



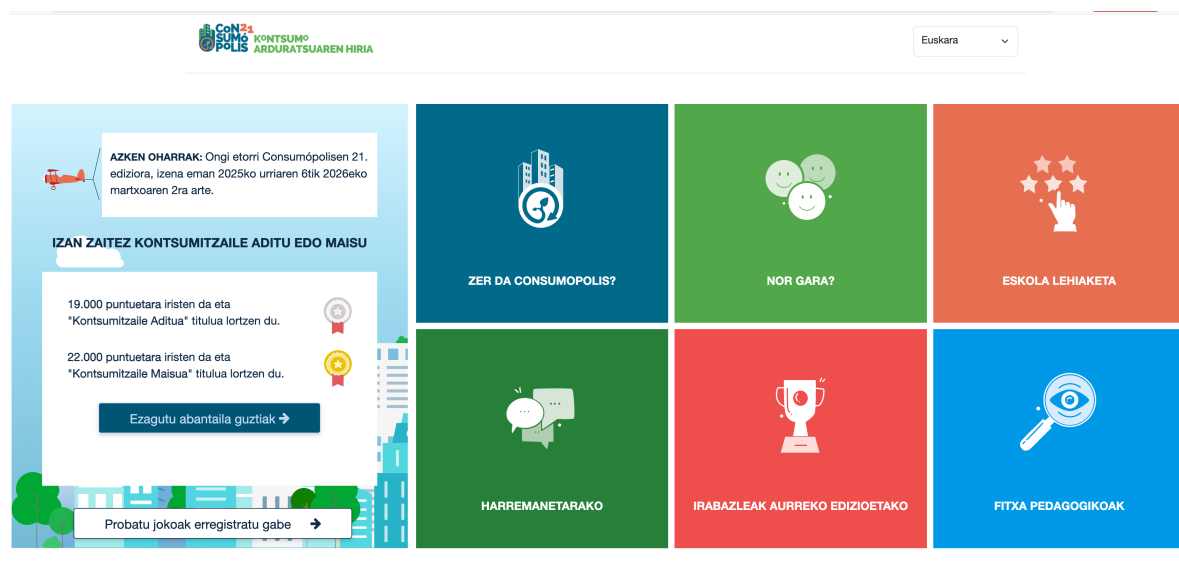
“Kontsumitzeko orduan, kontrolatu "klik" egiteko irrika”

— Parte hartzeko argibide orokorrak —

2025-2026 ikasturteko *Consumópolis21* eskola-lehiaketaren jarduerak Consumópolis webgunearen bidez egingo dira, <https://consumopolis.consumo.gob.es/> helbidean. Aurtengo lehiaketaren leloa “Kontsumitzeko orduan, kontrolatu "klik" egiteko irrika.” da.

Dokumentu honetan aipatutako webgunea zuzen erabiltzeko argibide orokorrak zehazten dira, lehiaketa garatzeko euskarri birtual gisa.

1. ATARIRAKO SARBIDEA



1. irudia: Consumópolis-eko atari nagusiaren pantaila

1.1 Hizkuntza-hautatzailea

Hizkuntza hauta dezakezu: gaztelania, katalana, valentziera, galegoa eta euskara. Hizkuntzarik hautatzen ez bada, lehenespenez, gaztelaniaz irekiko da. Consumópolis hirian hizkuntza aldatu nahi izanez gero, goitibeherakoa sakatuta hauta daiteke.

1.2 Zer da Consumópolis?

Consumópolis-en aurkezpen-bideoa. Iraupena: 2 minutu

1.3 Nor gara?

Eskubide Sozialen, Kontsumoaren eta 2030 Agendaren Ministerioaren Zuzendaritza Nagusiaren eta autonomia-erkidegoetako kontsumoaren arloan eskumena duten erakundeen aurkezpena.

1.4 Eskola-lehiaketa

Eskola-lehiaketarako sarrera. Ikusi dokumentu honetako 2. atala.

1.5 Harremanetarako

Lehiaketaren administrazioaren helbide elektronikoan (consultas.consumopolis@consumo.gob.es) sartzeko eta mezu elektronikoak bidaltzeko aukera ematen du, zalantzak eta gorabeherak argitzeko.

1.6 Aurreko edizioetako irabazleak

Consumópolis-en aurreko edizioetako talde irabazleen lanak ikus daitezke. Emaizak honako irizpide hauen bidez iragaz daitezke: sarien maila (nazionala eta autonomia-erkidegoen mailakoa); autonomia-erkidegoa; Consumópolis-en edizioa; eskola-zikloa.

1.7 Fitxa pedagogikoak

Lehiaketako galderei erantzuteko laguntza gisa balio duten fitxa pedagogikoetan sar daiteke parte-hartzaileak. Online kontsulta daitezke, eta deskargatu eta inprimatu ere egin daitezke.



ZER DA NOR GARA? **ESKOLA LEHIAKETA** HARREMANETARAKO IRABAZLEAK FITXA PEDAGOGIKOAK Euskara

FITXA PEDAGOGIKOAK

Fitxa lagungarri hauei esker nahi duzun guztia ikas dezakezu kontsumo arduratsuaz.

Besteak beste honako gai hauek lantzen dira kutxa didaktiko honetako fitxetan: elikadura, energia aurrezteak, jostailuen segurtasuna eta kontsumitzaileen eskubideak. Gainera, gako-hitzak erabil daitezke bilaketak egiteko.

Sartu bilaketarako gako-hitzak

Bilatu

Laguntza

1

Terminoen glosarioa, alfabetikoki ordenatua

Ver ficha

2

Kontsumitzaileen kontzeptua: eskubideak eta betebeharrak

Ver ficha

3

Interneten eta Sare Sozialen hizkuntzan erabiltzen diren terminoen definizioa eta azalpena (RRSS)

Ver ficha

4

Publizitatea

Ver ficha

5

Markak eta publizitatea

Ver ficha

2. irudia: fitxa pedagogikoetan sartzeko interfaze-pantailak

Fitxetako batzuk interaktiboak dira eta edukiak modu dinamikoago eta erakargarriagoan atzitzeko aukera ematen dute. Fitxa horiek izenburuaren ondoan dagoen "INTERAKTIBOA" hitzarekin markatuta daude zerrendan. Hitzen araberrako bilatzaile bat dago.

2

22	Askotariko materialak birziklatzea	Ver ficha
23	Etxean hondakinak saihestea	Ver ficha
24	Qué es el Greenwashing INTERACTIVO	Ver ficha

3. irudia: fitxa interaktiboetarako sarbidea

Nola erabiltzen da bilatzailea?

- Hitz bat bilatzen denean garrantzitsua da ongi idaztea, bilatzaileak azentu-markak bereizten dituelako (ez du axola maiuskulaz edo minuskulaz idazten den).
- Fitxa batean bi hitz edo gehiago bilatzen badira, hitzak bilatzailean idazten dira “+” zeinuarekin bereizita; adibidez: elikadura + piramidea.
- Fitxa desberdinetan bi hitz edo gehiago bilatzen badira, hitzak koma batekin bereizita idazten dira; adibidez: elikadura, piramidea.
- Hitz multzo bat ordena jakin batean bilatzen bada, hitzak kakotx artean idazten dira; adibidez: “erreklamazio-orriak”.

2. LEHIAKETARAKO SARBIDEA

4. irudia: lehiaketaren orri nagusiaren interfaze-pantaila



Lehiaketaren orri nagusiak atal hauek ditu: LAGUNTZA, ARGIBIDEAK, OINARRIAK, HARREMANETARAKO HELBIDEAK, IZEN EMATE, 1. ZATIA, 2. ZATIA, KOORDINATZAILEEN SARBIDEA, FITXA PEDAGOGIKOAK.

2.1. Laguntza

(2025/10/06tik aurrera sar daiteke)

Laguntza-dokumentu bat deskarga daiteke, lehiaketaren hainbat alderdiri buruzko *Ohiko galde-erantzunak* atal bat eta guzti duena.

2.2. Argibideak

(2025/10/06tik aurrera sar daiteke)

Lehiaketan parte hartzeko modua xehe biltzen duen dokumentu honetan sar daiteke.

2.3. Oinarriak

(2025/10/06tik aurrera sar daiteke)

Lehiaketak parte hartzeko bi fase ditu:

- Autonomia-mailako fase bat, hiri eta autonomia-erkidego bakoitzean kontsumoaren eskumena duten erakundeek antolatutakoa, eta parte-hartzeko maila bakoitzeko talde irabazleak hautatuko dira bertan.
- Fase nazional bat, Eskubide Sozialen, Kontsumoaren eta 2030 Agendaren Ministerioaren Zuzendaritza Nagusiak antolatutakoa, eta hiri eta autonomia-erkidego bakoitzeko talde irabazleek parte hartuko dute bertan.

Atal honetan honako dokumentu hauetan sartu eta horiek deskarga daitezke:

- **Consumópolis eskola-lehiaketaren oinarriak** https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2024/Bases_Reguladoras_BOE-A-2021-15579.pdf parte-hartzea eta sarien banaketa arautzen dituztenak.
- **2025-2026 ikasturteko Consumópolis21 eskola-lehiaketaren deialdiaren ebazpena**, https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2025/Convocatoria_Nacional.pdf sarien deialdi nazionala arautzen duena.
- **Consumópolis21 2025-2026 eskola-lehiaketaren oinarri autonomikoak edo deialdia egiteko ebazpena**, dagokion lurralde-eremuko parte-hartzea eta lehiaketa antolatu duten autonomia-erkidegoetako sari autonomikoen deialdia arautzen dituztenak.

Garrantzitsua: Taldeak inskribatzeko eta lehiaketaren bi zatiak egin ahal izateko, ez da beharrezkoa oinarri eta deialdi autonomikoak argitaratuta egotea. Bigarren zatia amaitu baino lehen autonomia-erkidego edo -hiri batek oinarriak argitaratzen ez baditu, taldeek lehiaketaren oinarri orokorre, parte hartzeko argibide orokor hauei eta deialdi nazionalari jarraituko diete. Deialdi nazionalan zehazten da Kantabriako eta Kataluniako autonomia-erkidegoek eta Ceuta eta Melilla hiriek ez dutela lehiaketa antolatzen, eta haietan parte-hartzeko argibideak definitzen dira.

2.4 Harremanetarako helbideak

(2025/10/06tik aurrera sar daiteke)

Dokumentu bat deskarga daiteke, Eskubide Sozialen, Kontsumoaren eta 2030 Agendaren Ministerioaren Zuzendaritza Nagusiaren eta lehiaketa antolatzen duten autonomia-erkidegoen eta -hiritako kontsumo-gaietan eskumena duten erakundeen harremanetarako datuekin.

2.5 Koordinatzaileen sarbidea

(2025/10/06tik aurrera sar daiteke)

Irakasle-koordinatzaileek bere taldeen eta taldeak osatzen dituzten ikasleen datu guztiak kontsulta ditzakete: izenak, erabiltzaileak eta pasahitzak, baita bakoitzaren lehiaketako parte-hartzeari buruzko informazio interesgarria ere: puntuazioa eta lehiaketako aurrerapena.

Informazio hori irakurtzeko, irakasle koordinatzaileak izena ematean jarri dituen helbide elektronikoa eta pasahitza idatzi beharko dira.

2.6 Izen Ematea

(2025/10/06tik 2026/03/02ra arte sar daiteke)



HASI IZEN-EMATE CONSUMÓPOLISEKO HIRIA TALDE-LANA KOORDINATZAILEENTZAKO SARBIDEA FITXA PEDAGOGIKOAKEuskaraIRTEN

PANEL KOORDINATZAILEA

Irakaslea: **María Montoya**
Zentroa: COLEGIO "VALDELUZ"
Kokalekua: Madrid
Komunitatea: Comunidad de Madrid

Edit profile

Balmen-agiria

Lehiaketaren bigarren zatia Radio Consumópolisen podcast bat egitean datza.

Taldeko bost kideek elkarrekin egin behar dute 3 minutuainoko audio bat, Consumópolis-en 21. edizioaren leloari lotutako kontsumitzaile arduradunei, saioakiei, influencer-ek, ingurumen-enpresei edo bestelakoiei egindako elkarrizketekin. Kontsumitzeko orduan, ez zaitzala "klik" egin.

NIRE TALDEAK

Taldearen datuetara sartzeko, egin klik taldearen izenan

Equipo	Zatia 1	Zatia 2	Ficha virtual	
1	20%	✖	Ez	Ekipoak aldatzea

5. irudia: koordinatzailearen izen ematea-interfazearen pantaila

Consumópolisen parte hartzeko, beharrezkoa da ikastetxeko irakasle batek koordinatzaile gisa izena ematea. Horretarako, izena emateko formularioko datuak bete behar ditu.

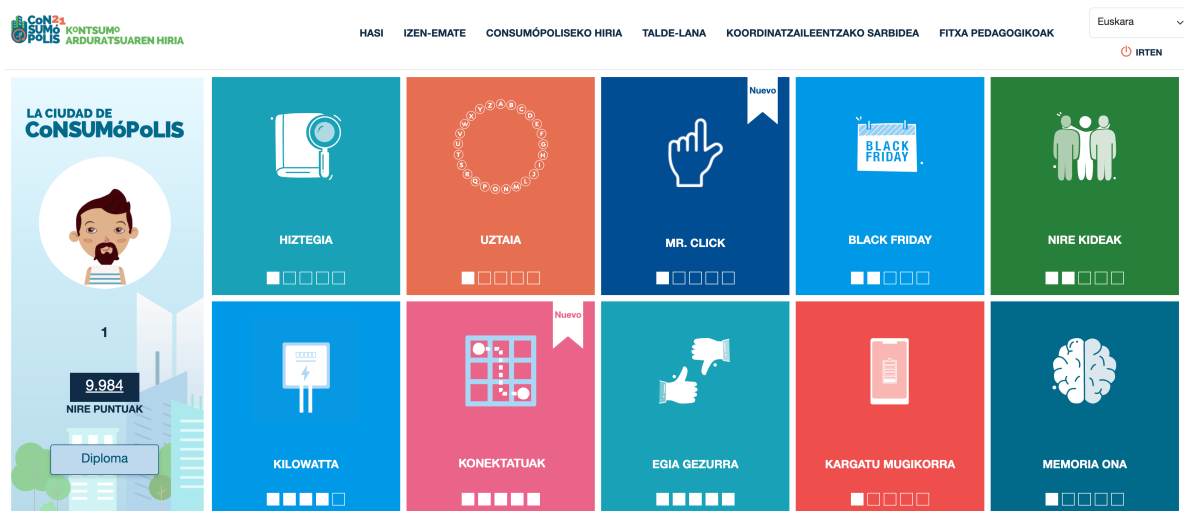
Ikastetxea gehitzeko posta-kodea erabilita aurkitu behar da; kodea eskolen hautatzailean agertzen ez bada, alta eman behar diozu.

Kontua sortu ondoren, izena ematen den pertsonak argibide gehiago dituen mezu elektronikoa bat jasoko du eskola sortzeko unean adierazitako helbide elektronikoan.

Koordinatzailea lehiaketaren lehen zatian eta lehen zatiko probetan sartu ahal izango da bere kredentzialekkin, baina lortzen duen puntuazioa ez da lehiaketarako kontuan hartuko.

2.7 Lehen zatia: Consumópolis hiria

(2025/10/06tik 2026/03/24era arte sar daiteke)



6. irudia: 10 probetan (1. zatia) eta aldagelan sartzeko pantaila

Consumópolis hiri birtualean barrenako lehiaketan planteatutako hamar probetan sar daiteke. Sartu ahal izateko, erregistratu egin behar da aldez aurretik.

ERRONKA, UZTAIA eta EGUN BAT KONTSUMITZAILEAREN BIZITZAN proba berriak 2024/11/07tik aurrera irekiko dira

2.8 Bigarren zatia: Talde-lana

(2025/10/06tik 2026/04/08ra arte sar daiteke)

Talde-lanari buruzko informazio orokorra eta lana egiteko argibideetarako sarrera.

2.9 Bigarren zatia: Lanen erakusketa

(2026/04/15tik aurrera sar daiteke)

Lan guztiak <https://consumopolis.consumo.gob.es/> webgunean erakutsiko dira, eta lehiaketaren bigarren zatian parte hartu duten taldeetako ikasleek ikus ditzakete.

Lanak irizpide hauen arabera bila daitezke: partaidetza-maila eta/edo autonomia-erkidegoa.

2.10 Koordinatzaileen sarbidea

(2025/10/06tik 2026/04/15ra arte sar daiteke)

Koordinatzailearen panelerako sarbidea, ondokoak egiteko:

- Talde bati alta eman (2026/03/02ra arte)
- Izena eman duten taldeen datuak atzitu, taldearen datuak aldatu, **2. ataleko lanak igo** (ikasleek egindako lana balioztatu) eta fitxa birtuala deskargatu (2026/04/08ra arte)
- *Erregistratutako taldeak eta igotako lanak ikusi (2026/04/15era arte).*

2.11 Fitxa pedagogikoak

Lehiaketako galderei erantzuteko laguntza gisa balio duten fitxa pedagogikoetan sar daitezke parte-hartzaileak. Online kontsulta daitezke, eta deskargatu eta inprimatu ere egin daitezke.

3. IZEN EMATEA

(2025/10/06tik 2026/03/02ra arte sar daiteke)

3.1. Ekipoak izen ematea

Consumópolisen parte hartzeko, irakasle koordinatzaileek parte hartzen duten taldeak inskribatu behar dituzte. Hasiera-orrialdetik sartu hemen: Eskola-lehiaketa >> Izen ematea.

Talde bakoitzak parte hartuko duen mailako ikasturteetan matrikulatutako **bost ikasle** izango ditu eta ikastetxeko irakasle batek koordinatuko du (ikusi Consumópolis eskola-lehiaketaren Oinarri erregulatzaileren 2. artikulua). Ikasle bat ezingo da hainbat taldetan erregistratu.

3.2. Izen ematea behar diren datuak

Izena ematean irakasle-koordinatzailearen identifikazio-datuak, ikastetxearen datuak eta talde bakoitzeko kideen datuak emango dira.

Irakasle-koordinatzaileak eskatzen diren datuekin bete beharko du inprimakia. * duten eremuak nahitaezkoak dira.

Posta-kodea betetzen denean, kode horrekin sisteman alta emandako ikastetxeak agertuko dira. Ikastetxea sisteman ez badago, ikastetxe bat sor daiteke "Sortu eskola berria" hautatuta.

Datuak osatu ondoren, irakasle-koordinatzaileak "Sortu kontu berria" botoia sakatu beharko du. Izen ematea osatzeko mezu elektronikoa bat jasoko du bere helbide elektronikoa, eta pasahitza ezarri beharko du saio-hasiera bakarrek esteka baten bidez.

Saioa hasteko botoia sakatzean sortu den profila eta pasahitza ezartzeko eremuak erakutsiko dira.

Bete pasahitza, berretsi pasahitza eta gorde. Hizkuntza lehenetsia ere hauta daiteke.

Koordinatzaileak, ondoren, taldeei alta eman ahal izango die.

Irakasle-koordinatzaileak noiznahi atzitu eta alda ditzake bere ikasleen izen ematea-datuak. Eskola-zikloa ezin izango da aldatu ikasleren bat jokatzen hasia bada. Ezinbesteko arrazoiak direla medio, taldeko kide batek edo irakasle-koordinatzaileak lehiaketa utzi behar badu, beste batek ordezkatu ahal izango du, antolakuntzak onartu ondoren, eta azken horrek taldeko kide edo koordinatzaile berria inskribatzeko beharrezko jarraibideak emango ditu.

Taldeen izenetan, pasahitzetan edo erabiltzaileetan ezin da erabili hitz itsusirik, irainik eta hitz iraingarriak. Baldintza horiek betetzen ez badira, berehala kanporatuko da taldea.

3.3 Oinarriak onartzea eta pribatutasun-politika

Talde guztiek eman dute izena, irakasle-koordinatzaileak eta taldeko kide bakoitzak berriaz adierazi beharko dute Oinarri erregulatzailerak, Pribatutasun-politika eta Datuen babeserako politika irakurri dituztela eta onartzen dituztela, izena emateko eremuan xede horretarako gaitutako koadroak markatuta.

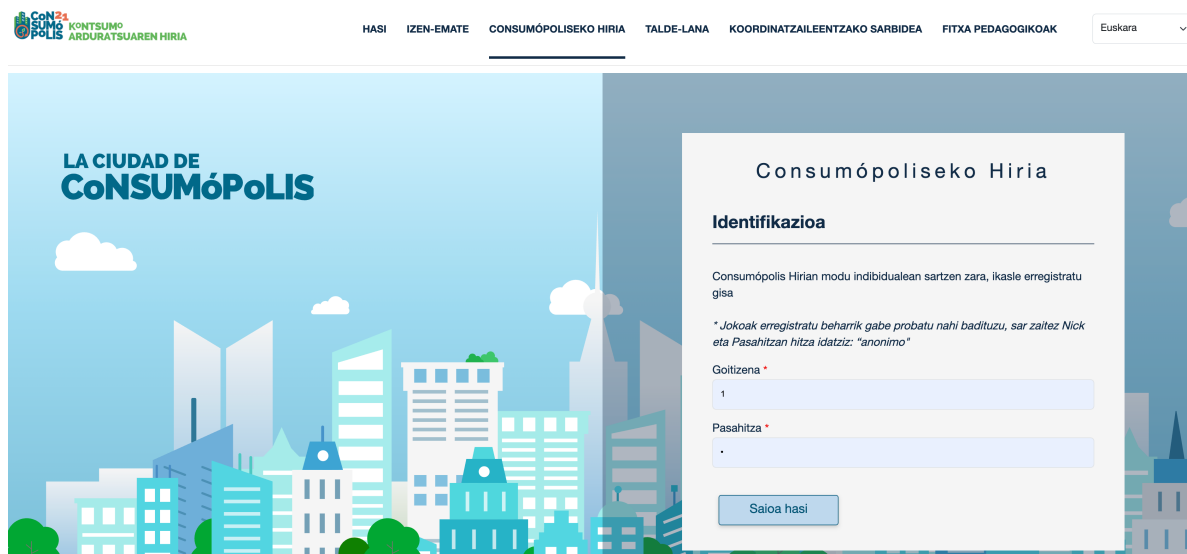
3.4. Izen ematea berrespena

Talde bakoitzak izena eman du, taldearen izen-ematea berresten duen mezu elektronikoa bat jasoko du irakasle-koordinatzaileak, eta hark bide bera erabiliz balioztatu egin beharko du.

4. LEHEN ZATIA: CONSUMÓPOLIS HIRIA

(2025/10/06tik 2026/03/24era egin daiteke)

4.1 Probetan sartzeko identifikazioa



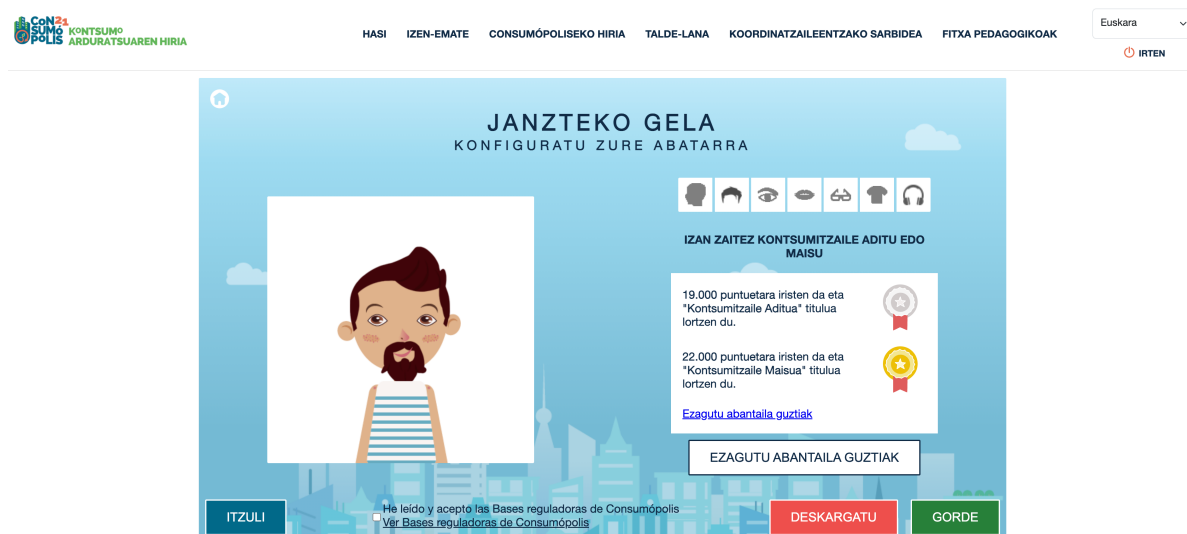
7. irudia: identifikazio-pantaila

Banaka sartzen da Consumópolis hiri birtualera, eman duen lehiakide gisa. Lehiakidea probetan lehen aldiz sartzen denean, hau egin behar du:

1. Irakasleak eman dizkion erabiltzailea eta pasahitza idatzi. Gogoratzen ez bada, irakaslea ikaslearen kontuan sar daiteke, eta datuak ere alda ditzake ikasleak hala nahi izanez gero.
2. Pertsonaia konfiguratu aldagelan.

Lehiakidea identifikatu ondoren, leiho bat irekiko da, lehiaketako tresnetan eta probetan sartzeko.

4.2 Aldagela / Pertsonaia birtuala



8. irudia: aldagelaren pantaila (ikaslearen pertsonaia birtuala)

Taldeko kide bakoitzak pertsonaia birtual bat konfiguratu behar du eta, horretarako, aldagela bat dauka, identifikatu ondoren sartu ahal izango dena. Pertsonaia horrek hiri birtualean egiten dituen probetan irudikatuko du eta azken sailkapenean ere agertuko da, erabiltzaile-izenaren eta taldeko beste kideen alboan. Anonimotasuna gordetzeko, partaideak erabiltzaile-izenarekin agertuko dira une oro webgunean.

4.3 Probetan sartzeko interfazea

Consumópolis hiri birtualak ikasleek egin beharreko 10 proba ditu. Ez dago ordena espezifikorik, ikasleak nahi duten ordenan sar daitezke probetan.

Lehenengo zatia osatzeko, ikasleek hamar probetako bakoitzean puntuak lortu behar dituzte: “MEMORIA ONA”, “HIZTEGIA”, “BLACK FRIDAY”, “NIRE IKASKIDEAK”, “KONEKTATUAK”, “5 KARTA MR CLICKEN KONTRA”, “EGIA GEZURRA”, “KILOWATTA”, “CONSUMÓPOLIS-EN UZTAIA” ETA “KARGATU MUGIKORRA”

GARRANTZITSUA: ikasleak nahi beste aldiz sar daitezke probetan, beren puntuazioa eta, beraz, taldearena hobetzeko.

Ikasle bakoitzak eta proba bakoitzean gehienez lor daitekeen puntuazioa 2.500 puntukoa da.

Ikasle bakoitzak lehen zatia amaitzean gehienez lor dezakeen puntuazioa 25.000 puntukoa dira.

Proba bakoitzean sartzeko binetan agertzen diren laukiek proban lortutako puntuazioa sinbolizatzen dute.

- 0 lauki puntuazioa 0 bada.
- Lauki 1, puntuazioa 1etik 500era bitartekoa bada (puntu horiek barne).
- 2 lauki puntuazioa > 500 bada.
- 3 lauki puntuazioa > 1.000 bada.
- 4 lauki puntuazioa > 1.500 bada.
- 5 lauki puntuazioa > 2.000 bada.

4.4 Proba bakoitzaren xehetasunak

PROBAREN IZENA	KONEKTATUAK
----------------	-------------

DESKRIBAPENA	Parte-hartzaileak kolore bereko irudi guztiak lotu behar ditu. Marrek ezin dute elkar gurutzatu. Bost zailtasun maila daude. Maila bakoitzak denbora muga bat du: • 1. MAILA → 30 SEGUNDO • 2. MAILA → 45 SEGUNDO • 3. MAILA → 60 SEGUNDO • 4. MAILA → 90 SEGUNDO • 5. MAILA → 120 SEGUNDO DENBORA IRUDIAK LOTZEKO SOILIK ZENBATZEN DA. GALDERARI ERANTZUTEKO DENBORA MUGARIK EZ DAGO. MAILA BAKOITZA BETE ETA GERO, PARTE-HARTZAILEAK GALDERA BAT ERANTZUN BEHAR DU. ERANTZUNA ZUZENA BADA, PARTE-HARTZAILEA HURRENGO MAILARA IGAROKO DA.
PUNTUAZIOA	Puntuazioa gainditutako mailaren eta erabili ez den denboraren arabera izango da. Maila bakoitzak oinarritzko puntuazio bat eta denbora-bonu bat ditu: • 1. maila → 400 puntu + (100 x erabili ez den denboraren %) • 2. maila → 800 puntu + (200 x erabili ez den denboraren %) • 3. maila → 1.100 puntu + (300 x erabili ez den denboraren %) • 4. maila → 1.600 puntu + (400 x erabili ez den denboraren %) • 5. maila → 2.000 puntu + (500 x erabili ez den denboraren %) Adibidez, lehiakide batek 4. maila 40 segundotan osatzen badu, galderari ondo erantzuten badio eta 5. mailan huts egiten badu, puntuazio hau izango du: $1.600 + [400 \times ((90 - 40) \div 90)] = 1.822 \text{ puntu}$
PROBAREN IZENA	HIZTEGIA

DESKRIBAPENA	Lehiakideak bitan zatitutako hitz batzuk berregin beharko ditu. Horretarako, hitzaren lehen zatia sakatu behar da eta, gero, bigarren zatia. Jokoak bost zailtasun-maila proposatzen ditu. • 1. maila: hitz zatitu 1 / Gehieneko denbora: 7 segundo. • 2. maila: 2 hitz zatitu / Gehieneko denbora: 15 segundo. • 3. maila: 4 hitz zatitu / Gehieneko denbora: minutu 1. • 4. maila: 7 hitz zatitu / Gehieneko denbora: minutu 1 eta 30 segundo. • 5. maila: 11 hitz zatitu / Gehieneko denbora: 2 minutu eta 30 segundo. Maila bakoitza gainditzeko, lehiakideek hitz guztiak berregin eta galdera bat asmatu behar dute (hiru erantzun posible). Huts eginez gero, partida amaituko da.
PUNTUAZIOA	Lehiakideak berregin dituen hitz kopuruaren arabera izango da puntuazioa: 100 puntu/hitza.
PROBAREN IZENA	EGIA GEZURRA
DESKRIBAPENA	Lehiakideak “egia” ala “gezurra” erantzun behar dio baieztapen sorta bati. Asmatzen badu, maila bat egingo du aurrera eta, huts egiten badu, abiapuntura itzuliko da. Zenbat eta gehiago egin aurrera, orduan eta zailagoa izango da galdera. Jokalariak 90 segundo ditu proba honetan puntuatzeko, eta bost galdera asmatu behar ditu jarraian.
PUNTUAZIOA	2000 + denbora-bonua. Denbora-bonua = $500 \times (\text{erabili gabeko denboraren } \%)$. Adibidez: lehen biak asmatzen badituzu, hirugarrena huts egiten baduzu eta gainerako bost baieztapenak asmatzen badituzu eta guztira 60 segundo behar badituzu, zure puntuazioa hau izango da: 2167 puntu. Kalkuluaren xehetasunak = $2000 + (500 \times (90-60/90))$.
PROBAREN IZENA	MEMORIA ONA

DESKRIBAPENA	Lehiakideak koadro kopuru eta puntu kopuru desberdineko 5 mailaren artean aukera dezake: - 16 koadro: 100 puntura arte irabaz daitezke. - 20 koadro: 200 puntura arte irabaz daitezke. - 25 koadro: 300 puntura arte irabaz daitezke. - 30 koadro: 600 puntura arte irabaz daitezke. - 36 koadro: 1.200 puntura arte irabaz daitezke. Lehiakideak maila bat aukeratuko du. Hainbat ikono agertzen dira taulan. Segundo baten ostean, ikonoak desagertu egiten dira. Lehiakideak hatzarekin edo saguarekin adierazi behar du non dauden ikonoak. 30 segundo daude gehienez ikonoak kokatzeko. Komodina: "C" botoiak bi segundoz ikonoak ikusteko aukera ematen du. Komodina behin bakarrik erabil daiteke. Lehiakideak "C" botoia erabiltzen badu, puntuen erdia soilik irabaz daiteke. Asmatzen badu, adierazitako puntuak irabaziko ditu. Baina, huts egiten badu, partida horretan pilatutako puntu guztiak galduko ditu. Jarraitzeko, lehiakideak galdera bati erantzun behar dio, eta erantzuna asmatu. Saiakera bakar bat dago.
PROBAREN IZENA	5 GUTUN KLIK JAUNAREN KONTRA

DESKRIBAPENA	Familia bereko ahalik eta karta gehien biltzea edo, gutxienez, Mr Clickek duen kopuru bera biltzea da helburua. Lehiakideak eta Mr Clickek bosna karta jasoko dituzte. Gainerako kartak pilo batean jarriko dira. Mr Clickek komodin karta bat dauka beti, Consumópolisen logoa duena. Komodina beste edozein kartaren ordean erabil daiteke. Karta bakoitzak pertsonaia bat irudikatzen du. 5 familia desberdin daude eta familia bakoitzak 4 kide ditu. Hasieran ez dituzu ezagutzen zure kartak, ezta Mr Clickenak ere. Zure kartak ikusteko, galderak erantzun behar dituzu. Erantzun zuzen bakoitzak karta bat ikusteko aukera ematen dizu (gehienez 3 karta txanda bakoitzean). Ondoren, 3 karta truka ditzakezu, baldin eta ikusteko moduan badaude. Trukaketa egitean, itzulitako karta piloaren azpian jarriko da eta ez da berriro aterako. Txanda bukatzean, lehiakideak honako hau erabaki behar du: • Puntuak gorde eta txanda berri bat hasi. • Ala partida bukatu eta Mr Clicken aurka jokatu, eskuan dituen kartak erabiliz. Familia bereko karta kopuru berbera edo handiagoa (Mr Clicken lortutakoa baino) lortzen baduzu, irabaziko duzu. Galtzen baduzu, partidaren lortutako puntu guztiak galduko dituzu. Garrantzitsua: Mr Clickek komodin bat dauka, baina ezin ditu kartak aldatu, ezta zein karta erakutsi erabaki ere. Partida bukatu gabe uzten baduzu, sistemak egoera gordeko du, gero jarraitzeko.
PUNTUAZIOA	Erantzun zuzen bakoitzak 100 puntu balio du. Txanda batean gehienez 500 puntu irabaz ditzakezu. Zure puntuazioa gordetzeko, partida bukatu eta Mr Clicki irabazi behar diozu. Zure puntuak txanden artean gorde ditzakezu, baina partida ez da bukatutzat emango, zuk partida bukatu arte. Partida batean gehienez 2.500 puntu lor daitezke. Puntuazioak partida batetik bestera metatzen dira, gehienez 2.500 puntu lortu arte. Adibidez, lehiakide batek partida bat irabazi du eta 400 puntu lortu ditu. Gero, beste partida bat irabazi du eta 500 puntu lortu ditu. Proba honetan, 900 puntu metatu ditu guztira. 2.500 puntu metatuz gero, ezingo du kopuru hori gainditu.
PROBAREN IZENA	BLACK FRIDAY

DESKRIBAPENA	Lehiakideak kamisetara arteko bidea egin beharko du (hatzarekin edo saguarekin), eskaintza txarrak baztertu eta onak aprobetxatuz, baina une honetan ikusi ezin direnak. Eskaintza engainagarri baten gaintetik pasatzean, partida amaitu egingo da. Eskaintza onaren gaintetik pasatzen bada, puntuazio-bonus bat lortuko du. 30 segundo daude gehienez ikonoak kokatzeko. Komodina: "C" botoiarekin segundo batez ikus daitezke ikonoak (eskaintza onak eta eskaintza engainagarriak). Komodina bi aldiz bakarrik erabil daiteke. Jokoak maila desberdinak ditu. Maila batetik bestera pasatzeko, lehiakideak arroparen etiketarekin, eskaintzekin, promozioekin, deskontuekin, beherapenekin eta arroparen erosketarekin lotutako galdera bat asmatu behar du.
PUNTUAZIOA	Puntuazioa ikonoak aurkitzeko behar den denboraren, eskaintza on baten gaintetik pasatzearen eta maila gaitzitzearen arabera da: • 1. maila gaitzitura: 300 puntu + 100 puntu eskaintza on baten gaintetik pasatuz gero + Denbora-bonua: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 2. maila gaitzitura: 600 puntu + 200 puntu eskaintza on baten gaintetik pasatuz gero + Denbora-bonua: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 3. maila gaitzitura: 900 puntu + 300 puntu eskaintza on baten gaintetik pasatuz gero + Denbora-bonua: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 4. maila gaitzitura: 1200 puntu + 400 puntu eskaintza on baten gaintetik pasatuz gero + Denbora-bonua: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 5. maila gaitzitura: 1500 puntu + 500 puntu eskaintza on baten gaintetik pasatuz gero + Denbora-bonua: 500 puntu x (erabili gabeko denboraren %).
PROBAREN IZENA	NIRE IKASKIDEAK
DESKRIBAPENA	Lehiakideak ikaskide berrien aurpegiak buruz ikasi behar ditu. Ez dago denbora-mugarik. Gero, erakusten zaion argazkia bere gelako ikaskideetako batena den erabaki behar du lehiakideak. 3 segundo ditu erabakitzeko. Huts eginez gero, partida amaituko da. Probak 5 zailtasun-maila ditu. Maila bakoitzean lehiakideak galdera bati erantzun behar dio. Huts egiten badu, lehiakideak aurrera egingo du baino ez du punturik lortuko. Maila bakoitzeko aurpegi kopurua: • 1. maila: 12 • 2. maila: 16 • 3. maila: 20 • 4. maila: 28 • 5. maila: 44

PUNTUAZIOA	Azken puntuazioa galderei emandako erantzun zuzenen arabera izango da.
PROBAREN IZENA	CONSUMÓPOLIS-EN UZTAIA
DESKRIBAPENA	Proba uztaiari ahalik eta denbora gutxienean buelta ematean datza, akatsik egin gabe eta zehaztutako denbora (150 segundo) pasatu baino lehen. Jokalariak ordena alfabetikoan agertzen diren hitzak asmatu behar ditu.
PUNTUAZIOA	Hitz bakoitzean, jokalariak asmatzen badu 80 puntu irabaziko ditu; huts egiten badu, 20 puntu galduko ditu, txanda-pasa egiten badu, 0 puntu lortuko ditu. - Jokalariak denbora-muga gainditzen badu, partida amaituko da. - Jokalariak uztaia denbora-muga baino lehen osatzen badu, erabilitako denborarekiko proportzionala den bonusa lortuko du: Bonusa = 500 puntu x (geratzen den denboraren %). Adibidez: Jokalari batek uztaia 100 segundotan osatzen du eta 20 hitz asmatzen ditu: $20 \times 80 \text{ puntu} + (500 \times (\text{geratzen den denboraren } \%))$ lortuko ditu. Geratzen den denboraren $\% = (150 - 100) / 150 = \% 33$. Jokalariaren puntuazioa = $1600 + (500 \times \% 33) = 1767$ puntu.
PROBAREN IZENA	KARGATU MUGIKORRA
DESKRIBAPENA	Jokalariak bere mugikorra karga-puntuetatik pasatu behar du adierazitako ordenan. "Sare sozialak", "Bideoa", "Deia" edo "Kokapen geografikoa" ikonoak ukitzen baditu, bateriaren maila jaitsiko da. Bateriaren maila 0ra iristen bada, partida amaitu egingo da. Probak 5 maila ditu. Mailaz pasatzeko, lehiakideak karga-puntu guztietatik pasatu behar du adierazitako ordenan, eta galdera asmatu.

PUNTUAZIOA	Puntuazioa lehiakideak lortu duen mailaren eta gainditu duen azken mailan erabili duen denboraren arabera izango da • 1. maila gaindituta*: 400 puntu + denbora-bonusa: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %**). • 2. maila gaindituta: 800 puntu + denbora-bonusa: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 3. maila gaindituta: 1.200 puntu + denbora-bonusa: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 4. maila gaindituta: 1.600 puntu + denbora-bonusa: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 5. maila gaindituta: 2.000 puntu + denbora-bonusa: 500 puntu x (erabili gabeko denboraren %). *Maila gaindituta: denbora-mugaren barruan lehiakideak karga-puntu guztiak pasatzea lortzen duenean gainditzen da maila. **Erabili gabeko denbora: mailaren gehieneko denbora - jokalaria karga-puntu guztietatik pasatzeko behar duen denbora) / mailaren gehieneko denbora (gainditutako azken mailaren denbora soilik hartzen da kontuan). 4. MAILAn huts egiten duen jokalaria baten puntuazioaren adibidea (gehieneko denbora gaindituta): 3 MAILAko argiak itzaltzeko jokalaria denbora: 75 segundo Erabili gabeko denboraren %: $(120 - 75) / 120 = \% 37,5$ PUNTUAK: $1.200 + (300 \times \% 37,5) = 1.312,5$
PROBAREN IZENA	KILOWATTA
DESKRIBAPENA	Probak 5 maila ditu. Lehiakideak objektu bakoitza kilowatt-etan adierazitako erabilera-denborarekin lotu beharko du. Maila gainditzeko objektu bakoitza ongi lotu beharko dio bere erabilera-denborari, eta galdera bati erantzun.

PUNTUAZIOA	Puntuazioa lehiakideak lortu duen mailaren eta gainditu duen azken mailan erabili duen denboraren arabera izango da • 1. maila gaindituta*: 400 puntu + denbora-bonusa: 100 puntu x (erabili gabeko denboraren %**). • 2. maila gaindituta: 800 puntu + denbora-bonusa: 200 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 3. maila gaindituta: 1.200 puntu + denbora-bonusa: 300 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 4. maila gaindituta: 1.600 puntu + denbora-bonusa: 400 puntu x (erabili gabeko denboraren %). • 5. maila gaindituta: 2.000 puntu + denbora-bonusa: 500 puntu x (erabili gabeko denboraren %). *Maila gaindituta: denbora-mugaren barruan lehiakideak objektu guztiak erabilera-denbora zuzenarekin lotzen dituztenean gaindituko du muga. **Erabili gabeko denbora: mailaren gehieneko denbora - jokalaria objektuak erabilera-denborarekin lotzeko behar duen denbora / mailaren gehieneko denbora (gainditutako azken mailaren denbora soilik hartzen da kontuan). 4 MAILAn huts egiten duen jokalaria baten puntuazioaren adibidea (gehieneko denbora gaindituta): 3 MAILAko objektuak lortzeko jokalaria denbora: 75 segundo Erabili gabeko denboraren %: $(90-75)/90 = \% 16,7$ PUNTUA: $1.200 + (300 \times \% 16,7) = 1.250$
------------	---

4.5 Ikasle "Kontsumitzaile adituak" edo "Kontsumitzaile maisuak"

(2025/10/06tik aurrera sar daiteke)

Banaka puntuazio jakin batera iristen diren ikasleek abantaila sorta bat lortuko dute:

Guztira **19.000 puntu** lortzen dituzten ikasleek "**Kontsumitzaile aditu**" titulua lortzen dute.

- Abatarrak zilarrezko domina izango du.
- Abatarra, erabiltzaile-izenarekin batera, astebetez egongo da ikusgai lehiaketaren hasierako orrian.
- Abatarrak konfiguratzeko aukera berriak izango ditu.

22.000 puntu lortzen dituzten ikasleek "**Kontsumitzaile maisu**" titulua eskuratuko dute:

- Abatarrak urrezko domina izango du.
- Abatarra, erabiltzaile-izenarekin batera, astebetez egongo da ikusgai lehiaketaren hasierako orrian.
- Ikasleak 1000 puntu irabaziko ditu.

4.6 Diploma egiaztatzailea

Hamar probak osatu eta puntuak lortu dituzten lehiakide guztiek diploma ziurtatzaile bat lortuko dute, eta plataformatik bertatik deskarga daiteke diploma hori.

4.7 Probetan lehiaketako datatik kanpo sartzea

(2026/04/09etik Consumópolis-en hurrengo edizioa hasi arte)

Lehiaketa amaitu ostean, Consumópolis-eko probetan modu librean sar daiteke.

Ez da kontuan hartzen, lehiaketatik kanpo, partaideek Consumópolis-en probetan lortutako puntuazioa.

Aukera hori Consumópolis-en edizio honetatik hurrengo edizioa hasi arte egongo da erabilgarri.

5. BIGARREN ZATIA: TALDE-LANA

(2025/10/06tik 2025/04/08ra egin daiteke)

5.1 Baimena eta onespina

Lehiaketaren bigarren zatian parte hartzeko, irakasleak 14 urtez azpikoen gurasoen edo legezko tutoreen baimena/onespena eta 14 urtetik gorako baimena/onespena izan behar ditu.

IZEN EMATEA ETA KOORDINATZAILEEN SARBIDEA eremuan deskarga daiteke baimenaren/onespenaren dokumentua.

5.2 Talde-lanaren ezaugarriak

Lehiaketaren bigarren atala Consumópolis Irratiko podcast bat egitean datza. Taldeko bost kideek, guztien artean, podcast bat egin behar dute, gehienez 3 minutukoa. Podcast horretan, irati-elkarrizketa batzuk muntatuko dituzte, besteak beste, kontsumitzaile arduratsuei, saltokiei, *influencerrei*, ingurumenaren arloko enpresei edo beste sektore batzuei egindako elkarrizketak, Consumópolisen 21. edizioaren goiburua nagusiarekin zerikusia dutenak:

Kontsumitzeko orduan, kontrolatu "klik" egiteko irrika.

Podcastaren helburua izango da ikastetxean, familian eta gizartean Consumópolis Irratia entzuten dutenei kontsumo arduratsuaren berri ematea, kontsumo inplutsiboari buruz kontzientziatzeko eta hausnarketa bultzatzeko.

Hona hemen ikasleek gara ditzaketen ideia batzuk:

- Marketin emozionala eta erabakiak hartzea.
- Zuzendutako publizitate digitala, eduki pertsonalizatua, algoritmoak
- Patroi ilunak, *scroll* amaigabea, behin eta berriz agertzen diren mezuak, azken unitateen iragarkiak, prezio dinamikoak...
- Erosketa digitaletan eta mugikorra, sare sozialak eta Internet erabiltzean bulkada kontrolatzea.
- *Influencerrak*
- Jaialdietako kontsumoa (gabonak, *Black Friday*, San Balentin eguna, Aitaren eguna, Amaren eguna, Haurren eguna/Familien eguna...)
- Bideojokoen kontsumoa
- Erosketa seguruak / zibersegurtasuna / online merkataritzaren eskubideak

Halaber, lana egiteko fitxa pedagogikoak kontsultatzea gomendatzen da.

Lana egiteko, bi fitxategi igo beharko dira espazio birtualera: podcastaren audio fitxategi bat eta elkarrizketen transkripzioa jasotzen duen PDF formatuko fitxategi bat.

1. Podcasta taldeko kideen ahotsekin grabatu beharko da. Lanetan ezingo da erabili taldeko kide ez diren pertsonen daturik, ezta ahotsik ere.
2. Podcastean, taldeko kideek hainbat rol hartuko dituzte, eta kontsumitzaile arduratsu, dendari, *influencer*, ingurumen-enpresako edo beste sektore bateko ordezkari gisa jardungo dute.
3. Elkarrizketa originalak izango dira; ez da onartuko AAn oinarritutako simulagailuak edo ahots-sorgailuak erabiltzea, beste pertsona batzuen ahotsak sortzeko.

5.3 Talde-lanaren eskakizunak:

Eskakizun teknikoak

Ondoko baldintzak betetzen ez dituzten lanak deskalifikatu egingo dira:

- Audioak gehienez 3 minutuko iraupena izango du.
- Audiorako onartutako formatuak: wmv, opus, mp3 eta mp4.
- Elkarrizketak transkribatzeko onartutako formatuak: pdf.
- Audioaren tamaina, gehienez: 15 Mb.
- Lanak **ezin du hizkuntza akatsik eduki.**

Legezko eskakizunak

- Irakasle koordinatzaileek 14 urtetik beherako ikasleen gurasoei edo legezko tutoreei edo 14 urtetik gorakoei baimena/adostasuna eskatu behar diete (deialdi nazionalaren II. eranskina). Halaber, talde irabazleei irudi, bideo edo ikus-entzunezko edukien gaineko eskubideak lagatzeko eta eduki horiek lehiaketaren webgunean argitaratzeko baimena eskatuko diete (deialdi nazionalaren III. eranskina). Horretarako, ondoko baimen-agiriak erabiliko dituzte: https://consumopolis.consumo.gob.es/sites/default/files/concurso/2025/autorizacion_eus.pdf

Baimen horiek jaso ezean, lana deskalifikatu egingo da.

- Lana Estatuko hizkuntza koofizialetako edozeinetan aurkez daiteke.
- Lana pedagogikoa izatea (helburu didaktikoa eta hezitzailea izatea) baloratuko da, bai eta haur eta gazteentzat egokituta egotea eta kontsumo arduratsu, osasungarri, jasangarri eta solidarioari buruzko gogoetak egitea ere.

Ondoko baldintzetako edozein ez betetzeak lana berehala deskalifikatzea ekarriko du ondorioz:

- Lanetan ezingo da erabili taldeko kide ez diren pertsonen daturik, ezta ahotsik ere.
- Elkarrizketa originalak izango dira; ez da onartuko AAn oinarritutako simulagailuak edo ahots-sorgailuak erabiltzea, beste pertsona batzuen ahotsak sortzeko.

- LanekoLanaren goiburuan, izenburuan edo esloganean, ezta audioetan ere, ezin da hizkuntza akatsik egon. Lana egitean, balioetan hezteko printzipioak errespetatu beharko dira.
- Lanean erabilitako eduki batek ere ezin ditu egile-eskubideak edo jabetza intelektuala urratu.
- Inola ere ezingo dira igo eduki bortitzak, xenofoboak, sexistak edo pornografikoak, iraingarriak, lizunak edo mehatxuzkoak, ohorerako eta norberaren irudirako eskubidearen aurka egiten dutenak, legez kanpoko jarduera eta zerbitzuak bultzatzen edo iragartzen dituztenak, beste pertsona batzuen ondasun edo eskubideak kaltetzen dituztenak edo Espainiako legeria nolabait urratzen dutenak.
- Irakasleek bidalitako materialak jatorrizkoa izan behar du, eta Lehiaketaren antolatzaileak ez dira izango beste pertsona batzuek aurkez ditzaketen erreklamazioen erantzule.

5.4 Talde-lana kargatzea

Talde-lana amaitzean, irakasle-koordinatzailea **kargatu lana** atalean sartuko da. Atal horretan adierazi behar da:

- Taldearen izena.
- Lanaren izenburua.
- Berretsi **kargatu lana** aukera.

Lana kargatu ondoren, irakasle-koordinatzaileak ezin izango du aldatu.

Taldeko bost kideek 1. zatiko 10 probak amaitu eta puntuak eskuratu badituzte soilik kargatu ahal izango dute lana Consumópolis-eko plataforman.

Talde batek lan bakarra karga dezake bere espazio birtualean.

5.5 Talde-lana baloratzeko irizpideak

KOHERENTZIA - 40 puntura arte

Lehiaketaren helburuetara egokitzea eta aldaketarekiko hausnarketa kritikoa eta motibatzailea bultzatzea.

SORMENA ETA ORIGINALITASUNA - 20 puntura arte

Gainerako taldeetatik nabarmentzen eta bereizten duten norbere baliabideak eta askotarikoak erabiltzea, markak, logotipoak, irudi ezagunak edo erregistratuak erabili gabe.

AURKEZPENA - 20 puntura arte

Edukien aurkezpen argi eta ordenatua, azken emaitza ulergarria eta adigarria eskainiz.

KALITATE TEKNIKOA - 15 puntura arte

Tresna eta teknika grafikoak, ikus-entzunezkoak, informatikoak edo lana egiteko erabilitako beste edozein tresna edo teknika motaren erabilera eta domeinua, baita egindako lanaren konplexutasun-maila ere.

HIZKUNTZA-KALITATEA - 5 puntura arte

Hizkuntza-baliabideak zuzen erabiltzea: gramatika, ortografia eta lexikoa (ez-sexista).

5.6 Fitxa birtuala eta baimen-/onespen-dokumentua deskargatzea eta bidaltzea

Fitxa birtuala deskargatzea: lana plataformara kargatu ostean, irakasle-koordinatzaileak dagokion **fitxa birtuala** deskarga dezake, lanaren datuak dituen dokumentua: erreferentzia, taldearen izena, kideak eta izenburua.

Lana berrikusita dagoenean eta lehiaketaren antolakuntzak onartu duenean bakarrik deskarga daiteke fitxa birtuala.

Lanaren fitxa birtuala deskargatu ondoren, lana ezin da aldatu.

Baimen-/adostasun-agiriak: Lehiaketaren bigarren atalean parte hartzeko, irakasleek 14 urtetik beherako ikasleen gurasoen edo legezko tutoreen baimena/adostasuna edo 14 urtetik gorako baimena/adostasuna izan behar dute (deialdi nazionalaren II. eranskina), baita ere, talde irabazleen kasuan, irudien, bideoen edo ikus-entzunezko edukien gaineko eskubideak lagatzeko baimena, eduki horiek lehiaketaren berriarazko webgunean argitaratzeko (deialdi nazionalaren III. eranskina)

Fitxa birtuala eta baimen-agiriak bidaltzea:

Autonomia-erkidego antolatzaileetako taldeak (Andaluzia, Aragoi, Asturiasko Printzerria, Balear Uharteak, Kanariak, Gaztela-Mantxa, Kantabria, Extremadura, Galizia, Errioxa, Murtziako Eskualdea, Gaztela eta Leongo Erkidegoa, Madrilgo Erkidegoa, Nafarroako Foru Erkidegoa eta Valentziako Erkidegoa): *Fitxa birtuala, baimen-agiriak (deialdi nazionalaren II. eta III. eranskinak) eta parte hartzeko eskabide-orria (dagokion autonomia-erkidegoak hala eskatzen badu) lehiaketa antolatzen duen autonomia-erkidegoari bidali behar zaizkio, autonomia-erkidegoko deialdian adierazitako epean. Autonomia-erkidegoaren mailako deialdirik ez badago, Estatu mailako deialdian aurreikusitako epea izango da kontuan (2025eko urriaren 6tik 2026ko apirilaren 8ra bitartean, biak barne).* **Antolatzaileak ez diren autonomia-erkidegoetako taldeek** (Katalunia, Euskal Autonomia Erkidegoa eta Ceuta edo Melilla hiri autonomoak) *fitxa birtuala, baimen-agiriak (deialdi nazionalaren II. eta III. eranskinak) eta parte hartzeko eskabide-orria aurkeztu beharko dituzte Gizarte Eskubideetako, Kontsumoko eta 2030 Agendako Ministerioko Kontsumo Zuzendaritza Nagusian, deialdi nazionalan aurreikusitakoaren arabera (2025eko urriaren 6tik 2026ko apirilaren 8ra bitartean, biak barne).*

5.7. Faseen eta daten laburpen-taula

Fasea	Hasiera	Amaiera
Koordinatzaileentzako sarbidea	06/10/2025	08/04/2026
Izen-ematea web orrian	06/10/2025	02/03/2026
1. atala (10 proba)	06/10/2025	24/03/2026
2. atala (talde-lana)	06/10/2025	08/04/2026
2. atala (lanen erakusketa)	15/04/2026	

5.8 Lehiaketaren amaiera

Taldeek lehiaketan parte hartzea ez da amaitzen lana plataformara igo eta fitxa birtuala deskargatu eta gero. Taldeek deialdi bakoitzean (Estatu mailakoan edo autonomia-erkidegoaren mailakoan) eskatzen den dokumentazio administratiboa bidali beharko dute ebaluatuak izateko eta lehiaketako sariak irabazi ahal izateko Oinarri Arautzaileetan ezarritako irizpideen arabera, lehendabizi autonomia-erkidegoaren mailako fasean, eta gero, Estatu mailako fasean.