

Spillet er udviklet af FN-forbundet

- med økonomisk støtte fra Danidas Oplysningspulje

FN-forbundet er en NGO, der har til formål på oplysende og tværpolitisk grundlag at arbejde for styrkelse af interessen for Forenede Nationer, forståelse af nationernes gensidige afhængighed og fælles ansvar for den internationale udvikling. FN-forbundet bidrager til dette med folkelig mobilisering, undervisning, information og påvirkning af beslutningstagere til støtte for realiseringen af FN's idégrundlag. Læs mere på www.fnforbundet.dk

Facts og statistikker til spillets spørgsmål og aktioner kommer fra følgende kilder: verdensbedsteheder.dk, stories.undp.org/categories, verdensmaalene.dk/fakta/verdensmaalene, ourworldindata.org, sdg-tracker.org, oecd-ilibrary.org, datacatalog.worldbank.org, www1.wfp.org, data.uis.unesco.org, unwomen.org/en, archive.ipu.org, ilo.org - samt fra FN-forbundets tidligere spil Verden på Spil – lavet med ekspertviden fra WFP.

Tak til

Sportsinnovation for app udvikling
Lasse Højstrup Sørensen for konceptudvikling
Line Hede
Camilla Olesen
Merete Gro Jørgensen
Sara Kristensen
Carsten Gydaahl-Jensen
Nina Bendixen - Klimakysset
Frivillige i FN-forbundet
FN-forbundets skoletjeneste
...og til 9.v - Sankt Annæ Gymnasium for test af spillet undervejs



Hent Verdensmål på spil:



Find regler og flere materialer på:

www.fnforbundet.dk/for-skoler

UDVIKLET AF



MED STØTTE FRA



UDENRIGSMINISTERIET
Danida

Verdensmål på Spil Regler

Kære ven af Verdensmålene

Spillet er udviklet til dig, der vil beskæftige dig med Verdensmålene eller har brug for et redskab i undervisningen til at oplyse eleverne om FN's 17 Verdensmål. Eleverne dykker samtidig ned i dilemmaer og diskussioner omkring bæredygtig udvikling, der igangsætter refleksion over egne handlinger i dagligdagen. Spillet er en kombination af en app og et klassisk brætspil. App'en gør det muligt for os løbende at opdatere spørgsmål, aktioner og dilemmaer.



Samtidig har det været vigtigt for os at bibeholde brættspillets sociale og interagerende dimension.

Kort fortalt

Hvert hold er på en mission for at få opfyldt de verdensmål, som app'en tildeler. Verdensmålene bliver opfyldt, når holdet lander på feltet, der svarer til målet – og svarer rigtig på spørgsmålet. Det er ikke helt nemt, for undervejs støder man på aktioner med scenarier fra den 'virkelige' verden: hungersnød, naturkatastrofer, konflikt, korruption – men også aftaler, samarbejde, initiativer, der enten kan hindre eller gavne missionen. Holdene skal undervejs også tage stilling til dilemmaer.

Spillet er relevant i f.eks. samfundsfag, geografi, historie, dansk og biologi. Det kan bruges enkeltstående eller til at skabe en platform for en temauge eller i et projekt om ét eller flere af målene.

Spillet består af

- App'en *Verdensmål på spil* - der kan downloades i App Store og Google Play. Der skal kun bruges én telefon/iPad pr. spil.
- 4 holdbrikker  (holdene kan udgøres af én eller flere)
- 4 målmarkeringsbrikker  pr. hold
- 1 terning med øjnene 1-5 samt en dilemma-globus
- 1 spilleplade (hvis du ikke er i besiddelse af spilleplade, kan den downloades fra app'en eller www.fnforbundet.dk/for-skoler)

Niveau

Spillet er udviklet til elever i hhv. udskoling og elever på gymnasieniveau, men kan spilles af alle med interesse i Verdensmålene. I app'en vælger man enten niveauet BASIS eller AVANCERET alt efter ønske om spørgsmålenes sværhedsgrad. Mange af spørgsmålene på de to niveauer er de samme, men formuleringer og spredning i svarmuligheder varierer.

Mission og vinder

App'en tildeler hvert hold en mission bestående af 2-4 Verdensmål. Målmarkeringsbrikkerne placeres på spillepladen oven på holdets tildelte mål—og fjernes, når der svares rigtigt på et spørgsmål inden for kategorien. Missionen er fuldført, når der er svaret rigtigt inden for hvert af de tildelte Verdensmål – og holdet ikke har flere markeringsbrikker på pladen. Hvis spillet afsluttes før tid, vinder det hold med færrest brikker tilbage på pladen.

Start

Fold spillepladen ud - og åbn app'en. Følg vejledningen deri; til oprettelse af hold, tildeling af Verdensmål og placering af holdets målmarkeringsbrikker, der viser holdets mission.

Tur

Alle hold starter i midten. Højeste terningekast afgør, hvem der starter – og turen går derefter uret rundt.

Hvert hold/spiller har kun ét terningekast pr. tur. Hvis man lander på et felt, som ikke er i egen mission, svarer man på spørgsmålet. Uanset udfald, går turen videre.

Man må ikke lande på et Verdensmål fra egen mission, som allerede er opfyldt.

Man må bevæge sig i alle retninger, så det vil næsten altid være muligt at ramme et Aktionsfelt, der giver en 50/50 chance for positivt udslag.

Spørgsmål

Når holdet lander på et af Verdensmålene, klikkes der på Spørgsmål - og på det pågældende Verdensmålsikon.

App'en viser, om det er et Verdensmål i egen mission eller ikke. Spørgsmålet læses højt - og der vælges mellem tre svarmuligheder. Svar inden tidsfristen udløber. Er svaret korrekt - vises det i app'en. Hvis Verdensmålet oven i købet er i din mission - fjernes målrikken fra spillepladen - og holdet er et skridt nærmere fuldførelse missionen.

Aktioner

Dette felt er 'tag chancen' for det enkelte hold. Holdet kan vælge at rykke ind på disse felter ved almindeligt terningekast – også hvis der f.eks. vælges at skyde genvej over verdensmålskirklen. Tryk på Aktion i app'en, læs kortet højt. Dette beskriver en hændelse, der udløser en enten positiv eller negativ konsekvens med odds 50/50.

Dilemmaer

Hvis man ved terningekast får en globus, skal alle hold tage stilling til et dilemma. Tryk på Dilemma i app'en. Alle holdbrikker samles på midten og dilemmaet læses højt. I plenum diskuteres fordele og ulemper (der er givet eksempler på begge, men spillerne vælger helt selv, hvilken argumentation de vil bruge). Derefter bliver hvert hold enige om, hvad de vil stemme via app'en. Afstemningen er hemmelig og foregår via app'en, der sendes rundt mellem holdene. Resultat og konsekvens heraf vises. Det gælder om at være enig med flertallet, for at noget rykker. Hvis et hold ikke har stemt i overensstemmelse med flertallet af de øvrige hold, lades det tilbage i midterfeltet.

Hvis et hold sendes til et Verdensmål i deres egen mission, får de chancen for at svare rigtigt, når det er deres tur, uden forudgående terningekast.