



Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.



SYNTHESIS
CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION



Consorzio Scuola Comunità Impresa

REGOLAMENTO

SDG MASTER

Stampa pubblicata da: Eco - Logic (Repubblica della Macedonia del Nord),

www.ecologic.mk



In collaborazione con

Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen, VNB e.V.

info@vnb.de, www.vnb.de

CSCI - Consorzio Scuola Comunità Impresa (Italia), www.cscinovara.it

SYNTHESIS (Cipro), www.synthesiscenter.com

Editori: Nikola Neshkoski, Veljan Parizov, Petar Stojchevski (Eco - Logic)

Altri autori: Gabriele Janecki, Sarah Laustroer (VNB), Lucio

Alessandro Lo Giudice, Barbara Tosi, Alessandro Varallo (CSCI); Dora Heracleous, Georgia Karaoli (Synthesis)

Revisione dell'edizione inglese: Synthesis

Progettazione e layout: Eco - Logic

Nel caso in cui i titolari dei diritti d'autore di testi e immagini non siano stati identificati correttamente, eventuali richieste giustificate saranno risarcite secondo le normative consuete.

La presente pubblicazione (in inglese, tedesco, italiano, greco e macedone) e altri materiali prodotti nell'ambito del progetto possono essere scaricati gratuitamente al seguente indirizzo:

<https://sustco.csciformazione.eu>



Questo lavoro è rilasciato sotto la licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Per visualizzare una copia di questa licenza, consulta il seguente link:
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Il presente regolamento fa parte del gioco da tavolo prodotto nell'ambito del progetto **Sus- tainability Coaches**,
<https://sustco.csciformazione.eu>

Co-finanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore/autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali contenuti.

SOMMARIO

<u>1. INTRODUZIONE</u>	<u>5</u>
<u>2. APPLICAZIONE DEL GIOCO DIGITALE</u>	<u>6</u>
<u>3. LE CARTE</u>	<u>7</u>
<u>4. RUOLO DELL' SDG MASTER E DEI JUNIOR SDG MASTERS</u>	<u>10</u>
<u>4.1 Ruolo dell' SDG Master (moderatore del gioco, non fa parte dei giocatori)</u>	<u>10</u>
<u>4.2 Ruolo dei Junior SDG Masters (da selezionare dal gruppo dei giocatori)</u>	<u>10</u>
<u>5. REGOLE E GIOCO</u>	<u>11</u>
<u>5.1 Preparazione, ruolo dei giocatori e formazione della squadra</u>	<u>11</u>
<u>5.2 Inizio del gioco</u>	<u>14</u>
<u>5.3 Punteggio e distribuzione dei punti</u>	<u>15</u>

1. INTRODUZIONE

SDG Master è uno strumento innovativo progettato per promuovere la cooperazione, il pensiero creativo e la ricerca di soluzioni alle sfide della sostenibilità. **Utilizzando le carte SDG e le carte idea**, i giocatori generano idee, affrontano sfide e creano connessioni tra temi come la giustizia sociale, l'uguaglianza di genere e questioni ambientali, come la riduzione dei rifiuti.

Il gioco incoraggia un approccio sistemico, aiutando i giocatori a comprendere l'interconnessione tra le problematiche globali. Completando due livelli—**Locale (Municipale)** e **Nazionale (paese)**— i partecipanti sviluppano competenze di pensiero critico, problem-solving e sviluppo sostenibile. Queste intuizioni possono essere applicate a soluzioni pratiche che promuovono il lavoro di squadra, guidano la trasformazione della comunità e allineano le azioni locali con gli obiettivi globali.

SDG Master consente inoltre ai giocatori di pensare fuori dagli schemi ed esplorare approcci innovativi alla sostenibilità. Simulando scenari del mondo reale, il gioco migliora la capacità dei partecipanti di adattarsi a circostanze in evoluzione e di prendere decisioni informate in situazioni complesse.

NOTIZIA IMPORTANTE

Il gioco è progettato affinché i giocatori si trovino nella stessa stanza. Tuttavia, è anche possibile incontrarsi online in una stanza virtuale nel caso in cui i partecipanti non siano fisicamente presenti nello stesso luogo. Per questo scopo, si possono utilizzare tutte le app di messaggistica comuni o le piattaforme di videoconferenza, a seconda delle preferenze dei giocatori.

2. APPLICAZIONE DEL GIOCO DIGITALE

Nella versione digitale del gioco, ogni squadra o giocatore utilizza l'app del gioco, disponibile per il download su Play Store e iOS, invece della tavola fisica. L'app presenta quattro sezioni che i giocatori devono completare con le loro idee. Queste sezioni guidano i giocatori nello sviluppo di soluzioni strutturate e sono collegate alle carte utilizzate durante il gioco.

Le sezioni sono:

- 1. Azione** – Qual è l'idea generale?
- 2. Attori chiave** – Chi svilupperà e realizzerà l'idea?
- 3. Beneficiari** – Chi sono i beneficiari dell'azione?
- 4. Valore aggiunto** – Cosa otterranno i beneficiari dall'attuazione dell'idea?

Ogni sezione completata fa guadagnare punti alla squadra o al giocatore, a condizione che la spiegazione sia in linea con le carte selezionate e i requisiti della sfida.



3. LE CARTE

- 1. Carte SDG :** Il gioco include 17 carte SDG, con ogni squadra/ giocatore che riceve 3 carte SDG. Queste carte rappresentano specifici Obiettivi di Sviluppo Sostenibile e guidano i giocatori nella creazione di soluzioni focalizzate su queste sfide globali.



- 2. Carta Jolly:** Questa carta permette ai giocatori di sostituire qualsiasi carta SDG a loro scelta. È inclusa nel mazzo insieme alle carte SDG quando vengono distribuite.



3. Carte idea: Ogni squadra/giocatore ottiene 3 carte idea, progettate per stimolare la creatività presentando idee inaspettate o non convenzionali. Queste carte incoraggiano i giocatori a combinare concetti diversi e a pensare in modo innovativo per trovare soluzioni.



4. Carte imprevisto: Queste carte aggiungono entusiasmo e complessità al gioco, introducendo elementi come lo scambio di membri del team, una carta "Terremoto" o uno scenario "Nessun Budget". Le carte imprevisto offrono punti doppi ma sono più difficili da affrontare e vengono giocate nella seconda fase o alla fine del gioco in caso di parità di punti tra i giocatori.



5. Carte missione: Le carte Missione si concentrano sulle sfide globali attuali che richiedono un pensiero innovativo. I giocatori pescano o scelgono di comune accordo una carta Missione all'inizio, ad esempio una incentrata sull'Uguaglianza di Genere, che li spinge ad allineare le loro soluzioni con l'SDG 5 (Uguaglianza di Genere). Utilizzando una combinazione di carte SDG, idea e imprevisto, i giocatori collaborano per creare soluzioni ai problemi descritti nella carta Missione.



4. Ruolo dell' SDG MASTER e dei JUNIOR SDG MASTERS

5.1 Ruolo dell' SDG Master (moderatore del gioco, non fa parte dei giocatori)

Introduce il gioco: L' SDG Master introduce il gioco e si assicura che i partecipanti comprendano i concetti base degli SDG, soprattutto se i giocatori non li conoscono. Questo include un'attività introduttiva o una breve spiegazione utilizzando esempi tratti [dal curriculum](#).

Supporto ai giocatori/squadre: L' SDG Master guida i giocatori durante il processo, chiarendo il gioco e collegando i loro concetti con gli SDG. Quando necessario, l' SDG Master offre indicazioni e incoraggiamenti per promuovere il lavoro di squadra e il pensiero innovativo.

Formazione della squadra: Per garantire una transizione fluida, l' SDG Master coordina la formazione delle squadre mentre i giocatori passano al secondo livello. Inoltre, l' SDG Master fornisce istruzioni su come utilizzare le nuove carte introdotte in questa fase, come le carte imprevisto e quelle idea.

Valutazione: L' SDG Master e due Junior SDG Masters formano la Commissione SDG Masters, valutando le soluzioni presentate dalle squadre per garantire un giudizio equo e un feedback costruttivo.

5.2 Ruolo dei Junior SDG Masters (selezionati dal gruppo dei giocatori)

Monitoraggio e documentazione del progresso: I due Junior SDG Masters supportano l' SDG Master monitorando le prestazioni delle squadre, assicurandosi che le loro idee siano in linea con gli SDG e registrando soluzioni o strategie creative sviluppate durante il gioco.

Assistenza nella distribuzione dei punti: I due Junior SDG Masters aiutano l'SDG Master a tracciare e assegnare i punti, garantendo che vengano distribuiti equamente in base alla creatività dei giocatori, al lavoro di squadra e alla coerenza con gli obiettivi SDG.

5. REGOLE E GIOCO

5.1 Preparazione, ruoli del giocatore e formazione della squadra

Selezionare gli SDG Masters:

- All'inizio del gioco, due Junior SDG Masters vengono scelti tra i giocatori lanciando i dadi. I due giocatori con i punteggi più alti diventano i Junior SDG Masters, che supportano l'SDG Master nella valutazione e nel feedback, ma non partecipano al gioco.

Preparazione per l'inizio del gioco:

- Ogni giocatore dovrebbe avere il proprio dispositivo Android, iPhone o tablet per giocare. Tabella 1: Numero di squadre/giocatori a livello Locale e Nazionale.

Formazione della squadra

Dopo la selezione dei Junior SDG Masters, le squadre devono essere formate in base al numero di giocatori e alla dinamica desiderata delle squadre. L'SDG Master deve garantire una combinazione equilibrata di competenze, idee e punti di forza dei giocatori nella creazione delle squadre. Le squadre possono essere formate attraverso:

Assegnazione casuale: I giocatori vengono assegnati alle squadre in modo casuale per un'esperienza più diversificata.

Assegnazione basata sui punti di forza: Le squadre vengono formate in base ai punti di forza dei giocatori o alle loro competenze (come creatività, strategia o conoscenza di determinati argomenti).

La seguente tabella aiuta a formare le squadre in base al numero di giocatori:

Numero di giocatori	Giocatori/squadre livello locale	Squadre a livello nazionale	SDG Junior Masters a livello locale e nazionale
6	4 singolarmente	2 squadre da 2	2 selezionati dai dadi
7	5 singolarmente	1 squadra da 3, 1 squadra da 2	2 selezionati dai dadi
8	3 squadre da 2	2 squadre da 3	2 selezionati dai dadi
9	2 squadre da 2, 1 squadra da 3	1 squadra da 3, 1 squadra da 4	2 selezionati dai dadi
10	4 squadre da 2	2 squadre da 4	2 selezionati dai dadi
11	3 squadre da 2, 1 squadra da 3	1 squadra da 4, 1 squadra da 5 o 3 squadre da 3	2 selezionati dai dadi
12	5 squadre da 2	2 squadre da 5 o 2 squadre da 3, 1 squadra da 4	2 selezionati dai dadi
13	4 squadre da 2, 1 squadra da 3	1 squadra da 5, 1 squadra da 6 o 2 squadre da 4, 1 squadra da 3	2 selezionati dai dadi
14	6 squadre da 2	2 squadre da 6 o 3 squadre da 4	2 selezionati dai dadi

5.2 Inizio del gioco

Scelta di una carta missione:

- I giocatori lanciano i dadi. Chi ottiene il numero più alto sceglie la missione pescando casualmente una carta dal mazzo delle carte missione a faccia in giù. Un'altra opzione è che sia l'SDG Master a scegliere la missione, oppure che venga scelta dalla squadra. La carta missione è valida sia per il livello locale che per quello nazionale.

Giocare a livello locale:

- I giocatori lavorano sulla sfida della carta Missione utilizzando le loro carte SDG, Idea e imprevisto.
- I giocatori/squadre ricevono due carte Idea e una carta SDG e hanno la possibilità di cambiare una delle tre carte.
- Ogni turno consente ai giocatori un tempo prestabilito per:

-Discutere e sviluppare una soluzione per la missione, cercando di integrare le loro carte SDG e Idea (5 minuti)

-Completare le quattro categorie sulla loro tavola: **Azione, soggetti chiave, gruppo beneficiario, e valore aggiunto.** (10 minuti)

- L'SDG Master e i due Junior SDG Masters forniscono feedback e valutano le idee in base a quanto efficacemente affrontano la missione.
- Un timer dovrebbe essere utilizzato per ogni turno per incoraggiare decisioni rapide.

Livello nazionale:

- Le squadre vengono formate come descritto in precedenza.
- Oltre alle carte SDG e Idea, vengono introdotte le carte Imprevisto per aggiungere complessità, richiedendo ai giocatori di adattare le loro idee a sfide impreviste come vincoli di budget o emergenze.
- In questo turno, le squadre ricevono nuove carte: due carte idea aggiuntive, una carta SDG e una carta imprevisto.
- Le squadre hanno lo stesso tempo per proporre soluzioni come nel livello precedente

5.3 Punteggio e distribuzione dei punti

I punti vengono assegnati in base a quanto bene le soluzioni:

- Si allineano alla carta SDG o Missione.
- Dimostrano creatività attraverso l'uso combinato delle carte.
- Sono realistiche e fattibili.
- Hanno un impatto significativo sul gruppo target.
- Le carte Imprevisto guadagnano **punti doppi** se integrate con successo nella soluzione.

Alla fine del gioco, l'SDG Master e i due Junior SDG Masters valutano le soluzioni e sommano i punti in base ai criteri sopra indicati.

Il vincitore viene annunciato in base al totale dei punti accumulati nei due livelli. Il giocatore con più punti vince. Se c'è un pareggio, viene pescata una nuova Carta imprevisto, e il primo giocatore a risolverla logicamente (come votato da tutti i partecipanti) vince. Per una visione più chiara dei punti, consultare la tabella.

Fase	Criterio	Punti guadagnati
Livello locale	Per ogni SDG o carta idea utilizzata	5 punti per ogni carta
	Utilizzare due carte	10 punti
	Utilizzare tre carte	15 punti
	Per ogni campo riempito con un adesivo relativo alle carte che i giocatori/squadre hanno sulla tavola	1 punto per campo
Livello nazionale	Utilizzare due carte per ogni carta utilizzata in una carta idea	10 punti per carta
	Utilizzare tre carte per ogni carta imprevisto risolta	20 punti
	Utilizzare tre carte	30 punti
	per ogni carta imprevisto risolta	20 punti
	Per ogni campo riempito con un adesivo relativo alle carte che i giocatori/squadre hanno sulla tavola (esagonale)	2 punti per campo
Punti finali	Totale dei punti ottenuti a livello locale e nazionale sommati:	
	In caso di pareggio	Stabilito il vincitore risolvendo una nuova carta imprevisto

