

¡CONSUME MEJOR!

CAMA DE KONGUELO



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION



Co-funded by
the European Union



The Game was edited in the frame of the Erasmus+ Partnership Concious Consumption - 2021-1-DE02-KA220-ADU-000033718

Editors: Martin Barthel

Authors: Volker Ludwig, Kamila Franz, Andrea D' Andrea, Diana Croce, Berta Tudoras, Veronica Capozzolo, Maisa Katanen, Max Ludiwg, Małgorzata Małochleb, MArcin Wojcik, Martin Barthel,

Partnership:

Comparative Research Network e.V. (Germany)

Ludwig Intelligent Projects GmbH (Germany)

Euro-Net (Italy),

Erasmus Learning Academy (Italy)

Fundacja Otwarty Plan (Poland)

XAMK, South-Eastern University of Applied Sciences (Finland)

BLUE ROOM INNOVATION SL (Spain)

Visual elements: Andrea D' Andrea

Website:

<https://consciousconsumption.eu/>

Contact Address:

Comparative Research Network e.V.
www.crnonline.de

central@comparative-research.net

Müllerstraße 70B

13349 Berlin, Germany

Last update: 25th of August 2024

Disclaimer

The publication was edited and published in the frame of the Erasmus+ Strategic Partnership Concious Consumptions. Erasmus Plus is financed by the European Union. The European Commission support to produce this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

The external links in the ebook are being provided as a convenience and for informational purposes only; they do not constitute an endorsement or an approval by the project partners of any of the products, services or opinions of the corporation or organization or individual.

The project team bears no responsibility for the accuracy, legality, or content of the external site or for that of subsequent links. Contact the external site for answers to questions regarding its content.

Images displayed in this booklet are the property of their respective photographers or creators.



Open Educational Resources



EPALE



Juego de Co.Co.

Meta del Juego

En el Juego de Co.Co., los jugadores colaboran para lograr objetivos relacionados con el consumo consciente, intentando utilizar la menor cantidad de recursos (MONEDAS y ENERGÍA) para completar los objetivos asignados.

Componentes del Juego

Tarjetas de Personajes: Al inicio del juego, cada jugador recibe una tarjeta de personaje que representa a un amigo o ayudante con características y habilidades específicas. Estas habilidades influyen en el valor de los recursos necesarios para completar los objetivos. La tarjeta de personaje solo puede usarse una vez durante el juego.

Tarjetas de Recursos: Las tarjetas de recursos representan varios tipos de recursos que los jugadores pueden usar durante el juego, y se dividen en las siguientes categorías:

- Ropa
- Comida
- Muebles
- Energía

Tarjetas de Objetivos : Las tarjetas de objetivos definen los objetivos que los jugadores deben completar, lo que implica opciones para reducir el uso de recursos.

Hoja de Puntuación: Una hoja para registrar la puntuación de los jugadores.

Configuración del juego

Antes de comenzar el juego:

- Proporciona a cada jugador una hoja de puntuación.
- Divide las cartas en 3 mazos según su tipo ('Personaje' con dorso gris, 'Recurso' con dorso azul y 'Objetivo' con dorso azul claro).
- Baraja los mazos por separado.
- Cada jugador, empezando por el más joven y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, toma:

1 tarjeta desde el mazo de personajes

1 tarjeta desde el mazo de objetivos

3 cartas desde el mazo de recursos

Después de que cada jugador tenga sus cartas:

- Retira el mazo de tarjetas de Personajes de la mesa (posiblemente colocándolo en la caja del juego).
- Baraja juntas las tarjetas de Recursos y Objetivos y coloca el nuevo mazo boca abajo en el centro de la mesa.
- Comienza a jugar.

Cómo jugar

En cada turno, el jugador debe sacar una tarjeta del mazo. El juego termina cuando se agota el mazo.

Nota: Los jugadores no pueden tener más de 7 tarjetas en la mano; de lo contrario, deben descartar una. Las tarjetas descartadas se colocan al final del mazo.

Después de sacar una carta, el jugador debe realizar una (¡y sólo una!) de las siguientes acciones:

- **Descartar una tarjeta:** Colócala al final del mazo.
- **Intercambiar una tarjeta con otro jugador:** Intercambia una tarjeta para ayudarse mutuamente a completar objetivos.
- **Jugar tarjetas de recursos para completar un objetivo:** Utiliza los valores de MONEDAS y ENERGÍA de las tarjetas de recursos para igualar los valores de MONEDAS y ENERGÍA en la tarjeta de objetivo.
Cuando completes un objetivo, coloca la tarjeta de objetivo, las tarjetas de recursos relacionadas y, si se usó, la tarjeta de personaje boca arriba sobre la mesa.
- **Jugar tarjetas de personajes:** Utiliza las habilidades especiales de los personajes para influir en el juego.

Nota: El jugador puede realizar solo una de estas acciones por turno. Por ejemplo, si intercambias una tarjeta con otro jugador, debes esperar hasta el próximo turno para completar un objetivo.

Contenidos de Realidad Aumentada (AR)

Durante el turno, puedes acceder siempre a los contenidos de Realidad Aumentada de las tarjetas de Recursos utilizando la aplicación. Esta función te permite aprender más sobre los temas de las tarjetas y obtener bonificaciones en su valor. Los valores de MONEDAS y ENERGÍA en la vista AR serán mayores que los impresos en las tarjetas. Utiliza estos nuevos valores en el cálculo de la puntuación.

Colaboración

Los jugadores colaboran discutiendo estrategias para completar objetivos con el menor impacto posible.

NOTA: Para completar un objetivo, solo puedes usar tarjetas de recursos de la misma categoría.

Fin del juego

El juego termina cuando se agota el mazo, pero los jugadores pueden completar sus turnos para aprovechar al máximo las cartas restantes. Al final del juego, los jugadores calculan la puntuación total en función de los puntos obtenidos de las cartas de Personaje y de los Objetivos completados, restando el valor de las cartas de Recursos utilizadas. Una puntuación más alta representa un consumo más consciente.

Puntuación

El sistema de puntuación recompensa a los jugadores que completan objetivos con el mínimo consumo de recursos (MONEDAS y ENERGÍA) y promueve el consumo consciente.

- **Puntuación de Objetivos:** Cada objetivo tiene un valor inicial de MONEDAS y ENERGÍA que representa su dificultad y una recompensa en PUNTOS. Los jugadores ganan puntos completando objetivos, con el objetivo de usar menos recursos ya que todos los recursos utilizados se restarán de la puntuación final.
- **Puntuación de Recursos:** Las tarjetas de recursos tienen un valor en MONEDAS y ENERGÍA que representan los recursos utilizados para alcanzar un objetivo. Estos valores se restan de los PUNTOS totales.
- **Puntuación de Personajes:** Cada tarjeta de personaje tiene un valor en PUNTOS que se añade a los PUNTOS totales cuando la tarjeta se utiliza para completar un objetivo.

Ejemplo:

La tarjeta de objetivo requiere 3 MONEDAS y 5 ENERGÍA y da 35 puntos.

- Utilizas 2 tarjetas de recursos con los siguientes valores:
 - 1ª carta: 2 MONEDAS y 2 ENERGÍA
 - 2da carta: 2 MONEDAS y 3 ENERGÍA

Cálculo de la puntuación final:

- Objetivo = 35 puntos
- Recursos utilizados = 4 MONEDAS y 5 ENERGÍA
- 35 Puntos - (4 MONEDAS + 5 ENERGÍA)
- Puntuación total = 35 - 9 = 26

NOTA: Si utilizaste la función de Realidad Aumentada (AR) para cambiar el valor de tus tarjetas, la puntuación final debe calcularse utilizando el nuevo valor de la aplicación.

Cómo ganar

El Juego de Co.Co es un juego colaborativo que busca involucrar a los jugadores en un proceso común para alcanzar objetivos con el mínimo desperdicio. Sin embargo, es posible elegir, dentro del equipo, al Consumidor Más Consciente, aquel que haya obtenido la puntuación más alta entre todos. También es posible organizar sesiones de juego en varios equipos en diferentes mesas; en este caso, la mesa con la puntuación más alta, resultante de la suma de las puntuaciones de los jugadores individuales, podrá ser declarada ganadora.

Meta del Juego

En el Juego de Co.Co., los jugadores colaboran para conseguir objetivos relacionados con el consumo consciente, intentando utilizar la menor cantidad de recursos (MONEDAS y ENERGÍA) para completar los objetivos asignados.

Componentes del Juego

Tarjetas de Personajes: Al inicio del juego, cada jugador recibe una tarjeta de personaje que representa a un amigo o ayudante con características y habilidades específicas. Estas habilidades influyen en el valor de los recursos necesarios para completar sus objetivos. La tarjeta de personaje sólo puede utilizarse una vez durante el juego.

Tarjetas de Recursos: Las tarjetas de recursos representan varios tipos de recursos que los jugadores pueden utilizar durante el juego, y se dividen en las siguientes categorías:

- Ropa
- Comida
- Muebles
- Energía

Tarjetas de Objetivos: Las tarjetas de objetivos definen los objetivos que los jugadores deben alcanzar, involucrando decisiones para reducir el uso de recursos.

Hoja de Puntuación: Una hoja para registrar la puntuación de los jugadores.

Configuración del juego

Antes de empezar el juego:

- Proporciona a cada jugador una hoja de puntuación.
- Divide las cartas en 3 mazos según el tipo
- (Personaje con dorso gris, Recurso con dorso azul y Objetivo con dorso azul claro).
- Mezcla los mazos por separado.
- Cada jugador, empezando por el más joven y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, toma:
 - o **1 tarjeta** desde el mazo de personajes
 - o **1 tarjeta** desde el mazo de objetivos
 - o **3 cartas** desde el mazo de recursos

Después de que cada jugador tenga sus cartas:

- Retira el mazo de tarjetas de Personajes de la mesa (posiblemente colocándolo en la caja del juego).
- Pelea juntas las tarjetas de Recursos y Objetivos y coloca el nuevo mazo boca abajo en el centro de la mesa.
- Empieza a jugar.

Cómo jugar

En cada turno, el jugador debe sacar una tarjeta del mazo. El juego termina cuando se agota el mazo.

Nota: Los jugadores no pueden tener más de 7 tarjetas en la mano; en caso contrario, deben descartar una. Las tarjetas descartadas se colocan al final del mazo.

Después de sacar una carta, el jugador debe realizar una (¡y sólo una!) de las siguientes acciones:

- **Descartar una tarjeta:** Colócala al final del mazo.
- Intercambiar una tarjeta con otro jugador: Intercambia una tarjeta para ayudarse mutuamente a completar objetivos.
- **Jugar tarjetas de recursos para completar un objetivo:** Use los valores de MONEDAS y ENERGÍA de las tarjetas de recursos para igualar los valores de MONEDAS y ENERGÍA en la tarjeta de objetivo.
- Cuando completes un objetivo, coloca la tarjeta de objetivo, las tarjetas de recursos relacionadas y, si se utilizó, la tarjeta de personaje boca arriba sobre la mesa.
- **Jugar tarjetas de personajes:** Use las habilidades especiales de los personajes para influir en el juego.

Nota: El jugador sólo puede realizar una de estas acciones por turno. Por ejemplo, si intercambias una tarjeta con otro jugador, debes esperar hasta el próximo turno para completar un objetivo.

Contenidos de Realidad Aumentada (AR)

Durante tu turno, siempre puedes acceder a los contenidos de Realidad Aumentada (AR) de las tarjetas de Recursos utilizando la aplicación. Esta función le permite aprender más sobre los temas de las tarjetas y obtener bonificaciones en su valor. Los valores de MONEDAS y ENERGÍA en la vista AR serán mayores que los impresos en las tarjetas. Use estos nuevos valores en el cálculo de la puntuación.

Colaboración

Los jugadores colaboran discutiendo estrategias para completar objetivos con el menor impacto posible.

NOTA: Para completar un objetivo, sólo puedes utilizar tarjetas de recursos de la misma categoría.

Fin del juego

El juego termina cuando se agota el mazo, pero los jugadores pueden completar sus turnos para aprovechar al máximo las cartas restantes. Al final del juego, los jugadores calculan la puntuación total en función de los puntos obtenidos de las cartas de Personaje y de los Objetivos completados, restando el valor de las cartas de Recursos utilizadas. Una puntuación mayor representa un consumo más consciente.



higo. 1



higo. 2



higo. 3

Puntuación

El sistema de puntuación recompensa a los jugadores que completan objetivos con el mínimo consumo de recursos (MONEDAS y ENERGÍA) y promueve el consumo consciente.

- **Puntuación de Objetivos:** Cada objetivo tiene un valor inicial de MONEDAS y ENERGÍA que representa su dificultad y una recompensa a PUNTOS. Los jugadores ganan puntos completando objetivos, con el objetivo de utilizar menos recursos ya que todos los recursos utilizados se restarán de la puntuación final.
- **Puntuación de Recursos:** Las tarjetas de recursos tienen un valor en MONEDAS y ENERGÍA que representan los recursos utilizados para alcanzar un objetivo. Estos valores se restan de los PUNTOS totales.
- **Puntuación de Personajes:** Cada tarjeta de personaje tiene un valor en PUNTOS que se añade a los PUNTOS totales cuando la tarjeta se utiliza para completar un objetivo.

Tarjetas de Personaje (fig.1): Al comienzo del juego, cada jugador tiene una tarjeta de personaje que representa a un amigo o ayudante con características y habilidades especiales. Estas habilidades influyen en el valor de los recursos necesarios para conseguir los objetivos. La tarjeta de personaje sólo puede utilizarse una vez durante el juego.

Ejemplo:

La tarjeta objetivo requiere 7 de MONEDAS y 5 de ENERGÍA, y da 35 PUNTOS.

- Reduce el coste en MONEDAS utilizando una Tarjeta de Personaje (fig. 4a)
- **Utilizas 2 tarjetas de Recurso** con los siguientes valores (fig. 4b):
 - o **1a tarjeta: 2 MONEDAS y 3 ENERGÍA (fig. 4c)**
 - o **2a tarjeta: 2 MONEDAS y 3 ENERGÍA (fig. 4d)**

fig. 4a: **ARTESANOS LOCALES** (SOFIA). Elige una tienda de ropa que apoye a los artesanos locales. Coste: 35 MONEDAS, 4 ENERGÍA. Recompensa: 20 PUNTOS.

fig. 4b: **GUIAS DE CUIDADO DE TELAS**. Los objetivos de "Comerciantes de moda" relacionados con ROPA requieren -2 MONEDAS. Coste: 2 MONEDAS, 3 ENERGÍA. Recompensa: 3 PUNTOS.

fig. 4c: **MÁQUINA DE COSER**. Coste: 3 MONEDAS, 2 ENERGÍA. Recompensa: 2 PUNTOS.

Cálculo de la puntuación final: (hoja de puntuación fig. 5):

- Objetivo = 35 puntos
- Recursos utilizados = 4 MONEDAS y 5 ENERGÍA
- 35 Puntos - (4 MONEDAS + 5 ENERGÍA)
- Puntuación total = 35 - 9 = 26

NOTA: Si utilizaste la función de Realidad Aumentada (AR) para cambiar el valor de tus tarjetas, la puntuación final debe calcularse utilizando el nuevo valor de la aplicación.

fig. 5

NOMBRE <i>Andrés</i>			
☀️	🌐	🔋	🧵
35 + 20	5	5	45



Cómo ganar

El Juego de Co.Co es un juego colaborativo que busca involucrar a los jugadores en un proceso común para alcanzar objetivos con el mínimo desperdicio. Sin embargo, es posible elegir, dentro del equipo, el Consumidor Más Consciente, aquél que haya obtenido la puntuación más alta entre todos. También es posible organizar sesiones de juego en varios equipos en diferentes mesas; en tal caso, la mesa con la puntuación más alta, resultante de la suma de las puntuaciones de los jugadores individuales, podrá ser declarada ganadora.



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

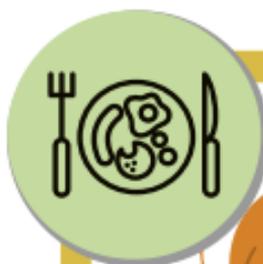
Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea del Programa Erasmus+ bajo el acuerdo de subvención: 2021-1-DE02-KA220-ADU-000033718.

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye un respaldo de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

consciousconsumption.eu



COCO
GAME RULES



VALENTINA

Los objetivos de "Consumo Local" que implican COMIDA requieren -2 de ENERGÍA





COCO



DIEGO

Los objetivos de "Cultivador Urbano" que implican COMIDA requieren -2 de MONEDAS

 **20**

 **-2**



COCO



ALEXIS

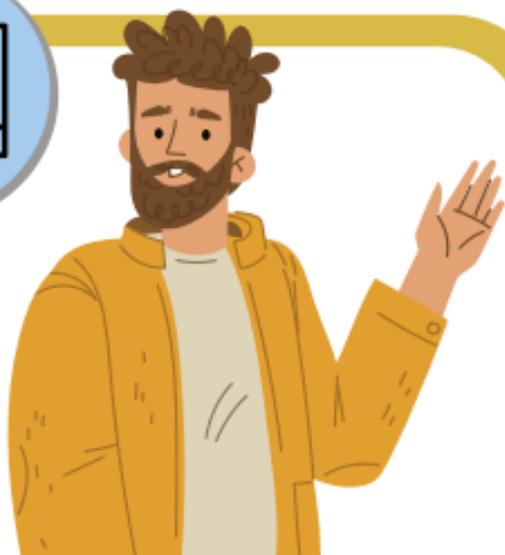
Los objetivos de "Reducción de Residuos" relacionados con MUEBLES requieren -2 de ENERGÍA.

 20

 -2



COCO



NICO

Los objetivos de "Decoración Limpia" relacionados con MUEBLES requieren -2 de MONEDAS.



20



-2



COCO



AMIR

Los objetivos de "Impacto Mínimo" relacionados con ROPA requieren -2 de ENERGÍA.





COCO



SOFÍA

Los objetivos de "Comercio de Moda" relacionados con ROPA requieren -2 de MONEDAS.





COCO



LUCAS

Los objetivos de "Movilidad Sostenible" relacionados con **ENERGÍA** requieren -2 de **ENERGÍA**.





COCO



MARTA

Los objetivos de "Energía Limpia" relacionados con ENERGÍA requieren -2 de MONEDAS.



20



-2



COCO



PRODUCTOS SIN EMBALAJE



2



3



COCO



PRODUCTOS SIN EMBALAJE



2



3



COCO



BEBIDAS EN BOTELLAS REUTILIZABLES



2



4



COCO



SEMILLAS Y MACETAS



3



2



COCO



CEREALES INTEGRALES



2



2



COCO



FRUTAS DE TEMPORADA



3



3



COCO



COMIDAS PLANIFICADAS



4



2



COCO



PESCADO CERTIFICADO



2



2



COCO



PROTEÍNAS VEGETALES



3



3



COCO



LIBRO DE COCINA



2



2



COCO



SNACKS SALUDABLES



2



3



COCO



DISPENSADOR DE AGUA FILTRADA



2



3



COCO



MUEBLES DE SEGUNDA MANO



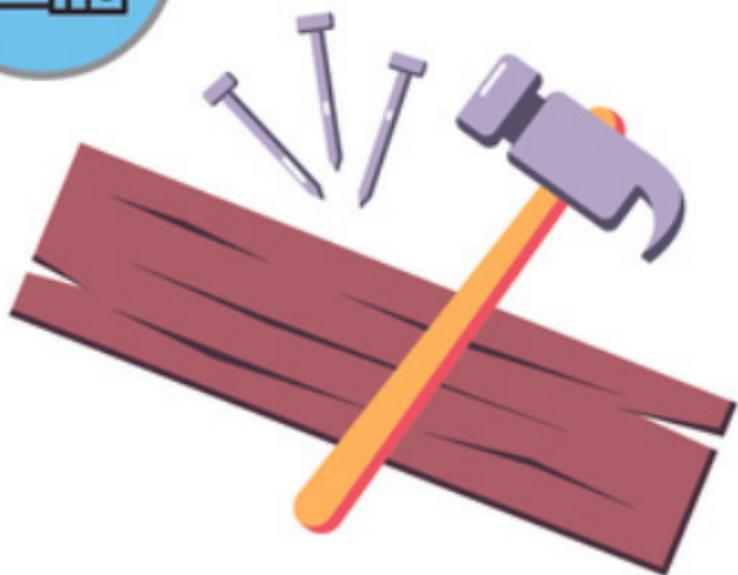
2



3



COCO



MADERA Y CLAVES



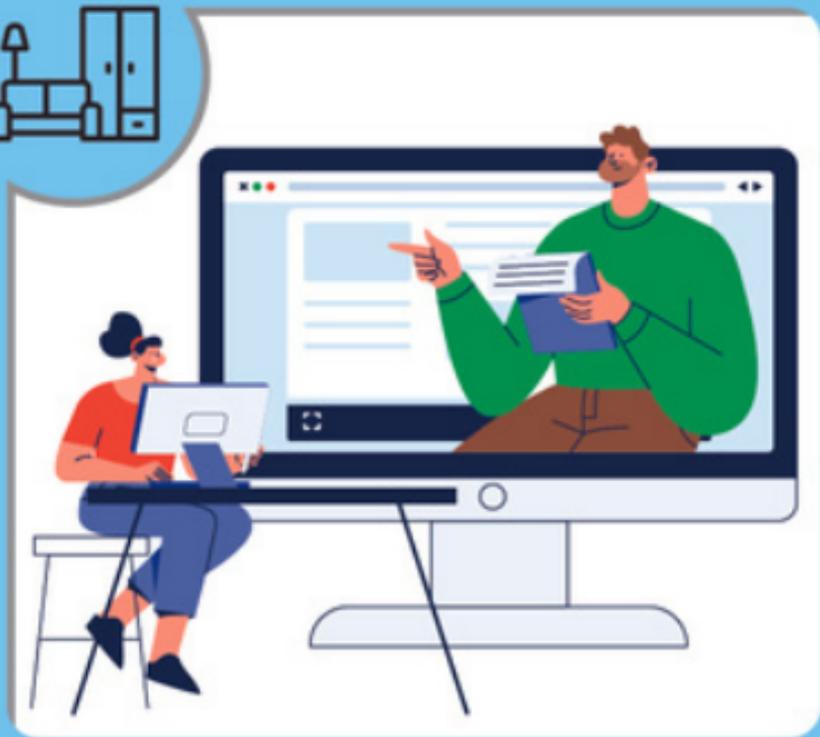
3



2



COCO



TUTORIAL ONLINE



3



2



COCO



ESTANTERÍA VIEJA



3



2



COCO



PINTURA PARA MADERA



3



3



COCO



BAMBÚ



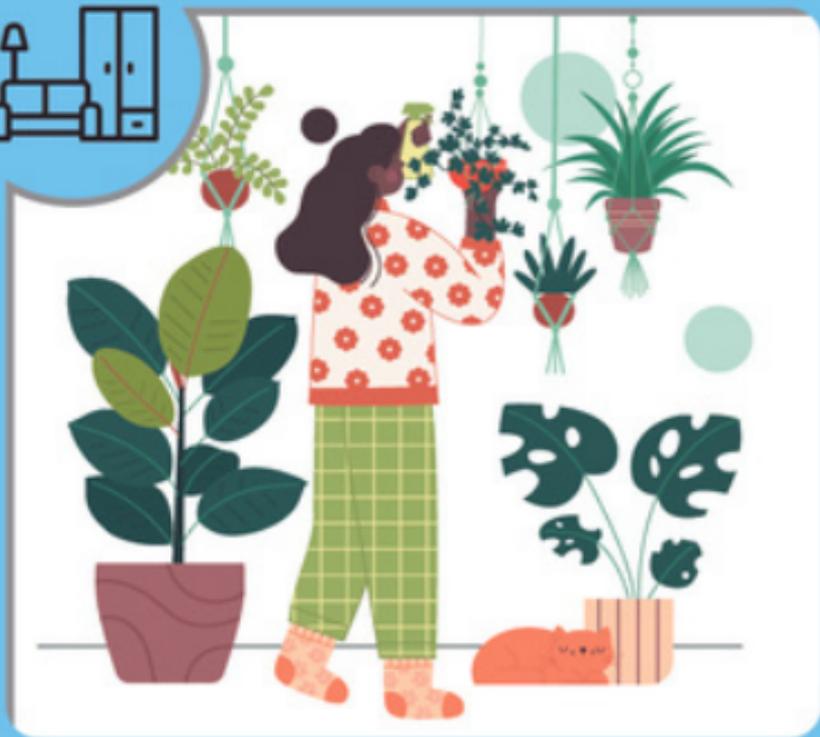
2



3



COCO



PLANTAS DE INTERIOR



3



3



COCO



KIT DE REPARACIÓN DE MUEBLES



3



2



COCO



INICIATIVA DE CANJE DE MUEBLES



2



4



COCO



ALFOMBRAS Y ALFOMBRILLAS DE FIBRA NATURAL



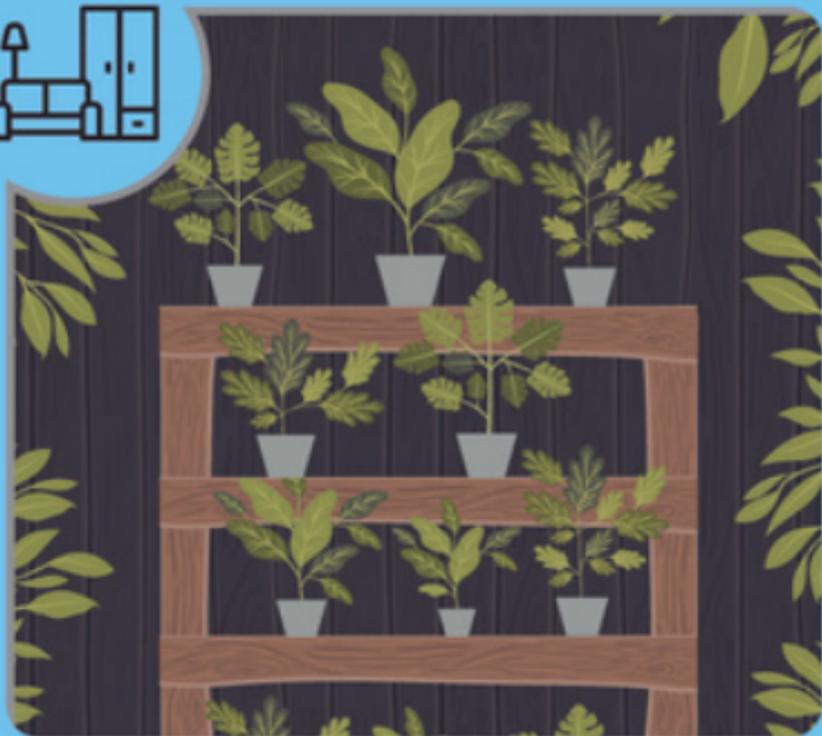
1



3



COCO



PARET VERDA



2



3



COCO



PINTURAS ECOLÓGICAS



2



2



COCO



ROPA USADA



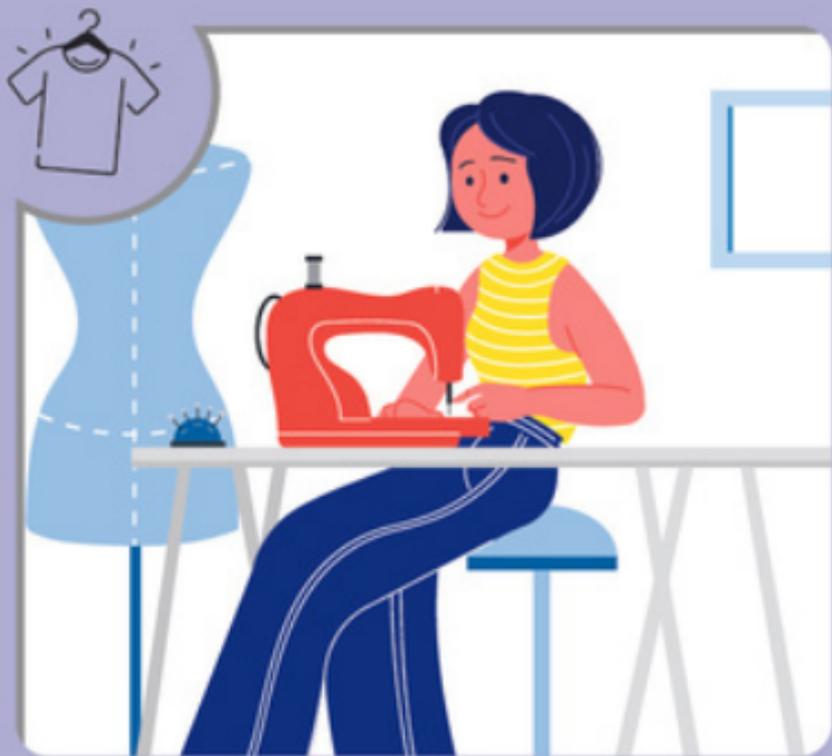
2



3



COCO



MÁQUINA DE COSER



3



2



COCO



CLASES DE TEJER



2



3



COCO



TEJIDOS NATURALES



1



3



COCO



ROPA DURADERA



1



3



COCO



ZAPATILLAS SOSTENIBLES



3



2



COCO



DETERGENTE DE LAVANDERÍA ECOLÓGICO



1



3



COCO



DENIM RECICLADO



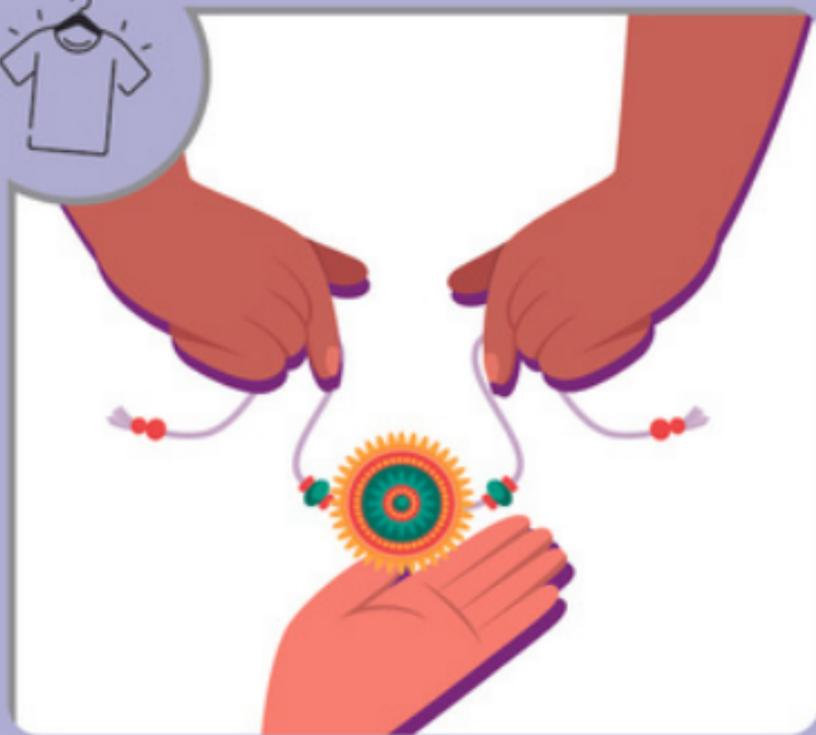
2



3



COCO



JOYERÍA ÉTICA



1



3



COCO



ALQUILER DE ROPA



3



2



COCO



APLICACIÓN DE CAMBIO DE ROPA



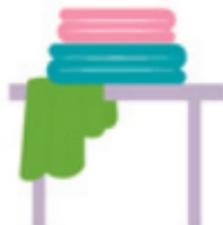
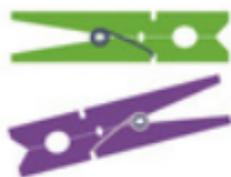
2



2



COCO



GUÍAS DE CUIDADO DEL TEJIDO



2



3



COCO



BICICLETA ELÉCTRICA



1



3



COCO



TRANSPORTE PÚBLICO



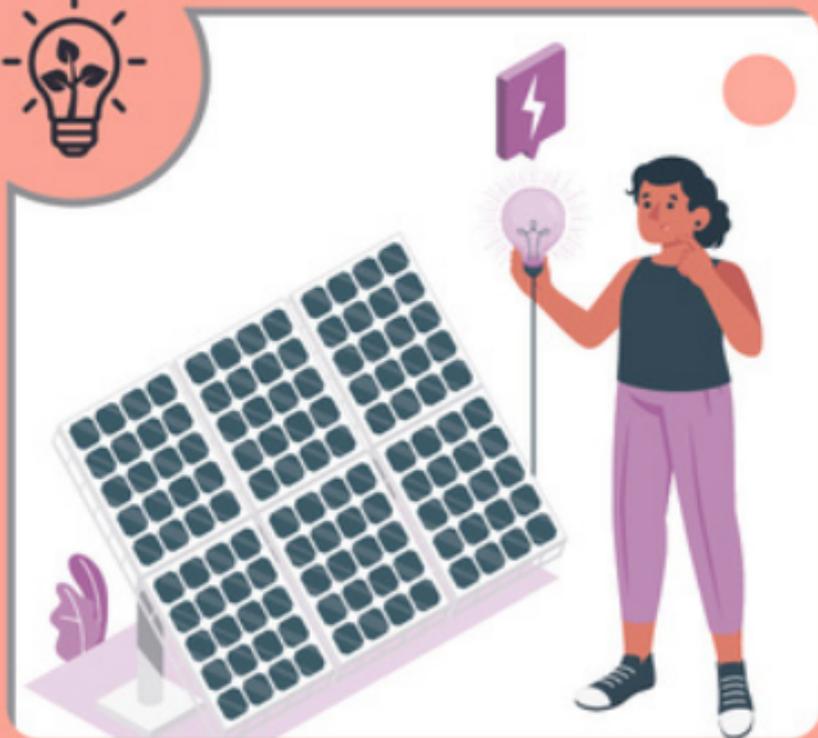
2



2



COCO



PANEL SOLAR



1



4



COCO



MICROONDAS



1



3



COCO



COCHE HÍBRIDO



1



4



COCO



COCHE COMPARTIDO



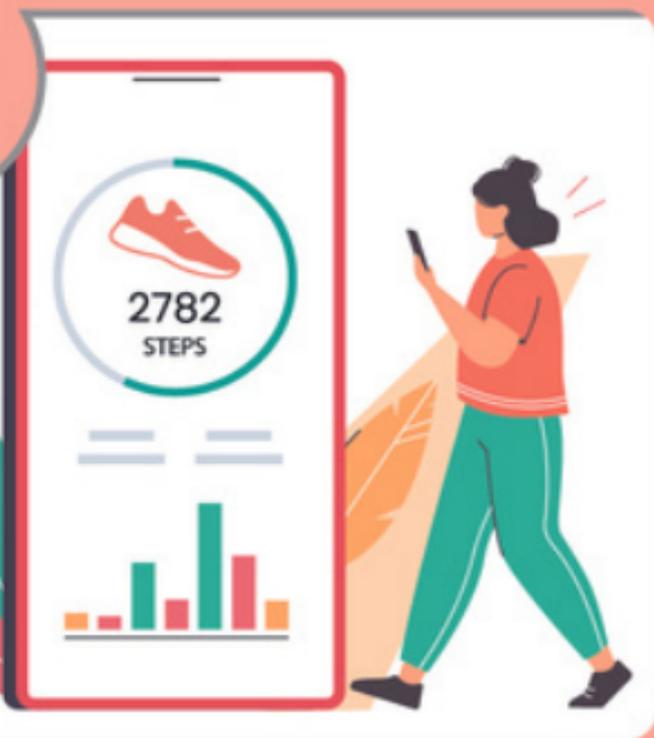
2



3



COCO



CAMINAR



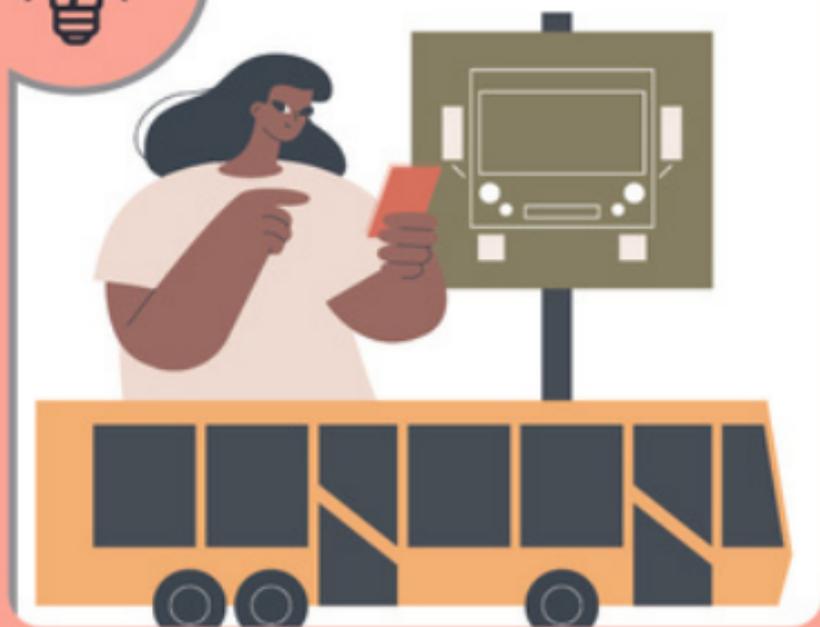
4



4



COCO



ENTRADA/ABONO MENSUAL



2



3



COCO



ELECTRODOMÉSTICOS INTELIGENTES



1



4



COCO



PLANTA DE COMPOSTAJE DOMÉSTICO



2



3



COCO



KIT DE AISLAMIENTO DE VENTANAS



2



3



COCO



CARGADOR SOLAR PORTÁTIL



1



4



COCO



BOTELLAS REUTILIZABLES



Utilice botellas de agua reutilizables en lugar de botellas de plástico



20



7



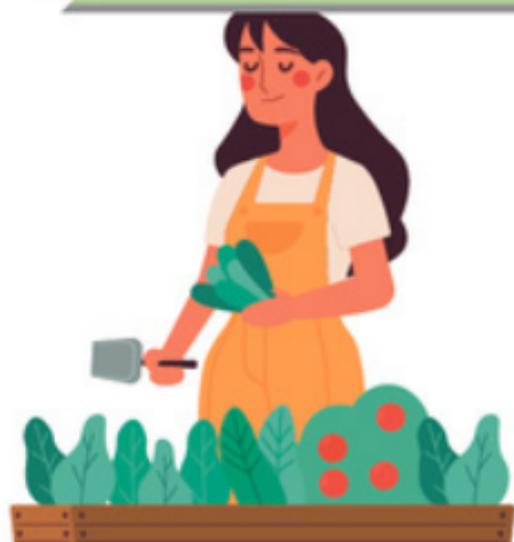
4



COCO



JARDINERÍA DOMÉSTICA



Cultiva verduras en tu
balcón



50



5



7



COCO



RESIDUOS DE COMIDA



Reduce el desperdicio de alimentos en tu vida diaria



35



4



7



COCO



ZUMO DE FRUTAS



Haz tu propio zumo de frutas en lugar de comprar refrescos industriales





COCO



GRUPO DE COMPRAS SOLIDARIAS (GAS)



Participa en un GAS que
fomenta la compra
directa a los productores
locales a precios justos



50



6



6



COCO



DISPENSADOR DE AGUA FILTRADA



Reduce la compra de agua embotellada y el uso de botellas de plástico



35



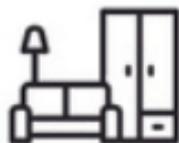
6



5



COCO



MUEBLES DE SEGUNDA MANO



Decora tu nueva
habitación sólo con
muebles de segunda
mano



50



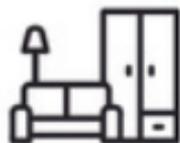
8



5



COCO



LA ARTESANÍA



Construye una estantería
o una mesa de café



50



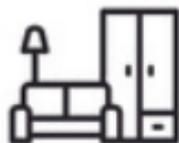
7



6



COCO



PICK UP



Encuentra una empresa que recoge los muebles que quieres donar



35



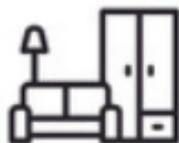
6



6



COCO



RENUEVA TU SOFÁ



Compra una nueva funda para tapizar tu sofá en lugar de comprar un nuevo



20



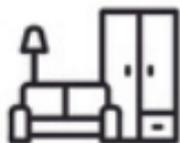
5



5



COCO



TEJIDOS ECOLÓGICOS



Amuebla una habitación de la casa sólo con cortinas y alfombras de tejidos ecológicos y sostenibles



35



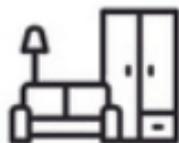
7



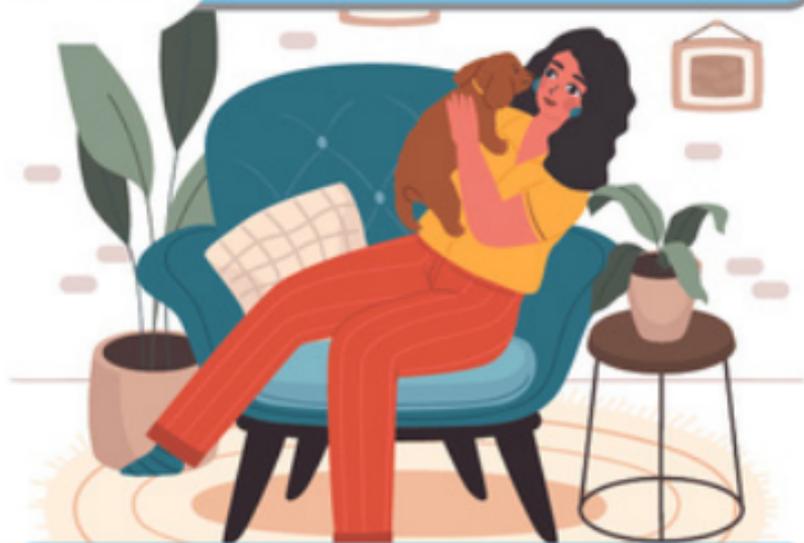
5



COCO



ZONA LIBRE DE PLÁSTICOS



Elimina todos los muebles de plástico y artículos de decoración de una habitación de tu casa



50



8



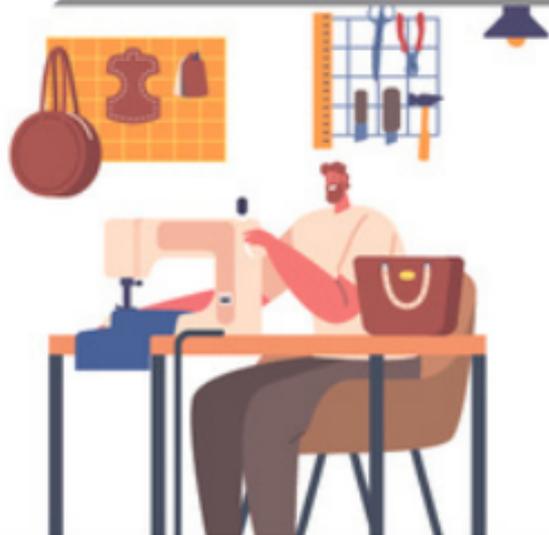
5



COCO



ARTESANOS LOCALES



Elige una tienda de ropa
que apoye a los
artesanos locales



35



7



4



COCO



VESTIDO DE NOVIA



Pide en préstamo un vestido para llevarlo en una boda en lugar de comprar uno nuevo



20



5



6



COCO



RECICLAR UPCYCLE



Reciclar/upcycle una prenda de tu ropa (convertirla en una bolsa, convertir un traje en una falda, etc.)



50



5



7



COCO



SERVICIO DE REPARACIÓN DE CALZADO



Alarga la vida útil de los zapatos en lugar de sustituirlos



20



5



5



COCO



FESTIVAL DE CAMBIO DE ROPA



Organiza un evento para intercambiar ropa y accesorios que promuevan la moda sostenible



50



6



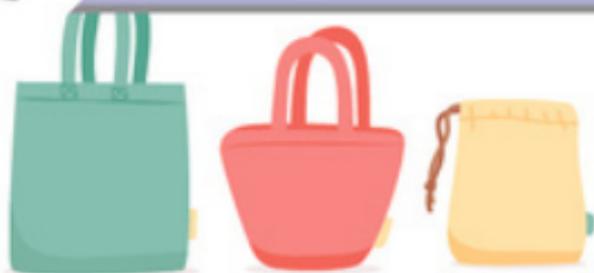
6



COCO



BOLSAS REUTILIZABLES CON ESTILO



Fácil de cambiar de estilo y
promover el uso de
alternativas sostenibles a
las bolsas de plástico



35



4



4



COCO



TREN



Elige viajar en tren
durante las vacaciones
de verano



35



6



5



COCO



BOMBILLA



Cambia tus bombillas
por modelos eficientes
energéticamente



50



7



4



COCO



CALEFACCIÓN DEL HOGAR



Ajusta el termostato a menor temperatura





COCO



PROGRAMA DE REFORESTACIÓN LOCAL



Admite la plantación de
árboles en tu comunidad
o a distancia



35



7



5



COCO



SISTEMAS DE RECOGIDA DE AGUAS PLUVIALES



Para regar plantas o para
otros usos domésticos
no potables



50



7



5



COCO



REDUCCIÓN DE LA HUELLA DE CARBONO



Reduce la huella de carbono de tu hogar en un 10% en tres meses



20



5



4



COCO



COCO



Escanea este código QR
con tu teléfono móvil
para utilizar la aplicación
web CoCo Game y
acceder al contenido de
realidad aumentada (AR).



COCO