



Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.



SYNTHESIS
CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION



Consorzio Scuola Comunità Impresa

ПРАВИЛА ЗА ИГРАТА SDG MASTER

Импресум



Издавач: Еко - Логик
(Република Северна Македонија),
www.ecologic.mk

Во соработка со

Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen, VNB e.V.
info@vnb.de, www.vnb.de

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

Уредници: Никола Нешкоски, Вељан Паризов, Петар Стојчевски (Еко - Логик)

Дополнителни автори: Габриеле Јанечки,
Сара Лаустроер (ВНБ),
Лучо Алесандро Ло Џудиче, Барбара Тоси,
Алесандро Вараљо (CSCI);
Дора Хераклеус, Џорџија Караоли (Synthesis)

Лекторирање на англиското издание: Синтезис

Дизајн: Еко-Логик

Доколку носителите на авторски права на текстови и слики не се идентификувани-правилно утврдени, оправданите побарувања ќе бидат компензирани во рамките на тамошни прописи. Оваа публикација (на англиски, германски, италијански, грчки и македонски) и други материјали произведени во проектот може да се преземат бесплатно бесплатно на: <https://sustco.csciformazione.eu>



Ова дело е лиценцирано според меѓународната лиценца Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0. За да видите копија од оваа лиценца, посетете ја страницата <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Овој правилник е дел од играта продуцирана во проектот Sustainability Coaches, <https://sustco.csciformazione.eu>

Кофинансиран од Програмата Еразмус+ на Европската Унија:



**Co-funded by
the European Union**

Финансиран од Европската Унија. Сепак, искажаните ставови и мислења се само на авторот(ите) и не мора да ги одразуваат ставовите на Европската унија или Европската извршна агенција за образование и култура (ЕАСЕА). Ниту Европската унија ниту ЕАСЕА не можат да бидат одговорни за нив.

ТАБЕЛА СО СОДРЖИНА

1. ВОВЕД	6
2. СОДРЖИНА НА ИГРАТА.....	7
3. ТАБЛА	8
4. КАРТИ	9
5. УЛОГА НА SDG МАСТЕР И НА ПОМОШНИЦИТЕ SDG MASTER	11
5.1 Улогата на SDG Мастер (модератор на играта, не е дел од играчите)	11
5.2 Улогата на помошниците на SDG Мастер (се избираат од сите играчи)	12
6. ПРАВИЛА И ТЕК НА ИГРАТА	13
6.1 Подготовка, улоги на играчите и формирање на тимовите	13
6.2 Играње на играта	15
6.3 Бодување и дистрибуција на поени	17

1. ВОВЕД

SDG Master е иновативна алатка дизајнирана да поттикнува соработка, креативно размислување и решенија за предизвиците за одржливост. Користејќи SDG и инспиративни картички, играчите генерираат идеи, се справуваат со предизвиците и воспоставуваат врски помеѓу теми како што се социјална правда, родова еднаквост и еколошки прашања како намалување на отпадот.

Играта го поттикнува системското размислување, помагајќи им на играчите да ја разберат меѓусебната поврзаност на глобалните прашања. Со завршување на две нивоа - локално (општинско) и национално (државно) - учесниците развиваат вештини за критичко размислување, решавање проблеми и одржлив развој. Овие сознанија може да се применат на практични решенија кои промовираат тимска работа, поттикнуваат трансформација на заедницата и ги усогласуваат локалните активности со глобални цели.

SDG Master исто така ги овластува играчите да размислуваат надвор од рамката и да истражуваат иновативни пристапи за одржливост. Со симулирање на сценарија од реалниот свет, играта ја подобрува способноста на учесниците да се прилагодат на променливите околности и да донесуваат информирани одлуки во сложени ситуации.

2. СОДРЖИНА НА ИГРАТА

Улоги:

- **SDG Мастер:** 1, модератор на играта, а не е дел од играчите.
- **Играчи:** 6-14
- **Помошници SDG Мастер:** 2, да бидат избрани од групата играчи

Материјали:

- **Табли за играта: Во форма на хексагон,** по една за секој тим/играч(максимум 6).
- **Картички:**
 - 42 Инспиративни картички
 - 22 Картички за мисија
 - 18 Предизвикувачки картички
 - 17 SDG Картички
 - 1 Џокер Картичка
- **Коцки:** 2(не се вклучени во играта)
- **Стикери** (не се вклучени во играта)

3. ТАБЛА

Секој тим или играч има шестоаголна табла поставена пред себе, дизајнирана за лесна пристапност и читливост од сите страни. Таблата содржи четири празни полиња кои мора да се пополнат со идеи напишани на лепливи белешки. Секое пополнето поле, заедно со логично објаснување поврзано со картичките што ги има секој тим, носи поени за играчот или тимот. Четирите полиња на таблата се:

1. **Дејство** – Која е генералната идеја?
2. **Клучни чинители** – Кој ќе ја развие или реализира идејата?
3. **Корисничка група** – За кого оваа идеја ќе донесе позитивен импакт?
4. **Додадена вредност** – Што ќе добие корисничката група од имплементацијата на идејата?



4. КАРТИЧКИ

1. SDG КАРТИ: Играта вклучува 17 SDG картички и секој тим или играч добива SDG картички. Овие картички претставуваат специфични цели за одржлив развој и ги водат играчите во креирањето решенија фокусирани на овие глобални предизвици.



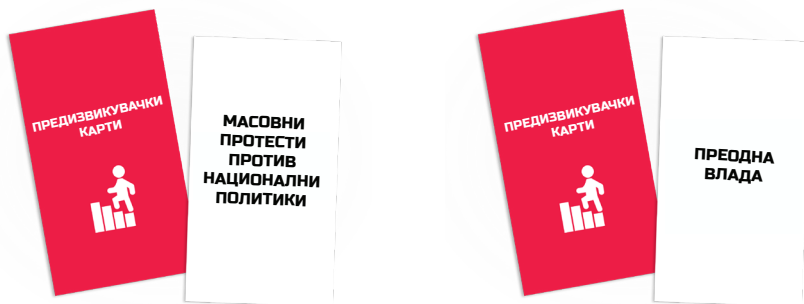
2. Џокер картичка: Оваа картичка им овозможува на играчите да ја заменат секоја SDG картичка по свој избор. Вклучен е во шпилот со SDG-картичките, кога картите се делат.



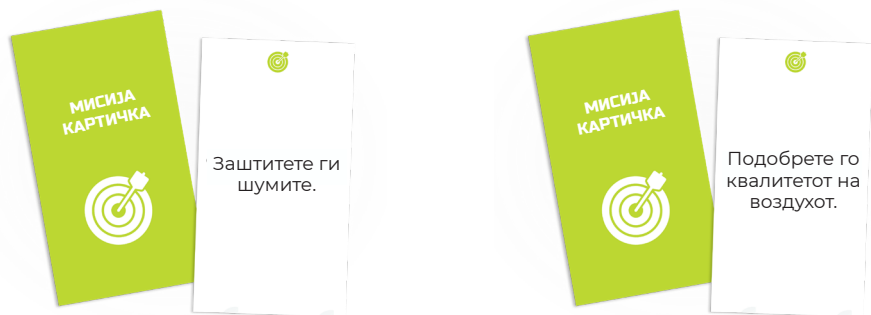
3. Инспиративни картички: Секој играч/тим добива инспиративни картички, кои имаат за цел да поттикнат креативност преку презентирање на неочекувани или неконвенционални идеи. Овие картички ги поттикнуваат играчите да комбинираат различни концепти и да размислуваат иновативно за да најдат решенија.



4. Предизвикувачки картички: овие картички додаваат возбуда и сложеност на играта, воведувајќи елементи како што се заменување на членови на тимот, картичка за земјотрес или сценарио „Без буџет“. Овие картички нудат двојни поени, но потешко се решаваат, и тие се играат во втората фаза или на крајот од играта ако играчите се изедначени во поени.



5. Картички за мисии: Картичките за мисии се фокусираат на актуелните глобални предизвици кои бараат иновативно размислување. Играчите или влечат картичка или се договараат за картичка за мисија на почетокот, како онаа фокусирана на родова еднаквост, што ќе ги наведе да ги усогласат своите решенија со SDG 5 (Родова еднаквост). Користејќи мешавина од SDG, инспиративни и предизвикувачки картички, играчите работат заедно за да создадат решенија за проблемите наведени во картичката за мисијата.



5. УЛОГИ НА SDG МАСТЕР И ПОМОШНИЦИ НА SDG МАСТЕР

5.1 Улоги на SDG Мастер (модератор на играта, не е дел од групата)

- **Воведување на играта:** SDG мастерот ја воведува играта и гарантира дека учесниците ги разбираат основните концепти на SDG, особено ако играчите не се запознаени со нив. Ова вклучува воведна активност или кратко објаснување користејќи примери од наставната програма.

- **Поддршка на играчите/тимовите:** Водичи на SDG Master играчите низ процесот, разјаснување на играта и поврзувајќи ги нивните концепти со ЦОР. Кога е потребно. На пример, мајсторот за SDG нуди водство и охрабрување да промовира тимска работа и иновативно размислување.
- **Формирање на тим:** Со цел да се обезбеди беспрекорна транзиција, SDG мастерот го координира формирањето на тимот додека играчите напредуваат на второто ниво. Дополнително, на SDG Master дава инструкции како да се користи новите картички кои беа додадени во оваа фаза, како што се предизвикувачки и повеќе инспиративни картички.
- **Евалуација:** SDG Мастерот и два помошници SDG мастери формираат SDG Masters комисија со евалуација на решенија презентирани од тимовите, креирајќи SDG Master Комисијата да обезбеди правично расудување и конструктивни повратни информации.

5.2 Улога на помошниците SDG Мастери (ќе се избераат од групата на играчи)

- **Го следат и го документираат напредокот:** Двајца помошници SDG Мастери ги следат и го документираат напредокот на тимот, обезбедувајќи нивните идеи да се усогласат со ЦОР со креативни решенија или стратегии развиени во текот на играта.
- **Помагаат при одлучувањето на поените:** Два-та помошници SDG Masters го поддржуваат SDG Master во следењето и доделувањето поени, осигурувајќи дека тие се дистрибуирани праведно врз основа на креативноста на играчите, тимската работа и усогласувањето со целите на SDG.

6. ПРАВИЛА И ТЕК НА ИГРАТА

6.1 Подготовка, улоги на играчи и формирање на тимови

Избирање на SDG Мастерс

- На почетокот на играта, од групата играчи се избираат двајца Јуниор SDG мастери со фрлање коцки. Двајцата играчи со најголем број стануваат Јуниор SDG мастери кои го поддржуваат SDG Master со евалуација и повратни информации, но не учествуваат во играта.

Формирање на тимови

По избирањето на помошниците SDG Мастерс, тимовите треба да се формираат врз основа на бројот на играчи и саканата тимска динамика. SDG Мастерот треба да обезбеди избалансиран спој на вештини, идеи и сили на играчите при креирањето на тимовите. Тимовите можат да се формираат преку:

- **Случајно формирање:** На играчите им е доделен тим случајно за поразновидно искуство.
- **Формирање врз основа на силните страни на луѓето:** Тимовите се формираат врз основа на силните страни на луѓето или во што се добри (како што е креативноста, стратешки или познавања за одредени теми).

Следната табела помага да се спојат тимовите според бројот на играчи:

Број на играчи	Играчи/ Тимови Локално ниво	Тимови за Национално ниво	Помошници SDG Мастери за локално и национално ниво
6	4 индивидуално	2 тима по 2	2 избрани со фрлање на коцка
7	5 индивидуално	1 тим со 3, 1 тим со 2	2 избрани со фрлање на коцка
8	3 тима по 2	2 тима по 3	2 избрани со фрлање на коцка
9	2 тима по 2 и еден тим од 3	1 тим по 3, 1 тим од 4	2 избрани со фрлање на коцка
10	4 тима по 2	2 тима по 4	2 избрани со фрлање на коцка
11	3 тима по 2, 1 тим со 3	1 тим со 4, 1 тим со 5 или 3 тима по 3	2 избрани со фрлање на коцка
12	5 тима по 2	2 тима по 5 или 2 тима по 3, и 1 тим со 4	2 избрани со фрлање на коцка
13	4 тима од 2, и 1 тим со 3	1 тим со 5 и 1 тим со 6 или 2 тима по 4, и 1 тим со 3	2 избрани со фрлање на коцка
14	6 тима по 2	2 тима со 6 или 3 тима со 4	2 избрани со фрлање на коцка

Подготовка на материјалите

- Секој играч/тим има своја табла. Сетот картички (SDG Картички, Џокер картичка, Инспиративни картички, Вознемирувачки картички и Картички за мисија) треба да бидат на масата. За играта, леплива ја забележува големината на полето на таблата се потребни. Тие се не се вклучени во играта.

6.2 Играње на играта

Избирање на картичка за мисија

- Играчите ја фрлаат коцката. Оној со најголем број ја избира мисијата по случаен избор со влечење картичка од картички за мисија. Друга опција е SDG Мастер да го избере, или тимот да го избере. Картичката за мисија важи и за локално и за национално ниво.

Играње на локално ниво:

- SDG Master дели две инспиративни и една SDG карти до играчите/тимовите. Постои опција за промена на една од трите карти.
- Играчите/тимовите работат на решавање на предизвикот со мисијата, обидувајќи се да ги интегрираат своите SDG и инспиративни картички. Секој круг им дозволува на играчите одредено време за да:

- Разговараат и развијат решение за мисијата користејќи ги нивните картички. (5 минути)

- Пополнете ги четирите категории во дигиталната апликација: Дејство, Клучни чинители, Група корисници и Додадена вредност. (10 минути)

- СДГ Мастерот и Помошниците SDG Мастерите даваат повратни информации и ги оценуваат идеите врз основа на тоа колку добро се поврзани со мисијата.
- Треба да се користи тајмер за секој круг за да се поттикне брзо одлучување.

Национално ниво:

- Тимовите се формираат како што е опишано погоре.
- Покрај SDG- и Inspirational картичките, воведени се и Disruptive картички за да додадат сложеност, барајќи од играчите да ги приспособат своите идеи на непредвидени предизвици како буџетски ограничувања или итни случаи.
- Во овој круг, тимовите добиваат нови картички: уште две инспиративни картички, една SDG-картичка и една картичка за вознемирување.
- Тимовите имаат истовремена предложатрешенија како што правеа на претходното ниво.

6.3 Бодување & Дистрибуција на поени

Поените се доделуваат врз основа на тоа колку решенијата се:

- Поврзани со SDG или картичката за мисија.
- Креативни, користејќи комбинација на картички.
- Се реални и остварливи.
- Имаат значително потенцијално влијание врз целната група.
- Предизвикувачките картички заработуваат двојни поени доколку успешно се интегрираат во решението.

На крајот од играта, SDG Master и двајцата помошници SDG Мастерите ги оценуваат решенијата, собирајќи поени врз основа на горенаведените критериуми.

Победникот се прогласува врз основа на вкупно акумулираните поени во двете нивоа. Играчот со најмногу поени победува. Ако има нерешено, се извлекува нова предизвикувачка картичка и победува првиот играч што ќе го реши логично (како што гласаат сите учесници). За појасен преглед на точките, проверете ја табелата.

Фаза	Критериум	Доделени поени
Локално Ниво	За секоја СДГ или инспиративна картичка	5 поени
	Употребени 2 картички	10 поени
	Употребени 3 картички	15 поени
	За секое поле исполнето со стикер во таблата поврзани со картичките што ги имаат играчите/тимовите.	1 поен по поле
Национално Ниво	За секоја картичка употребена во идеја	10 поени од картичка
	Употребени две картички	20 поени
	Употребени три картички	30 поени
	За секоја решена предизвикувачка карта	20 поени
	За секое поле исполнето со стикер поврзана со картичките играчи/тимови имаат на шестоаголната табла	2 поени по поле
Финални Поени	Вкупно поени од локално и национално ниво заедно	
	Во случај на нерешено	Победникот го одредува решавање на нова предизвикувачка картичка

