

LA COSA DEL FUTURO

**Un juego que pone a prueba tu imaginación para construir
un presente más sostenible, justo y esperanzador.**



¿QUÉ ES LA COSA DEL FUTURO?

La cosa del futuro es un juego de imaginación y creación colectiva diseñado para alumnado de Educación Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional y Educación Social.

A través de cartas, preguntas y dinámicas de grupo, las personas participantes imaginan objetos, servicios, costumbres o situaciones que podrían existir en futuros más sostenibles y deseables. A partir de esas ideas, analizan cuáles podrían convertirse en cambios reales en el presente.

El juego combina creatividad, pensamiento crítico, trabajo en equipo y reflexión sobre los retos de nuestro tiempo. Su objetivo es ampliar nuestra capacidad de imaginar, juntas, el presente que deseamos.

Aunque la versión inicial del juego está centrada en la alimentación y el consumo alimentario, la metodología puede adaptarse a cualquier contenido curricular.

Imagen de portada: Luke Howard's cloud study of Nimbus showing anvil with cumulus and water vapour streaming out, ca. 1803–11 — (© The Board of Trustees of the Science Museum. CC BY-NC-SA 4.0 Licence).

FICHA TÉCNICA DEL JUEGO

Edad recomendada:

A partir de 12 años.

Número de participantes:

De 4 a 40.

Duración:

Versión rápida: 50-60 minutos.

Versión completa: 3 sesiones de 50 minutos.

Nivel de dificultad:

Bajo.

Metodología:

Aprendizaje basado en retos, trabajo cooperativo, creatividad y pensamiento de futuros.

Competencias que desarrolla:

- Comunicación lingüística.
- Pensamiento crítico.
- Creatividad.
- Trabajo en equipo.
- Responsabilidad social y ambiental.
- Participación ciudadana.

QUÉ NECESITAS PARA JUGAR

Materiales que necesitas:

- Mazo de cartas
- Fichas de ideas

Tanto el mazo de cartas como las fichas de ideas puedes descargarlas desde

manualdeloposible.xyz/la-cosa-del-futuro

e imprimirlas a color.

- Materiales de escritura y dibujo
- Materiales de manualidades y elementos de reciclaje (botellas, envases, papel) para jugar la versión extendida.
- Un reloj o cronómetro
- Un espacio en el que los participantes puedan hablar cómodamente y tengan una superficie sobre la que escribir y dibujar.

[ANTES DE EMPEZAR]

¿POR QUÉ IMAGINAR FUTUROS?

La mayoría de estudiantes conocen y viven una vida cotidiana atravesada por los problemas que afectan al mundo actual: cambio climático, desigualdad, desperdicio alimentario, crisis energética o transformación tecnológica.

Sin embargo, conocer un problema no implica saber cómo actuar sobre él.

La cosa del futuro trabaja una capacidad fundamental para trabajar la sostenibilidad desde el ámbito educativo: la competencia anticipatoria.

Cuando somos capaces de visualizar formas diferentes de vivir, producir, relacionarnos o consumir, comenzamos a descubrir oportunidades de cambio en nuestro propio entorno.

DEL FUTURO A LOS FUTUROS

No existe un único futuro, porque el futuro no está escrito. Por ello, no hablamos del “futuro” (en singular) sino de los “futuros” (en plural).

Cuando pensamos en el futuro podemos distinguir entre:

- Futuros posibles: todo aquello que podría ocurrir.
- Futuros plausibles: aquello que podría ocurrir según lo que sabemos hoy.
- Futuros probables: aquello que parece más probable que ocurra.
- Futuros preferibles: aquello que nos gustaría que ocurriera.

Este juego trabaja especialmente con futuros plausibles y preferibles.

Con este juego no buscamos generar fantasías imposibles, pero tampoco predicciones exactas. Buscamos imaginar escenarios que nos ayuden a reflexionar sobre las decisiones que tomamos hoy, sobre nuestras prácticas cotidianas, y si estas nos pueden acercar a lo que deseamos.

¿POR QUÉ USAMOS HORIZONTES TEMPORALES?

Las cartas de este juego utilizan tres horizontes temporales, porque en cada uno de esos horizontes nos sitúa en una serie de cambios posibles.

Dentro de 10 años

Los cambios que se han producido todavía son cercanos a nuestra realidad actual.

Dentro de 25 años

Los cambios sociales y culturales que se han producido son más profundos.

Dentro de 75 años

Se producen transformaciones profundas que afectan a sistemas completos de vida, producción y convivencia.

Cuanto más lejos nos situamos en el tiempo, más libertad tenemos para imaginar, sin las constricciones tecnológicas o sociales que nos impone el imaginario actual.

¿QUÉ ES EL DISEÑO FICCIÓN?

Cuando escuchamos la palabra "ficción" solemos pensar en novelas, películas o videojuegos. Sin embargo, la ficción también puede utilizarse como una herramienta para pensar.

El diseño ficción es una metodología que utiliza historias, objetos imaginarios, situaciones hipotéticas y escenarios futuros para ayudarnos a reflexionar sobre el presente.

En lugar de preguntarnos:

¿Qué va a pasar en el futuro?

Nos invita a preguntarnos:

¿Qué podría pasar?

o incluso:

¿Qué nos gustaría que pasara?

A través de la imaginación, el diseño ficción nos permite explorar posibilidades que todavía no existen, cuestionar nuestras costumbres y poner a prueba nuevas formas de vivir, producir, aprender o relacionarnos.

¿POR QUÉ UTILIZAMOS EL DISEÑO FICCIÓN?

Muchos de los retos a los que nos enfrentamos actualmente son complejos.

El cambio climático, la pérdida de biodiversidad, las desigualdades sociales o la transformación tecnológica son fenómenos que afectan a múltiples aspectos de nuestra vida cotidiana.

Sabemos que estos retos existen, sabemos que requieren cambios, pero a menudo nos cuesta imaginar cómo podrían ser esos cambios. Y es difícil construir aquello que no somos capaces de imaginar.

El diseño ficción crea espacios seguros donde podemos experimentar con nuevas posibilidades sin necesidad de ponerlas en práctica inmediatamente.

Nos permite ensayar futuros, probar ideas, anticipar consecuencias de esas ideas y debatir colectivamente qué tipo de mundo queremos construir.

IMAGINAR TAMBIÉN ES UNA COMPETENCIA

La UNESCO identifica la competencia anticipatoria como una de las competencias clave para la sostenibilidad.

Esta competencia consiste en desarrollar la capacidad de:

- imaginar escenarios futuros;
- comprender que existen diferentes futuros posibles;
- anticipar consecuencias;
- identificar riesgos y oportunidades;
- tomar decisiones teniendo en cuenta el largo plazo.

En otras palabras, implica aprender a pensar más allá del presente inmediato.

El diseño ficción es una herramienta especialmente útil para desarrollar esta capacidad porque nos obliga a salir de lo conocido y explorar posibilidades alternativas.

[EMPEZAMOS]

¿CÓMO SE JUEGA?

Puedes jugar a este juego de varias maneras.

Si solo **tienes una hora** y buscas pasar un rato divertido estimulando la imaginación -> usa la fórmula rápida y el mazo de cartas “Alimentación” [Página 11].

Si **tienes entre una y tres horas** y deseas generar ideas y llevarlas a un espacio tangible utilizando el prototipado -> usa la fórmula extendida [Página 13].

Si quieres utilizar esta mecánica de juego adaptada a tu propio trabajo curricular ve a la sección **Para docentes** [Página 17].

FÓRMULA RÁPIDA

Ideal para una única sesión de aula.

Los participantes utilizan directamente las cartas del mazo “Alimentación” para generar ideas de futuros alternativos.

Duración:

50-60 minutos.

CÓMO SE JUEGA

Antes de empezar, prepara todo el material que necesitarás

- 1 mazo de cartas
- Una hoja de LA COSA DEL FUTURO para cada jugador y ronda. Por ejemplo, si son 5 jugadores y hay 4 rondas, necesitarás 20 hojas impresas.
- Lápices, ceras de colores, rotuladores... el material de escritura y dibujo que tengas a mano.
- Un reloj / cronómetro para seguir el tiempo de cada ronda.

Paso 1. Preparar la propuesta

Dividimos al grupo del aula en pequeños grupos de 4-5 personas. Al principio de cada ronda, cada grupo recibe cuatro cartas:

- Horizonte (verde)
- Objeto (rojo)
- Contexto (azul)
- Palanca / objetivo (amarillo)

Estas cartas forman una frase de inspiración.

Dentro de [HORIZONTE] existe un [OBJETO] que se utiliza en [CONTEXTO] para [PALANCA/OBJETIVO]."

Por ejemplo:

"Dentro de 25 años existe un robot que utilizan los comedores de instituto para reducir el desperdicio alimentario."

Paso 2. Imaginar

Cada participante dispone de cinco minutos para crear su propuesta.

Puede escribir, dibujar o combinar ambas opciones. No existen respuestas correctas, todas las ideas son válidas.

Paso 3. Compartir

Cada participante presenta su idea al grupo, por turno. El resto puede hacer preguntas para comprender mejor cómo funciona.

Paso 4. Elegir

El grupo selecciona la propuesta que considera más interesante, sorprendente o inspiradora.

La persona ganadora recibe una ficha de puntuación.

Después comienza una nueva ronda.

Al terminar todas las rondas previstas, gana el jugador que más fichas de puntuación haya recibido.

FÓRMULA EXTENDIDA

Ideal para extender la dinámica a dos sesiones en el aula (consecutivas o en días diferentes) y seguir trabajando la competencia anticipatoria en grupo.

Duración: Dos sesiones de 50-60 minutos.

Primer día: ver instrucciones en página XX

Segundo día: ver instrucciones a continuación.

EL MUSEO DE LOS PRESENTES POSIBLES

Recopilamos las ideas generadas en la sesión anterior y las colocamos en una pared o panel común. Si el grupo es muy grande, la persona docente puede elegir una muestra entre una sesión y otra. Las ideas se colocan en una pared o panel común.

A continuación analizamos cuáles son:

Las más deseables

- ¿Nos gustaría vivir en ese mundo?
- ¿Genera beneficios para las personas y el entorno?
- ¿Podría acarrear alguna consecuencia negativa imprevista?

Las más viables

- ¿Podría ponerse en marcha utilizando conocimientos o recursos disponibles?
- ¿Resulta razonable imaginar su desarrollo con las normas o tecnologías presentes, o bien haciendo pequeños cambios?

Escribimos el título de cada idea en un papel y podemos ayudarnos de la matriz (ver figura) para situar.

Las ideas que reúnen ambas condiciones (ser deseables por el grupo y poder desarrollarse con pequeños cambios o evoluciones) pasan a formar parte del Museo de los Presentes Posibles, una galería en la que coleccionamos ideas que impulsan el cambio y que podrían empezar a construirse desde hoy.

Si el desarrollo del aula lo permite, el grupo se puede separar de nuevo en grupos de 4-5 personas (iguales o diferentes de la anterior sesión) y cada uno de ellos va a

escoger una de las ideas seleccionadas y a construir un “prototipo” o representación física de la idea que nos ayude a seguir explorando cómo funciona.

Constrúyela utilizando materiales sencillos: Cartón. Papel. Material reciclado. Plastilina. Piezas LEGO. Material de aula.

No es necesario que el resultado sea perfecto: lo importante es utilizar las manos para seguir pensando y hacerlo de forma colectiva.

Al terminar, cada grupo presenta su prototipo al resto de la clase.



PARA DOCENTES

“La cosa del futuro” puede utilizarse de dos maneras.

COMO RECURSO LISTO PARA USAR

Utilizando el tema de alimentación incluido en el juego. Esta versión está diseñada para que puedas empezar a jugar directamente con tu grupo, sin necesidad de realizar preparación previa.

La alimentación es un excelente punto de partida porque es una experiencia compartida por todo el alumnado y, al mismo tiempo, un ámbito donde confluyen cuestiones relacionadas con la sostenibilidad, la salud, la economía, la cultura y la justicia social.

COMO METODOLOGÍA ADAPTABLE

También puedes utilizar La cosa del futuro como una herramienta para trabajar cualquier contenido curricular. Por ejemplo:

- Energía.
- Movilidad.
- Salud.
- Tecnología.
- Historia.
- Economía.

- Lengua.
- Filosofía.
- Formación Profesional.
- Participación ciudadana.
- Convivencia.
- Igualdad.

Más que un juego sobre alimentación, *La cosa del futuro* es una herramienta para identificar espacios donde podemos ejercer nuestra capacidad de transformación, explorar qué factores impulsan el cambio y desarrollar la competencia anticipatoria del alumnado.

Al imaginar futuros alternativos, las personas participantes practican su capacidad de relacionar conocimientos, analizar problemas complejos y generar propuestas para actuar sobre su entorno.

CREA TU PROPIA VERSIÓN

1. ESCOGE UN TEMA

Selecciona un contenido curricular, una situación de aprendizaje, un reto de centro o una cuestión que resulte relevante para tu alumnado.

Cuanto más cercana sea la temática a su experiencia cotidiana, más fácil será que aparezcan ideas interesantes.

2. EXPLORA EL TEMA

Identifica, de forma individual o conjuntamente con el alumnado o con otros docentes...

- Problemas o dificultades actuales.
- Oportunidades de mejora.
- Tendencias de cambio.
- Necesidades de las personas implicadas.

Si lo deseas, puedes utilizar algunas de las actividades de exploración propuestas en Manual de lo Posible para profundizar en esta fase.

3. CONSTRUYE LOS MAZOS

Clasifica las ideas surgidas en la exploración en 3 categorías: objetos, contextos y situaciones, palancas y objetivos.

Objetos. Elementos materiales o servicios que podrían existir. Por ejemplo:

- | | |
|--------------|---------------|
| ● aplicación | ● comedor |
| ● bicicleta | ● uniforme |
| ● biblioteca | ● robot |
| ● huerto | ● dispositivo |

Contextos o situaciones. Lugares, momentos o circunstancias donde aparece el tema. Por ejemplo:

- instituto
- barrio
- familia
- transporte público
- recreo
- supermercado
- hospital
- espacio deportivo

Palancas u objetivos. Cambios que queremos provocar o necesidades que queremos satisfacer. Por ejemplo:

- reducir residuos
- mejorar la convivencia
- ahorrar energía
- aprender mejor
- compartir recursos
- favorecer la inclusión

Añade también varios horizontes temporales:

- Dentro de 10 años / 25 años / 75 años

Escribe cada idea en una tarjeta independiente.

5. PON A PRUEBA LAS COMBINACIONES

Utiliza la **frase de impulso**: "Dentro de XX años existe un OBJETO que se utiliza en un CONTEXTO o SITUACIÓN para lograr una PALANCA u OBJETIVO."

Por ejemplo: "*Dentro de 25 años existe una biblioteca de objetos que utilizan los barrios para reducir el consumo*".

6. AJUSTA EL MAZO

Después de algunas partidas revisa las cartas. Elimina aquellas que:

- generen siempre las mismas respuestas;
- resulten ambiguas o difíciles de comprender;
- produzcan combinaciones demasiado limitantes;
- generen propuestas excesivamente alejadas del tema que quieres trabajar.

Añade nuevas cartas cuando detectes aspectos importantes que no están apareciendo en las conversaciones.

7. JUEGA, OBSERVA Y MEJORA

Cada grupo generará ideas diferentes.

Observa qué conversaciones aparecen, qué problemas preocupan al alumnado y qué propuestas surgen de forma recurrente.

Esas conversaciones son tan valiosas como las propias ideas generadas.

¡Ya has creado tu propia versión de La cosa del futuro!

Y ADEMÁS...

Si puedes dedicar más tiempo al proceso, ahora que ya conoces qué es el diseño ficción y cómo jugar a La cosa del futuro, te invitamos a explorar Manual de lo Posible. Está alojado en ***manualdeloposible.xyz***

Manual de lo Posible es una metodología ampliada que combina herramientas de diseño de futuros, pensamiento sistémico, creatividad y participación para ayudar a grupos a imaginar alternativas deseables y materialmente viables frente a los retos de nuestro tiempo.

La cosa del futuro puede entenderse como una puerta de entrada a ese proceso más amplio: una manera sencilla, accesible y lúdica de empezar a imaginar futuros para transformar el presente.

SOBRE ESTE DOCUMENTO

Este prototipo ha sido desarrollado por las participantes de CIBICO, el laboratorio ciudadano del Centro de Documentación del Agua y el Medioambiente (CDAMAZ), celebrado en el curso 2025-2026.

El juego “La cosa del futuro” surge de la adaptación educativa de la metodología propuesta en *Manual de lo Posible*, por Isabel Cebrián Zarranz, diseñadora y comunicadora, como parte de su trabajo final de máster “Strategic Design Fiction para la acción climática”.

Su diseño toma como referencia el juego de prospectiva y diseño ficción *The Thing from the Future* (Stuart Candy y Jeff Watson), reinterpretando sus mecánicas para facilitar el trabajo en torno a la sostenibilidad, la alimentación y la imaginación de futuros en contextos educativos.

Todos los materiales, incluido este que estás leyendo, y las cartas y fichas enlazadas en él, están publicadas en licencias abiertas que permiten su reutilización y remezcla.

HORIZONTE

10 AÑOS

HORIZONTE

10 AÑOS

HORIZONTE

25 AÑOS

HORIZONTE

10 AÑOS

HORIZONTE

25 AÑOS

HORIZONTE

25 AÑOS

HORIZONTE

10 AÑOS

HORIZONTE

25 AÑOS

HORIZONTE

50 AÑOS

HORIZONTE

10 AÑOS

HORIZONTE

25 AÑOS

HORIZONTE

50 AÑOS

HORIZONTE

50 AÑOS

HORIZONTE

100 AÑOS

OBJETO

LIBRO

HORIZONTE

50 AÑOS

HORIZONTE

100 AÑOS

OBJETO

TUPPER

HORIZONTE

50 AÑOS

HORIZONTE

100 AÑOS

OBJETO

RECIPIENTE

HORIZONTE

100 AÑOS

HORIZONTE

100 AÑOS

OBJETO

EDIFICIO

OBJETO

JUGUETE

OBJETO

BANDEJA

OBJETO

RELOJ

OBJETO

MÁQUINA

OBJETO

SEMILLAS

OBJETO

APP

OBJETO

RECETA

OBJETO

MÓVIL

OBJETO

IMPLANTE

OBJETO

MENÚ

OBJETO

DISPOSITIVO

OBJETO

PASTILLA

OBJETO

ROPA

OBJETO

DINERO

OBJETO

ENVASE

OBJETO

SNACK

OBJETO

HERRAMIENTA

OBJETO

CAJA

OBJETO

CANCIÓN

OBJETO

UTENSILIO

OBJETO

ARMARIO

OBJETO

MONEDA

OBJETO

VEHÍCULO

OBJETO

KIT

OBJETO

LOGOTIPO

OBJETO

MAQUILLAJE

PALANCA

RECICLAR

OBJETO

REGALO

OBJETO

TATTOO

PALANCA

REDUCIR

OBJETO

BAILE

OBJETO

ACCESORIO

PALANCA

AHORRAR

OBJETO

PELÍCULA

OBJETO

FOTOGRAFÍA

PALANCA

SOCIALIZAR

PALANCA

DISFRUTAR

PALANCA

SALUD

PALANCA

REMUNERACIÓN

PALANCA

DIVERTIRSE

PALANCA

VITALIDAD

PALANCA

INFORMACIÓN

PALANCA

INTERCAMBIAR

PALANCA

ENERGÍA

PALANCA

CURAR

PALANCA

TIEMPO

PALANCA

BENEFICIO

PALANCA

PREVENIR

PALANCA

RECONCILIAR

PALANCA

**REDUCIR
DESPERCICIO**

PALANCA

**CONSUMIR
LOCAL**

PALANCA

SEGURIDAD

PALANCA

**PRODUCIR
MÁS**

CONTEXTO

NOCHEVIEJA

PALANCA

SOCIALIZAR

PALANCA

**ELIMINAR EL
SUFRIMIENTO
ANIMAL**

CONTEXTO

CUMPLEAÑOS

PALANCA

SOCIALIZAR

PALANCA

**REDUCIR
EMISIONES**

CONTEXTO

**TARDE DE
SÁBADO**

CONTEXTO

**HACER LA
COMPRA**

CONTEXTO

**COMIDA
LABORAL**

CONTEXTO

PUBLICIDAD

CONTEXTO

MI DESPENSA

CONTEXTO

**COMIDA
LABORAL**

CONTEXTO

EDUCACIÓN

CONTEXTO

PICNIC

CONTEXTO

FAMILIA

CONTEXTO

FESTIVAL

CONTEXTO

UNA CITA

CONTEXTO

DEPORTE

CONTEXTO

GRANJA

CONTEXTO

HUERTO

CONTEXTO

LUNA

CONTEXTO

OCÉANO

CONTEXTO

FÁBRICA

CONTEXTO

SATÉLITE

CONTEXTO

INSTITUTO

CONTEXTO

LABORATORIO

CONTEXTO

VIAJE

CONTEXTO

BAR

CONTEXTO

BOSQUE

CONTEXTO

PISCIFACTORÍA

En un escenario dentro de _____, existe un/a _____ que se usa en _____ para conseguir _____

DIBUJA LA COSA

Case No.	Case Name	Case Type	Case Status	Case Date	Case Location	Case Description	Case Details	Case Notes	Case Comments	Case Actions
1	John Doe	Case 1	Open	2023-01-01	New York	Case 1 Description	Case 1 Details	Case 1 Notes	Case 1 Comments	Case 1 Actions
2	Jane Smith	Case 2	Closed	2023-01-02	California	Case 2 Description	Case 2 Details	Case 2 Notes	Case 2 Comments	Case 2 Actions
3	Bob Johnson	Case 3	Pending	2023-01-03	Texas	Case 3 Description	Case 3 Details	Case 3 Notes	Case 3 Comments	Case 3 Actions
4	Alice Brown	Case 4	Open	2023-01-04	Florida	Case 4 Description	Case 4 Details	Case 4 Notes	Case 4 Comments	Case 4 Actions
5	Charlie White	Case 5	Closed	2023-01-05	Illinois	Case 5 Description	Case 5 Details	Case 5 Notes	Case 5 Comments	Case 5 Actions
6	Diana Green	Case 6	Pending	2023-01-06	Ohio	Case 6 Description	Case 6 Details	Case 6 Notes	Case 6 Comments	Case 6 Actions
7	Frank Black	Case 7	Open	2023-01-07	Georgia	Case 7 Description	Case 7 Details	Case 7 Notes	Case 7 Comments	Case 7 Actions
8	Grace King	Case 8	Closed	2023-01-08	Arizona	Case 8 Description	Case 8 Details	Case 8 Notes	Case 8 Comments	Case 8 Actions
9	Henry Lee	Case 9	Pending	2023-01-09	Colorado	Case 9 Description	Case 9 Details	Case 9 Notes	Case 9 Comments	Case 9 Actions
10	Ivy Hall	Case 10	Open	2023-01-10	Connecticut	Case 10 Description	Case 10 Details	Case 10 Notes	Case 10 Comments	Case 10 Actions
11	Jack Adams	Case 11	Closed	2023-01-11	Delaware	Case 11 Description	Case 11 Details	Case 11 Notes	Case 11 Comments	Case 11 Actions
12	Karen Baker	Case 12	Pending	2023-01-12	Idaho	Case 12 Description	Case 12 Details	Case 12 Notes	Case 12 Comments	Case 12 Actions
13	Leo Clark	Case 13	Open	2023-01-13	Indiana	Case 13 Description	Case 13 Details	Case 13 Notes	Case 13 Comments	Case 13 Actions
14	Mia Evans	Case 14	Closed	2023-01-14	Iowa	Case 14 Description	Case 14 Details	Case 14 Notes	Case 14 Comments	Case 14 Actions
15	Noah Foster	Case 15	Pending	2023-01-15	Kansas	Case 15 Description	Case 15 Details	Case 15 Notes	Case 15 Comments	Case 15 Actions
16	Olivia Grant	Case 16	Open	2023-01-16	Kentucky	Case 16 Description	Case 16 Details	Case 16 Notes	Case 16 Comments	Case 16 Actions
17	Peter Harris	Case 17	Closed	2023-01-17	Louisiana	Case 17 Description	Case 17 Details	Case 17 Notes	Case 17 Comments	Case 17 Actions
18	Quinn Hill	Case 18	Pending	2023-01-18	Maine	Case 18 Description	Case 18 Details	Case 18 Notes	Case 18 Comments	Case 18 Actions
19	Rachel Ives	Case 19	Open	2023-01-19	Massachusetts	Case 19 Description	Case 19 Details	Case 19 Notes	Case 19 Comments	Case 19 Actions
20	Samuel King	Case 20	Closed	2023-01-20	Michigan	Case 20 Description	Case 20 Details	Case 20 Notes	Case 20 Comments	Case 20 Actions
21	Tina Lee	Case 21	Pending	2023-01-21	Minnesota	Case 21 Description	Case 21 Details	Case 21 Notes	Case 21 Comments	Case 21 Actions
22	Uma Miller	Case 22	Open	2023-01-22	Mississippi	Case 22 Description	Case 22 Details	Case 22 Notes	Case 22 Comments	Case 22 Actions
23	Victor Nelson	Case 23	Closed	2023-01-23	Montana	Case 23 Description	Case 23 Details	Case 23 Notes	Case 23 Comments	Case 23 Actions
24	Wendy Ortiz	Case 24	Pending	2023-01-24	Nebraska	Case 24 Description	Case 24 Details	Case 24 Notes	Case 24 Comments	Case 24 Actions
25	Xavier Perez	Case 25	Open	2023-01-25	Nevada	Case 25 Description	Case 25 Details	Case 25 Notes	Case 25 Comments	Case 25 Actions
26	Yara Quinn	Case 26	Closed	2023-01-26	New Hampshire	Case 26 Description	Case 26 Details	Case 26 Notes	Case 26 Comments	Case 26 Actions
27	Zoe Reed	Case 27	Pending	2023-01-27	New Jersey	Case 27 Description	Case 27 Details	Case 27 Notes	Case 27 Comments	Case 27 Actions
28	Adam Scott	Case 28	Open	2023-01-28	New Mexico	Case 28 Description	Case 28 Details	Case 28 Notes	Case 28 Comments	Case 28 Actions
29	Bella Taylor	Case 29	Closed	2023-01-29	New York	Case 29 Description	Case 29 Details	Case 29 Notes	Case 29 Comments	Case 29 Actions
30	Chris White	Case 30	Pending	2023-01-30	North Carolina	Case 30 Description	Case 30 Details	Case 30 Notes	Case 30 Comments	Case 30 Actions
31	Diana Young	Case 31	Open	2023-01-31	North Dakota	Case 31 Description	Case 31 Details	Case 31 Notes	Case 31 Comments	Case 31 Actions
32	Ethan Hall	Case 32	Closed	2023-02-01	Ohio	Case 32 Description	Case 32 Details	Case 32 Notes	Case 32 Comments	Case 32 Actions
33	Fiona King	Case 33	Pending	2023-02-02	Oklahoma	Case 33 Description	Case 33 Details	Case 33 Notes	Case 33 Comments	Case 33 Actions
34	George Lee	Case 34	Open	2023-02-03	Oregon	Case 34 Description	Case 34 Details	Case 34 Notes	Case 34 Comments	Case 34 Actions
35	Hannah Miller	Case 35	Closed	2023-02-04	Pennsylvania	Case 35 Description	Case 35 Details	Case 35 Notes	Case 35 Comments	Case 35 Actions
36	Ivan Nelson	Case 36	Pending	2023-02-05	Rhode Island	Case 36 Description	Case 36 Details	Case 36 Notes	Case 36 Comments	Case 36 Actions
37	Jessica Ortiz	Case 37	Open	2023-02-06	South Carolina	Case 37 Description	Case 37 Details	Case 37 Notes	Case 37 Comments	Case 37 Actions
38	Kyle Perez	Case 38	Closed	2023-02-07	South Dakota	Case 38 Description	Case 38 Details	Case 38 Notes	Case 38 Comments	Case 38 Actions
39	Laura Quinn	Case 39	Pending	2023-02-08	Tennessee	Case 39 Description				

DESCRIBELA

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.