

VERDENSMÅL PÅ SPIL

REGLER

BRÆTSPIL TIL UNDERVISNING

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



16 målbrikker

4 per hold



1 terning



4 holdfigurer



1 spilleplade

KORT OM SPILLET

Hvert hold er på en mission om at opfylde de verdensmål, som app'en tildeler. 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 opfølgingsaktiviteter 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



App'en "Verdensmål på Spil"

Downloades gratis i App Store og Google Play



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

FØR SPILLET

1.
STEP

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.
STEP

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.
STEP

Uddel spilleplade, terning, holdfigurer og målbrikker.

4.
STEP

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

5.
STEP

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.
STEP

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

1.
TURN

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.

2.
TURN

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

3.
TURN

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.

!
RULE



!
RULE

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

SPØRGSMÅLENE

1. STEP

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.

2. STEP

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.

3. STEP

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!

4. STEP

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

! RULE

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.



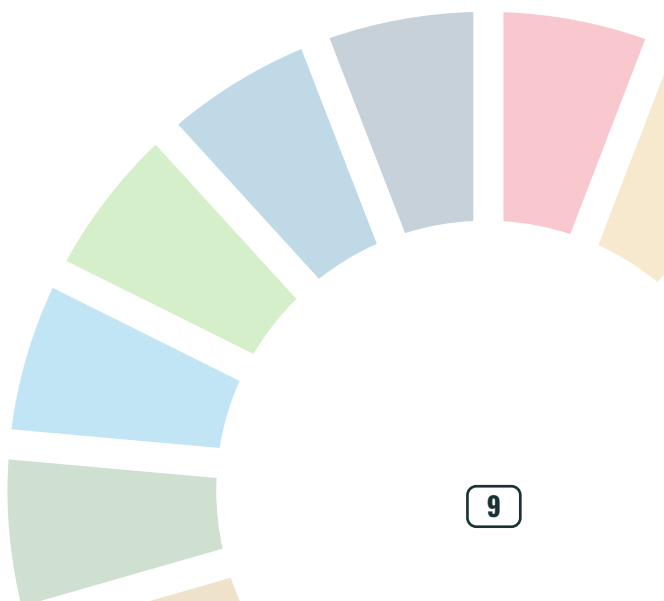
Hvis der svares forkert på spørgsmålet – hvad enten det er i holdets mission eller ej – så går turen videre.



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:



RYK TIL ET SPECIFIKT MÅL



RYK TIL ET VALGFRIKT FELT



FÅ ET EKSTRA TERNINGEKAST



TABT TUR



Aktions- og dilemmafelterne 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 skærmbilledet. Holdet følger den handling, som anføres.

DILEMMAER



RULE

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.

**1.
STEP**

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.



TIP

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

**2.
STEP**

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.

3. STEP

Resultatet læses op – og holdene følger anvisningerne.

Det kan være:

→ RYK TIL ET MÅL EFTER EGET VALG

 RYK TIL ET SPECIFIKT ANGIVET MÅL

! RULE

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

4. STEP

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

5. STEP

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

**SIDST, MEN IKKE MINDST
HA' DET SJOVT!**

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



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





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/>

VERDENS- MÅL PÅ SPIL

