

Verdensmål på Spil er oprindeligt udviklet i 2019 af FN-forbundet med finansiell støtte fra Danidas Oplysningspulje.

Spillet er i 2022 opdateret og oversat til 6 andre sprog af FN-forbundet i godt samarbejdet med 8 andre europæiske partnere gennem et Erasmus+ projekt og medfinansieret af EU. Partnerne i dette projekt er:

InterCollege, Denmark
InterCollege (UK), United Kingdom
Association Intercultura, France
The German Federal Sustainability Association, Germany
Grundtvig Institute, Hungary
International Internships, Romania
DRAMBLYS, Spain
Kocaeli Provincial Directorate of National Education, Turkey

Verdensmål på Spil app'en downloades gratis i App Store eller Goggle Play. De fysiske dele af spillet kan downloades via app'en eller på: <https://www.fnforbundet.dk/for-skoler/global-goals-at-stake/>



Hent Verdensmål på spil:



Find regler og flere materialer på:

www.fnforbundet.dk/for-skoler

UDVIKLET AF



MED STØTTE FRA



UDENRIGSMINISTERIET
Danida

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Verdensmål på Spil

Regler

Kære ven af verdensmålene

Spillet, Verdensmål på Spil, er til dig, der har brug for et redskab i undervisningen til oplysning om FN's 17 verdensmål, men også til dig, der bare er nysgerrig og interesserer dig for verdensmålene.

Spillet er en kombination af en app og et traditionelt brætspil. App'en gør det muligt at opdatere indholdet, mens det fysiske brætspil bibeholder den sociale og interaktive dimension.

Spillet består af:

- App'en "Verdensmål på Spil"** (downloades gratis i App Store og Google Play)
- 4 holdfigurer**
- 16 målbrikker** (4 per hold)
- 1 terning**
- 1 spilleplade**

Kort om spillet

Hvert hold er på en mission om at opfylde de verdensmål, som app'en tildelel. Verdensmålet er opfyldt, når et hold lander på et af deres tildelte mål – og svarer rigtigt på det spørgsmål, som genereres af app'en.

Missionen er fulført, når et hold er landet på alle deres tildelte mål – og der er svaret rigtigt på spørgsmålene.

Spillet kan bruges i mange forskellige sammenhænge og fag, som f.eks. samfundsfag, sprogfag, historie og naturfaglige fag.

Spillet er ledsaget af en *Guide for Educators*, som giver gode idéer til opfølgningsaktiviteter og 'best practices' i undervisningen om bæredygtighed og verdensmålene.

For at kunne spille spillet er en smart phone eller tablet nødvendig. Dog kun én per spil.

Indholdet i App'en

I app'en ligger reglerne samt alle de spørgsmål, aktioner og dilemmaer, som bruges undervejs i spillet. I øjeblikket er der:

608 **Spørgsmål** relateret til de 17 verdensmål.

99 **Aktioner**, som er scenarier og historier fra den virkelige verden som f.eks. humanitær- og naturkatastrofer, konflikter, forhandlinger, partnerskaber og samarbejde. Udfaldet af aktionen kan enten have en fordel eller ulempe for holdet.

43 **Dilemmaer** som får spillerne til at reflektere, diskutere og træffe svære valg.

Konsekvenserne kan være:

Ryk til et valgfrit felt.

Ryk til et specifikt mål.

Få et ekstra terningekast.

Tabt tur.

Aktions- og dilemmaelterne kan altså bruges strategisk af holdet til at opnå missionen.

Hvis holdet lander på et aktionsfelt, så tryk på knappen *aktion* i app'en og tryk igen på et af de viste kort. Læs teksten højt for alle og tryk derefter på *konsekvens* i bunden af skærbilledet. Holdet følger den handling, som anføres.

Dilemmaer

Hvis et hold lander på globussen, eller et terningekast viser globus, så skal alle hold, uanset deres placering, rykke deres holdbrik til midten af spillepladen, hvor der skal tages stilling til et dilemma. Holdene præsenteres for et åbent og diskuterbart spørgsmål relateret til et af verdensmålene.

Tryk på knappen *dilemma* i app'en og læs højt. Herefter diskuterer holdene fordele og ulemper ved spørgsmålet. Der gives 3 forslag til fordele og ulemper, men holdene må gerne komme op med endnu flere og måske bedre argumenter. Dernæst skal holdene holdvis beslutte sig for at stemme enten for eller mod.

Der er ingen tidsfrist for diskussion af dilemmaer, så holdene kan bruge så meget tid, som de ønsker, inden de afgiver deres stemme.

Når alle hold har taget stilling, afgives stemmerne i app'en. Afstemningen er hemmelig indtil resultatet vises til slut. Telefonen/tabletten sendes rundt, og hvert hold afgiver stemme og sender den videre til næste hold, som ved farve angives i app'en.

Resultatet læses op – og holdene følger anvisningerne. Det kan være:

- Ryk til et mål efter eget valg.
- Ryk til et specifikt angivet mål.

Disse anvisninger gælder kun for de hold, der har stemt det samme som flertallet – eller ved uafgjort.

Hvis et hold er i mindretal efter afstemning, så skal det blive stående i midten og først kaste terning ved næste tur.

Efter et dilemma, så går turen videre til næste hold (se under "tur")

Spørgsmålene

Når et hold lander på et af de 17 verdensmål, skal det svare på et spørgsmål, der relaterer til målet, hvad enten det er i holdets mission eller ej. I app'en trykkes der på "spørgsmål" og dernæst trykkes der på det pågældende mål. Holdets mission af verdensmål vises øverst på skærbilledet, mens de øvrige vises nedenfor. Der kan trykkes på dem alle, så længe holdet ikke tidligere har svaret korrekt på dem.

Når spørgsmålet vises på skærmen, læses det højt for alle. Holdet skal derefter vælge det rigtige svar ud af 3 muligheder og bekræfte valget inden for tidsgrænsen, der vises øverst. App'en viser derefter, om svaret er rigtigt eller forkert.

Hvis svaret er rigtigt, og målet er en del af holdets mission, så flyttes den lille runde målbrik væk fra brættet. Det betyder, at målet nu er opfyldt!

Hvis holdet svarer rigtigt, uagtet om målet er holdets mission eller ej, får holdet ét ekstra terningekast.

Hvis holdet i sit 2. kast lander på:

- Et *verdensmål*, så stilles holdbrikken på dette – klar til direkte at svare på det ved næste tur uden terningekast, da der kun kan svares på et spørgsmål per runde.

- Et aktionsfelt, så trykkes der på *aktion*, og instruktionen fra dette følges. Turen slutter, når konsekvensen af aktionen fuldført.
- Globussen, så skal alle hold flytte deres brik til midten af brættet. Der trykkes på dilemma – og alle holdene skal forholde sig til dette og træffe et valg.

Hvis der svares forkert på spørgsmålet – hvad enten det er i holdets mission eller ej – så går turen videre.

Hvis holdet lander på et mål – hvad enten det er i holdets mission eller ej – som de tidligere har svaret rigtigt på, så kastes terningen igen.

Hovedreglen er, at et hold kun kan svare på ét spørgsmål per tur

Aktioner

Aktionsfelterne er en "tag chancen" mulighed – og en mulighed for at krydse over spillepladen. Når der trykkes på *aktion*, kommer en lille tekst med et scenarie eller historie fra den virkelige verden. Dette vil mestendels betyde en positiv konsekvens for holdet, men kan også risikere at gøre det modsatte. Konsekvenserne kan være:

Før spillet

1. Inddel spillerne i hold. Spillet kan spilles af min. 2 hold og max. 4 hold. Der er ikke min. og max. af spillere på et hold, men det anbefales at være højst 4, så alle får taletid.

2. Sørg for, at én ved hvert spil har enten en smart phone eller tablet – og bed dem downloade app'en "Verdensmål på Spil" i enten App Store eller Google Play.

3. Uddel spilleplade, terning, holdfigurer og målbrikker.

4. App'en guider, hvad der skal ske, og den genererer en mission af verdensmål til hvert hold.

5. Hvert hold placerer en målbrik på hvert af de mål, som app'en har tildelt dem. Terningen placeres på globussen i midten af pladen.

6. For at afgøre hvilket hold der starter, kastes terningen af hvert hold. Hvis det bliver en globus, slår holdet en gang mere. Højeste antal øjne starter – og turen kører med uret rundt.

SÅDAN SPILLES SPILLET

Missionen

Målet i spillet er, at et hold svarer rigtigt på alle spørgsmål, der er i dets mission af verdensmål. Det hold, der først opnår dette, vinder spillet.

Tur

Holdet starter egen tur ved at kaste terningen og rykke til enten globussen, et aktionsfelt eller et verdensmål. Hvis holdet lander på et mål i deres mission, som allerede er opnået, må holdet slå igen.

Hvis holdet ved sin tur allerede står på et mål, kan holdet vælge enten at svare på spørgsmålet til målet eller at kaste terningen.

Ryk antallet af øjne, som terningen viser (1-5).

Et hold kan ved ny tur rykke i hvilken som helst retning, men ikke tilbage på passerede felter i samme terningekast. Hvis et hold f.eks. slår en 5'er, kan det rykke 5 felter i samme retning – gerne over aktionsfelter, men det kan ikke rykke 3 felter frem og 2 tilbage, hvor det kom fra.

Holdet må gerne bruge aktionsfelterne og globusfeltet i midten – og må også gerne passere tværs over pladen på disse.