

DEĞİŞİME AÇIK KÜRESEL HEDEFLER
KURALLAR
EĞİTİCİ OYUN

KÜRESEL HEDEFLERİN SEVGİLİ DOSTLARI

Değişime Açık Küresel Hedefler oyunu, Birleşmiş Milletler'in 17 Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi ile ilgilenen veya öğrencilere ve gençlere 17 Küresel Hedefi öğretmek için bir araç arayanlara yöneliktir.

Oyun, bir mobil uygulama ile geleneksel bir tahta oyununun birleşimidir. Uygulama platformu oyunun içeriğinin düzenli olarak güncellenmesine izin verirken, bir masa oyunu formatı sosyal ve etkileşimli bir boyutu korur.

BU OYUN ŞUNLARI İÇERİR



App Store'dan veya Google Play'den indirilebilen "**Değişime Açık Küresel Hedefler**" uygulaması.



16 hedef işaretleyici pulu
Takım başına 4 gol işaretçisi



1 zar



4 takım pulu



1 oyun tahtası

OYUN HAKKINDA

Ekipler, Uygulama tarafından atanan belirli Küresel Hedeflere ulaşma görevindedir. Ekip hedefe ulaştığında ve Uygulama tarafından oluşturulan soruyu doğru yanıtladığında bir hedefe ulaşılmış olarak kabul edilir.



Görev, atanan tüm Küresel Hedeflere ulaşıldığında tamamlanır.

Oyun sosyal bilimler, yabancı diller, coğrafya, tarih ve doğa bilimleri gibi çeşitli okul derslerinde kullanılabilir.

Oyunun yanında eğitimcilere sorular hakkında bilgi veren ve Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerini iyi uygulamalarla öğretmeye yardımcı olacak bir Eğitimci Rehberi verilmektedir.



UYGULAMANIN İÇERİĞİ



App Store'dan veya Google Play'den indirilebilen **"Değişime Açık Küresel Hedefler"** uygulaması.



Oyun sırasında; Uygulama takip talimatları ile Sorular, Eylemler ve İkilemler oluşturacaktır. Oyunda şunlar bulunmaktadır:



608 Soru

Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri ile ilgili 608 Soru.



99 Eylem

İnsani ve doğal afetler, çatışmalar, ayrıca müzakereler, ortaklıklar ve işbirliği gibi "gerçek dünyaya benzer" senaryolar olan 99 eylem. Eylemler, oyuncuların görevine yardım edebilir veya engel oluşturabilir.



43 İkilem

Oyuncuları düşünmeye, tartışmaya ve sonunda zor seçimler yapmaya sevk eden 43 İkilem!

OYUNA HAZIRLIK

1.
STEP

Oyuncuları takımlara ayırın. Oyun minimum 2 takım ve maksimum 4 takım ile oynanabilir. Bir takımın en fazla 4 oyuncudan oluşması önerilir.

2.
STEP

Oyuncuların ellerinde bir tablet veya akıllı telefon olduğundan emin olun ve onlardan google play veya app store'dan "**Değişime Açık Küresel Hedefler**" uygulamasını indirmelerini isteyin.

3.
STEP

Oyunculara bir masa oyunu, bir zar, 4 takım taşı ve 16 hedef işaretleyici pulu verin.

4.
STEP

Uygulamayı kullanarak, takım sayısını belirleyin ve oyundaki her takım için görev oluşturun.

5.
STEP

Takımlar, hedef taşlarını Hedefin altındaki bölgeye yerleştirerek görevlerini tahtada işaretlemeli ve ardından takım pullarını tahtanın ortasına kürenin üzerine yerleştirmelidir.

6.
STEP

Hangi takımın başlayacağını belirlemek için tüm takımlar saat yönünde zar atar. En yüksek zar atan takım başlar. Takımlardan birine zarda küre çıkarsa, tekrar zar atmalıdır.



OYUN NASIL OYNANIR

GÖREV

Oyunun amacı görevinizdeki tüm hedefleri tamamlamaktır. Takım taşınızla üzerine geldiğinizde ve soruya doğru cevap verdiğinizde bir hedef tamamlanmış demektir.

Görevindeki hedefleri ilk tamamlayan takım oyunu kazanır.

OYNAMA SIRASI

1.
TURN

Eğer küre üzerinde, bir eylem alanında veya tamamladığınız bir hedefte kalırsanız sıranıza zar atarak başlarsınız.

2.
TURN

Tamamlamadığınız bir Hedefte kalırsanız, zar atmayı veya bulunduğunuz Hedefe soruyu cevaplamayı seçebilirsiniz.

3.
TURN

Zar, bir takımın oyun tahtasında (1-5) hareket etmesi gereken alan sayısına karar verecektir.

Bir takım istediği herhangi bir yönde hareket edebilir ancak geriye dönemez. Örneğin, bir takım 5 atarsa, takım herhangi bir yönde 5 kare hareket etmelidir, ancak 3 kare ileri ve sonra 2 boşluk geri hareket edemezler.

!
RULE



!
RULE

Bir takımın bir Eylem alanına veya Dünya'ya dönmesine izin verilir. Bu şekilde, bir ekip Eylem alanlarını kullanarak tahta boyunca hareket etmeyi seçebilir.

SORULAR

1. STEP

Ekibiniz 17 Küresel Hedeften birine ulaştığında, Hedef görevinizin bir parçası olsun ya da olmasın, o Hedefle ilgili bir soruyu yanıtlamalısınız. Uygulamada, “Soru” düğmesine basın ve listeden ilgili hedefi seçin. Ekibinizin misyonu her zaman listenin en üstünde gösterilir.

2. STEP

Soru ekranda görüldüğünde, yüksek sesle okuyun. Ekibiniz, süre dolmadan önce üç cevap seçeneğinden birini seçmeli ve onaylamalıdır! Uygulama cevabın doğru olup olmadığını gösterecektir.

3. STEP

Cevap doğruysa ve hedef görevinizin bir parçasıysa, hedef işaret taşıyı kaldırabilirsiniz. Bu, Hedefi tamamladığınız anlamına gelir!

4. STEP

Bir soru doğru yanıtlanırsa, Hedef görevinizin bir parçası olup olmadığına bakılmaksızın, sıranız sizde kalıp ikinci kez zar atabilirsiniz. Zarı atın ve tahta oyununda buna göre hareket edin.

! RULE

Sıra sizdeyken ikinci kez zar atınca, eğer;

- Tekrar bir **Soru** üzerine gelerseniz, cevaplamadan orada kalırsınız, çünkü her turda sadece bir Soru cevaplanabilir.
- Bir **Eylem** falanına gelerseniz, Eylem kartını oluşturun ve talimatları izleyin. Eylemin sonucunu tamamladıktan sonra sıranız sona erer.



- Küreye gelirsiniz **Globe'da**, tüm takımlar bir ikilem üzerine tavır alacakları bir zirve için tahtanın ortasına hareket etmelidir.



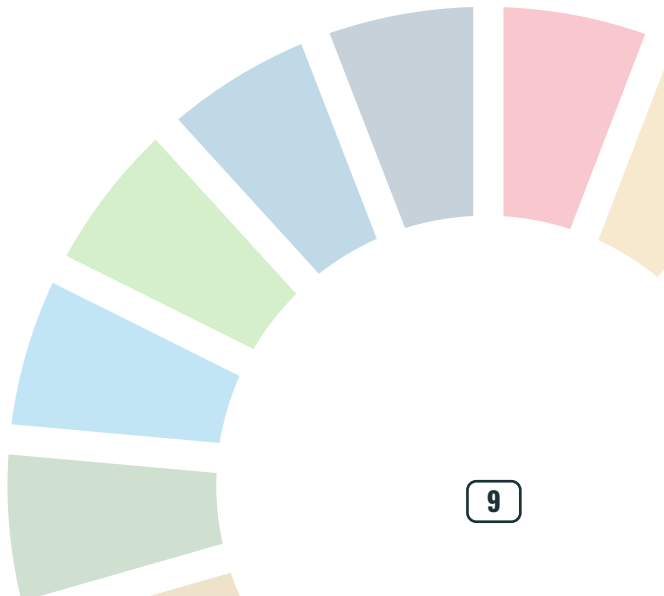
Cevabınız yanlışsa, Hedefin görevinizin bir parçası olup olmadığına bakılmaksızın, sıranız biter ve bir sonraki takım zar atar.



Zaten tamamladığınız bir Hedefe gelirsiniz (görevinizdeki bir Hedef olup olmadığına bakılmaksızın), zarı tekrar atabilirsiniz.



Unutulmaması gereken temel kural:
Her turda yalnızca bir soru yanıtlanabilir.



EYLEMLER

Eylem alanları, takımınızın “şansını denemesi” ve pano boyunca bir kestirme yol alması için oradadır. Eylemler, dünyanın herhangi bir yerinde, üzerine gelen ekip için olumlu ya da olumsuz sonuçlara neden olan olayları tetikler

Bu sonuçlar şunlar olabilir:



BELİRTİLEN HEDEFE GITME



EKSTRA BİR ZAR ATMA ŞANSI



BİR TURU ATLAMA



Bu nedenle, Eylem alanları, Hedeflerinizi tamamlamak için ekibiniz tarafından stratejik olarak kullanılabilir.



Ekibiniz bir Eylem alanına gelirse, Uygulamadaki “Eylem” düğmesine basın ve ekranda görünen üç eylem kartından birini seçin. Eylemi yüksek sesle okuyun ve sayfanın altındaki “sonuç” düğmesine basın. Ekranda gösterilen sonucun gereğini yapın.

İKİLEMLER



RULE

Bir takım attığı zarla tahtada küreye gelirse ya da attığı zar küre gelirse, tüm takımlar bir ikilemde tavır alacakları bir zirve için tahtanın ortasına hareket etmelidir. İkilem, tüm ekiplere 17 Küresel Hedeften biriyle ilgili tartışmalı bir soru sunar.

1.
STEP

Uygulamadaki “İkilem” düğmesine basın ve ikilemi yüksek sesle okuyun. Şimdi tüm takımlar ikilem sorununun artılarını ve eksilerini tartışmalı ve sonra ona ya lehine ya da aleyhine oy vermelidir. Artıları (yeşil) ve eksileri (kırmızı) olarak örnek cevaplar Uygulama tarafından sağlanmaktadır.



TIP

Zamanlayıcı yok, bu yüzden artıları ve eksileri tartışmak için zaman ayırın ve takımınızın nasıl oy vereceğine karar verin.

2.
STEP

Tüm takımlar bir fikir oluşturduğunda, takımınızın oylarını vermek için Uygulamayı kullanın. Oylama prosedürü, sonuç sonunda açıklanıncaya kadar gizlidir. Sayfanın altındaki “oylama” düğmesine basın. Ekibinizin oylarını verin ve telefonu bir sonraki takıma verin.

Sonucu duyurup açıklamayı ve sonucu yüksek sesle okuyun.

Aşağıdaki sonuçlardan biri olabilir:

3.
STEP

→ SEÇTİĞİNİZ BİR HEDEFE GEÇİN

🎯 BELİRLİ BİR HEDEFE GITME



Sonuç yalnızca çoğunluğu oluşturan takımlar için veya bir beraberlik durumunda geçerlidir.



Ekibiniz çoğunluğu oluşturuyorsa, Uygulama tarafından oluşturulan sonucu uygulayın. Azınlığı oluşturan ekip, sıra tekrar kendilerine gelene kadar tahtanın ortasında kalacaktır.



Bir ikilemden sonra sıra biter ve bir sonraki takıma saat yönünde geçer.

**SON OLARAK İYİ
EĞLENCELER!**

Oyun ilk olarak Danida - “Oplysningspuljen” in mali desteęi ile Danimarka Birleşmiş Milletler Derneęi tarafından geliştirilmiştir.



Oyunun çevrilmiş ve güncellenmiş versiyonu, Avrupa Birliği tarafından ortak finanse edilen bir Erasmus + projesi aracılığıyla Avrupa'daki diğer sekiz kuruluşla işbirliği içinde Danimarka Birleşmiş Milletler Derneęi tarafından geliştirilmiştir. Aşağıdaki kuruluşlar bu projeye katılmıştır:



InterCollege, Denmark



InterCollege (UK), United Kingdom



Grundtvig Institute, Hungary



International Internships, Romania



DRAMBLYS, Spain



Association Intercultura, France



Kocaeli Provincial Directorate of National Education, Turkey



German Federal Association for Sustainability, Germany



Oyun tahtası uygulamayı kullanarak veya linkten indirilerek yazdırılabilir: www.fnforbundet.dk/for-skoler

DEĞİŞİME AÇIK KÜRESEL HEDE- FLER

