Materiali da stampare

Stampa tutto con le seguenti impostazioni di stampa

Mappa 1 x A4

Regolamento (opzionale - le regole sono anche online) 5 x A4.

Stampa fronte-retro con “capovolgi sul lato corto” Dopo la stampa, piegare per creare un opuscolo.

Libro delle sfide e delle soluzioni 13 x A4.

Stampa fronte-retro con “capovolgi sul lato corto”

Dopo la stampa, piegare per creare un opuscolo.

Aiuti e gettoni per i giocatori 1 x A4 - Stampa fronte-retro con "giro sul lato corto"

Dopo la stampa, ritaglia vari gettoni e crea 6 carte di aiuto per il giocatore

Carte vantaggi 1 x A4 -

Stampa fronte-retro con "giro sul lato corto"

Dopo la stampa, taglia in 9 carte vantaggi

Carte personaggio 1 x A4 - Stampa fronte-retro con "giro sul lato corto"

Dopo la stampa, tagliala per creare carte da 12 personaggi

Fogli di sviluppo del personaggio \* 1 x A4 per un singolo gioco - ne avrai bisogno di ancor più per giocare ancora.

Dopo la stampa, taglia in 8 fogli di sviluppo del personaggio

Fogli di soluzione \* 1 x A4 per un singolo gioco - te ne serviranno di più per giocare ancora

Dopo la stampa, taglia in 8 fogli di sviluppo del personaggio \* Tu

Dovrai ristampare questi due fogli per le sessioni successive poiché dovrai scrivere su di essi.

Tutto il resto è riutilizzabile.

Inizia una nuova partita.

Controlla la configurazione nella pagina successiva come riferimento.

Metti la mappa al centro del tavolo.

Metti le copie del Libro delle sfide e delle soluzioni nelle vicinanze in modo che ogni giocatore possa trovarne una.

Metti la pila di fogli con le soluzioni accanto alla mappa.

Sulla mappa; posiziona i gettoni Etica come mostrato nell'immagine nella pagina successiva.

Metti i gettoni Principi e i 3 gettoni Etica extra accanto alla mappa.

Ogni giocatore sceglie un personaggio e posiziona la carta Personaggio davanti a sé.

Ogni giocatore prende una pedina e la posiziona in una delle posizioni sul lato destro o sinistro della mappa.

Ogni giocatore riceve una scheda di sviluppo del personaggio.

Ogni giocatore riceve un Player Aid.

Svolgimento del gioco

Il gioco inizia con una fase di sfida.

Il gioco è diviso in una FASE SFIDA e una FASE AZIONE, entrambe descritte più dettagliatamente più avanti in questo regolamento.

Il gruppo può entrare in una nuova fase Sfida all'inizio del turno di qualsiasi giocatore.

La fase della sfida è un ciclo di discussione utile a trovare soluzioni alle sfide.

La fase di Azione ruota attorno al gioco con le pedine sulla Mappa, implementando le Soluzioni svolgendo compiti di lavoro etici. Il giocatore che più recentemente ha fatto una passeggiata è il primo leader e inizia per primo.

Ottiene quindi il gettone Leader.

Il leader apre il gioco avviando la prima fase Sfida del gruppo e seguendo uno per uno i passaggi indicati sul Gettone Leader.

Fine del gioco

Il gioco termina alle seguenti condizioni:

Se il gruppo riesce a soddisfare tutti i 12 Principi della Permacultura, ha vinto la partita!

Fogli Soluzione

Dadi\*

Carte Vantaggio

Segnalini Etica

Segnalini Principi di Permacultura

Pedine della mappa\* (tante quanti sono i giocatori)

Giocatore 2

Giocatore 1

Libro delle sfide e delle soluzioni

Carta del personaggio

Foglio di sviluppo del personaggio

Aiuto del giocatore

Segnalino leader \* Non incluso nel materiale di stampa

Personaggi e gioco di ruolo

Il gioco include 12 personaggi diversi.

Ogni personaggio ha due VALORI che il giocatore è incoraggiato a incarnare e utilizzare quando interpreta il proprio personaggio.

Durante le discussioni nella Fase di Sfida, prova a pensare a cosa suggerirebbe quel personaggio, con quei valori, e segui quella linea di pensiero.

Questo ti aiuta ad esercitarti ad agire in base ai valori e ti fa guadagnare punti valore nel gioco! Immagina di trovarti in una piccola città del paese in cui ti trovi.

Puoi pensare a un nome per la città, se vuoi!

Al tuo gruppo sono stati concessi poteri e finanziamenti dal consiglio comunale per prendere decisioni che aiutassero la città a diventare più sostenibile.

Riceverai tutti i tipi di sfide che dovrai affrontare per la città, presumi sempre che la sfida sia un vero problema per questa città, ma sentiti libero di prenderti delle libertà e decidere cose sulla città che ti aiutano a risolvere le sfide.

Esempio: potremmo decidere che la nostra città conta solo 8.000 abitanti o che disponiamo già di buone soluzioni di riciclaggio

.

Le abilità speciali di Guðjón sono collegate alla sua passione per la cura della Terra. È più efficiente nello svolgimento delle attività di lavoro etico per la cura della terra e per ogni azione che trascorre svolgendo l'attività di lavoro etico per la cura della terra ne cancella due dal foglio delle soluzioni.

Fronte delle carte

Personaggio Retro delle Carte

Personaggio Sul retro delle Carte

Personaggio ci sono alcune parole su come puoi agire secondo questi due valori durante la fase Sfida. Puoi usarlo come ispirazione. Guðjón è particolarmente concentrato sulla cura della Terra. Abilità speciali Ogni personaggio ha la propria abilità speciale che può utilizzare. Di solito si tratta di un'azione gratuita che consente loro di fare qualcosa che nessun altro giocatore può fare o che rende un'azione esistente più forte da usare. Questi sono descritti anche sulle carte Personaggio.

- Fase di sfida: mentre la fase di azione riguarda interamente la mappa, la fase di sfida ruota attorno alla discussione delle soluzioni in gruppo. In ogni fase della Sfida ottieni una Sfida e insieme trovi una Soluzione adatta.

Ognuno riceve un Player's Aid da tenere a portata di mano, dove i passaggi della fase Sfida sono elencati in modo compatto.

Ogni sfida viene fornita con due soluzioni suggerite, ma sei anche libero di trovare le tue soluzioni. Uno dei giocatori diventa il leader della fase Sfida.

Hanno il Gettone Leader e seguono il processo elencato lassù.

Condurranno il gruppo attraverso un processo decisionale per trovare una soluzione con cui tutti siano d'accordo. La persona che più recentemente è stata a fare una passeggiata diventa il primo leader. Dopo ogni fase della sfida, il segnalino leader passa alla persona successiva a sinistra che diventerà il leader per la fase della sfida successiva.

La fase Challenge si svolge attraverso questi 6 passaggi:

1) TIRA PER UNA SFIDA Il leader inizia tirando per scoprire quale Sfida affronterà. Lancia due volte un dado a sei facce, il primo tiro è per il capitolo e il secondo per la sfida specifica. Esempio: se il primo tiro è 1 e il secondo è 4, trova la sfida contrassegnata con 1•4 nel Libro delle sfide e delle soluzioni. Il leader trova la Sfida con il numero corrispondente e la legge ad alta voce per il gruppo. Il leader avvia quindi una breve discussione sull'esperienza del giocatore riguardo a questo problema o sul motivo per cui ritiene che sia importante affrontare questa sfida.

2) LEGGI LE SOLUZIONI Il leader legge ad alta voce le due soluzioni nel Libro delle sfide e delle soluzioni. Se hai più di una copia del Libro delle sfide e delle soluzioni, gli altri giocatori potranno seguirli. Aiuto del giocatore

3) CONDIVIDI LE TUE PREFERENZE Il leader inizia o chiede alla persona alla sua sinistra quale soluzione ritiene sia migliore e perché. Il leader si assicura che tutti possano parlare ininterrottamente quando arriva il loro turno. Il ruolo del leader è quello di assicurarsi che tutti abbiano spazio per condividere i propri pensieri sulle soluzioni, compresi se stessi, ma anche di mantenere viva la discussione passando alla persona successiva o al passaggio successivo.

4) SCEGLI O REALIZZA UNA SOLUZIONE Una volta che tutti hanno condiviso i propri pensieri, decidere insieme quale soluzione implementare. Il leader guida la discussione e si assicura di non decidere una soluzione finché il gruppo non trova una soluzione con cui tutti siano d'accordo.

Sentiti libero di modificare una soluzione Esempio: se a una persona non piace il fatto che la soluzione richiederà 2 anni per essere completata, puoi decidere invece di renderlo un progetto di 1 anno, senza che ciò abbia effetti in termini di compiti di lavoro etici necessari o di principi in questa Soluzione. Il gruppo può anche scegliere di elaborare una soluzione che tenga conto delle tre etiche della permacultura;

Cura della Terra, cura delle persone e condivisione equa. Se ci sono disaccordi su quale Soluzione implementare, girate il segnalino leader per avere indicazioni nella mediazione. L'obiettivo è trovare una soluzione che accontenti tutti e ricorda che puoi utilizzare la terza opzione e creare insieme una nuova soluzione.

Gettone Leader capovolgi Gettone Leader - Retro

5) COMPILA IL FOGLIO DELLA SOLUZIONE

Il leader compila un foglio della Soluzione in questo modo: Scrivi il Nome della soluzione (o della soluzione modificata)

Scrivi la Posizione della soluzione Discuti e decidi dove implementare la soluzione. Scegli una posizione sulla mappa per rappresentare il punto in cui questa soluzione influenzerà maggiormente la città.

Indica con i cerchi la quantità di attività di lavoro etico necessarie per completare questa soluzione. (vedi esempio nella pagina successiva)

Indica con dei cerchi i Principi della Permacultura presenti in questa soluzione. Più indietro nel Libro delle sfide e delle soluzioni troverai i principi per ciascuna soluzione.

Disegna un cerchio attorno ai Principi elencati per la Soluzione scelta.

Esempio - L'Agricoltura Sostenuta dalla Comunità era una soluzione alla Sfida 3•5 e può essere trovata con quel numero in fondo al libro. Segnalini principi di permacultura

Trova i segnalini principi di permacultura per questi principi e posizionali sotto i principi corrispondenti sulla Mappa.

Ciò mostrerà con quali principi stiamo già lavorando.

Pescare una carta Beneficio

Il leader poi pesca una carta Beneficio e la posiziona accanto al foglio Soluzione. Questo vantaggio verrà attivato al completamento di una soluzione.

configurazione dopo la prima fase di sfida

Esempio - Compilazione del foglio delle soluzioni (Sfida 1•4) soluzione scelta nel Libro delle sfide e delle soluzioni

Scrivi il nome della soluzione

Disegna dei cerchi che indicano quante attività di lavoro etico sono necessarie Foglio delle soluzioni

Scegli una posizione dalla mappa e scrivilo qui

Sul retro del Libro delle Sfide e delle Soluzioni, trova i Principi della Permacultura inclusi in questa Soluzione

nel Libro delle Sfide e delle Soluzioni

Disegna dei cerchi attorno a questi Principi della Permacultura

Posiziona i gettoni dei Principi della Permacultura sotto i Principi corrispondenti sulla mappa

6) OTTIENI PUNTI VALORE L'ultimo passaggio di una fase di sfida consiste nell'autovalutare quanto fedele ai propri valori è stato nelle discussioni su quali soluzioni scegliere.

Decidono di ottenere 0, 1 o 2 punti valore e descrivono ad alta voce il motivo di tale decisione.

Per ogni punto segnano una X sul tracciato dei punti valore sulla loro scheda personaggio.

Esempio: Jon dice al gruppo che quando ha chiesto se potevano dare un'occhiata più da vicino a tutte le opzioni era fedele al suo valore, "Prudenza", e segna un punto Valore. Questa è una forma molto libera e spetta ai giocatori decidere.

Non è necessario scegliere la soluzione che hai sostenuto affinché tu possa guadagnare punti valore.

Il semplice fatto di aver parlato di una società migliore, di creatività o di divertimento avrebbe potuto essere un modo per mostrare quei valori (equità, creatività, umorismo).

Esempio - Punti valore I valori di Kristín sono Perdono e Umorismo.

Ha condiviso che è comprensibile che i prodotti degli agricoltori non siano accessibili qui.

Ci vogliono competenze di marketing per vendere alla gente del posto e molti agricoltori non hanno queste competenze.

Ha agito in base al suo valore, il “perdono”, umanizzando i contadini e non incolpandoli.

Ha anche agito in base al suo valore "umorismo", condividendo i suoi pensieri con leggerezza e scherzando su come non vede l'ora di mangiare verdure originali in forme insolite dal CSA che voleva come soluzione.

Decide di concedersi due punti valore in questo round. = azione di apprendimento dei principi liberi

Dal momento che ha barrato un'icona per l'apprendimento dei principi liberi, può anche cancellare un cerchio per apprendere uno dei principi

Azione di apprendimento dei principi liberi per ogni due punti valore

Questo viene mostrato con una piccola icona su ogni secondo punto valore cerchio. Quando segni una di queste icone, incrocia immediatamente un cerchio in qualsiasi principio sulla scheda di sviluppo del personaggio.

- Fase Azione -

Durante la Fase Azione i giocatori muovono le proprie pedine sulla Mappa e svolgono dei lavori in giro per la città, al fine di implementare le Soluzioni scelte durante la fase Sfida.

Nella prima fase Azione del gioco, il giocatore con il segnalino Leader svolge il primo turno.

I giocatori, a turno, eseguono quattro azioni, prima di terminare il proprio turno e passare al giocatore successivo in senso orario.

Ogni giocatore dispone di un Aiuto del giocatore che descrive in poche parole le azioni che può eseguire quando è il suo turno.

Le pagine successive includono dettagli riguardanti le diverse azioni che un giocatore può combinare quando è il suo turno.

Nuova posizione per il gettone Etica

Se un giocatore ha svolto un compito di lavoro etico, lancia i dadi per trovare una nuova posizione per il gettone Etica.

Lancia due volte un dado a sei facce e somma i numeri.

Ci saranno due posizioni sulla mappa con lo stesso numero.

Metti il ​​segnalino Etica in una di queste posizioni.

Esempio: Jökull ha svolto un compito di lavoro etico sulla condivisione equa e lo ha cancellato sul foglio della soluzione.

Poi lancia i dadi 2x, ottenendo i numeri 5 e 3.

Questi numeri danno una somma di 8.

Trova i due luoghi sulla mappa che hanno il numero 8. Jökull sceglie tra i due luoghi e mette il gettone Etica su “ Parco giochi”.

Completamento di una Soluzione

Quando l'attività finale di lavoro Etico è stata superata sulla scheda Soluzione, la Soluzione può essere completata! (vedere la descrizione più approfondita nella pagina successiva)

Passaggio tra la fase Azione e la fase Sfida Nella fase Azione, i giocatori possono decidere quando iniziare un'altra fase Sfida.

Prima che qualsiasi giocatore inizi a svolgere il proprio turno sulla mappa, è possibile avviare una fase Sfida.

Si consiglia di iniziare la seconda fase Sfida non più tardi di dopo che tutti i giocatori hanno completato il loro primo turno nella fase di azione.

Quindi è più semplice pianificare in anticipo quali principi apprendere e muoversi in modo efficiente sulla mappa durante la fase Azione.

Finirai per fare circa 3-5 fasi di sfida per partita.

Aiuto del giocatore AZIONI

Movimento Muoviti lungo una strada o un percorso punteggiato tra diamanti (diamante posizione o diamante collegamento stradale).

Potrebbe essere necessario utilizzare questa azione più volte per arrivare dove vuoi andare.

Esempio - Jökull spende tre azioni per Muoversi: nell'area di parcheggio -> poi collegamento stradale -> poi fare acquisti.

Lavoro: ci sono tre diversi modi di lavorare quando una pedina si trova su una delle posizioni (grandi diamanti con i nomi delle posizioni sopra).

Le opzioni variano a seconda del luogo in cui si trova e se è presente un gettone Etica nel luogo.

Devi spendere un'Azione per ogni azione di Lavoro che desideri svolgere:

Lavoro etico

Compito Se la tua pedina si trova nella stessa posizione di un Gettone Etica (Cura della Terra, Cura delle Persone o Equa Condivisione) puoi lavorare sull'implementazione di una Soluzione soddisfacendo uno dei compiti di lavoro etico necessari per portare a termine quella Soluzione.

Disegna una X su un'attività di lavoro etico su un foglio Soluzione.

Il segnalino Etica si sposta quindi in un'altra posizione, lancia i dadi due volte e somma i numeri per trovare una nuova posizione.

Impara

Nella scheda di sviluppo del tuo personaggio puoi attraversare il cerchio successivo per il Principio associato alla tua posizione attuale (logo del Principio sul diamante della posizione).

Ogni giocatore può imparare solo una volta in ogni luogo durante il gioco. Ricorda quali hai già fatto.

Puoi imparare in due luoghi per ciascun principio della permacultura: il superamento di uno dei cerchi dovrà avvenire tramite punti valore nella fase di sfida (vedi pagina 12).

Se superi il terzo cerchio per un principio sulla tua scheda di sviluppo del Personaggio, hai acquisito la piena comprensione di questo Principio di Permacultura e puoi coprirlo sulla mappa con il gettone Principio di Permacultura appropriato. (vedi esempio a pagina 17)

Completare una Soluzione

Quando tutte le attività su un Foglio Soluzione sono state completate, puoi spendere un'azione nella posizione scritta sul Foglio Soluzione, per completare la soluzione. Poi accadono alcune cose: Sulla Mappa, copri i Principi associati alla soluzione con un gettone Principio.

Ricevi il vantaggio.

Se il vantaggio ha l'icona di un fulmine, avviene immediatamente.

Altrimenti sarà un beneficio continuo fino alla fine del gioco.

Capovolgi il foglio della Soluzione, è finito e non verrà più utilizzato nel gioco.

Esempio Spostare l'attività di lavoro etico Imparare che Jökull si trova nella stessa posizione del gettone Etica per la cura delle persone.

La sua prima azione è svolgere un compito di lavoro etico.

Foglio Soluzione

Attraversa un cerchio per People Care sul foglio Soluzione.

Lancia i dadi due volte per scoprire dove spostare il segnalino People Care Ethics. Ha ottenuto 3 + 6 = 9 Il numero 9 sta su “foresta” e “parco pubblico”.

Decide di posizionare il gettone Etica per la Cura delle Persone sul luogo “foresta”.

Jökull utilizza quindi due azioni per muoversi.

Proseguire fino al rombo di collegamento stradale e poi alla posizione rombo “area inutilizzata”.

Poi usa la 4a azione per apprendere il principio “Osserva e interagisci” poiché il logo di quel Principio di Permacultura si trova nella posizione “area inutilizzata”

Sulla sua scheda di sviluppo del personaggio attraversa un cerchio per Osserva e interagisci

Esempio

Completa una soluzione Jökull è nella posizione “cortili”. Usa 1 azione per spostarsi nel luogo “quartiere” dove si trova il gettone etico di Cura della Terra.

La sua prossima azione è svolgere un compito di lavoro etico.

Attraversa un cerchio per la cura della Terra sul Foglio delle Soluzioni.

A questo punto tutti i compiti di lavoro etico necessari per implementare questa Soluzione sono stati cancellati.

Poi lancia un dado due volte per trovare una nuova posizione per il gettone Etica della Cura della Terra.

Lancia 1 + 4 = 5 Il numero 5 è su “erba” e “quadrato”.

Sposta il segnalino Etica per la Cura della Terra nella posizione “quadrato”.

La sua terza azione è spostarsi nella posizione “erba” (la posizione scritta sul foglio della soluzione).

La quarta azione di Jökull è completare una soluzione.

Sposta i gettoni Principio di Permacultura per questa soluzione verso l'alto e copre i loghi Principio.

Poi gira il Foglio delle Soluzioni.

Il Vantaggio “Multitasking” è stato sbloccato completando questa Soluzione.

Questo vantaggio sarà attivo durante il gioco e Jökull lo posizionerà accanto alla mappa.

Esempio

Principio di completamento attraverso l'apprendimento

Ora è il turno di Kristín.

Ha continuato il suo percorso di apprendimento dei Principi di Permacultura secondo il principio “Usa i margini e valorizza il marginale”.

Per questo principio ha superato il 1° cerchio nell'ultima fase della sfida, ha anche precedentemente superato il 2° cerchio nella posizione “alloggi inutilizzati”.

Ora si trova nella posizione "uffici" e utilizza 3 azioni per passare a "shopping", dove si trova l'altro logo del principio "Utilizza i margini e valorizza il marginale".

Ora può attraversare il 3° cerchio per questo principio.

Ora ha la piena comprensione di questo principio e può trovare il gettone Principio della Permacultura e coprire il logo sulla mappa.

Opzioni di gioco avanzate Punti valore da compiti etici: come bonus aggiuntivo, un giocatore può ottenere un punto valore personale bonus se descrive ciò che il suo personaggio sta facendo in linea con quell'etica specifica.

Esempio: Simone si sposta al parco per svolgere un compito di lavoro etico su un gettone Etica per la cura della terra.

Se descrive anche che il suo personaggio trascorre un po' di tempo al parco a mettere il pacciame sotto alcuni cespugli, può segnare un punto valore sul suo tracciatore del personaggio, perché stava agendo secondo l'etica della cura della terra su cui stava lavorando.

Soluzioni creative: invece di leggere le soluzioni suggerite nel libro.

Lancia i dadi come al solito, ma cerca nel retro del Libro delle sfide e delle soluzioni i principi di questa sfida.

Scegli una serie di principi e prova a trovare una soluzione che ritieni possa implementare tutti questi principi

Fai crescere la tua città!

Una singola giocata di Transition in Action implementa solo 3-5 soluzioni.

E se volessi giocare di più? Nessun problema!

Un singolo gruppo potrebbe continuare a suonare nella stessa città più e più volte per vedere come cresce e cambia.

Se lo fai, assicurati di conservare le soluzioni dei giochi precedenti per vedere cosa hai implementato e dove.

Potresti ad esempio utilizzare un foglio di quaderno per annotare i cambiamenti avvenuti nella città e quali luoghi sono già stati utilizzati.

Potresti anche diventare più creativo! Il vostro gruppo ha trasformato i tetti piani in Agricoltura Sostenuta dalla Comunità?

Disegna il giardino sui tetti. Hai fatto un orto vicino alla scuola?

Disegna o scrivi le modifiche.

Rigioca il gioco più volte con la stessa mappa e prova a implementare soluzioni in tutte le diverse posizioni.

Guarda la tua città crescere e scopri come sarà la tua Città di transizione!

Solo il libro delle sfide e delle soluzioni

Sentiti libero di utilizzare questi strumenti nel modo che meglio si adatta alla tua classe o al tuo gruppo.

Potresti ad esempio parlare di due o tre sfide in ogni sessione. Quindi salta il resto del gioco e usa il libro come ispirazione.

Curioso della Permacultura? Etica della Permacultura Cura della Terra -

Ricostruisci e proteggi la Terra, rispetta il valore intrinseco di tutte le forme di vita (non importa se sono utili per gli esseri umani o meno).

Limita i comportamenti distruttivi.

Cura delle persone: soddisfa i tuoi bisogni e quelli degli altri in un modo che si adatti all'ecosistema.

Estendere l’assistenza alla famiglia, ai vicini e alla comunità più ampia.

Condivisione equa: limitare i consumi e mostrare equità nei confronti degli altri esseri viventi e delle generazioni future.

Cerca l’equilibrio e quando hai abbondanza, condividilo!

Principi della Permacultura Nota e registra come funziona il tuo ambiente.

Prova ad apportare piccole modifiche e impara osservando cosa succede.

Usa le opportunità quando hai qualcosa in abbondanza. Trova il modo di trasformare l’abbondanza in qualcosa che duri più a lungo.

Puntare a ottenere diversi risultati positivi; cibo, riparo, amicizia...

Questo ti darà lo slancio che ti farà andare avanti.

Nota e ascolta il feedback del tuo ambiente.

Che tipo di limitazioni o aggiustamenti potrebbero essere utili?

Trovare modi per funzionare senza l’uso di energia fossile o senza impoverire le persone che lavorano nel progetto.

Riesci a trovare alternative?

Puoi mostrare cura e rispetto per tutto e mirare a non utilizzare o creare cose che non possono far parte del ciclo dell'ecosistema?

Guarda prima il quadro più ampio, prima di concentrarti sui dettagli.

Nota e usa i modelli della natura, delle stagioni, del ritmo e del flusso della giornata. Aumenta la funzionalità e l'efficacia combinando in modo creativo cose/persone diverse in modo che possano supportarsi a vicenda.

Provare le cose su scala più piccola, se non funziona avrà conseguenze minori.

Più lentamente è più probabile che venga portato a termine.

Aumentare la resilienza e la flessibilità invitando la diversità.

La varietà di connessioni apre a nuove qualità e opportunità.

Puoi aumentare o utilizzare meglio il bordo? I confini tra i sistemi rappresentano le parti più diverse e produttive degli ecosistemi.

Accetta il fatto che nulla è costante. Sii pronto per l'inaspettato, mostra curiosità e rispondi con creatività.