

JOCUL UCHANGE

Mini-ghid

**Proiectul Promovarea Participării Civile la
Luarea Deciziilor Politice în Republica Moldova
Proiect finanțat în cadrul Planului de Acțiune al
Consiliului Europei pentru Republica Moldova
2025–2028**

THE CONGRESS



LE CONGRÈS

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

Jocul UChange

MINI-GHID

THE CONGRESS

COUNCIL OF EUROPE



LE CONGRÈS

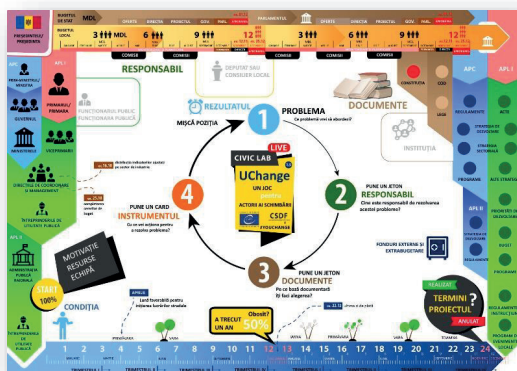
CONSEIL DE L'EUROPE

CE ESTE UCHANGE?

Jocul de societate UChange este un instrument educațional conceput pentru a implica cetățenii în procesele decizionale, prin predarea fundamentelor participării publice într-un format interactiv. Dezvoltat de Consiliul Europei, jocul de masă reprezintă o abordare inovatoare care sprijină învățarea despre participarea activă în procesele decizionale atât la nivel local, cât și național, adresându-se persoanelor de toate vârstele și din diverse domenii profesionale, inclusiv tineri, funcționari publici, lucrători din ONG-uri și reprezentanți ai școlilor. Jocul îi ajută pe participanți să elaboreze, să analizeze și să prevadă impactul opțiunilor decizionale într-un mod participativ și atractiv.

UChange este construit pe principiul „**învățării prin acțiune**”, permițând participanților să dobândească cunoștințe, să-și dezvolte competențe practice și să aplice imediat ceea ce au învățat pentru a răspunde provocărilor reale din comunitățile lor.

UChange poate fi aplicat în diverse contexte:



- în activități de participare a tinerilor, inclusiv în școli, consilii de tineri și centre de tineret;
- în cadrul evenimentelor comunitare și simulărilor organizate de autoritățile publice;
- ca instrument de co-creare a politicilor, permițând actorilor implicați să testeze și să simuleze procese participative și să genereze recomandări concrete pentru provocările comunitare.

Acest instrument contribuie la demistificarea cadrelor decizionale, clarificând constrângerile de timp, mandatele legale și rolurile instituționale. Prin reducerea decalajului de înțelegere dintre cetățeni și instituțiile publice, UChange consolidează încrederea, cooperarea și implicarea civică constructivă.

► În funcție de nivelul de ambiție al aplicării jocului, gradul de pregătire și de facilitare poate varia. Versiunea de bază a jocului se concentrează pe înțelegerea rolurilor instituționale și pe parcurgerea unui proces decizional simplificat. Simulările mai avansate pot sprijini elaborarea de proiecte reale sau de recomandări de politici, necesitând sprijin suplimentar și personalizare.

OBIECTIVELE JOCULUI

- Creșterea înțelegerii mecanismelor de funcționare a comunității, administrației locale și naționale.
- Învățarea utilizării instrumentelor de participare civică: petiții, inițiative locale, consultări publice, buget participativ, audieri publice etc.
- Dezvoltarea unui plan de advocacy și comunicare pentru soluționarea unei probleme reale.
- Exersarea colaborării între cetățeni și autorități.
- Formarea unor cetățeni activi, responsabili și capabili să se implice constant în viața comunității
- Creșterea încrederii că schimbarea este posibilă prin inițiativele de tineret, cu condiția ca efortul să fie realizat cu măiestrie.
- Simularea strategiilor în cadrul jocului (offline și față în față), unde participanții testează abordări concrete de rezolvare a problemelor reale și observă imediat cum instrumentele și acțiunile alese influențează rezultatele.

CUM JOCUL FUNCȚIONEAZĂ

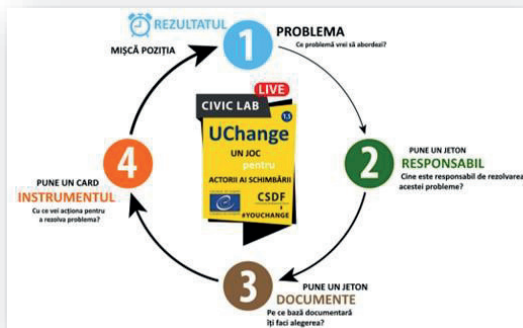
UChange se practică sub forma unei simulări interactive a vieții comunitare. Jocul are loc pe o tablă de joc interactivă (offline sau online) care reflectă contexte reale de luare a deciziilor. Participanții aleg probleme, dezvoltă idei, creează proiecte și le testează pas cu pas folosind instrumente de participare, exact așa cum ar proceda în viața reală.

Jocul se desfășoară în mai multe runde, urmând o structură clară și repetabilă, până când problema este rezolvată sau timpul se scurge.

Rundele jocului

Fiecare rundă are același parcurs de patru pași:

1. **Problema** – Definirea problemei sau a proiectului concret care trebuie abordat.
2. **Responsabilul** – Identificarea autorității sau oficialului responsabil de soluționarea problemei abordate.
3. **Documentul** – Determinarea politicii, strategiei și/sau alte reglementării relevante.
4. **Instrumentul** – Alegerea unui instrument de participare (ex. petiție, apel public, etc.) și plasarea cardului cu instrumentul de participare civică pe tabla de joc. Se avansează cu jetonul albastru „Starea curentă” pe linia de timp, conform duratei instrumentului ales.



Facilitatorul poate acționa aici ca o „autoritate”, oferind un răspuns și o explicație privind rezultatele care pot fi așteptate în mod realist din procesul de participare.

La finalul fiecărei runde, grupul evaluează progresul având la bază următoarele întrebări: Problema a fost rezolvată cu instrumentele și mecanismele legale selectate? A existat vreun progres ca rezultat al proceselor de participare?

Dacă problema rămâne nerezolvată, începe o rundă nouă, iar ciclul continuă – începând cu o reformulare a problemei – până când problema este soluționată, sau termenul limită este depășit.

Regulile jocului

- **Limitarea primei runde:** În prima rundă, jucătorii nu pot viza factorii de decizie de cel mai înalt nivel (ex. Parlament, Președinte, președinții consiliilor locale/executivi).
- **Fără revenire:** Odată ales un element (actor, document sau instrument) într-o rundă, acesta nu poate fi modificat ulterior.

- **Limitarea selecției instrumentelor:** Facilitatorii pot restricționa instrumentele de participare disponibile, simulând constrângeri realiste.
- **Respectarea timpului real:** Trebuie respectate termenele reale ale proceselor decizionale publice, ex. consiliile locale se întrunesc lunar, licitațiile durează ~45 zile, bugetele se stabilesc după calendare fixe.

Câștig și pierdere

- **Câștig:** Grupul câștigă dacă problema este rezolvată până la sau în termenul planificat inițial, adică jetonul albastru „Starea curentă” ajunge sau depășește jetonul verde „Intenții” pe tabla de joc.
- **Pierdere:** Grupul pierde dacă soluția durează mai mult decât se estimase inițial sau dacă problema rămâne nerezolvată după toate rundele planificate.

Raportare și pașii următori – După joc

Când UChange este utilizat ca instrument real de participare, de exemplu pentru co-crearea unei politici publice sau elaborarea unei soluții concrete, rezultatele nu rămân la nivel de simulare. Ele sunt consolidate într-un raport comun care cuprinde:

- **Procesul de joc și participării** – metoda folosită, criteriile de selecție și grupurile implicate.
- **Rezultatele grupului** – sinteza ideilor, propunerilor și deciziilor formulate pe parcursul jocului.
- **Recomandările finale** – propuneri consolidate și evaluarea activității, care pot fi transmise consiliilor locale, ministerelor sau altor autorități relevante.

✿ *Acest raport transformă rezultatele jocului într-o bază reală pentru acțiuni comunitare, sprijinind demersuri de advocacy sau planificare participativă.*

Elemente principale:

- **Jocul de societate**
- **Jetoanele**

Există trei jetoane de culori diferite:

- roșu (1) – „start”, care marchează problema de rezolvat;
- verde (2) – „intenții”, adică rezultatul planificat;
- albastru (3) – „stadiul curent” al soluționării.



(1)

(2)

(3)

Alte 2 tipuri de jetoane de culori diferite:

- o verde (nr.2) se plasează pe câmpurile care simbolizează autoritatea executivă sau legislativă către care se adresează jucătorul.
- o maro (nr.3) se plasează pe câmpurile care simbolizează „documentele” care reglementează soluționarea unei anumite probleme.



- **Cardurile cu instrumente de participare civică.**

Cardurile simbolizează utilizarea instrumentelor de participare civică prin care jucătorii încearcă să rezolve probleme: influențează un funcționar, apelează la o comisie sau propun modificări de reglementări. Acestea se plasează pe tabla de joc în pasul 4 al fiecărei runde, reprezentând acțiunea concretă întreprinsă. Cardurile pot fi așezate doar lângă liniile principale corespunzătoare:

- **Executorii** – cei care reprezintă instituții publice, ministere, agenții, întreprinderi municipale sau funcționari publici, precum primari, consilieri, miniștri etc.
- **Legiuitorii** – cei care reprezintă ramura legislativă (Parlamentul, consiliile locale/municipale, deputații, consilierii locali sau municipali și consiliile responsabile de buget). Poziția de lângă linia „Documente” din jocul de societate este rezervată exclusiv pentru consultările publice privind actele normative — un mecanism inclus în acest instrument sub forma unui set separat de cardurile cu instrumente de participare civică.

Apel (colectiv)	Apel (colectiv)
Solicitare de informație	Solicitare de informație
Petiție	Petiție
Inițiativa cetățenilor	Inițiativa cetățenilor
Cerere adresată consilierului local/MP	Cerere adresată consilierului local/MP
Consultări publice	Consultări publice
Buget participativ	Buget participativ
Buget participativ școlar	Buget participativ școlar

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Jocul propriu-zis începe cu o sesiune introductivă:

- Facilitatorul explică regulile, scopul și etapele.
- Participanții (individual sau pe echipe) aleg o problemă și încep să o aplice în

IMPORTANT: Utilizarea jocului UChange pentru dezvoltarea de proiecte concrete !

Jocul UChange poate fi aplicat dincolo de contexte educaționale sau de simulare. El poate fi utilizat ca o metodă structurată de identificare și dezvoltare a soluțiilor reale la provocările comunității, implicând părți interesate autentice, identificarea concretă a problemelor și continuarea procesului împreună cu autoritățile locale.

În astfel de cazuri, este necesară o pregătire mai amplă a procesului. Aceasta este etapa-cheie și cuprinde mai multe sub-etape:

1. Definirea problemei, scopului și sarcinilor jocului: organizatorii decid problema care urmează a fi soluționată (ex. infrastructură locală) și instrumentele de participare disponibile (buget participativ, consultări publice) și ce rezultate se așteaptă.
2. Selectarea participanților: se face printr-o procedură transparentă, cu criterii clare: aceștia locuiesc în comunitatea vizată, propun o problemă/idee reală, au motivația de a colabora cu autoritățile și dorința de a învăța.
3. Analiza publicului-țintă: se face o evaluare a problemelor aduse de participanți prin formularul de înregistrare, acestea se grupează în categorii și se pregătesc scenariile de joc adaptate lor.
4. Logistica jocului: pregătirea sălii, a materialelor (jetoane, cărți, planșe), a echipei de facilitatori și a suportului tehnic (pentru formatul online).

Roluri

- **Facilitatorul:** citește instrucțiunile, gestionează timpul și adaugă cartonașe de „obstacol” inspirate din situații reale.
- **Participanții** (6-10 per grup): fiecare reprezintă un rol (tineri, părinți, ONG, autoritate locală, profesor, antreprenor).
- **Observatorul** (opțional): notează dificultățile și soluțiile pentru sesiunea de feedback.

cadrul jocului de societate.

- Fiecare echipă parcurge un ciclu din patru pași, după cum urmează:

1.
STEP

Identificarea problemei (20 min)

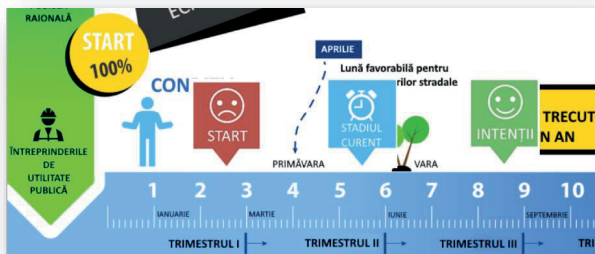
PROBLEMA – „Ce problemă vrei să abordezi?”

Instrucțiune:

La această etapă, participanții formulează pe scurt problema pe care doresc să o abordeze. Se gândesc la o situație concretă din comunitatea lor care are nevoie de schimbare.

La începutul primei runde, participanții folosesc trei jetoane roșu (1), verde (2), albastru (3) care se plasează pe linia Comunitate. Jetoanele roșu (reprezentând problema) și verde (reprezentând intenția) rămân fixe, iar cel albastru se mută la finalul fiecărei runde, de la roșu spre verde, în funcție de durata instrumentului de participare ales.

Exemplu: problema a apărut în februarie (roșu), se preconizează rezolvarea până în septembrie (verde), iar situația actuală este în mai (albastru).



2. STEP

Identificarea autorității responsabile (15 min)

PUNE UN JETON – Cine este responsabil de rezolvarea acestei probleme?

Instrucțiune:

În pasul al doilea al jocului, participanții identifică funcționarul sau autoritatea locală responsabilă de soluționarea problemei identificate. Odată identificat, participanții plasează un jeton verde (nr. 2) pe actorul sau instituția pe care o consideră responsabilă pentru problemă.

Exemplu: Dacă problema este iluminatul stradal deficitar, participanții pot plasa jetonul pe numele Departamentului de Servicii Publice Locale sau pe numele Consiliului Municipal, explicând de ce cred că această autoritate este responsabilă de rezolvarea problemei.



3. STEP

Identificarea documentului care reglementează soluția (lege, strategie, regulament) (20 min)

PUNE UN JETON – „Documentele”

Instrucțiune: Pe parcursul pasului 3 al jocului, participanții identifică documentul oficial care reglementează domeniul la care se referă problema sa. Ei plasează un jeton maro (nr.3) pe poziția documentului corespunzător de pe linia Documente a jocului. Participanții explică pe scurt alegerea lor, indicând pe ce legi, strategii, regulamente sau alte documente, informații sau dovezi se bazează și de ce aceste documente sunt relevante în speță. Această explicație îi ajută pe toți să înțeleagă raționamentul din spatele deciziei.

💡 *Acest pas poate include o scurtă „fază de cercetare”, în care participanții consultă reglementări sau documente de politici actuale disponibile online (de ex. regulamente ale consiliului local, strategii naționale) sau materiale tipărite puse la dispoziție de facilitator. Acest lucru consolidează principiul învățării prin acțiune și crește gradul de realism.*

Exemplu: Dacă problema se referă la siguranța rutieră în apropierea școlilor, participanții pot plasa jetonul pe Regulamentul Local de Circulație sau pe Strategia Națională de Educație, explicând modul în care documentul respectiv definește sau influențează soluția.



4. STEP

Alegerea instrumentului de participare civică potrivit (ex: petiție, inițiativă, consultare publică) (20 min)

PUNEȚI UN CARD – „Instrumentul”

Instrucțiune:

La această etapă, participanții aleg și notează instrumentul sau metoda prin care vor implementa soluția propusă. Poate fi vorba de un instrument legal, un mecanism administrativ, o campanie de comunicare, o inițiativă civică sau orice alt mijloc concret de schimbare. Fiecare jucător plasează cardul corespunzător și își motivează pe scurt alegerea.

Participanții analizează, de asemenea, resursele necesare pentru atingerea obiectivelor – timp, resurse umane și financiare.

💡 *Facilitatorul preia rolul „autorității” în acest pas, evaluând inițiativa civică sau soluția propusă de participanți și oferind un răspuns realist sub forma aprobării, aprobării parțiale sau respingerii, în funcție de logica proceselor publice reale.*

👉 **Notă:** *Dacă participanții consideră că anumite instrumente de participare lipsesc din lista predefinită, își pot crea propriile instrumente. În acest caz, acestea trebuie adăugate pe un bilețel adeziv (fizic sau digital) și incluse în joc. Această flexibilitate permite simulării să se adapteze la diferite contexte și realități.*

Suplimentar, facilitatorul poate introduce situații neprevăzute (schimbări de priorități, reduceri de buget, noi reglementări) pentru a face jocul mai realist și pentru a stimula adaptabilitatea.

La final, echipele urmăresc rezultatele obținute și își ajustează planul. Este important ca „cartonașul starea curentă” să fie mutat în funcție de durata necesară pentru implementarea acțiunii de participare civică.

Exemplu: Dacă problema privește gestionarea deșeurilor în comunitate, participanții pot alege o petiție către consiliul local sau o consultare publică privind sistemul de colectare a deșeurilor. Aceștia explică de ce acesta este cel mai eficient instrument și prezintă resursele necesare și timpul necesar pentru a-l pune în aplicare.

Evaluarea runde: La finalul fiecărei runde, grupul evaluează progresul cu ajutorul facilitatorului.

- Runda de joc a fost reușită? Problema a fost rezolvată/parțial rezolvată?
- Verificați linia de timp: jetonul albastru („starea curentă”) este înaintea, în urmă sau în aceeași poziție cu jetonul verde („soluția așteptată”)?
 - ➡ Dacă este înaintea sau egal → soluția este pe drumul cel bun sau chiar mai rapidă decât s-a estimat.
 - ➡ Dacă este în urmă → grupul rămâne în întârziere și poate fi necesar să-și ajusteze planul, să adauge o nouă rundă sau să ia în considerare instrumente alternative pentru a recupera decalajul.
- Au apărut evoluții care schimbă problema ce trebuie abordată în runda următoare?

Apoi, începe un nou rând cu Pasul 1.

REZULTATELE JOCULUI

La final, după ce au identificat problema, soluția, resursele și obstacolele, fiecare echipă își prezintă rezultatele: ce instrumente a folosit? ce soluție a propus? care au fost rezultatele? și care ar fi pașii concreți de urmat?

Aceasta reprezintă progresul sau impactul pe care soluția lor îl are asupra problemei. Participanții pot observa cum alegerile lor modifică situația în comunitate sau sistem.

Rezultatele pot fi discutate într-o ședință plenară: fiecare echipă își expune concluziile, ce a funcționat bine și ce ar putea fi îmbunătățit, iar participanții și facilitatorii analizează împreună eficiența strategiilor și obstacolele întâlnite. Această etapă stimulează învățarea prin cooperare și schimbul de experiențe între grupuri.

Dincolo de reflecție, participanții sunt încurajați să identifice un prim pas concret pe care îl pot face pentru a aduce schimbarea în comunitatea lor.

THE CONGRESS



LE CONGRÈS

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE