tarjetas de tema:

Solution Themes / Approaches	Definitions
Acción colectiva	La acción colectiva se produce cuando las personas se unen para trabajar en un problema que afecta a todo el mundo, como el cambio climático o la calidad del aire. Aunque todos se benefician si se resuelve el problema, a menudo las personas sienten que su pequeña contribución no marca la diferencia. Para motivar a las personas, grupos o países a participar realmente, se pueden establecer determinadas normas, recompensas o responsabilidades compartidas. Trabajar en grupos más pequeños y generar presión social también pueden ser algunas estrategias. (M. Olson, 1989)
Sistemas de conocimientos locales e indígenas (LINKS)	Conjuntos dinámicos de conocimientos, prácticas y creencias integrados, holísticos, sociales y ecológicos relativos a la relación de los seres vivos, incluidas las personas, entre sí y con su entorno. (IPBES, 2021)
Enfoque basado en los derechos humanos	Todos nacemos con derechos. Siendo así, el desarrollo debería hacer realidad estos derechos para todas las personas. Esto no debería considerarse caridad, sino una obligación. Las personas no deberían ser vistas simplemente como beneficiarias, sino como agentes de cambio y arquitectas de su propio futuro. Los indicadores se basan en la experiencia de las personas sobre cómo han mejorado sus vidas, no solo para algunas, sino para todas. Enfoque en: 1. Mejorar las capacidades de los Gobiernos (garantes de derechos) para cumplir con sus obligaciones en materia de derechos humanos. 2. Mejorar las capacidades de todas las personas (titulares de derechos) para exigir que se respeten. (UNSDG, 2020)
Economía circular y las 7R	«La economía circular es un modelo de producción y consumo». «Supone un cambio respecto al modelo económico tradicional y lineal, basado en un patrón de extraer, fabricar, consumir y desechar». (Parlamento Europeo, 2023) Esto significa mucho más que reciclar e incluye 10 pasos: Rechazar, Repensar y Reducir el uso y fabricación más eficientes de los productos. Reutilizar, Reparar, Reacondicionar, Remanufacturar y Readaptar para prolongar la vida útil de los productos y sus componentes. Reciclar y Recuperar aplicaciones útiles de los materiales. Adaptado de Potting et al., 2017.
Soluciones basadas en la naturaleza	Las soluciones basadas en la naturaleza (NBS) proponen un enfoque que aprovecha la naturaleza y el poder de los ecosistemas sanos para proteger a las personas, optimizar las infraestructuras y garantizar un futuro estable y rico en biodiversidad. Las NBS abordan los retos sociales mediante acciones destinadas a proteger, gestionar de forma sostenible y restaurar los ecosistemas naturales y modificados, lo que beneficia tanto a las personas como a la naturaleza. Se centran en retos importantes como el cambio climático, la reducción del riesgo de

	desastres, la seguridad alimentaria y del agua, la pérdida de biodiversidad y la salud humana, y son fundamentales para el desarrollo sostenible. Han sido creadas por la UICN y constituyen una norma que consta de 8 criterios y 28 indicadores.
Biomímesis	Ante los desafíos de todos los campos e industrias, el mundo natural ofrece innumerables modelos de los que podemos aprender. Al armonizar mejor nuestra especie con el resto de la naturaleza, estas soluciones nos muestran el camino para satisfacer nuestras necesidades y crear nuevas posibilidades. Al emular estas formas, procesos y ecosistemas probados a lo largo del tiempo, quienes practican la biomímesis pueden impulsar un futuro regenerativo donde contribuyan a crear condiciones propicias para toda la vida. (Instituto de Biomímesis, s.f.)
No dejar a nadie atrás: inclusión y accesibilidad	Reconocer que las personas a menudo sufren exclusión económica, social, geográfica y/o política, por ejemplo, debido a su género, etnia, raza, edad, discapacidad o una combinación de estos factores, lo que da lugar a múltiples discriminaciones que, con frecuencia, se agravan en . Estas situaciones no son casuales, sino el resultado de políticas y prácticas. Para muchos, su situación ni siquiera se reconoce, y mucho menos se evalúa y aborda. Es fundamental tenderles la mano y escucharlos para avanzar. (UNSDG, 2020)
Salud y bienestar	La salud mental es un estado de bienestar en el que una persona desarrolla plenamente sus capacidades, puede hacer frente a las situaciones de estrés habituales de la vida, trabajar de forma productiva y contribuir a su comunidad. Es fundamental para nuestra capacidad colectiva e individual como seres humanos de pensar, sentir, interactuar, ganarnos la vida y disfrutar de ella. Por ello, la promoción, la protección y la recuperación de la salud mental constituyen una preocupación vital para las personas, las comunidades y las sociedades de todo el mundo. (OMS, s.f.)
Resiliencia	La capacidad de un sistema, una comunidad o una sociedad expuesta a amenazas para resistir, absorber, adaptarse, transformarse y recuperarse de sus efectos de manera oportuna y eficiente, incluso mediante la preservación y restauración de sus estructuras y funciones básicas esenciales a través de la gestión del riesgo. (UNDRR, 2017)
Defensa de causas para el cambio	La defensa de causas consiste en hacer oír tu voz de forma activa para influir en decisiones, políticas, actitudes o comportamientos con el fin de lograr un cambio social, ambiental o político deseado, ya sea de manera individual o colectiva, para transformar las dinámicas de poder.

Challenge Cards:

European Green Deal Focus Areas	Glossary
Clima	

Eres un estudiante de secundaria. En las redes sociales te encuentras con contenidos que afirman que el cambio climático es un bulo, y algunos políticos y famosos populares lo confirman. Te preocupa el tema de la alfabetización mediática y quieres hacer algo al respecto.	La alfabetización mediática es la capacidad de acceder, analizar, evaluar, crear y actuar utilizando todas las formas de comunicación. Permite a las personas convertirse en pensadores y creadores críticos, comunicadores eficaces y ciudadanos activos. (namle.org)
Sois un grupo de estudiantes universitarios. Sabéis que la producción de carne de vacuno tiene un impacto extremadamente negativo en el clima. No obstante, también sois conscientes de que, desde el punto de vista cultural, cambiar los hábitos alimenticios supone un reto, incluso para vosotros mismos. Aun así, queréis generar un impacto positivo. ¿Cuál es vuestra estrategia?	El cambio climático se refiere a las variaciones a largo plazo de las temperaturas y los patrones meteorológicos. Dichas variaciones pueden ser de origen natural. Sin embargo, desde el siglo XIX, las actividades humanas han sido el principal factor impulsor del cambio climático, debido principalmente a la quema de combustibles fósiles como el carbón, el petróleo y el gas. (ONU, s. f.)
Medio ambiente y océanos	
Sois alumnos de secundaria. Habéis oído hablar de los jardines de biodiversidad, que albergan muchas formas de vida y les permiten convivir en armonía. Os encanta esta idea y estáis muy ilusionados con ella. Queréis crear uno en vuestro colegio y dar a conocer este concepto a todo el mundo. ¿Cuál es vuestro plan?	La biodiversidad hace referencia a la variedad de toda la vida en la Tierra, que abarca la diversidad genética, de especies y de ecosistemas, y es fundamental para la supervivencia humana y la salud del planeta. Los sistemas con biodiversidad son, además, más resilientes ante los cambios repentinos.
Eres estudiante de biología. Has visto el documental «Océanos» y has aprendido cómo la pesca de arrastre destruye todo el fondo marino y, con él, los ecosistemas. Quieres generar un impacto para contribuir a poner fin a esta práctica. ¿Cuál es tu estrategia?	La pesca de arrastre es una práctica habitual.
Transporte	
Eres padre o madre y tienes un hijo de 13 años. Vives en una gran ciudad y el trayecto diario al trabajo es estresante y os lleva mucho tiempo tanto a ti como a tu hijo. Observas que otras personas sufren los mismos problemas: el tráfico es intenso, el aire está contaminado y hay demasiados coches. Quieres movilizar a la gente de tu entorno para encontrar una solución a esto. ¿Cuál sería tu enfoque?	
Trabajas en una empresa internacional. Sabes que los viajes en avión son muy perjudiciales para el medio ambiente, pero observas que dentro de la empresa se realizan muchos vuelos	

de negocios, incluido tú. Quieres cambiar esta situación, ¿cuál es tu estrategia?	
Investigación e innovación	
Tienes 13 años. Descubres que desarrollar nuevos medicamentos puede llevar muchos años y costar miles de millones, por lo que la mayoría de las empresas solo se centran en los que generan grandes beneficios. Esto significa que las enfermedades que afectan principalmente a las personas pobres suelen ser ignoradas. ¿Qué crees que puedes hacer, incluso siendo joven, para crear conciencia sobre las enfermedades olvidadas? Quizás informarte sobre ellas, compartir historias o apoyar a grupos que promueven una investigación más justa. Puede parecer insignificante, pero cada vez que hablas del tema, contribuyes a presionar al sistema para que se preocupe por algo más que el dinero.	
Tienes 14 años. Descubres que muchos inventos que usamos hoy, como internet, el GPS o incluso las pantallas táctiles, se crearon inicialmente con fondos públicos de universidades o gobiernos. Sin embargo, posteriormente, las empresas privadas obtienen enormes beneficios, mientras que la gente común no siempre se beneficia tanto. ¿Qué crees que puedes hacer para asegurar que los inventos beneficien a todos? Quizás puedas aprender a usar herramientas gratuitas y de código abierto, compartir conocimientos con tus amigos o unirse a proyectos que promuevan la tecnología para el bien común. Puede parecer insignificante, pero cuanto más gente exija un acceso abierto y justo, más difícil será para las empresas mantener los descubrimientos en secreto.	
Nueva Bauhaus Europea	
Trabajas en una organización o colectivo ciudadano dedicado al diseño de nuevos espacios en la ciudad. Ves que muchas personas están preocupadas por la pérdida de biodiversidad, pero no saben qué pueden hacer en su día a día para generar un impacto positivo. Quieres desarrollar un proyecto para abordar este problema. ¿Cuál sería tu enfoque?	
Energía	
Tienes 12 años. Te enteras de que la energía que utilizamos para producir todo lo que usamos a diario suele generarse de una forma que es muy perjudicial para el medio ambiente y la salud. Además, descubres que existen fuentes de energía limpias y renovables, como la solar, la eólica y la térmica. Sin embargo, no entiendes por qué seguimos insistiendo en los métodos perjudiciales. Quieres plantear esta cuestión, informarte al respecto y darla a	

conocer también a los demás. ¿Cuál es tu estrategia?	
Tienes 15 años. Descubres que la mayor parte del consumo de energía no proviene realmente de las casas o las escuelas, sino de las enormes fábricas que producen acero, cemento y productos químicos. Estas industrias queman cantidades enormes de carbón, petróleo y gas, hasta tal punto que, aunque todos los hogares ahorraran energía, eso no resolvería por sí solo todo el problema. ¿Qué crees que puedes hacer como consumidor para reducir el impacto de estas industrias? Puede parecer que eres demasiado insignificante para cambiar algo, pero ten en cuenta que estas fábricas funcionan mientras sean rentables y cuanto más rentable sea su actividad, más producen.	
Agricultura	
Te apetece algo dulce, pero acabas de enterarte de que la industria del cacao puede ser injusta con los agricultores y trabajadores, y que daña la biodiversidad. Quieres tomar mejores decisiones al elegir tus aperitivos y estás pensando en cómo difundir esta idea dentro de tus posibilidades. ¿Qué harías?	
Acabas de empezar la universidad. Sabes que gran parte de la investigación agrícola se centra en aumentar la producción, incluso si eso implica usar más productos químicos que contaminan el suelo y el agua, y dañan la biodiversidad. Sin embargo, los pequeños agricultores, que se preocupan por el suelo y la naturaleza, a menudo no reciben apoyo para la investigación, aunque sus ideas podrían ser mejores para el planeta. ¿Qué crees que puedes hacer como persona que come todos los días?	
Industria	
Tienes un montón de aparatos electrónicos antiguos en casa que ya no usas, como teléfonos, portátiles y cargadores... Algunos ya no funcionan, otros sí, pero están viejos. Como ingeniero ambiental, sabes que la extracción de materias primas de las minas consume muchísimos recursos y que la electrónica utiliza muchos minerales valiosos. Para evitar una mayor extracción, quieres contribuir con tus propios aparatos y estás pensando en cómo difundir esta idea. ¿Qué harías?	

Tarjetas de evento:

Apagón energético

Una parte importante de la red eléctrica falla, dejando a millones de personas sin electricidad durante varios días.

Los hospitales y los servicios de emergencia tienen dificultades para funcionar, pero las comunidades se unen y comparten recursos, mientras crece el interés por las microrredes de energías renovables y la energía solar doméstica.

N:2 S:-4 E:-4

Migración climática

El aumento del nivel del mar y los fenómenos meteorológicos extremos obligan a millones de personas a abandonar sus hogares.

Las regiones de acogida se enfrentan a problemas de vivienda y empleo, pero el nuevo intercambio cultural enriquece a las comunidades y fomenta el debate sobre la responsabilidad global.

N:-2 S:-1 E:-4

Fallo en la cadena de suministro

Una crisis global interrumpe las rutas marítimas y el comercio.

Los estantes de los supermercados se vacían en algunas regiones, mientras que los productores locales cobran mayor importancia.

Las comunidades replantean su dependencia de las cadenas de suministro globales.

N:+2 S:-1 E:-2

Conflictos por recursos

La competencia por minerales esenciales para las energías renovables (como el litio y el cobalto) genera conflictos, a menudo en los países del Sur Global. Mientras los proyectos de energías renovables se expanden por todo el mundo, las comunidades locales se enfrentan a desplazamientos, protestas y demandas de un comercio justo.

N:+1 S:-5 E:+2

Promesas rotas

Los países ricos prometen miles de millones para financiar la lucha contra el cambio climático, pero sus aportaciones son mínimas.

Las regiones vulnerables sufren inundaciones, sequías y hambruna sin recibir apoyo.

La presión de los jóvenes, las ONG y los líderes del Sur Global aumenta para que se rindan cuentas.

N:-2 S:-4 E:-2

Transición justa

Con el declive de las industrias de combustibles fósiles, se pierden millones de empleos en todo el mundo. Sin planificación, la desigualdad aumenta.

A pesar de ello, algunas regiones recapacitan a sus trabajadores para las energías renovables, la agroecología y las economías del cuidado, demostrando que otro futuro es posible.

N:+3 S:-2 E:-4

Pérdida cultural

El aumento del nivel del mar engulle pueblos costeros y tierras ancestrales.

Las tradiciones, las lenguas y las identidades culturales se ven amenazadas, pero las comunidades desplazadas encuentran nuevas maneras de mantener viva su herencia y compartirla con los demás.

N:-2 S:-4 E:0

Tarjetas de números:

	Naturaleza	Sociedad	Economía	SUM
Tarjeta 1	-2	2	-2	-2
	2	-2	-2	-2
Tarjeta 2	-2	2	-1	-1
	-2	1	0	-1
Tarjeta 3	-2	2	0	0
	2	0	-2	0
Tarjeta 4	-2	0	1	-1
	-2	-1	2	-1
Tarjeta 5	-2	2	1	1
	-2	1	2	1
Tarjeta 6	-2	0	2	0
	-1	2	-1	0
Tarjeta 7	-2	2	2	2
	-1	2	1	2
Tarjeta 8	-1	2	-2	-1
	-1	1	-1	-1
Tarjeta 9	-1	0	-1	-2
	-1	-1	0	-2
Tarjeta 10	-1	1	0	0
	-1	0	1	0

Tarjeta 11	-1	-2	1	-2
	0	-1	-1	-2
Tarjeta 12	-1	-2	2	-1
	0	1	-2	-1
Tarjeta 13	-1	-1	2	0
	0	2	-2	0
Tarjeta 14	-1	0	2	1
	0	2	-1	1
Tarjeta 15	-1	2	2	3
	0	2	1	3
Tarjeta 16	0	0	-2	-2
	0	-2	0	-2
Tarjeta 17	0	0	-1	-1
	0	-1	0	-1
Tarjeta 18	0	1	-1	0
	0	-1	1	0
Tarjeta 19	2	-2	0	0
	0	-2	2	0
Tarjeta 20	0	1	0	1
	0	0	1	1
Tarjeta 21	0	-2	1	-1
	1	0	-2	-1

Tarjeta 22	0	-1	2	1
	1	2	-2	1
Tarjeta 23	0	1	2	3
	1	2	0	3
Tarjeta 24	1	-1	-2	-2
	1	-2	-1	-2
Tarjeta 25	1	1	-2	0
	-1	0	1	0
Tarjeta 26	1	-1	-1	-1
	-1	-2	2	-1
Tarjeta 27	1	1	-1	1
	-1	2	0	1
Tarjeta 28	1	2	-1	2
	1	1	0	2
Tarjeta 29	1	-1	1	1
	1	-2	2	1
Tarjeta 30	1	0	1	2
	1	-1	2	2
Tarjeta 31	2	-1	-2	-1
	2	-2	-1	-1
Tarjeta 32	2	0	-2	0
	2	-1	-1	0

Tarjeta 33	2	1	-2	1
	2	0	-1	1
Tarjeta 34	2	2	-2	2
	2	1	-1	2
Tarjeta 35	2	2	-1	3
	2	1	0	3
Tarjeta 36	2	-1	0	1
	2	-2	1	1

¿Te ha gustado el juego? ¡Déjanos tu opinión!

Esperamos que este juego te haya animado a reflexionar, debatir y actuar de forma más sostenible. Tu experiencia y tus ideas son importantes: nos ayudan a mejorar el juego y a crear herramientas de aprendizaje aún mejores para los jóvenes y las comunidades de toda Europa.

Por favor, dedica un momento a compartir tus opiniones: qué es lo que más te ha gustado, qué se podría mejorar y qué has aprendido. Tus comentarios contribuyen a la misión de Youth Green Compass de capacitar a los jóvenes para que tomen decisiones conscientes y responsables en favor de un futuro más verde.

Gracias por participar, reflexionar y formar parte de un cambio positivo. Juntos podemos avanzar hacia un mundo más sostenible. 🌍💚

Déjanos tu opinión escaneando el código QR que aparece a continuación:



YOUTH green COMPASS