Consumópolis 2026-2027

KONTSUMITZAILEAK BABESTEKO GARDENTASUNA ETA SEGURTASUNA

LAGUNTZA-DOKUMENTUA

Adiskide hori:

Dokumentu honetan lehiaketan sor daitezkeen zalantza ohikoenak argitzen dira, Kontsumo Arduratsuaren hirian barrena egiten duzun abentura handi honetan gustura ibiltzeko.
Testua irakurri ondoren galderarik baduzu, gurekin harremanetan jar zaitezke helbide elektroniko honetan: consultas.consumopolis@consumo.gob.es

ALDEZ AURREKO ZENBAIT KONTU

1. Pasahitzak

Pasahitzak gogoratzea (bai taldearena, bai zurea) funtsezkoa da joko osoa garatzeko. Buruz ikasi edo, beharrezkoa bada, idatzi besteek ikus ez dezaketen tokiren batean. Pasahitzak pertsonalak eta pribatuak dira; beraz, inori ez jakinaraztea gomendatzen dugu. Taldekideen pasahitzak ezagutuz gero, zuhurtziaz jokatu beharko da eta ez dira taldetik kanpo ezagutarazi beharko.

2. Irakasleen helbide elektronikoa

Erregistratzean, jarri arreta berezia *Helbide elektronikoa* eremua betetzean. Karaktere horietako edozeinetan akats bat eginez gero, ez zaizu iritsiko jaso beharreko informazioa, hala nola taldearen beraren baieztapena, informazio-buletinak edo antolatzaileek egokitzat jotzen dituzten beste jakinarazpen batzuk.
Berrikusi idatzi duzun helbide elektronikoa zuzena dela, letraz letra, baieztatu aurretik.
*Pasahitzak eta helbide elektronikoak, beste datu batzuez gain, gerora aldatu edo zuzendu daitezke, baina ahalegin eta atzerapen gehigarria da beti, gutxieneko segurtasun-neurri horiek kontuan hartuz gero saihestu daitekeena.

OHIKO GALDERAK

1. Zer da Consumópolis?

Consumópolis Kontsumo Zuzendaritza Nagusiak eta autonomia-erkidego hauek 2026-2027 ikasturterako antolatzen duten eskola-lehiaketa da: 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.
Consumópolis 2026-2027 lehiaketaren gai orokorra gardentasuna eta segurtasuna dira, kontsumitzaileak babesteko. Lehen Hezkuntzako hirugarren zikloan eta Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzako maila guztietan matrikulatutako gazteei zuzenduta dago, Oinarrizko Lanbide Heziketako ikasleak barne.

Lehiaketako jarduerak Consumópolis plataformaren bidez egingo dira. Haren helbidea https://consumopolis.consumo.gob.es/ da. Bertan, Estatuko hizkuntza ofizialen artean (gaztelania / katalana / galegoa / euskara / valentziera), lehiaketan parte hartzeko nahi den hizkuntza aukera daiteke.

2. Non aurki ditzaket Consumópolisen parte hartzeko jarraibideak?

Lehiaketaren orri nagusian, laguntza-dokumentu hau dagoen orri berean, «Jarraibideak» izeneko sarbide bat dago, non lehiaketaren zati guztien mekanika zehazten den.

3. Nork, nola eta non erregistratu behar ditu parte hartu nahi duten taldeak?

Irakasleak dira taldeak erregistratzeko baimena duten pertsona bakarrak. Bada horretarako berariaz gaitutako atal bat, «Izen-ematea», eta irakasleak galdesorta bat bete beharko du eskatutako datu guztiekin. Ondoren, mezu elektroniko bat jasoko du eta, horren bidez, pasahitza sortu eta kontua balioztatu ahal izango du, bere taldea jokatzen hasi ahal izan dadin.

4. Zenbat pertsonak osa dezakete talde bat?

Talde bakoitza eskola-maila bereko 5 ikaslek eta irakasle batek —koordinatzaile-lanak egingo dituena lehiaketan zehar— osatuko dute.
Inola ere ez dira onartuko bost kide baino gutxiago dituzten taldeak. Irakasleren batek kopuru txikiagoko taldeak izango balitu, talde hori beste ikasgela batzuetako ikasleekin osa dezake, betiere eskola-ziklo berekoak badira.

Beren ezaugarri geografiko edo demografiko bereziak direla eta, taldeak Lehen Hezkuntzako Hirugarren Zikloko ikasleekin bakarrik osatzeko zailtasunak dituzten Landa Eskola Elkartuen (CRA) kasuan, talde horiek Lehen Hezkuntzako beste zikloetako ikasleekin osatu ahal izango dira.
Irakasle batek talde bat edo batzuk koordina ditzake, maila berekoak edo desberdinetakoak (adibidez, Lehen Hezkuntzako 5. mailako talde bat eta DBHko 2. mailako bi koordina ditzake).
Ikasleek talde batean bakarrik parte har dezakete.

5. Faseen eta daten laburpen-taula

Fasea	Hasiera	Amaiera
Koordinatzaileen sarbidea	05/10/2026	15/04/2027
Webguneko izen-ematea	05/10/2026	01/03/2027
1. zatia (10 proba)	05/10/2026	18/03/2027
2. zatia (talde-lana)	05/10/2026	07/04/2027
2. zatia (lanen erakusketa)	15/04/2027	

6. Zer gertatzen da nire ikasleren batek ezin badu bere parte-hartzea amaitu?

Ezinbesteko arrazoiak direla medio, taldeko kide batek lehiaketa utzi behar badu, beste batek ordezkatu ahal izango du, antolakuntzak onartu ondoren, zeinak taldeko kide berria inskribatzeko beharrezko jarraibideak emango baititu.
Aurrekoa ordezten duen ikasle berriak aurreko ikasleak utzitako laukien ibilbidearen fase berarekin jarraituko du. Hau da, ibilbidea ez da lehen laukitik hasiko, eta aurrekoak ordura arte lortutako puntuak izango ditu.
Ikasle-aldaketa lehiaketaren lehen fasea amaitu ondoren gertatzen bada (ibilbide osoa amaituta dago), jokalari berriak aurreko kideak lortutako puntu guztiak izango ditu, eta bigarren fasea (talde-lana) egin ahal izango du taldeko gainerako kideekin batera.

Talde bakoitzeko ikasle-aldaketa bat baino ezin da egin.

7. Nire taldea erregistratu dut, baina ez dut jaso baieztatzeko mezu elektronikorik. Zer egin behar dut?

Baldintza normaletan, talde oso bat erregistratu bada eta sistemak behar bezala erregistratu duela adierazi badu, mezu elektroniko bat iritsi beharko litzateke erregistro-datuetan adierazitako helbidera, berrikusi eta balioztatu dadin.
Mezu elektroniko hori iristen ez bazaizu, antolakundearen kontsultarako posta elektronikora idatzi behar duzu, baieztapena jaso ez duzula adieraziz, taldeari jarritako izena eta dagokion ikastetxea aipatuta.
Gogoan izan helbidea honako hau dela: consultas.consumopolis@consumo.gob.es. Askotan, arazoa helbide elektronikoa erregistratzean egindako ortografia-akats baten ondorioz sortzen da (letraren bat aldatzea edo ordeztea). Kasu horretan, mezua ez da inoiz helduko, adierazitako helbidea ez baita existitzen.

8. Ez dut nire pasahitza gogoratzen, nola berreskura dezaket?

«Koordinatzaileen sarbidea» atalean, irakasleek beren taldeen eta ikasleen datu guztiak atzi ditzakete. Datu horien artean pasahitzak daude.

Ikasle batek pasahitza ahazten badu, ikasleak bere irakasleari gertatutakoaren berri eman behar dio, eta irakasleak pasahitza gogoraraziko dio.
Irakasle batek pasahitza ahazten badu: zuzenean mezu elektroniko bat bidali behar du consultas.consumopolis@consumo.gob.es helbidera, pasahitza ahaztu duela edo, edozein arrazoirengatik, ez diola funtzionatzen azalduz. 48 ordu inguruko epean pasahitza gogoraraziko zaio.

9. Nire pasahitza zuzen idazten ari naiz baina sistemak okerra dela esaten dit, zer egingo dut?

Aurreko kasuan bezala, ikasleak bere irakasleari gertatutakoaren berri eman beharko dio, idazten ari den pasahitza zuzena den egiazta dezan. Irakaslea bada, mezu elektroniko bat bidali beharko du consultas.consumopolis@consumo.gob.es helbidera, bere izena, helbide elektronikoa eta erabiltzen ari den pasahitza adieraziz. Antolakuntzak datu guztiak berrikusiko ditu, eta akatsa non egon daitekeen egiaztatuko du.
Batzuetan, pasahitza konfiguratzean zuriuneak utzi edo karaktereak trukatu izana gerta daiteke; horregatik, sistemak akats bat dagoela adieraziko du.

10. Nire pasahitza ez zait gustatzen. Alda dezaket?

Ez, pasahitza nortasun-ordezkapena egiaztatzen denean edo, arazo informatikoak direla-eta, pasahitzaren karaktereren batek akatsen bat sortzen duenean soilik aldatuko da.

11. Ez dut lehiaketan parte hartu nahi, baina Consumópolis erabili nahi dut nire ikasleekin. Posible da?

Bai, lehiaketan parte hartu nahi ez duten irakasleak 08/04/2027tik aurrera sartu ahal izango dira plataforman, Consumópolisen hurrengo edizioa hasi arte.
Aukera ematen die irakasleei eta ikasleei lehiaketa amaitutakoan Consumópolisen ibilbidean, galderetan eta probetan sartzeko.
Ibilbide librera sartzeko, lehendik erregistratuta zeuden irakasle eta ikasleak berriro sartu ahal izango dira erabiltzaile-izen eta pasahitz berarekin. Erregistratuta ez badaude, jarraibideen dokumentuko 3. puntuko erregistro-jarraibideak bete beharko dituzte.
*GARRANTZITSUA: Lehiaketatik kanpo Consumópolisen ibilbidean parte hartzean lortutako puntuazioa ez da kontuan hartuko.

12. Zein da puntuazio-sistema?

Consumópolis hiri birtualak ikasleek egin beharreko hamar proba ditu. Ez dago ordena zehatzik; 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
- EGIA GEZURRA
- KILOWATTA
- EL ROSCO
- KARGATU MUGIKORRA
- KONEKTATUAK
- 5 KARTA MR CLICKEN KONTRA

GARRANTZITSUA: ikasleak nahi beste aldiz sar daitezke hamar probetako bakoitzean, beren puntuazioa eta, beraz, taldearena hobetzeko.
Ikasle bakoitzeko eta proba bakoitzeko gehienez 2.500 puntu lor daitezke.
Hamar probak amaitzean, ikasle bakoitzak gehienez 25.000 puntu lor ditzake.

Proba bakoitzera sartzeko ikonoetan agertzen diren laukiek proban lortutako puntuazioa adierazten dute.
- 0 lauki: puntuazioa 0 bada.
- 1 lauki: puntuazioa 1etik 500era bitartekoa bada (biak barne).
- 2 lauki: puntuazioa 500 puntutik gorakoa bada.
- 3 lauki: puntuazioa 1.000 puntutik gorakoa bada.
- 4 lauki: puntuazioa 1.500 puntutik gorakoa bada.
- 5 lauki: puntuazioa 2.000 puntutik gorakoa bada.

13. Zer gertatzen da taldeko kideren batek galdera guztiei erantzun ez badie, baina gainerako taldekideek bai?

Talde honek ez du lehen fasea gainditukо. Lehenengo zatia osatzeko, ikasleek hamar probetako bakoitzean puntuak lortu behar dituzte.

14. Nola bihur naiteke «Kontsumitzaile Aditu» edo «Kontsumitzaile Maisu»?

Lehiaketaren lehen zatian (10 proba) ikasleak abantaila batzuk lor ditzake, honako hauek lortzen baditu:

19.000 puntu guztira: ikaslea «Kontsumitzaile Aditu» bihurtzen da.
- Haren avatarrak zilarrezko domina izango du.
- Haren avatarra, erabiltzaile-izenarekin batera, astebetez egongo da ikusgai Lehiaketaren hasierako orrian.
- Haren avatarrak konfiguratzeko aukera berriak izango ditu.

22.000 puntu guztira: ikaslea «Kontsumitzaile Maisu» bihurtzen da.
- Haren avatarrak urrezko domina izango du.
- Haren avatarra, erabiltzaile-izenarekin batera, astebetez egongo da ikusgai Lehiaketaren hasierako orrian.
- 1.000 puntu irabaziko ditu.

15. Nondik deskarga dezaket fitxa birtuala?

Irakasleek fitxa birtuala Koordinatzaileen sarbidetik deskarga dezakete. Lana bidalita dagoenean bakarrik deskarga daiteke.
Deskargatu ondoren, lana ezin da aldatu.

16. Nola jar naiteke harremanetan nire autonomia-erkidegoko erakunde eskudunarekin?

Lehiaketaren orri nagusian, laguntza-dokumentu hau aurkitu duzun orri berean, Antolatzaileen telefonoak eta helbideak izeneko sarbide bat aurkituko duzu. Bertan, zure autonomia-erkidegoko erakunde eskudunarekin edo, behar izanez gero, Kontsumo Zuzendaritza Nagusiarekin harremanetan jartzeko beharrezkoak diren datuak daude jasota.