



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 **Sustainability Coaches**,
<https://sustco.csciformazione.eu>

Co-finanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

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

1. INTRODUZIONE	5
2. CONTENUTO DEL GIOCO	5
3. LA TAVOLA	7
4. LE CARTE	8
5. RUOLI DELL' SDG MASTER E DEI JUNIOR SDG MASTERS	10
5.1 Ruolo dell' SDG Master (moderatore del gioco, non fa parte dei giocatori)	10
5.2 Ruolo dei Junior SDG Masters (da selezionare dal gruppo dei giocatori)	11
6. REGOLE E GIOCO	12
6.1 Preparazione, ruolo dei giocatori e formazione della squadra ..	12
6.2 Inizio del gioco	14
6.3 Punteggio e distribuzione dei punti	15

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.

2. CONTENUTO DEL GIOCO

Ruoli:

SDG Master: 1, moderatore del gioco, non è parte dei giocatori.

Giocatori: 6-14

Junior SDG Masters: 2, selezionati dal gruppo di giocatori.

Materiali:

Tavole da gioco: A forma di esagono, una per ogni squadra (max. 6). **Carte:**

- 42 Carte idea
- 22 Carte missione
- 18 Carte imprevisto
- 17 Carte SDG
- 1 Carta jolly

Dadi: 2 (non inclusi nel gioco).

post-it: (non inclusi nel gioco)

3. LA TAVOLA

Ogni squadra o giocatore dispone di una tavola esagonale posizionata davanti a sé, progettata per garantire facilità d'accesso e leggibilità da tutti i lati. La tavola contiene quattro campi vuoti che devono essere riempiti con idee scritte su post-it. Ogni campo completato, insieme a una spiegazione logica **relativa alle carte che ogni squadra possiede**, fa guadagnare punti al giocatore o alla squadra. I quattro campi sulla tavola 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?



4. 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.



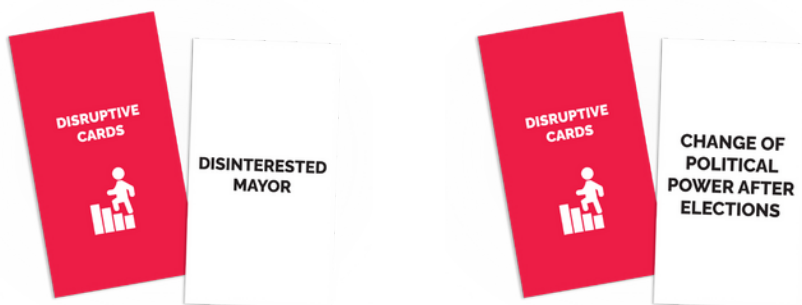
2. Carta Jolly: Questa carta permette ai giocatori di sostituire qualsiasi carta SDG a loro scelta. È inclusa nel mazzo insieme alle carte SDG quando vengono distribuite.



- 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](#).



5. 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.

6. REGOLE E GIOCO

6.1 Preparazione, ruoli del giocatore e formazione della squadra

Selezionare i 2 Junior 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.

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).

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

Tavola 1. Numero di squadre/giocatori a livello Nazionale e Locale

Preparazione del materiale da gioco

- Ogni giocatore/squadra ha la propria tavola. Il set di carte (Carte SDG, Carta Jolly, Carte Idea, Carte imprevisto e Carte Missione) deve essere posizionato sul tavolo. Per il gioco, sono necessari post-it delle dimensioni dei campi sulla tavola. Questi non sono inclusi nel gioco.

6.2 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:

- L'SDG Master distribuisce due carte idea e una carta SDG ai giocatori/squadre. Questi hanno la possibilità di cambiare una delle tre carte ricevute.
- I giocatori/squadre lavorano per risolvere la sfida della carta Missione, cercando di integrare le loro carte SDG e idea.
- 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**, utilizzando note adesive per i loro appunti. (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.

6.3 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

