

Projecte illes

Motivacions

La gamificació en totes les seves aplicacions respon a una voluntat clara de potenciar la motivació cap a unes accions o comportaments dels jugadors, al mateix temps la gamificació permet orientar els esforços mitjançant les recompenses i feedback que aquesta implica.

El curs 2017/18 es posa en marxa l'avaluació per competències a la ESO. L'avaluació per competències encara que per llei s'ha de fer diferenciada no deixa de ser una avaluació global. Aquest fet no és sinó la punta de l'iceberg d'una tendència marcada a treballar de forma transversal, STEM, treball per projectes en serien exemples més marcats. Així es presenta el projecte illes com un projecte interdisciplinari en el que les diferents assignatures treballaran en un mateix escenari i amb possibilitat de treballar transversalment però sense obligació de fer-ho. El projecte pot servir de paraigües per la transició d'una metodologia més clàssica i diferenciada a una de més transversal.

Per donar sensació de joc és molt important que els jugadors tinguin la sensació de decidir la seva estratègia, això en gamificació de les classes pot entrar en conflicte amb la necessitat de treballar uns continguts (o unes competències) específiques. Una proposta basada en un viatge entre illes en el que la ruta la trien els jugadors facilita aquesta sensació de tria, però que es focalitzi en illes facilita cert control per part del docent.

La paraula innovació en docència està molt estesa: *Innobar*, *Xarxes pel canvi*, *l'Avui és demà*, o el "*Tour docentes inovadores*" en són exemples. Sovint el canvi en els centres educatius troben dificultats de diferent tipus. Aquesta innovació es pot plantejar de dues maneres diferents (i tots els punts mixtos imaginables):

- De dalt a baix: En aquest cas una direcció forta indueix al claustre una forma de treballar, proporcionant les eines i la formació necessària. En els centres públics de nova creació això passa sovint.
- Bassa d'oli: Un grup de docents amb motivació i temps col·laboren en una línia determinada i si tenen èxit embarquen nous docents que s'afegeixen a la línia de treball.

El projecte illes pretén ser una base de treball per aquesta segona opció, així el projecte permet la incorporació de nous docents i fins hi tot permet treballar en diferents cursos alhora.

Així es presenta una proposta didàctica basada en un suposat viatge d'uns emigrants forçosos entre dos continents. Per reeixir en el viatge els jugadors hauran de passar per diferents illes aconseguint els recursos que aquestes els ofereixen. Aconseguir aquests recursos els permetrà seguir viatjant i/o arribar a un nou continent on amb els recursos adequats es podran establir.

Estructura

“El joc de les illes” consisteix en superar diverses etapes d’un viatge per un arxipèlag en un oceà imaginari que ha de conduir els grups d’alumnes (ètnies/civilitzacions/tribus) des del continent de **Godwana** fins al de **Pangea**.

Originalment el joc consistia en elaborar avions cada vegada més complexos i amb majors capacitats a fi de garantir l’èxit en cada etapa (plantejament lligat amb tecnologia, doncs). Avui, el disseny del joc permet que les proves no estiguin cenyides a cap àmbit concret, ni tampoc a cap nivell d’ensenyament particular.

Com es juga

Preparatiu

- **Concretar els participants:** professors, grups-classe i els grups de treball.
- Els grups de treball hauran de tenir **entre 3 i 5 persones**.
- **Preparar l’arxiu de Taules:** vegeu el punt següent, *Tauler de control*. La preparació inclou el bolcat d’informació i també alguns retocs tècnics en les fórmules.
 - Cada professor només lliura punts d’una mena.
 - No importa si diversos professors coincideixen en un mateix grup.
- **Establir indicadors i pistes inicials:** serà indispensable per al joc que els grups, que poden pertànyer a centres diferents, puguin establir canals de comunicació els uns amb els altres. Part de les pistes haurien de fer-se visibles en les pàgines web dels centres involucrats.
- **Publicar un calendari de desplaçaments.** Com a mínim s’ha de passar per una illa de cada nivell (I, II i III, a més del desplaçament final a Pangea). Com que el joc dura un trimestre es preveu que cada tres setmanes hi hagi un salt de nivell planificat.

Mecànica

- Els grups hauran de guanyar punts de joc de quatre elements: **Energia**, **Nutrició**, **Estris** i **Coneixement**. També guanyaran punts de **Viatge**, amb utilitats diferents.
- Els punts de joc representen l’evolució en la tècnica, la cultura o la supervivència dels grups. Sols quan s’assoleix el desenvolupament adequat el grup es pot permetre el desplaçament a una altra illa.
- Si els grups ho desitgen i aconseguixen els recursos adients, podran explorar més illes que les estrictament necessàries a canvi de tresors i beneficis superiors.

- Les formes d'obtenir punts de joc són:
 - A través de les *qualificacions* del professor d'aula. Dues indicacions per al professorat:
 - Cada setmana els grups ha de poder guanyar **almenys 5 punts de l'element que proporioni aquella matèria**.
 - Cal puntuar setmanalment els grups.
 - *Intercanviant excedents* de punts amb altres grups. Només els grups que formen part del mercat d'intercanvi hi tenen dret (cal haver superat almenys una prova, per a entrar-hi).
 - *Descobrint tresors* en noves illes. Explorar illes dins del nivell assolit mentre no arriba el següent salt de nivell reporta premis i beneficis addicionals. Caldrà superar el repte contingut en aquella illa, però. **Els tresors es consideren inesgotables**; no s'acaben pel fet que un grup arribi abans que la resta a certa illa.
 - *Sol·licitant proves cooperatives* (almenys **dos grups, de classes diferents**). Si es posen d'acord, dos o més grups poden demanar que se'ls formuli una prova específica a canvi d'obtenir punts d'un element que necessitin. Aquesta modalitat no requereix moure's de l'illa en què es troben els grups.
- Les formes d'obtenir punts de **Viatge** són:
 - *Participant en intercanvis* (1 punt cada vegada).
 - *Viatjant a més illes del nivell actual* (tants punts com el nivell).
 - *Completant proves cooperatives* (2 o més punts, segons estableixi la valoració de la dificultat de la prova i l'execució).
- Els desplaçaments entre illes tenen uns preus determinats en punts de joc (vegeu la taula de Costos). Canviar d'illa requereix pagar el cost del viatge fins a la següent. D'entrada els grups sols coneixeran una orientació general dels costos:

Origen	Destí	Preu	Suma màxima
Godwana	Nivell I	Entre 0 i 1 recursos de cada tipus	3
Nivell I	Nivell II	Entre 0 i 3 recursos de cada tipus	7
Nivell II	Nivell III	Entre 1 i 5 recursos de cada tipus	12
Nivell III	Pangea	Entre 2 i 6 recursos de cada tipus	18
Entre illes d'un mateix nivell		3 recursos diferents, triats pel grup.	

Aquesta incertesa és intencionada, per a fomentar que els grups vulguin assolir un llinard de recursos que els garanteixin l'èxit dels desplaçaments.

Per a conèixer costos exactes dels desplaçaments hauran de recórrer a l'acció "Inspecció", gràcies als punts de **Viatge** que hagin acumulat (s'explica tot seguit).

- Els punts de **Viatge** donen accés a accions i beneficis especials:
 - **Inspecció**: explorar a distància illes llunyanes, per a conèixer el detall del cost de desplaçament a una altra illa del següent nivell (1 punt). Si s'observa una illa del mateix nivell se'n detecta el tresor. Es poden inspeccionar diverses illes de cop, però cal pagar el preu de cada observació.
 - **Comodí**: en cas d'extrema necessitat, un grup pot intercanviar-se a si mateix 2 o 4 punts de **Viatge** per la meitat de punts d'un element.
 - **Experiència**: el simple fet d'acumular un nombre elevat de punts de **Viatge** permet estalviar entre un i tres punts de recursos en un salt. Concretament:

Experiència	Estalvi	Tipus
5 punts	1 recurs	Energia / Nutrició
8 punts	2 recursos	Energia / Nutrició / Estris
10 punts	3 recursos	Energia / Nutrició / Estris / Coneixement

Penalitzacions

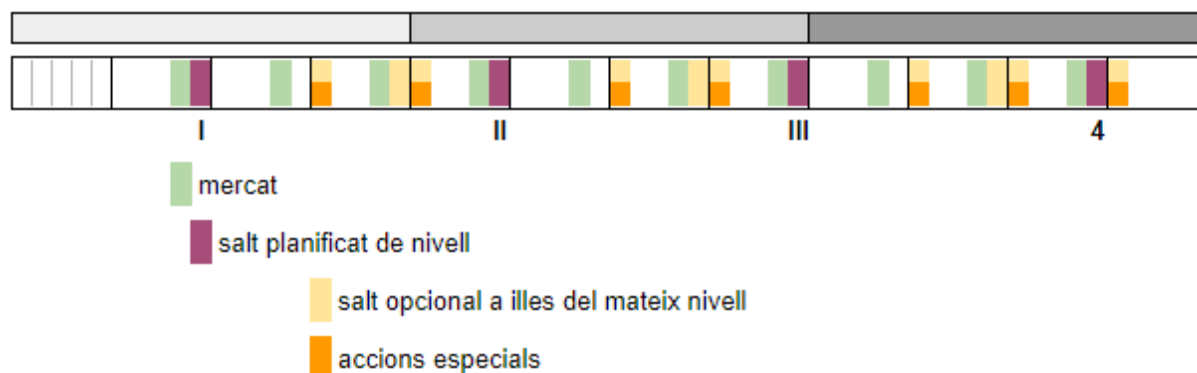
Es pot donar la situació que un grup no tingui els recursos suficients per a accedir a l'illa triada del nivell següent, arribada la data del salt planificat. Una errada en un salt planificat comporta perdre un punt de cada element (o bé cap d'aquelles matèries que no se'n tingui).

Proposta de calendari

Davant la possibilitat que hi hagi un nombre gran d'accions simultàniament, segons el tipus es concentraran en dies concrets de la setmana:

- **Salts opcionals:** dilluns i divendres
- **Salts de nivell:** divendres
- **Accions especials:** dilluns
- **Mercat:** dijous

La distribució teòrica del trimestre podria ser aquesta (3×4 setmanes):



Observacions:

- La primera setmana no hi haurà activitat, pròpiament.
- Durant les dues primeres setmanes els grups haurien de realitzar una prova inicial que els donés accés al mercat i un punt de cada element, necessaris per superar el primer salt.
- La darrera setmana es reserva una data de viatge per si grups endarrerits necessiten un darrer intent per a assolir l'objectiu final del joc.
- Es lliuraran formularis als grups que ho demanin perquè puguin efectuar oficialment les propostes d'accions, intercanvis i salts.

Advertiment final

Per acabar aquest capítol, cal aclarir que **totes i cadascuna de les planificacions i propostes anteriors són formulacions ideals, de màxims, i per tant han de considerar-se com a orientacions qüestionables, modificables i fins i tot prescindibles**. Un cop posades en pràctica es veurà quin grau d'encert o d'aplicabilitat tenen, i en conseqüència caldrà estar ben alerta durant el procés de pilotatge per si calen variacions o retocs a mida que es produeixin incidències, dificultats, incoherències...

Tauler de control

L'estructura del joc està suportada per un conjunt de graelles relacionades, recollides totes en un arxiu de Drive: [ILLES - taules](#). Les descrivim pas a pas.

Definicions inicials (I). Professorat

ELEMENTS ▾	ASSIGNACIONS ▾	QUALIFICACIONS ▾	GRUPS ▾	MERCAT ▾	COSTOS ▾	VIATGES ▾	VISUAL ▾
------------	----------------	------------------	---------	----------	----------	-----------	----------

A la primera pestanya cal enumerar els professors/responsables i classes al seu càrrec que participen en el projecte. Els elements que es faran servir en la partida també es defineixen aquí. *Cada professor només pot generar un tipus d'element*. Cada grup ha de tenir la seva entrada pròpia (més d'una si hi coincideixen més d'un professor):

4	5	4	5
Element	Classe	Matèria	Responsable
Estris	2nA	TEC	Joan de Batlle
Estris	2nB	TEC	Joan de Batlle
Energia	S2C	EdF	Eva Navas
Coneixement	S3B	EdV	Jordi Sabater
Nutrició	S3B	MAT	Guillem Romeu
Nutrició	4tC	MAT	Oriol Olivé

Nota per a programadors: els nombres sobre les columnes són recomptes que es necessiten en fórmules globals, i no s'han de modificar en absolut!

En omplir-se les dades de la taula també s'aniran ampliant automàticament les taules d'únics que figuren al costat d'aquesta (excepció: la del codi de professor és manual):

Elements	Classes	Matèries	Responsables	RCodi
Estris	2nA	TEC	Joan de Batlle	JdB
Energia	2nB	EdF	Eva Navas	EN
Coneixement	S2C	EdV	Jordi Sabater	JS
Nutrició	S3B	MAT	Guillem Romeu	GR
	4tC		Oriol Olivé	OO

Conformaran els llistats desplegable que trobarem en la majoria de pestanyes posteriors.

Notes per a programadors: tampoc no s'han de modificar manualment! Són intervals amb nom, però cal redefinir-ne les dimensions manualment!

Tot i que el joc està força preparat perquè s'hi pugui jugar amb cinc elements diferents, en la primera aplicació serà recomanable començar amb els quatre inicialment establerts.

Definicions inicials (II). Grups

ELEMENTS ▾	ASSIGNACIONS ▾	QUALIFICACIONS ▾	GRUPS ▾	MERCAT ▾	COSTOS ▾	VIATGES ▾	VISUAL ▾
------------	----------------	------------------	---------	----------	----------	-----------	----------

La segona pestanya ofereix una taula on inscriure els grups participants, els seus membres (màxim 5), i també els centres i les classes als quals pertanyen.

10								
Grup	Centre	Classe	Membre 1	Membre 2	Membre 3	Membre 4	Membre 5	
Els pencaires	Sedeta ▾	2nA ▾	Alumne 1.1	Alumne 1.2	Alumne 1.3	Alumne 1.4	Alumne 1.5	
Mammamia	Sedeta ▾	2nA ▾	Alumne 2.1	Alumne 2.2	Alumne 2.3	Alumne 2.4	Alumne 2.5	
Gourmets	Sedeta ▾	2nA ▾	Alumne 3.1	Alumne 3.2	Alumne 3.3	Alumne 3.4	Alumne 3.5	
Arianna Grande	Sedeta ▾	2nB ▾	Alumne 4.1	Alumne 4.2	Alumne 4.3	Alumne 4.4	Alumne 4.5	
Piratas del Caribe	Bernat Metge ▾	S2C ▾	Alumne 5.1	Alumne 5.2	Alumne 5.3	Alumne 5.4	Alumne 5.5	
Somos los mejores	Bernat Metge ▾	S2C ▾	Alumne 6.1	Alumne 6.2	Alumne 6.3	Alumne 6.4	Alumne 6.5	
Mola!	Bernat Metge ▾	S3B ▾	Alumne 7.1	Alumne 7.2	Alumne 7.3	Alumne 7.4	Alumne 7.5	
e=mc2	Bernat Metge ▾	S3B ▾	Alumne 8.1	Alumne 8.2	Alumne 8.3	Alumne 8.4	Alumne 8.5	
BlaBlaBla	Bernat Metge ▾	S3B ▾	Alumne 9.1	Alumne 9.2	Alumne 9.3	Alumne 9.4	Alumne 9.5	
XTRZ2	Bernat Metge ▾	S3B ▾	Alumne 10.1	Alumne 10.2	Alumne 10.3	Alumne 10.4	Alumne 10.5	

Per comoditat del programador s'ha inclòs un segon bloc d'informació a la dreta del primer. Aquest segon bloc no és descriptiu, i no s'ha de modificar. Hi figuren els resums dels diversos moviments al mercat d'intercanvi que aniran completant els grups al llarg del joc.

10	Mercat				Viatges					3
Grup	Estris	Energia	Conèximent	Nutrició	TEC	EdF	EdV	MAI	★	👁
Els pencaires	-3			3						X
Mammamia					-1	-1	-1	-1	-1	X
Gourmets	-2	2			-2	-1	-1	-2	-1	1
Arianna Grande	-3		3							X
Piratas del Caribe	1			-1					6	X
Somos los mejores	2		3	-5					-2	2
Mola!	3	-1	-2		-3	1	-2	-3	-4	X
e=mc2										X
BlaBlaBla	2	-2	-3	3						3
XTRZ2		1	-1						-2	X

La cinquena columna de "Viatges", marcada amb una estrella, és encara provisional. Serviria per a dur la comptabilitat d'una variable auxiliar no contemplada amb la resta d'elements. Podrien ser punts comodí, facilitats per a viatjar, capacitat d'explorar altres illes a distància, consulta de costos, etc. Es concedeixen a la pestanya "Viatges".

La darrera columna, encapçalada pel símbol d'un ull, controla la visibilitat dels grups en el mercat d'intercanvi. A mida que es guanyin el dret de ser-hi se'ls elimina el marcador de pas barrat. La imatge lateral mostra que el tercer grup de la llista és el primer de tres visibles, actualment.

3
👁
X
X
1

Puntuació de les proves

ELEMENTS ▾	ASSIGNACIONS ▾	QUALIFICACIONS ▾	GRUPS ▾	MERCAT ▾	COSTOS ▾	VIATGES ▾	VISUAL ▾
------------	----------------	------------------	---------	----------	----------	-----------	----------

Les proves es puntuen a la tercera pestanya. Els punts, que s'adjudiquen als grups en ple, s'acumulen immediatament en la seva comptabilitat (són punts de joc).

Centre	Classe	Grup	dates							
			12/1/18	12/1/18	15/1/18	17/1/18	16/1/18	17/1/18	23/1/18	10/1/19
			TEC ▾	EdF ▾	MAT ▾	EdV ▾	MAT ▾	EdF ▾	EdF ▾	TEC ▾
			JdB ▾	EN ▾	OO ▾	JS ▾	GR ▾	EN ▾	EN ▾	JdB
Sedeta	4tC	Els pencaires			5					
Sedeta	2nA	Mammamia	8							
Sedeta	2nA	Gourmets	6							
Sedeta	2nB	Arianna Grande	4							
Bernat Metge	S2C	Piratas del Caribe		2						
Bernat Metge	S2C	Somos los mejores		8						
Bernat Metge	S3B	Mola!				6	1			
Bernat Metge	S3B	e=mc2				5	1			
Bernat Metge	S3B	BlaBlaBla				9	2			
Bernat Metge	S3B	XTRZ2				8	3			

Es mostra la llista completa de grups. Dels desplegable cal especificar matèria i professor (codificat), i també la data de la prova (no és una dada requerida). Les caselles de puntuacions que no corresponguin a aquell professor es mantindran enfosquides, la resta es mostraran amb fons blanc. Poden afegir-se columnes fàcilment, fent còpies de la darrera.

Comptabilitat

ELEMENTS ▾	ASSIGNACIONS ▾	QUALIFICACIONS ▾	GRUPS ▾	MERCAT ▾	COSTOS ▾	VIATGES ▾	VISUAL ▾
------------	----------------	------------------	---------	----------	----------	-----------	----------

Directament relacionada amb l'anterior, la pestanya de grups recull l'estat de comptes de totes les puntuacions d'elements, de tots els grups.

Centre	Classe	Grup	TEC	EdF	EdV	MAT	★
			Estris	Energia	Coneixement	Nutrició	
Sedeta	4tC	Els pencaires				5	
Sedeta	2nA	Mammamia	8				
Sedeta	2nA	Gourmets	6				
Sedeta	2nB	Arianna Grande	4				
Bernat Metge	S2C	Piratas del Caribe		2			
Bernat Metge	S2C	Somos los mejores		8			
Bernat Metge	S3B	Mola!			6	1	
Bernat Metge	S3B	e=mc2			5	1	
Bernat Metge	S3B	BlaBlaBla			9	2	
Bernat Metge	S3B	XTRZ2			8	3	

Nota per a programadors: aquí es condensen moviments de tres orígens diferents (puntuacions i assignacions, i indirectament també viatges). En cap cas s'han de retocar de forma manual aquests valors!

Gestió d'intercanvis

ELEMENTS ▾	ASSIGNACIONS ▾	QUALIFICACIONS ▾	GRUPS ▾	MERCAT ▾	COSTOS ▾	VIATGES ▾	VISUAL ▾
------------	----------------	------------------	---------	----------	----------	-----------	----------

Probablement aquesta pestanya serà la més emprada. S'hi regulen els intercanvis de punts entre grups. Els intercanvis han d'estar apadrinats per algun professor que li hagi donat el vistiplau i que l'hagi consignat. Un intercanvi només quedarà plenament establert quan s'hagin triat valors en les 6 columnes amb capçaleres grises, totes elles desplegable:

0								
Responsable	Grup 1	Nombre	Element	Element	Grup 2	?		
▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾
▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾
▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾
▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾
▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾
▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾
▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾
▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾
▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾
▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾
▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾

Els valors a completar són els següents:

- Responsable** professor que confirma l'intercanvi.
- Grup 1** grup que comunica al professor quin intercanvi vol efectuar.
- Nombre** quantitat d'element que vol intercanviar.
- Element** tipus d'element a intercanviar.
- Grup 2** grup amb el qual es procedeix a intercanviar elements.

Un cop completada certa línia es pot llegir quelcom similar a:

<Responsable> dóna fe que el grup "X" de <classe> transfereix <punts><element> a canvi de <punts><element> del grup "Y" de <classe>.

Joan de Batlle ▾	dóna fe que el grup	Mammamia ▾	de 2nA	transfereix	2 ▾	Energia ▾	a canvi de	2	Coneixement ▾	del grup	Els pencaires ▾	de 4tC
------------------	---------------------	------------	--------	-------------	-----	-----------	------------	---	---------------	----------	-----------------	--------

Els punts a intercanviar han de ser els mateixos en un grup i en l'altre, i no poden ser més de 5 cada vegada. Com és natural de suposar, els grups només podran intercanviar-se punts d'elements amb saldo estrictament positiu. Per a facilitar que els intercanvis es facin correctament s'ha afegit una columna de control, a la dreta del quadre principal. Si es marca una filera amb "x" (la filera amb índex major si se'n marquen diverses) a sobre de les columnes d'elements es mostraran els saldos dels grups participants:

	4 disponible		1 disponible			3
Nombre	Element	Element	Grup 2	?		
transfereix 4 ▾	Estris ▾	a canvi de 4	Nutrició ▾	del grup Els pencaires ▾	de 4tC	x ▾
▾	▾	▾	▾	▾	▾	▾

En cas de no ser possible un intercanvi per manca de saldo es mostra una advertència:

-1 error!		6 disponible			3
Nombre	Element	Element	Grup 2	?	
transfereix 2 ▾	Nutrició ▾	a canvi de 2	Estris ▾	del grup Mammamia ▾	de 2nA
▾	▾	▾	▾	▾	▾

Costos dels viatges

ELEMENTS ▾	ASSIGNACIONS ▾	QUALIFICACIONS ▾	GRUPS ▾	MERCAT ▾	COSTOS ▾	VIATGES ▾	VISUAL ▾
------------	----------------	------------------	---------	----------	----------	-----------	----------

En aquesta taula es recullen els costos, en elements, que requereixen els desplaçaments entre illes. Si el joc està calibrat i els valors ben ajustats, en teoria no cal retocar-los. De moment s'han omplert alguns valors de la part baixa de la matriu per a poder generar exemples en la propera pestanya, Viatges (els valors de la banda superior són idèntics, per simetria, i s'omplen automàticament).

		Godwana					Atreidae					Betelgeuse					Cronos					Dulum					Equus					Finisterre						
Nivell	Illa	TEC	EdF	EdV	MAT	+	TEC	EdF	EdV	MAT	+	TEC	EdF	EdV	MAT	+	TEC	EdF	EdV	MAT	+	TEC	EdF	EdV	MAT	+	TEC	EdF	EdV	MAT	+	TEC	EdF	EdV	MAT	+	T	
0	Godwana						2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	3															
I	Atreidae	2	1	1	2	1						1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	2											
I	Betelgeuse	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1							1	1	1	1	1	1	1	1	1	2											
I	Cronos	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1							1	1	1	1	2											
I	Dulum	2	2	1	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2																	
II	Equus																																					
II	Finisterre																										2	2	2	2	2							
II	Hestia																										2	2	2	2	2	2						
II	Innuït																										2	2	2	2	3							
III	Kaleidos																																					
III	Limbo																																					
III	Minos																																					
III	Nebula																																					
4	Dannea																9	6	12	11	8																	

Gestió dels viatges i de les incidències

ELEMENTS ▾	ASSIGNACIONS ▾	QUALIFICACIONS ▾	GRUPS ▾	MERCAT ▾	COSTOS ▾	VIATGES ▾	VISUAL ▾
------------	----------------	------------------	---------	----------	----------	-----------	----------

Com en el cas del mercat d'intercanvi, totes les accions que tinguin a veure amb les illes hauran de dur el segell d'algun professor que les validi.

10										PROPOSTA									
Certifica	Esdeveniment	[detalls]	Grup		Desti	TEC	EdF	EdV	MAT	*	TEC	EdF	EdV	MAT	*				
Joan de Batlle	incidència	salt perfecte	Mammamia	[Godwana]		-1	-1	-1	-1										
Eva Navas	prova de salt		Piratas del Caribe	[Godwana]						2									
Jordi Sabater	inspecció		Arianna Grande	[Godwana]	observa Atridae										-2				
Guillem Romeu	desplaçament		Els pencaires	[Godwana]	viatja a Betelgeuse	-1	-1	-2	-2		-1	-1	-2	-2	-1				
Joan de Batlle	desplaçament		Els pencaires	[Betelgeuse]	viatja a Equus	-2	-2	-3	-1	-1									
Jordi Sabater	desplaçament		Gourmet	[Godwana]	viatja a Atridae														

Hi ha quatre accions possibles a efectuar:

inspecció
desplaçament

exploració a distància del contingut d'una illa.

salt entre illes. En el quadre de proposta apareixen els costos teòrics, que poden modificar-se en traslladar-los a la graella definitiva (per tal d'adaptar la dificultat a un grup, etc).

prova de salt
incidència

situació especial diferent de les anteriors o no contemplada en el joc, i que requereix una resolució específica: tant pot tenir una resolució positiva per al grup (guany de punts) com negativa.

La columna a la dreta dels grups indica la seva posició actual en el mapa.

Visualització pública dels estats dels grups

ELEMENTS ▾	ASSIGNACIONS ▾	QUALIFICACIONS ▾	GRUPS ▾	MERCAT ▾	COSTOS ▾	VIATGES ▾	VISUAL ▾
------------	----------------	------------------	---------	----------	----------	-----------	----------

La darrera pestanya ofereix una visió global de l'estat dels grups. És el mercat públic a través del qual els grups podran organitzar-se i decidir amb qui volen/poden intercanviar elements. La informació que pot veure-s'hi inclou el nom del grup, el curs i el centre, el nivell de cada element, i la posició actual en el mapa d'illes.

Recordem que sols es mostren aquells grups que s'han guanyat el dret d'accés al mercat (vegeu com es fa per desbloquejar els grups a la segona pestanya, "Assignacions").

1	Els pencaires						
	4tC	Sedeta					
	II	Equus					
2	Gourmets						
	2nA	Sedeta					
	I	Atreidae					
3	Somos los mejores						
	S2C	Bernat Metge					
	III	Minos					
4	BlaBlaBla						
	S3B	Bernat Metge					
	4	Pangea					