



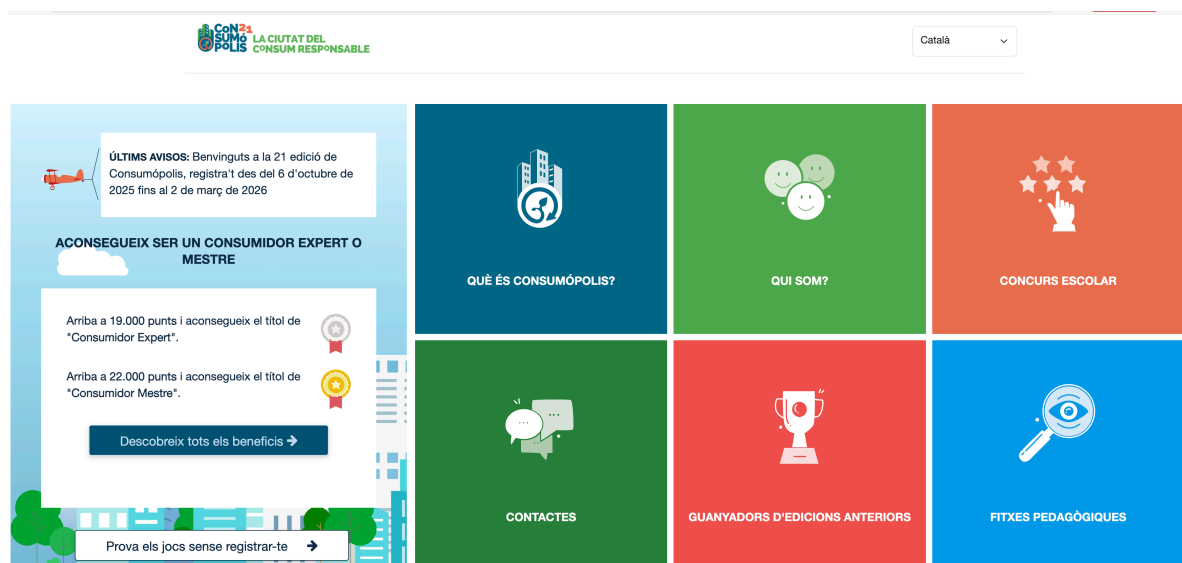
**“A L'HORA DE CONSUMIR,
QUE NO ET DOMINI EL "CLIC"”**

— Instruccions generals de participació —

Les activitats del concurs escolar 2025-2026 Consumópolis 21, amb el lema A l'hora de consumir, que no et domini el "clik", es desenvolupen a través del lloc web Consumópolis, l'adreça del qual és <https://consumopolis.consumo.gob.es/>

En aquest document es detallen les instruccions generals per a la correcta utilització d'aquest lloc web com a suport virtual per al desenvolupament del concurs.

1. ACCÉS AL PORTAL



Imatge núm. 1: pantalla del portal principal de Consumòpolis

1.1 Selector d'idioma

Permet seleccionar l'idioma: castellà, català, valencià, gallec i euskera. Si no se selecciona cap idioma, per defecte s'obre en castellà. En cas que vulgui canviar l'idioma a la ciutat de Consumòpolis, també ho pot fer clicant al desplegable.

1.2 Què és Consumòpolis?

Vídeo de presentació de Consumòpolis. Durada: 2 minuts

1.3 Qui som?

Presentació de la Direcció General de Consum del Ministeri de Drets Socials, Consum i Agenda 2030 i dels organismes competents en Consum de les diferents comunitats autònomes.

1.4 Concurs escolar

Accés al concurs escolar. Veure l'apartat 2 d'aquest document.

1.5 Contacte

Permet accedir a l'adreça de correu electrònic de l'administració del concurs (consultas.consumopolis@consumo.gob.es) i enviar-li un correu electrònic per resoldre dubtes i incidències.

1.6 Guanyadors d'edicions anteriors

Permet visualitzar els treballs dels equips guanyadors de les darreres edicions de Consumòpolis.

Els resultats es poden filtrar segons els criteris següents: Nivell de premis (Nacional o Autonòmic); comunitat autònoma; Edició de Consumòpolis; Cicle escolar.

1.7 Fitxes pedagògiques

Permet accedir a les fitxes pedagògiques que donen suport als participants per respondre a les preguntes del concurs. Es poden consultar en línia i també descarregar i imprimir.

La imatge mostra la interfície web de Consumòpolis. A la part superior, hi ha un menú de navegació amb les opcions: QUÈ ÉS, QUI SOM?, CONCURS ESCOLAR, CONTACTES, GUANYADORS, FITXES PEDAGÒGIQUES i un desplegable de llengua (Català). El títol principal de la secció és "FITXES PEDAGÒGIQUES".

Sota el títol, hi ha un text que diu: "Aprèn tot el que desitges sobre el Consum Responsable a través d'aquestes completes fitxes." A continuació, s'explica que la informació cobreix temes com l'alimentació, l'estalvi energètic, la seguretat en la compra, etc.

Hi ha un camp de cerca amb el text "Introdueix les paraules clau per a la cerca" i botons per "Cerca", "Ajuda" i un icona d'informació. A sota, es mostren cinc fitxes numerades:

1. Glosari alfabètic de termes (Ver ficha)
2. Concepte de persona consumidora: drets i deures (Ver ficha)
3. Definició i explicació dels termes que s'utilitzen en el llenguatge d'Internet i de les xarxes socials (Ver ficha)
4. La publicitat (Ver ficha)
5. Les marques i la publicitat (Ver ficha)

Imatge núm. 2: pantalla de la interfície d'accés a les fitxes pedagògiques

Algunes fitxes són interactives i permeten accedir als continguts de manera més dinàmica i atractiva. Aquestes s'identifiquen a la llista mitjançant la indicació "INTERACTIU", situada al costat del títol de la fitxa.

Hi ha disponible un cercador per paraules.

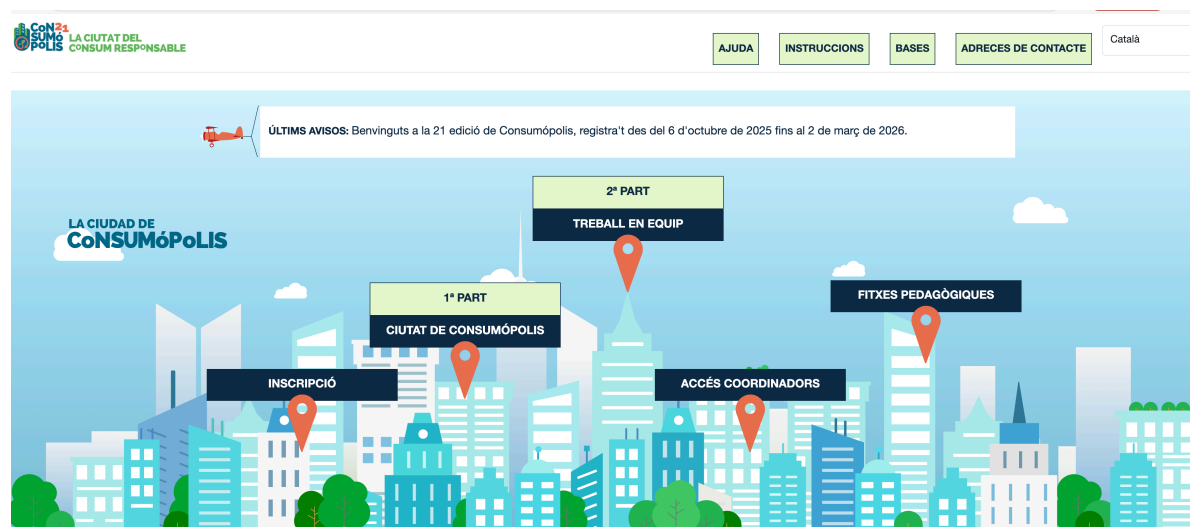
22	Reciclatge de materials diversos	Ver ficha
23	Prevenció de residus a la llar	Ver ficha
24	Qué es el Greenwashing INTERACTIVO	Ver ficha

Imatge núm. 3: accés a les fitxes interactives

Com utilitzar el cercador?

- Si es busca una paraula, és important escriure-la correctament, ja que el cercador distingeix les paraules amb accent i sense (no importa si es fan servir majúscules o minúscules).
- Si es busquen dues o més paraules a la mateixa fitxa, les paraules s'escriuen al cercador separades pel signe "+", per exemple: piràmide + alimentació.
- Si es busquen dues o més paraules en fitxes diferents, s'escriuen les paraules separades per una coma, per exemple: aliment, alimentació.
- Si es busca un grup de paraules en un ordre determinat, les paraules s'escriuen entre cometes, per exemple: "fulls de reclamacions".

2. ACCÉS AL CONCURS



Imatge núm. 4: pantalla de la interfície de la pàgina principal del concurs

La pàgina principal del concurs consta de les següents seccions: AJUDA, INSTRUCCIONS, BASES, ADRECES DE CONTACTE, INSCRIPCIÓ, 1a PART, 2a PART, ACCÉS A COORDINADORS, FITXES PEDAGÒGIQUES.

2.1. Ajuda

(Accessible a partir del 06/10/2025)

Permet descarregar un document d'ajuda ràpida que inclou *Preguntes freqüents i respostes* sobre diversos aspectes del concurs.

2.2. Instruccions

(Accessibles a partir del 06/10/2025)

Permet accedir a aquest document que explica detalladament com participar en el concurs.

2.3 Bases

(Accessibles a partir del 06/10/2025)

El concurs consta de dues fases de participació:

- Una fase autonòmica, organitzada pels organismes competents en Consum de cadascuna de les ciutats i comunitats autònomes, en la qual se seleccionaran els equips guanyadors per cada nivell de participació.
- Una fase nacional, organitzada per la Direcció General de Consum del Ministeri de Drets Socials, Consum i Agenda 2030 , en la qual participaran els equips que resultin guanyadors en cada ciutat i comunitat autònoma.

Aquesta secció permet accedir i descarregar els següents documents:

- **Bases del concurs escolar Consumòpolis** https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2024/Bases_Reguladoras_BOE-A-2021-15579.pdf que regulen la participació i concessió dels premis.
- **Resolució de convocatòria del concurs escolar 2025-2026 Consumòpolis21**, https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2025/Convocatoria_Nacional.pdf que regula la convocatòria nacional dels premis.
- **Bases autonòmiques o resolució de convocatòria del concurs escolar 2025-2026 Consumòpolis21**, que regulen la participació en el seu àmbit territorial i la convocatòria dels premis autonòmics a les comunitats autònomes organitzadores del concurs.

Important: Per a procedir a la inscripció dels equips i fer les dues parts del concurs, no cal que s'hagin publicat les bases o convocatòries autonòmiques. En el cas que alguna comunitat o ciutat autònoma no les publiqui abans de la finalització de la segona part, els equips han de seguir les indicacions de les Bases Generals del concurs, aquestes Instruccions Generals de participació, i la convocatòria nacional. En aquesta convocatòria s'estableix que les Comunitats Autònomes de Cantàbria i Catalunya i les Ciutats Autònomes de Ceuta i de Melilla són territoris no organitzadors del concurs, i es defineixen les seves instruccions de participació.

2.4 Adreces de contacte

(Accessibles a partir del 06/10/2025)

Permet descarregar un document amb les dades de contacte de la Direcció General de Consum del Ministeri de Drets Socials, Consum i Agenda 2030 i dels òrgans competents en matèria de consum de les comunitats autònomes i ciutats organitzadores del concurs.

2.5 Accés coordinadors

(Accessible a partir del 06/10/2025)

LA CIUTAT DEL CONSUM RESPONSABLE

INICI INSCRIPCIÓ CIUTAT DE CONSUMÓPOLIS TREBALL EN EQUIP ACCÉS COORDINADORS FITXES PEDAGÒGIQUES

Català

SORTIR

PANEL DE COORDINADOR

Professora: Rocío Montenegro
Centre: COLEGIO "VALDELUZ"
Localització: Madrid
Comunitat: Comunidad de Madrid

Edita el perfil

Document d'autorització

La segona part del concurs consisteix a realitzar un podcast de Ràdio Consumópolis.

Els cinc membres de l'equip han d'elaborar junts un àudio de fins a 3 minuts, amb entrevistes a consumidors responsables, comerços, influencers, empreses mediambientals o altres agents vinculats amb el lema de la 21a edició de Consumópolis: A l'hora de consumir, que no et domini el "click".

ELS MEUS EQUIPS

Per accedir a les dades de l'equip, feu clic al nom de l'equip

Equipo	Part 1	Part 2	Ficha virtual	
1	20%	*	No	Modificar equip

Imatge núm. 5: pantalla del panell del coordinador

Permet al personal docent coordinador consultar les dades completes dels seus equips i de l'alumnat que els integren: noms, usuaris i contrasenyes, així com altra informació d'interès sobre la participació en el concurs de cadascun d'ells: puntuació i progrés en el concurs.

Per a accedir a aquesta informació, cal introduir l'adreça de correu electrònic i la contrasenya personal que el personal docent coordinador hagi establert abans a la inscripció.

2.6 Inscripció

(Accessible del 06/10/2025 al 02/03/2026)

Imatge núm. 6: Pantalla de la interfície de registre del coordinador

Per a participar a Consumópolis, cal que una persona docent del centre educatiu s'hi inscrigui com a coordinador. Per això, ha de cobrir les dades del formulari d'inscripció.

Per afegir l'escola l'ha de localitzar amb el codi postal; en cas que el codi no aparegui en el selector d'Escola, l'ha de donar d'alta.

Un cop creat el compte, la persona que s'inscrigui rebrà un correu electrònic amb més instruccions a l'adreça de correu electrònic facilitada durant la creació.

El coordinador pot tenir accés amb les seves credencials a la primera part del concurs i a cadascuna de les proves, sense que la puntuació obtinguda es tingui en compte en el Concurs.

2.7 Primera part: Ciutat de Consumópolis

(Accessible del 06/10/2025 al 24/03/2026)

CREA UN NOU COMPTE COORDINADOR

Instruccions d'inscripció del coordinador

Per participar a Consumópolis cal que una persona docent del centre educatiu es registri com a coordinador. Per fer-ho, heu de cobrir les dades del formulari de registre. Per afegir el col·legi ha de localitzar-lo amb el codi postal, en cas que el codi no es mostri al selector de Col·legi, ha de donar-lo d'alta.

Un cop es creï el compte, la persona que es registra rebrà un correu electrònic amb més instruccions a l'adreça de correu electrònic facilitada durant la creació.

Adreça de correu electrònic *

L'adreça de correu electrònic no es fa pública. Només s'utilitzarà si cal que us poseu en contacte amb el vostre compte o si heu activat la notificació

Nom d'usuari *

Es permeten alguns caràcters especials, incloent-hi l'espai, el punt (.), el guió (-), l'apòstrof ('), el guió baix (_) i el símbol @.

Imatge núm. 6: pantalla d'accés a les 10 proves (part 1) i al vestidor

Permet accedir a les deu proves plantejades al concurs per la ciutat virtual de Consumópolis. Per poder accedir-hi, cal inscriure-s'hi prèviament.

2.8 Segona part: Treball en equip

(Accessible del 06/10/2025 al 08/04/2026)

Informació general sobre el treball en equip i accés a les instruccions per fer el treball.

2.9 Segona part: Exposició dels treballs

(Accessible a partir del 15/04/2026)

Tots els treballs s'exposen a la pàgina web <https://consumopolis.consumo.gob.es/>, i poden ser visualitzats pels alumnes dels equips que han participat en la segona part del concurs.

La cerca dels treballs es pot realitzar segons els criteris següents: Nivell de participació o comunitat autònoma.

2.10 Accés a coordinadors

(Accessible del 06/10/2025 al 15/04/2026)

Accés al panell coordinador que permet

- Donar d'alta un equip (fins al 02/03/2026)
- Accedir a les dades dels equips inscrits, modificar les dades de l'equip, **pujar els treballs de la part 2** i descarregar la fitxa virtual (fins al 08/04/2026).
- Visualitzar els equips registrats i els treballs pujats (fins al 15/04/2026).

2.11 Fitxes pedagògiques

Permet accedir a les fitxes pedagògiques que donen suport als participants per respondre a les preguntes del concurs. Es poden consultar en línia i també descarregar i imprimir.

3. INSCRIPCIÓ

(Accessible del 06/10/2025 al 02/03/2026)

3.1. Inscripció dels equips

Per a participar a Consumópolis, cal que el personal docent coordinador inscrigui els equips participants. Des de la pàgina inicial, cal accedir a Concurs escolar >> Inscripció.

Cada equip ha d'estar compost per **cinc alumnes** matriculats o matriculades en cursos d'un mateix nivell de participació i ha d'estar coordinat per un docent del centre educatiu (vegeu l'article 2 de les Bases reguladores del Concurs escolar Consumópolis). Un alumne/a no pot estar inscrit en més d'un equip.

3.2. Dades necessàries per al inscripció

En la inscripció es faciliten les dades identificatives del personal docent coordinador, del centre educatiu i dels components de cada equip.

El personal docent coordinador ha d'emplenar el formulari amb les dades sol·licitades. Els camps amb * són obligatoris.

Un cop emplenat el codi postal, apareixeran els centres donats d'alta en el sistema relacionats amb aquest codi. Si l'escola no està en el sistema, se'n pot crear una seleccionant "Crear nova escola".

Quan s'hagin completat les dades, el personal docent coordinador ha de prémer el botó "Crear nou compte". Rebrà un correu electrònic per completar el registre i establir la contrasenya a través d'un enllaç d'inici de sessió únic.

En fer clic a l'inici de sessió, es mostra el perfil creat i els camps per establir la contrasenya.

Emplenar la contrasenya, confirmar la contrasenya i Desar. També es pot seleccionar l'idioma per defecte.

A continuació, el coordinador pot donar d'alta els equips.

El personal docent coordinador pot accedir i modificar les dades d'inscripció dels seus alumnes en qualsevol moment. El cicle escolar no es podrà modificar en cas que algun alumne hagi començat a jugar. Per causes de força major, un membre de l'equip o el docent coordinador, si escau, pot ser substituït per un altre, prèvia acceptació per part de l'organització, que ha de donar les instruccions necessàries per procedir a la inscripció del nou membre o del coordinador de l'equip.

En els noms dels equips, contrasenyes o usuaris no es poden utilitzar paraules malsonants, insults, ni termes ofensius. L'incompliment de qualsevol d'aquests requisits comporta la desqualificació immediata de l'equip.

3.3 Acceptació de les Bases i política de privacitat

Per a poder completar la inscripció, el personal docent coordinador i cadascun dels components de l'equip han de declarar expressament que han llegit i accepten les Bases reguladores marcant les caselles habilitades a aquest efecte al final de la zona d'inscripció, la Política de Privacitat i la Política de protecció de dades, marcant les caselles habilitades a aquest efecte al final de la zona d'inscripció.

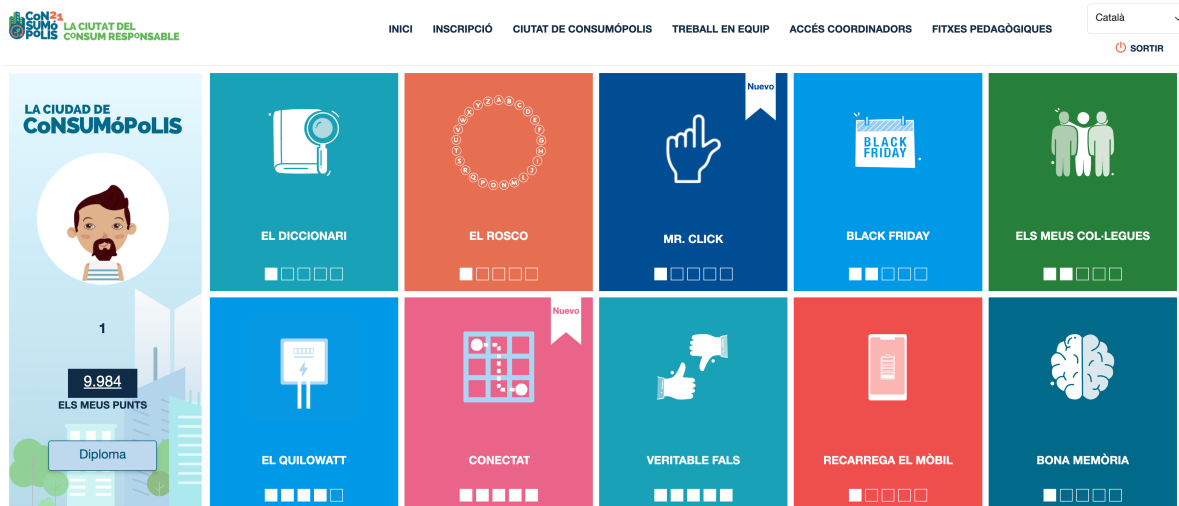
3.4 Confirmació de la inscripció

Una vegada completat el registre de cada equip, el personal docent coordinador rep per correu electrònic la confirmació de la inscripció de l'equip, que ha de validar per la mateixa via.

4. PRIMERA PART: CIUTAT DE CONSUMÒPOLIS

(Es pot realitzar del 06/10/2025 al 24/03/2026)

4.1 Identificació per a l'accés a les proves



Imatge núm. 7: pantalla d'identificació

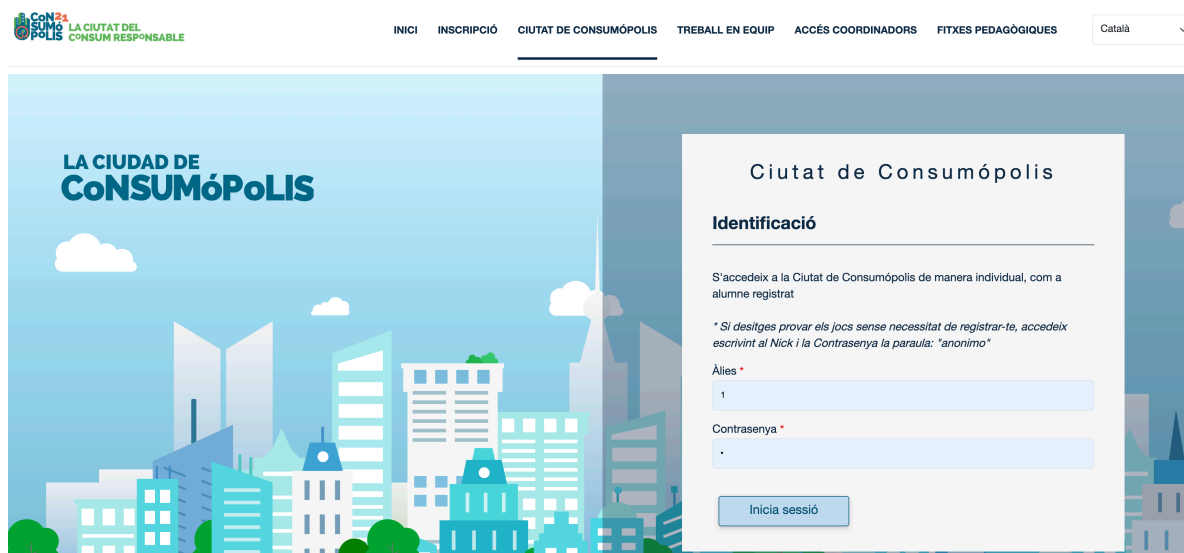
S'accedeix a la ciutat virtual de Consumópolis de forma individual, com a persona concursant inscrita.

Si el concursant accedeix per primera vegada a les proves de la primera part, ha de:

1. Introduir l'usuari i la contrasenya que li ha facilitat el professor. En cas que no se'n recordi, el docent professor hi té accés, a més de la possibilitat de modificar les dades si es vol.
2. Configurar el seu personatge al vestidor.

Una vegada identificat el concursant, s'obre una pantalla que permet accedir a les eines del concurs i a les proves.

4.2 Vestidor / Personatge virtual



Imatge núm. 8: pantalla del vestidor (personatge virtual de l'alumnat)

Cadascun dels membres de l'equip ha de configurar un personatge virtual per al qual disposa d'un vestidor, al qual pot accedir un cop s'hagi identificat. Aquest personatge el representa durant totes les proves a la ciutat virtual i també apareix a la classificació final, juntament amb el seu nom d'usuari i el dels altres components de l'equip. Per preservar el seu anonimat, els participants apareixen en tot moment al lloc web amb el seu nom d'usuari.

4.3 Interfície d'accés a les proves

La ciutat virtual de Consumòpolis té deu proves que l'alumnat ha de realitzar. No hi ha cap ordre concret; l'alumnat pot accedir a les proves en l'ordre que vulgui.

Per completar la primera part, és necessari que l'alumnat puntuï en cadascuna de les deu proves: “BONA MEMÒRIA”, “DICCIONARI”, “BLACK FRIDAY”, “ELS MEUS COL·LEGUES”, “CONNECTATS”, “5 CARTES CONTRA MR. CLICK”, “VERTADER FALS”, “EL QUILOWATT”, “LA ROSCA DE CONSUMÒPOLIS” I “RECARREGA EL MÒBIL”.

IMPORTANT: l'alumnat pot tornar a entrar a les proves tantes vegades com vulgui per millorar la seva puntuació i, per tant, la del seu grup.

La puntuació màxima total per alumne o alumna i per prova és de 2.500 punts.

La puntuació màxima total per alumne o alumna en finalitzar la primera part és de 25.000 punts.

Els quadrats que apareixen a la vinyeta d'accés a cadascuna de les proves simbolitzen la puntuació obtinguda en la prova.

- 0 quadrats si la puntuació és 0.
- 1 quadrat si la puntuació està entre 1 i 500 punts (inclusivament).
- 2 quadrats si la puntuació és > 500 punts.
- 3 quadrats si la puntuació és > 1.000 punts.
- 4 quadrats si la puntuació és > 1.500 punts.
- 5 quadrats si la puntuació és > 2.000 punts.

4.4 Detall de cada prova

NOM DE LA PROVA	CONNECTATS
-----------------	------------

DESCRIPCIÓ	La persona concursant ha d'unir totes les imatges del mateix color. Les línies no es poden creuar en cap moment. Hi ha cinc nivells de dificultat. Cada nivell té un temps màxim: • Nivell 1 → 30 segons • Nivell 2 → 45 segons • Nivell 3 → 60 segons • Nivell 4 → 90 segons • Nivell 5 → 120 segons El temps només compta per a unir les imatges. No hi ha límit de temps per respondre la pregunta. Després de completar cada nivell, la persona concursant ha de respondre una pregunta. Si la resposta és correcta, la persona concursant passa al nivell següent.
PUNTUACIÓ	La puntuació depèn del nivell superat i del temps que no s'hagi fet servir. Cada nivell té una puntuació base i un bo de temps: • Nivell 1 → 400 punts + (100 × % del temps no utilitzat) • Nivell 2 → 800 punts + (200 × % del temps no utilitzat) • Nivell 3 → 1.100 punts + (300 × % del temps no utilitzat) • Nivell 4 → 1.600 punts + (400 × % del temps no utilitzat) • Nivell 5 → 2.000 punts + (500 × % del temps no utilitzat) Exemple: si una persona concursant completa el nivell 4 a 40 segons, respon bé la pregunta i falla al nivell 5, la seva puntuació seria: $1.600 + [400 \times ((90 - 40) \div 90)] = 1.822$ punts
NOM DE LA PROVA	DICCIONARI

DESCRIPCIÓ	El concursant ha de recompondre unes paraules tallades en dues parts. Per fer-ho, ha de clicar a la primera part de la paraula i, a continuació, a la segona part. El joc proposa cinc nivells de dificultat. • Nivell 1: 1 paraula tallada / Temps límit: 7 segons. • Nivell 2: 2 paraules tallades / Temps límit: 15 segons. • Nivell 3: 4 paraules tallades / Temps límit: 1 minut. • Nivell 4: 7 paraules tallades / Temps límit: 1 minut i 30 segons. • Nivell 5: 11 paraules tallades / Temps límit: 2 minuts i 30 segons. Per superar cada nivell, el concursant ha de recompondre totes les paraules i encertar una pregunta (tres respostes possibles). Si falla, s'acaba la partida.
PUNTUACIÓ	La puntuació depèn del nombre de paraules que el concursant hagi recompost: 100 punts / paraula.
NOM DE LA PROVA	VERTADER FALS
DESCRIPCIÓ	El concursant ha de respondre "Vertader" o "Fals" a una sèrie d'afirmacions. Si encerta, avança un escaló i si falla, torna al punt de partida. Com més avança, més difícil és la pregunta. Per puntuar en aquesta prova, el jugador disposa de 90 segons, i ha d'encertar cinc preguntes seguides.
PUNTUACIÓ	2000 + bonificació de temps. La bonificació de temps = $500 \times (\% \text{ del temps no utilitzat})$. Exemple: Si encerta les dues primeres, falla la tercera i encerta les altres cinc afirmacions, i triga un total de 60 segons, la seva puntuació és: 2167 punts. Detall de càlcul = $2000 + (500 \times (90 - 60/90))$.
NOM DE LA PROVA	BONA MEMÒRIA

DESCRIPCIÓ	El concursant pot triar entre 5 nivells de tauler amb un nombre de caselles i un nombre de punts diferents: - 16 caselles: pot guanyar fins a 100 punts. - 20 caselles: pot guanyar fins a 200 punts. - 25 caselles: pot guanyar fins a 300 punts. - 30 caselles: pot guanyar fins a 600 punts. - 36 caselles: pot guanyar fins a 1.200 punts. El concursant tria un nivell. Apareixen diverses icones en un tauler. Després d'un segon, les icones desapareixen. El concursant ha d'indicar amb el dit o el ratolí on es troben les icones. Per localitzar les icones, disposa d'un màxim de 30 segons. Comodí: Un botó "C" permet visualitzar les icones durant dos segons. El comodí només es pot utilitzar una vegada. Si el concursant fa servir el botó "C", només pot guanyar la meitat dels punts. Si encerta, guanya els punts indicats. Però, si falla, perd tots els punts acumulats en aquesta partida. Per continuar, el concursant ha de contestar una pregunta i encertar la resposta. Només té un intent.
NOM DE LA PROVA	5 CARTES CONTRA MR. CLICK

DESCRIPCIÓ	L'objectiu és reunir el nombre més gran possible de cartes d'una mateixa família o, almenys, igualar Mr. Click. La persona concursant i Mr. Click reben 5 cartes. La resta de cartes es col·loquen en una pila. Mr. Click sempre té una carta comodí amb el logotip de Consumópolis. Aquest comodí es pot fer servir en lloc de qualsevol altra carta. Cada carta representa un personatge. Hi ha 5 famílies diferents i cada família té 4 membres. Al començament no saps quines són les teves cartes ni les de Mr. Click. Per veure les teves cartes has de respondre preguntes. Cada resposta correcta et permet descobrir 1 carta (màxim 3 cartes a cada ronda). Després podeu intercanviar fins a 3 cartes, sempre que estiguin visibles. Quan les intercanvies, la carta tornada es col·loca sota la pila i ja no tornarà a sortir. Al final de la ronda, la persona concursant decideix: • Guardar els punts i començar una nova ronda. • O finalitzar la partida i enfrontar-se a Mr. Click amb les cartes que té. Guanyes si empates o superes Mr. Click en nombre de cartes d'una mateixa família. Si perds, perds tots els punts obtinguts en aquesta partida. Important: Mr. Click té un comodí però no pot canviar cartes ni decidir quines cartes mostrar. Si surts de la partida sense acabar-la, el sistema en desa l'estat per continuar després.
PUNTUACIÓ	Cada resposta correcta val 100 punts. En una ronda podeu guanyar com a màxim 500 punts. Per a registrar la teva puntuació, has de finalitzar la partida i vèncer Mr. Click. Pots desar els teus punts entre rondes, però la partida no es dona per acabada fins que finalitzis. La puntuació màxima en una partida és de 2.500 punts. Les puntuacions es van acumulant d'una partida a una altra, fins a un màxim de 2.500 punts en total. Exemple: una persona concursant guanya una partida i aconsegueix 400 punts. Més tard guanya una altra partida i obté 500 punts. El total acumulat en aquesta prova és de 900 punts. Si arriba a 2.500 punts acumulats, no podrà superar aquesta xifra.
NOM DE LA PROVA	BLACK FRIDAY

DESCRIPCIÓ	El concursant ha de traçar (amb el dit o el ratolí) el recorregut fins a la samarreta evitant les males ofertes i aprofitant-ne la bona, que en aquest moment no són visibles. Si passa per damunt d'una oferta enganyosa, s'acaba la partida. Si passa per damunt de la bona oferta, obté una bonificació en la seva puntuació. Per localitzar les icones, disposa d'un màxim de 30 segons. Comodí: el botó "C" permet veure durant un segon les icones (bona oferta i ofertes enganyoses). Només pot utilitzar el comodí dues vegades. El joc té diferents nivells. Per passar d'un nivell a un altre, el concursant ha d'encertar una pregunta relacionada amb l'etiquetatge de la roba, les ofertes, les promocions, els descomptes, les rebaxes i la compra de la roba.
PUNTUACIÓ	La puntuació depèn del temps que es triga a descobrir les icones, si es passa per damunt de la bona oferta i el nivell superat: • Nivell 1 superat: 300 punts + 100 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 100 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 2 superat: 600 punts + 200 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 200 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 3 superat: 900 punts + 300 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 300 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 4 superat: 1200 punts + 400 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 400 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 5 superat: 1500 + 500 punts si passa per damunt de la bona oferta + Bonificació de temps: 500 punts x (% temps no utilitzat).
NOM DE LA PROVA	ELS MEUS COL·LEGUES
DESCRIPCIÓ	El concursant ha de memoritzar les cares dels seus nous companys de classe. No hi ha límit de temps. A continuació, el concursant ha de decidir si la foto que se li mostra és la d'un dels seus companys de classe. Té 3 segons per decidir-se. Si falla, s'acaba la partida. La prova inclou 5 nivells de dificultat. Entre cada nivell, el concursant ha d'encertar una pregunta. Si falla, el concursant continua però no puntua. Núm. de cares a cada nivell: • Nivell 1: 12 • Nivell 2: 16 • Nivell 3: 20 • Nivell 4: 28 • Nivell 5: 44

PUNTUACIÓ	La puntuació final depèn del nombre d'encerts a les preguntes.
NOM DE LA PROVA	LA ROSCA DE CONSUMÒPOLIS
DESCRIPCIÓ	La prova consisteix a fer la volta a la rosca en el menor temps possible, sense cometre errors i dins del temps establert (150 segons). El jugador ha d'endevinar una sèrie de paraules que apareixen per ordre alfabètic.
PUNTUACIÓ	Per cada paraula, si el jugador encerta, guanya 80 punts; si falla, perd -20 punts, si passa paraula 0 punts. - Si el jugador supera el temps límit, finalitza la partida. - Si el jugador aconsegueix completar la rosca abans del temps límit, aconsegueix una bonificació proporcional al temps utilitzat: Bonificació = 500 punts x (% de temps restant). Exemple: Un jugador completa la rosca en 100 segons i encerta 20 paraules: aconsegueix 20x80 punts + (500 x (% de temps restant)) % de temps restant= (150-100)/150= 33%. Puntuació del jugador = 1.600 + (500 x 33%) = 1.767 punts.
NOM DE LA PROVA	RECARREGA EL MÒBIL
DESCRIPCIÓ	El concursant ha de passar el telèfon mòbil pels punts de càrrega en l'ordre indicat. Si toca les icones "Xarxes socials", "Vídeo", "Trucada" o "Geolocalització", baixa el nivell de la bateria. Si el nivell de la bateria arriba a 0, s'acaba la partida. La prova consta de 5 nivells. Per superar el nivell, el concursant ha de passar per tots els punts de càrrega en l'ordre indicat i encertar la pregunta.

PUNTUACIÓ	La puntuació depèn del nivell assolit i del temps emprat pel concursant en l'últim nivell superat • Nivell 1 superat*: 400 punts + bonificació de temps: 100 punts x (% temps no utilitzat**). • Nivell 2 superat: 800 punts + bonificació de temps: 200 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 3 superat: 1.200 punts + bonificació de temps: 300 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 4 superat: 1.600 punts + bonificació de temps: 400 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 5 superat: 2.000 punts + bonificació de temps: 500 punts x (% temps no utilitzat). *Nivell superat: El nivell se supera quan el concursant aconsegueix passar per tots els punts de càrrega en el temps límit. **Temps no utilitzat: (Temps màxim del nivell: temps que triga el jugador a passar per tots els punts de càrrega) / temps màxim de nivell. (Només es té en compte el temps de l'últim nivell superat) Exemple de puntuació per a un jugador que falla en el NIVELL 4 (supera el temps màxim) Temps del jugador per apagar els llums del NIVELL 3: 75 segons % de temps no utilitzat: $(120 - 75) / 120 = 37,5\%$ PUNTS: $1.200 + (300 \times 37,5\%) = 1.312,5$
NOM DE LA PROVA	EL QUILOWATT
DESCRIPCIÓ	La prova consta de 5 nivells. El concursant ha d'associar cada objecte al seu temps d'ús amb un quilowatt. Per passar de nivell, ha d'associar correctament tots els objectes al seu temps d'ús i encertar la pregunta.

PUNTUACIÓ	La puntuació depèn del nivell assolit i del temps emprat pel concursant en l'últim nivell superat • Nivell 1 superat*: 400 punts + bonificació de temps: 100 punts x (% temps no utilitzat**). • Nivell 2 superat: 800 punts + bonificació de temps: 200 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 3 superat: 1.200 punts + bonificació de temps: 300 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 4 superat: 1.600 punts + bonificació de temps: 400 punts x (% temps no utilitzat). • Nivell 5 superat: 2.000 punts + bonificació de temps: 500 punts x (% temps no utilitzat). *Nivell superat: El nivell se supera quan el concursant aconsegueix associar tots els objectes amb el temps d'ús correcte en el temps límit. **Temps no utilitzat: (Temps màxim del nivell: temps que triga el jugador a associar els objectes amb el seu temps d'ús) / temps màxim del nivell. (Només es té en compte el temps de l'últim nivell superat) Exemple de puntuació per a un jugador que falla en el NIVELL 4 (supera el temps màxim) Temps del jugador per associar els objectes del NIVELL 3: 75 segons % de temps no utilitzat: $(90-75)/90 = 16,7\%$ PUNTS: $1.200 + (300 \times 16,7\%) = 1.250$
-----------	---

4.5 Alumnes "Consumidor Expert" o "Consumidor Mestre"

(Accessible a partir del 7/10/2025)

Els alumnes que individualment aconsegueixen una determinada puntuació obtenen una sèrie d'avantatges:

Els alumnes que assoleixen **19.000 punts** en total obtenen el títol de "**Consumidor Expert**".

- L'avatar llueix una medalla de plata.
- L'avatar, juntament amb el nom d'usuari, es pot veure durant una setmana a la pàgina d'inici del Concurs.
- L'avatar té noves possibilitats de configuració.

Els alumnes que arriben als **22.000 punts** totals obtenen el títol de "**Consumidor Mestre**".

- L'avatar llueix una medalla d'or.
- L'avatar, juntament amb el nom d'usuari, es pot veure durant una setmana a la pàgina d'inici del Concurs.
- L'alumne obté 1.000 punts.

4.6 Diploma acreditatiu

Tots els concursants que hagin completat i puntuat en les deu proves obtenen un diploma acreditatiu, que es pot descarregar directament des de la mateixa plataforma.

4.7 Accés a proves fora de les dates del concurs

(Accessible des del 09/04/2026 fins al començament de la següent edició de Consumòpolis)

És possible l'accés lliure a les proves de Consumòpolis un cop finalitzat el concurs.

No es té en compte la puntuació obtinguda pels participants en les proves de Consumòpolis fora de les dates del concurs.

Aquesta opció és accessible des del final d'aquesta edició de Consumòpolis fins al començament de la següent.

5. SEGONA PART: TREBALL EN EQUIP

(Es pot realitzar del 06/10/2025 al 8/04/2026)

5.1 Autorització i consentiment

Per participar en la segona part del concurs, el personal ha de comptar amb l'autorització dels pares o tutors legals dels menors de 14 anys i el consentiment dels majors de 14 anys.

El document d'autorització/consentiment es pot descarregar a la zona de INSCRIPCIÓ i ACCÉS DE COORDINADORS.

5.2 Característiques del treball en equip

La Segona Part del Concurs consisteix en la realització d'un pòdcast de Ràdio Consumópolis. Els cinc components de l'equip han de realitzar de manera conjunta un pòdcast d'una durada total de 3 minuts com a màxim, que contingui el muntatge d'una sèrie d'entrevistes radiofòniques, que incloguin entrevistes a consumidors responsables, comerços, influenciadors, empreses mediambientals o d'altres sectors, relacionades amb el lema principal de la 21a edició de Consumópolis:

A l'hora de consumir, que no et domini el clic.

L'objectiu del pòdcast serà informar els oients de Ràdio Consumópolis en l'àmbit escolar, familiar i social sobre el consum responsable, conscienciant i fent reflexionar sobre el consum impulsiu.

Algunes idees que els escolars podrien desenvolupar són:

- Màrqueting emocional i presa de decisions.
- Publicitat digital dirigida, contingut personalitzat, algorismes
- Patrons foscos, desplaçament infinit, missatges insistents i repetitius, reclams de darreres unitats, preus dinàmics...
- Control de l'impuls a les compres digitals i l'ús del mòbil, les xarxes socials i internet.
- Influenciadors
- Consum de festivitats (Nadal, Black Friday, Sant Valentí, dia del pare/mare/nen/famílies...)
- Consum de videojocs
- Compres segures/ ciberseguretat/ drets del comerç en línia

Així mateix, es recomana consultar les fitxes pedagògiques per elaborar el treball.

Per a la realització del treball caldrà pujar a l'espai virtual dos fitxers diferenciats: un fitxer d'àudio que contingui el pòdcast i un fitxer en format PDF amb la transcripció de les entrevistes.

1. El pòdcast s'ha d'enregistrar amb les veus dels membres de l'equip. Els treballs no poden incloure dades personals ni veu de tercers que no formin part de l'equip.
2. Al pòdcast, els membres de l'equip prendran diferents rols, actuant com a consumidors responsables, comerços, influenciadors, empreses mediambientals o altres sectors.
3. Les entrevistes han de ser originals, no s'admet l'ús de simuladors o generadors de veu basats en IA per a crear veus de tercers.

5.3 Requisits del treball en equip:

Requisits tècnics

Els treballs que no compleixin els següents requisits seran desqualificats:

- L'àudio tindrà una durada d'un màxim de 3 minuts.
- Formats admesos per a l'àudio: format wmv, opus, i mp3 i mp4.
- Formats admesos per a la transcripció de les entrevistes: pdf.
- Pes màxim de l'àudio: 15 MB.
- El contingut del treball no ha de contenir errades lingüístiques.

Requisits legals

El personal docent coordinador ha de recopilar l'autorització/consentiment dels pares o tutors legals dels menors de 14 anys o de l'autorització/consentiment dels majors de 14 anys (Annex II de la convocatòria nacional); i de l'autorització per a la cessió de drets sobre imatges, vídeos o contingut audiovisual per a la publicació a la web del concurs específica per als equips guanyadors (Annex III de la convocatòria nacional), i es faran servir en aquest cas els Documents d'Autorització que es trobaran a:

https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2025/autorizacion_cat.pdf

L'incompliment de qualsevol dels requisits següents suposarà la desqualificació immediata del treball:

Els treballs no poden incloure dades personals ni veu de tercers que no formin part de l'equip.

Les entrevistes han de ser originals, no s'admet l'ús de simuladors o generadors de veu basats en IA per a crear veus de tercers.

5.4 Pujar el treball en equip

Un cop finalitzat el treball en equip, el personal docent coordinador accedeix a **Pujar Treball**. En aquest apartat s'indica:

- Nom de l'equip
- Títol del treball
- Confirmar **Pujar Treball**.

Una vegada pujat el treball, el personal docent coordinador no pot modificar-lo.

La plataforma de Consumòpolis només permet pujar els treballs d'aquells equips **els cinc components dels quals hagin completat i puntuat en les 10 proves de la Part 1**.

Un equip només pot pujar un treball en el seu espai virtual.

5.5 Criteris de valoració del treball en equip

COHERÈNCIA - Fins a 40 punts

Adequació als objectius del concurs i promoció d'una reflexió crítica i motivadora del canvi.

CREATIVITAT i ORIGINALITAT - Fins a 20 punts

Ús de recursos propis i variats pels quals destaquï i es diferenciï de la resta dels equips; sense utilitzar marques ni logotips/imatges conegudes/registrades.

PRESENTACIÓ - Fins a 20 punts

Exposició clara i ordenada dels continguts, amb un resultat final fàcilment comprensible i intel·ligible.

QUALITAT TÈCNICA - Fins a 15 punts

Gestió i domini d'instruments i tècniques gràfiques, audiovisuals, informàtiques o de qualsevol altre tipus utilitzades en la seva realització i grau de complexitat del treball realitzat.

QUALITAT LINGÜÍSTICA: fins a 5 punts

Ús correcte dels diferents recursos lingüístics: gramàtica, ortografia i lèxic (no sexista).

5.6 Descàrrega i enviament de la fitxa virtual i el document d'autorització / consentiment

Descàrrega de fitxa virtual: Una vegada pujat el treball a la plataforma, el personal docent coordinador pot descarregar la **fitxa virtual** corresponent, un document que conté les dades del treball: referència, nom de l'equip, components i títol.

Una vegada s'ha descarregat la fitxa virtual del treball, el treball no es pot modificar.

Documents d'autorització / consentiment: per a participar en la segona part del concurs, el personal docent ha de disposar de l'autorització/consentiment dels pares o tutors legals dels menors de 14 anys o de l'autorització/consentiment dels majors de 14 anys (Annex II de la convocatòria nacional), i de l'autorització per a la cessió de drets sobre imatges, vídeos o contingut audiovisual per a la publicació a la web del concurs específica per als equips guanyadors (Annex III de la convocatòria nacional).

Enviament de fitxa virtual i documents d'autorització:

Equips de CCAA organitzadores (Andalusia, Aragó, Principat d'Astúries, Illes Balears, Canàries, Castella-la Manxa, Cantàbria, Extremadura, Galícia, La Rioja, Regió de Múrcia, Comunitat de Castella i Lleó, Comunitat de Madrid, Comunitat Foral de Navarra i Comunitat Valenciana): caldrà remetre la fitxa virtual, els documents d'autorització (Annexos II i III de la convocatòria nacional), i la sol·licitud de participació (en cas que la seva comunitat autònoma així ho requereixi) a les respectives comunitats autònomes organitzadores del concurs en el termini assenyalat en la seva convocatòria autonòmica. Si no hi ha convocatòria autonòmica, se seguirà el termini previst a la convocatòria nacional (des del 6 d'octubre de 2025 fins al 8 d'abril de 2026, tots dos inclosos). Equips de CCAA no organitzadores (Catalunya, País Basc, i les Ciutats Autònomes de Ceuta o Melilla) han de presentar la fitxa virtual, els documents d'autorització (Annexos II i III de la convocatòria nacional) i la sol·licitud de participació a la Direcció General de Consum del Ministeri de Drets Socials, Consum i Agenda 2030, segons el que preveu la convocatòria nacional (des del 6 d'octubre de 2025 fins al 9 d'abril de 2026, tots dos inclosos).

5.7 Quadre resum de fases i dates

Fase	Inici	FINALITZACIÓ
Accés coordinadors	06/10/2025	08/04/2026
Inscripció web	06/10/2025	02/03/2026
1a part (10 proves)	06/10/2025	24/03/2026
2a part (treball en equip)	06/10/2025	08/04/2026
2a part (exposició de treballs)	15/04/2026	

5.8 Finalització del concurs

La participació dels equips en el concurs no finalitza quan el treball estigui pujat a la plataforma i se'n descarrega la fitxa virtual. Els equips hauran d'enviar la documentació administrativa exigida a cada convocatòria (nacional o autonòmiques) per ser avaluats i optar als premis del concurs d'acord amb els criteris establerts a les Bases Reguladores, primer en una fase autonòmica, i posteriorment en una fase nacional.