



Youth & Europe :
Social, Sustainability, Strategy

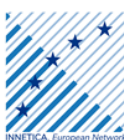
Aktivitetsidéer

...til arbejdet med unge mennesker



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

| | |
|--|----|
| Introduktion..... | 3 |
| · Verdensmål På Spil..... | 4 |
| · Hold snor i Verdensmålene..... | 5 |
| · Quiz og byt—Verdensmålene..... | 6 |
| · Ideer til en bedre verden | 7 |
| · “Arbejde sammen mod 2030”: Verdensmåls-rollespil..... | 9 |
| · SEscape spil..... | 10 |
| · Undersøgelse af iværksætter...som en måde at lære på Learning..... | 12 |
| · Verdensmålene - Social Entrepreneurship mapping..... | 14 |
| · Verdensmålene - I aktion for klimaet..... | 16 |
| · Critical Design Thinking and Co-design methodology..... | 18 |
| · Step by Step mod Fremtiden: Et bæredygtighedseventyr..... | 20 |
| Forbered selv et træningsmodul..... | 22 |
| | |
| Appendices..... | 23 |
| ...1 – Quiz og byt | |
| ...2 - “Arbejde sammen mod 2030”: Verdensmåls-rollespil | |
| ...3 - SEscape spil | |
| ...4 - Verdensmålene - Social Entrepreneurship mapping | |
| ...5 - Step by Step mod Fremtiden: Et bæredygtighedseventyr | |
| ...6 - to Critical Design Thinking and Co-design methodology | |





FN's Verdensmål er verdens fælles dagsorden til at udrådte fattigdom og sult, sikre uddannelse, anstændige job og lighed, mindske ulighed, sikre bæredygtig produktion, infrastruktur og energi og bekæmpe klimaforandringer.

FN's Verdensmål er planen for at kunne leve et ordentligt liv nu og give verden videre i god stand til fremtidige generationer.



YESSS-projektet handler om at inspirere unge til at starte initiativer, der gavner både mennesker og natur.

Dette hæfte giver ideer til, hvordan unge og mennesker, der arbejder med unge, kan skabe aktiviteter, der inspirerer til videre arbejde og iværksætterier omkring social, grøn og økonomisk bæredygtighed.

Verdensmål På Spil



Målgruppe:

Fra 15 år+

Varighed:

45-90 min.

Aktivitetstype:

Brætspil

Verdensmål:

Alle

Udviklet af:

FN-forbundet

Mål

- At lære Verdensmålene at kende på en engagerende måde
- At få et indtryk af, hvor mange undertemaer og perspektiver, der er under hvert mål
- At facilitere en diskussion om mulige løsninger og de mulige positive eller negative konsekvenser
- At reflektere over de daglige handlinger og beslutninger, der er forbundet med realiseringen af Verdensmålene.

Instruktion

Spillet er en kombination af en app (alt indhold) og et traditionelt brætspil.

Deltagerne skal lytte til indledningen. Bagefter deltager de i en plenum version. Derefter spiller de i grupper – og til sidst deltager de i en diskussion.

Trin:

- En kort introduktion til spillet og reglerne
- At spille spillet i plenum – ledet af en facilitator
- At spille spillene i grupper
- Debrief - tal om hvilke 'spørgsmål & svar' og handlinger, der overraskede dig mest. Tal om de dilemmaer, du stødte på.

Du kan finde reglerne her: https://fnforbundet.dk/media/1734/gre_boardgame_rules_english.pdf

Du kan downloade den gratis app her: <https://apps.apple.com/us/app/global-goals-at-stake/id1453854576> eller https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fngame&hl=da_DK

Du kan finde alt indhold i en printbar version her: <https://fnforbundet.dk/for-skoler/global-goals-at-stake/>

Hold snor i Verdensmålene



Målgruppe:

Fra 15 år+

Varighed:

30 min.

Aktivitetstype:

Interaktiv diskussion

Verdensmål:

Alle

Udviklet af:

FN-forbundet

Mål

· At få et indblik i, hvordan og hvorfor de bæredygtige udviklingsmål (SDG'erne) hænger sammen. Forbedre evnen til at danne argumenter.

Organisaering

Det er organiseret ved, at hver deltager modtager et stykke kort med en SDG på med en lang streng garn, der bruges til at forbinde spillerne mere og mere indviklet, efterhånden som spillet fortsætter.

Instruktion

Gruppen får hver et skilt med et af Verdensmålene. Herefter stiller gruppen sig i en rundkreds og viser deres tegn. Efter en kort tænkepause fortæller de på skift, hvilket mål de fik, og hvorfor målet er vigtigt.

Facilitatoren giver et stykke garn til en af deltagerne og beder dem give det videre til en person med et mål, som eleven føler er forbundet med eller er en forudsætning for det mål, de selv har.

Argumenterne kan være f.eks. være: "Jeg tror, at mål 15 er forbundet med mål 14, fordi de begge er relateret til beskyttelse af natur og dyr, uanset om det er i havet eller på land" ...

Efter flere runder skulle der være dannet et edderkoppespind af garnet, der blev bundet rundt om flere personers fingre.

Facilitatoren beder nu en (eller flere) af eleverne om at vikle garnet af deres finger. Spindelvævet bliver løsere og mere ustabil som følge heraf: Læreren beder eleverne om at relatere dette til målene. For eksempel, hvad ville der ske, hvis et af målene blev efterladt fuldstændig uadresseret? Få en diskussion i gang om, hvordan målene hænger sammen og afhængige af hinanden.

Quiz og byt

Mål

· At hjælpe elever med at teste og forbedre deres viden om FN's historie, geopolitiske indflydelse og mål.

Målgruppe:

Fra 15 år+

Varighed:

30 min.

Aktivitetstype:

Walk and talk-quiz

Verdensmål:

Alle

Udviklet af:

FN-forbundet

Instruktion

Print alle ark i appendix 1—og klip hver firkant ud. Alle deltagere får et kort hver. Gruppen går rundt mellem hinanden og mødes 2 og 2. Den ene stiller spørgsmålet uden at læse svaret. Den anden gætter på svaret. Dernæst stiller person 2 sit spørgsmål og person 1 svarer. Derefter bytter de kort—og går videre til en ny partner og gentager processen med ny makker og nye spørgsmål.

Print appendix 1—s.24-26



Ideer til en bedre verden (1)

Målgruppe:

Age 15+

Varighed:

2 timer

Aktivitetstype:

Gruppearbejde

Verdensmål:

Alle

Udviklet af:

FN-forbundet

Mål

- Idégenerering
- At kunne planlægge en proces
- At reflektere over, hvorfor dine ideer er gode for verden - hvad du forestiller dig, og hvilke Verdensmål de adresserer.
- At give og modtage feedback

Planlægning

Der skal planlægges ved at forsøge at overveje en udfordring i dit lokalsamfund og derefter generere ideer til et projekt, der kunne løse det, herunder overveje værdikæden og andre aspekter af processen.

Instruktion

I grupper:

Brainstorm ideer til enten en begivenhed, et projekt eller et produkt – det kan også være en måde at løse et problem på eller hjælpe nogen. Overvej en udfordring i dit lokalsamfund, og generér derefter ideer til et projekt, der kan løse den, idet værdikæden og andre aspekter af processen overvejes.

Vælg en af dem.

I grupperne - find ud af:

Hvilken udfordring skal løses?

Hvordan ser situationen ud lige nu?

Hvad er din mission?

Dit produkt/projekt

Din målgruppe

Hvorfor skal nogen bruge, købe, tilslutte sig dit produkt eller projekt?

Hvilke af SDG'erne er dit produkt/projekt rettet mod?

Økonomi?

Udfordringer (f.eks. konkurrence fra andre)

Feedback - 2 grupper præsenterer deres planer for hinanden og giver hinanden konstruktiv feedback

Ideer til en bedre verden (2)

Målgruppe:

Age 15+

Varighed:

2 timer

Aktivitetstype:

Gruppearbejde

Verdensmål:

Alle

Udviklet af:

FN-forbundet

Eksempler:

Udfordring: Manglende inklusion af etniske grupper i lokalområdet. Produkt: Teaterfestival med fokus på etnicitet og inklusion

Udfordring: Mangel på vegetariske muligheder i kantinen. Produkt: Vegetarisk alternativ

Udfordring: Miljøskadelig tøjindustri. Produkt: tøjudveksling i lokalsamfundet

Udfordring: Overforbrug af ting i hverdagen. Produkt: Reparationsstation i lokalområdet

Udfordring: Manglende aktivering af mennesker med sociale udfordringer. Produkt: Inddragelse af dem i ovennævnte reparationsstation

Feedback - 2 grupper præsenterer deres planer for hinanden og giver hinanden konstruktiv feedback

Grupperne: Lav et oplæg

Forslag til præsentation:

- diasbilleder
- plakat
- video
- "Explainer" til sociale medier
- en sang/rap, digt etc.



Målgruppe:

Fra 15 år+

Varighed:

45-90 min.

Aktivitetstype:

Rollespil

Verdensmål:

Alle

Gruppetørrelse:

4-12 deltagere og 1 facilitator

Inspireret af:

LaFonda organisation

Tilpasset af:

MDE40 Wipsee

“Arbejde sammen mod 2030”: Verdensmåls-rollespil

Mål

- Forstå Agenda 2030 og Verdensmålene
- Vide, hvordan man mobiliserer folk til effektivt at servicere sine projekter gennem social økonomi
- Udvikle evnen til samarbejde
- Bliv forberedt på at skabe en bæredygtig fremtid

Målet med spillet

At løse en udfordring på 30 minutter ved at arbejde sammen omkring bordet.

Materialer

- 1 udfordringskort
- Spillerkort
- Positioneringskort
- En tabel over de 17 Verdensmål
- Udkast til brainstorming + kuglepenne mv.

Tilrettelæggelse af spillet

- 1) 10 minutters opsætning og introduktion til spillet. Facilitatoren introducerer spillet ved at præsentere spillet og dets mål.
- 2) 30 minutters spilletid (rollespil)
Deltagerne bliver nødt til at brainstorme for at komme med et fælles svar på problemstillingen under hensyntagen til de relevante SDG'er og den sociale økonomi. Alle vil have en nøglerolle at spille i projektet og bliver nødt til at diskutere typen af involvering og den form, den skal have.
- 3) 5-minutters debrief

Se Appnedix 2... for yderligere instruktion, rollepositions-kort mm.

SEscape game (1)

Målgruppe:

From age 15+

5 to 12 players and 1 or 2 facilitators

Varighed:

45 min.

Aktivitetstype:

Escape Game

Verdensmål:

17 og 11

Udviklet af:

MDE40 WIPSEE



Mål

- Forstå den sociale økonomi
- Vide, hvordan man mobiliserer folk til effektivt at servicere dine projekter
- Udvikle evnen til samarbejde
- Bliv forberedt på at skabe en bæredygtig fremtid

Facilitatorens rolle

Facilitatoren skal forberede alt udstyr og placering til flugtspillet på forhånd. Under spillet kan facilitatoren være til stede, uden at skulle hjælpe deltagerne. Tiden kan projiceres op på en tavle, så deltagerne kan følge med, eller facilitatoren kan give tiden hvert 10. minut.

Hvis gruppen går i stå, kan facilitatoren også give ledetråde.

Formål med spillet

At løse en udfordring på 45 minutter ved at arbejde sammen.

Materialer

- 4 kasser
- Nedlukning
- Folder
- 4 flasker

Tilrettelæggelse af spillet (45 minutter)

Introduktionsvideo (2 minutter)

"Hej og velkommen til dette SEscape Game for jer, de unge borgere i landsbyen Eclipsia. Trods sit udseende havde denne landsby en periode med betydelig økonomisk vækst og velstand, hvor alle var glade i deres professionelle og personlige liv. I dag... går det ikke så godt, halvdelen af butikkerne er lukkede, unge mennesker bliver ikke i byen, og den er ikke længere ordentligt vedligeholdt. Den er blevet kaldt en spøgelsesby. Selv borgmesteren er forsvundet.

Din landsbys fremtid afhænger af dig!

I dette flugtspil vil du opdage og bruge SSE's hemmeligheder til at redde byen.

Kun du kan gøre det!

Start med at finde den første nøgle, der giver dig mulighed for at åbne boks nr. 1...

Luk øjnene, brug dine andre sanser..."

SEscape game (2)

1. Begyndelsen af Secape Game (35 minutter)

Box n°1

Deltagerne finder et krydsord, hvor de skal finde alle ordene for at finde det sidste.

https://drive.google.com/file/d/1COBjy4cWB8jVjTdp38E7b_AIZ7QDU6TL/view?usp=sharing

I kassen vil de opdage et hætteglas fyldt med væske med en mærkelig etiket...

De skal finde nummerkoden til låsen på kasse 2...

Box n°2

I kassen finder de brochurer om en række temaer, men der gemmer sig noget blandt alle disse ting... Endnu en gang skal de løse mysteriet.

Og en ting mere: endnu en flaske i æsken med et klistermærke på... forskellig fra den sidste...

Når de har løst begge mysterier, vil de gå til facilitatoren... som vil give dem et element til at hjælpe med at åbne den næste boks...

Box n°3

Forskellige billeder repræsenterer forskellige ting... men vil de være i stand til at løse de spor, der er gemt indeni?

Endnu en kolbe! Et klistermærke! Det er underligt...

De har brug for en anden kode for at åbne den sidste boks...

Box n°4

Boks 4 indeholder en blanding af flere emner, som deltagerne skal løse: et ur, en sportstrøje, billeder, en dagbog? Hvad betyder det hele?

De skal finde den skjulte ledetråd for at åbne den sidste lås, der vil give dem nøglen til den sidste gåde...

Dette sidste spor giver dem mulighed for at opdage den sidste del af spillet og afslutte det.

Afslutning

De vil opdage en sidste besked fuld af håb for deres landsby

Appendix 4

Undersøgelse af iværksætteri ...som en måde at lære på Learning (1)

Målgruppe:

Fra 14 år+

Varighed:

2,5 timer

Aktivitetstype:

Team work

Verdensmål:

Social entreprenørskab og de 17 Verdensmål

Udviklet af:

MDE40 WIPSEE

Spillets mål

- Forstå nøglebegreberne iværksætteri, socialøkonomi og Verdensmålene
- Tilegne sig færdigheder inden for kreativitet, problemløsning, kollektiv intelligens og kritisk tænkning
- Lær at udvikle en iværksætteridé, der er tilpasset socialøkonomi og Verdensmålenes principper (bæredygtighed, social inklusion, miljøpåvirkning...)
- Forstå de vigtigste stadier af projektdesign.

Facilitatorens rolle

Facilitatoren vil arbejde opstrøms med samfundsspørgsmål afhængigt af deltagergruppen. Under hele aktiviteten vil de yde støtte til grupper, der har brug for vejledning, men vil ikke være der for at give konkrete ideer.

Formålet med spillet

Formålet er at opmuntre deltagerne til at arbejde sammen for at komme op med en konkret og levedygtig projektidé som svar på en given problemstilling. De vil blive opmuntret til at tænke sammen og vurdere virkningen af deres projekt på SDG'erne.

Materialer

Socialøkonomiblad

En tabel over de 17 SDG'er

Kort med samfundsproblemer

Udkast til brainstorming + kuglepenne mv.

Computer (hver gruppe)

"Hvordan ved jeg, om mit ungdomsmobilitetsprojekt bidrager til bæredygtig udvikling?" håndbog (1 efter hold)

(Konvolut med oplysninger om de involverede problemer)

Tilrettelæggelse af spillet

1. 10 minutters opsætning og introduktion til spillet

2. Trin

Facilitatoren præsenterer modulet og målene for grupperne. Hvis deltagerne ikke tidligere har været involveret i nogen aktiviteter, bør der afsættes tid til at introducere SSE og SDG'erne (afsæt 20 minutter til præsentationen).

Deltagerne vil blive opdelt i grupper på max 3 eller 4 personer. Hver gruppe vil have en tabel med alle SDG'erne og et forklarende ark om den sociale økonomi med hovedprincipperne. Facilitatoren udleverer 1 kort med et samfundsproblem. Dette kort er obligatorisk, og grupperne kan ikke ændre eller ombytte det.

= 10 minutter

Undersøgelse af iværksætteri

...som en måde at lære på Learning (1)

Hver gruppe har 20 minutter til at brainstorme om, hvordan man griber det foreslåede problem an. Gruppen forventes ikke at have alle elementer på 20 minutter, men at have en mere eller mindre konkret idé om projektet.

Under denne brainstorming skal de vælge 3 Verdensmål, som de ønsker at have indflydelse på. Når de har valgt de 3 Verdensmål, vil de ikke kunne ændre dem i løbet af aktiviteterne.

= 30 minutter

3. Tid til at skabe

Grupperne skal skabe et projekt, der reagerer på det foreslåede problem, samtidig med at de husker forpligtelserne: SSE-dimension, indvirkning på de valgte Verdensmål, projektets levedygtighed.

De skal også arbejde med et logo, en strategi, målgruppen, placeringen af projektet og dets gennemførelse.

De vil have en række spørgsmål at besvare for at hjælpe dem med at komme videre:

- Hvad er formålet med projektet?
- Hvem er målgruppen?
- Hvilke behov opfylder det?
- Hvor længe varer projektet?
- Hvad er budgettet? Og hvordan skal det finansieres?
- Hvem er partnerne?
- Hvilke aktiviteter vil du gerne oprette?

For at vurdere virkningen af deres projekt på Verdensmål, skal de bruge papir- eller digitalversionen af spørgeskemaet "Hvordan ved jeg, om mit ungdomsmobilitetsprojekt bidrager til bæredygtig udvikling?" håndbog skabt af MDE40 WIPSEE. Dette spørgeskema gør det muligt for gruppen at se, hvordan de påvirker de Verdensmål, der blev valgt fra starten, men også at se, hvilke Verdensmål der slet ikke bliver påvirket, og hvordan de kan forbedre dette.

= 45 minutter

BREAK 15 minutter

Grupperne skal præsentere deres projekt for de andre grupper. De kan præsentere det på den måde, de vil: pitch, video, post på sociale netværk, grafisk facilitering osv. De har hver 5 minutter til at præsentere det.

= afhængigt gruppenummer

10 minutters debrief

Facilitatoren opfordrer deltagerne til at gøre status over aktiviteten, hvad de har lært osv.

Tilpasning

Facilitatoren kan også, afhængig af gruppe/alder mv., udarbejde kuverter, hvori deltagerne får information vedrørende den foreslåede problemstilling. De kan bruge disse oplysninger til at oprette deres projekt. Hvis facilitatoren ønsker at give en kuvert med information, skal de forberede den på forhånd i henhold til de valgte emner.

De vil også få en guideline til, hvad de skal lave: en forening, et mobilitetsprojekt osv. At give en guideline betyder, at der vil være en række forskellige forslag til sidst i spillet.

Verdensmålene

- Social Entrepreneurship mapping (1)

Målgruppe:

Fra 13 år+

4-20 deltagere i minimum 4 personers grupper + 1 facilitator

Varighed:

2 timer

Aktivitetstype:

Gruppeaktivitet

Verdensmål:

Alle

Udviklet af:

HORIZONTE/
INNETICA

Spillets mål

- At identificere eksisterende sociale projekter i vores miljø, der kan knyttes til hver enkelt af de 17 Verdensmål.
- At anerkende de 3 søjler i bæredygtig udvikling: økonomisk, social og miljømæssig gennem identifikation og undersøgelse af god praksis.
- At kende den praktiske anvendelse af Verdensmålene i iværksætteri for at integrere dem i Young Social Entrepreneurship.
- Tage et kig på klimaændringer og unge sociale iværksætteres rolle som drivkraft for social forandring og innovation.
- Vide, hvordan man kan være en changemaker for sociale værdier: at ændre og se verden, som den kan være, ikke som den er, hvilket giver et internationalt syn på SE.
- Deltage i et forskningsprojekt for oprettelse af en database over bæredygtige satsninger i henhold til de 17 Verdensmålene og 2030-dagsordenen.
- Deltage aktivt i at opbygge en bedre fremtid.

Facilitatorens rolle

Give en 'læring gennem gamification'-teknik kombineret med dynamisk forskning.

Forklare de 17 Verdensmål og konceptet for iværksætteri for at lære vigtigheden af rollen som et ungt socialt entreprenørskab: at arbejde for en bedre verden for mennesker, økonomi og miljø.

Tilpasse aktiviteten til gruppens behov.

Hjælpe dem med Google maps-appen.

Strømline gruppen, guide den og organisere den, så den ikke afviger fra målene og ikke spredes.

Foreslå videre arbejde med alle sektorer/sociale aktører i det kortlagte område: kommuner, foreninger, virksomheder og endda enkeltpersoner. Målet er et langsigtet deltagelsesarbejde med henblik på at lave en komplet kortlægning og holde den opdateret. På denne måde vil det tjene som information, en arbejdsdynamisk og blandet, generationsoverskridende træning, der er åben for alle involverede aktører.

Verdensmålene

- Social Entrepreneurship mapping (1)

Målet med spillet

At kende forholdet mellem Verdensmålene og entreprenørskab for at lære vigtigheden af rollen som et ungt socialt iværksætter: at arbejde for en bedre verden for mennesker, økonomi og miljø. Dynamikken i aktiviteten omfatter de 17 Verdensmål i 2030-dagsordenen.

Aktiviteten består af en kortlægning af oplevelser og satsninger i dit område (i stedet for i Aragon), identificering af Verdensmålene blandt de 17 Verdensmålene i 2030-dagsordenen knyttet til disse erfaringer.

Deltagerne kan blive bedt om at indsamle information et par dage før de udfører aktiviteterne som et forskningsspil. Denne aktivitet er ikke designet til at være en isoleret engangshandling, men en, der skal vedligeholdes og opdateres over tid.

Det er en aktivitet at udarbejde en arbejdsplan.

Materialer:

For brugere: mobiltelefon og bærbar (1 for gruppe)

Til facilitatoren: Laptop, lærred og projektor

Google maps i de bærbare computere

Chronometer eller Mobile Chronometer App

17 Verdensmåls-kort

Post-it sedler.

Notesbog

Pen

Se Appendix 3

Verdensmålene I aktion for klimaet (1)

Målgruppe:

Fra 13 år+

4-20 deltagere i minimum 4 grupper og 1 facilitator.

Varighed:

1 time

Aktivitetstype:

Quiz-agtig

Verdensmål:

Alle

Udviklet af:

HORIZONTE/
INNETICA

Spillets mål

1. Blandt de 17 Verdensmål skal du identificere de Verdensmål, der er direkte forbundet med klimaændringer.

- SDG 7: Garanteret adgang til overkommelig, sikker, bæredygtig og moderne energi.
- SDG 11: Gør byer mere inkluderende, sikre, modstandsdygtige og bæredygtige.
- SDG 13: Træf hurtig handling for at bekæmpe klimaændringer og deres virkninger.
- SDG 14: Bevar og brug bæredygtigt oceaner, have og marine ressourcer.

2. Forstå betydningen og vigtigheden af disse fire Verdensmål i detaljer, hvilket øger bevidstheden blandt unge.

3. Lære om og formidle eksisterende projekter, der er knyttet til klimamålene.

4. Kende og forstå den nuværende situation, og hvordan de 4 identificerede SDG'er kan påvirke fremtiden.

5. Deltae aktivt i at opbygge en bedre fremtid.

6. Udvikle sociale gruppearbejdsfærdigheder.

Facilitatorens rolle

Forberede QUIZ'en, liste over spørgsmål relateret til emnet, tilpas dem til den deltagende gruppes behov og uddannelsesniveau.

Skabe et sjovt rum for interaktion, hvor eleverne lærer om bæredygtighed og SDG'er på en dynamisk måde.

Spillet kan spilles online med Quiz-appen eller offline for at tilskynde til interaktion mellem deltagerne og til at arbejde med sociale færdigheder.

Tilpasse spillet til gruppens behov, og vælg at gøre det online eller offline.

Styre udviklingen af spillet for at tilpasse det til de nævnte tidspunkter.

Strømline gruppen, guide den og organisere den, så den ikke afviger fra målene og ikke mister fokus.

Målet med spillet

Læring gennem gamification-teknikken. Besvar 10 spørgsmål om SDG 7, 11, 13 og 14 på 1 minut pr. mål. Metoden er en multiple-choice test. Gruppen med flest succeser (grønne kort) vinder.

En QUIZ er et spil, der består i at vælge det rigtige svar på et spørgsmål.

Det er en meget mindre formel måde at lære på end en eksamen. Quizzen er hurtig, den er en mere legende og mindre formel evaluering, og den stimulerer eleven i læringsprocessen.

Verdensmålene I aktion for klimaet (1)

Materialer: Spil online – For brugere: mobiltelefon

– Quiz-app på alle deltagernes mobiltelefoner.

– Laptop, lærred, projektor.

Spil offline (mest egnet) - SDG'er 7, 11, 13 og 14 kort.

– Kort med multiple choice-testen.

– Grønne kort for de rigtige svar.

– Røde kort for de rigtige svar.

– Kronometer eller mobil kronometer-app.

– Laptop, lærred, projektor.



Organisering af spillet

1. 20 minutters opsætning om SDG'er og introduktion til spillet.

2. Facilitatoren laver en generel præsentation af SDG'erne for 2030-dagsordenen og forklarer, at dette spil handler om disse SDG'er:

Facilitatoren introducerer spillet ved at præsentere det og dets mål.

Spillerne er organiseret i grupper og rundt i spillelokalet.

3. 20 minutters spilletid.

Hver gruppe vælger en talsmand til at give det valgte svar.

Facilitatoren læser det første spørgsmål og de mulige svar.

Der tælles et minut, for at grupperne skal afgøre svaret. Efter tiden er forbi, siger talsmændene svaret én efter én og på skift (afgjort af facilitatoren) med høj stemme. Facilitatoren siger det rigtige svar og hver gruppe der har gættet rigtigt vinder et grønt kort, de der har fejlet får et rødt kort.

4. 5 minutters lukning.

Vindergruppen er den, der har opnået det største antal grønne kort. I tilfælde af uafgjort, deler grupperne vinderens placering.

Tid til at løse enhver tvivl om emnet og QUIZ spørgsmål og svar.

Critical Design Thinking and Co-design methodology (1)

Målgruppe:

Alle aldre

Grupperarbejde

Varighed:

3 timer + 3 timer

Verdensmål:

Alle

Udviklet af:

EGInA

Mål

Læringsresultater (Bloom Taksonomi)

1. Vidensniveau

Anerkende designtænkning og social innovation som relevante elementer til fordel for personlig empowerment og kollektiv velstand.

2. Forståelsesniveau

Forstå metodikken bag Design Thinking-tilgange.

Definer et specifikt socialt problem, der skal udforskes og tackles.

Skelne de forskellige elementer i et specifikt socialt anliggende.

Definer forskning relateret til et specifikt socialt anliggende.

3. Anvendelsesniveau

Organiser ideer relateret til en specifik kontekst eller sag.

Forbered et konkret projekt, der ville komhandler Verdensmålene og socialt bæredygtigt entreprenørskab.

Lav en prototype af et givet projekt.

Hvordan er det organiseret?

Del 1+2

45 min

Design Thinking-baserede opvarmning og teambuilding aktiviteter (Rock Paper Scissors Tournament + Ninja).

15min - Hurtig pause.

1 time

Introduktion til Design Thinking-metoder (30 min frontal klasse + 30 min praktisk aktivitet i Miro)

15min - Pause.

55 min

Design Thinking baseret teambuilding aktivitet (Spaghetti Marshmallow Challenge)

Inddeling i hold. Hurtig identifikation af en hovedgruppeidé (Materiale: 1 stort hvidt ark – Post-it i 3-4 farver, blyanter, kuglepenne)

Andet

*Deltagere skal have bærbare computere eller blive bedt om at medbringe deres personlige.

Se Appendix 6

Critical Design Thinking and Co-design methodology (2)

Målgruppe:

Alle

Varighed:

3 timer

Aktivitetstype:

Gruppeaktivitet

Verdensmål:

Alle - socialt entreprenørskab

Udviklet af:

The HUB Nicosia

Mål

- At give holdene mulighed for at arbejde sammen om deres ideer og anvende Design Thinking Micro Cycle til at forfine deres koncepter.
- At facilitere en struktureret tilgang til problemløsning,
- At give holdene mulighed for at videreudvikle deres forståelse og anvende Design Thinking-metoder.
- At introducere deltagere til YESSS-plattformen og demonstrere dens potentiale for at støtte deres projekter.
- At engagere deltagere i pilotaktiviteter på YESSS-plattformen for at gøre dem bekendt med dens funktionaliteter og vurdere dens egnethed til deres projektbehov.

En kort forklaring af aktiviteten:

Efter de første to informative slots vil holdene dykke dybere ned i deres ideer og anvende Design Thinking Micro Cycle til at forfine og udvikle deres koncepter yderligere. Dette involverer en struktureret tilgang til problemløsning. Derudover vil der være en præsentation af YESSS-plattformen, efterfulgt af pilotaktiviteter for at gøre deltagerne fortrolige med dens funktionaliteter og potentiale for at støtte deres projekter.

1 time

Holdene dykker dybere ned i deres ideer ved at anvende principperne i Design Thinking Micro Cycle:

De vil identificere og definere deres brugeres behov, skabe potentielle løsninger, prototypekoncepter og indsamle feedback for at gentage og forfine deres ideer. Facilitatorer vil give vejledning og støtte, mens teams navigerer gennem hvert trin i Design Thinking-processen, hvilket fremmer samarbejde og kreativitet.

15 min

Præsentation af YESSS platformen:

Introducer deltagerne til YESSS-plattformen, og fremhæv dens funktioner og funktionaliteter.

Deltagerne vil lære, hvordan platformen kan understøtte deres projekter ved at levere værktøjer til samarbejde, projektledelse og ressourcedeling.

30 min

Platform pilotering:

Deltagerne vil have mulighed for at udforske YESSS-plattformen praktisk gennem pilotaktiviteter.

Facilitatorer vil være tilgængelige for at hjælpe deltagerne og besvare eventuelle spørgsmål eller bekymringer, de måtte have om at bruge platformen effektivt.

YESSS platformen: <https://yessserasmus.eu/>

Step by Step mod Fremtiden: Et bæredygtighedseventyr (1)

Mål

- Spillet har til formål at hjælpe med at lære unge mennesker om bæredygtige udviklingsmålene på en interaktiv måde:
- Forståelse af Verdensmålene. Spillet vil hjælpe unge mennesker med at forstå Verdensmålene; deres betydning og de specifikke mål, de sigter efter at opnå.
- Spillet tilskynder unge mennesker til at tænke over, hvordan globale problemer kan løses.
- Spillet forventes at fremme en følelse af globalt medborgerskab og empati over for mennesker i forskellige regioner.
- Spillet forventes at fremme samarbejde og effektiv kommunikation blandt unge.
- Spillet forventes at opmuntre unge til at reflektere over Verdensmålene og tænke over, hvordan de kan bidrage til bæredygtige udviklingsmålene i deres eget liv.

Denne aktivitet fokuserer på Verdensmålene og iværksætter, især med henblik på unge sociale iværksætteres rolle. Formålet er at vise deltagerne om betydningen af at arbejde hen imod en bedre verden for mennesker, økonomien og miljøet gennem entreprenørskabslinsen. Aktivitetens dynamik omfatter de 17 Verdensmål og opmuntrer deltagerne til at udforske, hvordan de kan bidrage til disse mål. Det overordnede mål med denne aktivitet er at afdække unge individers potentiale i at udvikle innovative og virkningsfulde løsninger på samfundsproblemer.

Målgruppe:

Fra 15 år+

Varighed:

2,5 timer

Aktivitetstype:

Spil

Verdensmål:

All + socialt
entreprenørskab

Udviklet af:

KEPDER



Step by Step mod Fremtiden: Et bæredygtighedseventyr (2)

Kort beskrivelse af aktiviteten

"Sustainable Hero of the Future" er et interaktivt brætspil, hvor spillerne lærer om Verdensmålene. Gruppelederen stiller spørgsmål fra spørgsmålskortene, mens grupperne, inddelt i A- og B-grupper, besvarer spørgsmålene og forsøger at udfylde Verdensmåls-kortene og forsøger at lave BINGO. Gruppen med flest BINGOer vinder spillet. Gennem denne aktivitet får deltagerne en engagerende og fornøjelig bevidsthed om og forståelse for Verdensmålene.

Instruktion

Spillet "Sustainable Hero of the Future" kan organiseres som følger:

Materialer:

Spørgsmålskort om Verdensmålene, resultattavle, to klokker, SDG-kort, bærbar computer

Spillerrækkefølge

To lige store grupper dannes, A og B. De to grupper samles om et bord. Der er en klokke på hvert bord.

Spillelederen har et sæt spørgsmålskort. Spillelederen stiller spørgsmålene ved hjælp af spørgsmålskortene. Der udarbejdes 5 spørgsmål til hvert Verdensmål. Dette er i alt 85 spørgsmål. Spørgsmålskortene gives på skærmen og stilles af spillelederen.

I gruppe A og B, der diskuterer spørgsmålet, får den gruppe, der er klar til at besvare spørgsmålet, ret til at svare ved at trykke på buzzeren.

Der udarbejdes et scoreark, hvorpå facilitatoren skriver pointene. Den gruppe, der giver det rigtige svar, tildes point.

Verdensmåls-kort: 17 kort er forberedt. Hvert kort er opdelt i 5 og med de rigtige svar på de stillede spørgsmål til målene, er hver af sektionerne på SDG-kortene lukket. Når 85 spørgsmål er færdige, kontrolleres hvert kort, og det afsløres, hvilke Verdensmål, der er kendt.

Du kan tilpasse reglerne og processen i spillet efter behov og antallet af spillere. Du kan også tilføje forskellige elementer ud over spørgsmålskortene, såsom diskussions- eller opgavekort, så spillet kan blive mere interaktivt.

Forbered selv et træningsmodul

Målgruppe:

Fra 15 år+

Varighed:

2 timer

Aktivitetstype:

Team work

Verdensmål:

Alle 17

Udviklet af:

MDE40 WIPSEE

Mål

- Fremme udveksling af god praksis/erfaringer
- Udvikle kommunikationsevner i en interkulturel kontekst
- At omsætte den opnåede viden i praksis
- Opret et must-haves charter

Det generelle mål

Give deltagerne mulighed for at begynde med at arbejde i små grupper for at tænke over, hvad der skal til for at skabe et træningsmodul. De vil blive bedt om at brainstorme sammen om en idé til et charter, som de skal følge for at skabe en aktivitet. Slutresultatet af denne aktivitet vil være charteret over det væsentlige for at skabe et træningsmodul. Dette charter vil være deres, og de vil kunne henvise til det, når de har brug for det.

•Hvordan

Interaktive oplæg, gruppeaktiviteter og kollektiv refleksion.

Materialer

Whiteboard eller flipover med tuscher.
Materialer til praktiske aktiviteter (arbejdsark, kuglepenne mv.).
Evalueringsskemaer til deltagerfeedback.

Organisation (1.30 i alt)

Introduktion (10 minutter) - Velkommen til deltagerne.

Brainstorming (20 minutter)

Gruppen bliver delt op i 4, og facilitatoren vil give følgende instruktioner: "Hver gruppe vil tænke over, hvad de synes er essentielt for at lave et træningsmodul. Hvad skal vi tænke på på forhånd? Hvilke områder skal vi tænke på?"

De har 20 minutter til at tænke sammen med deres gruppe. De har materiale på deres bord, så de kan lave udkast, hvis det er nødvendigt.

Samling af ideer (20 minutter)

Efter 20 minutter beder facilitatoren gruppen om at slutte sig til en anden gruppe, for eksempel slutter gruppe A sig til gruppe B, og gruppe C slutter sig til gruppe D. Sammen vil de samle deres tanker for at komme frem til et enkelt charter.

De har 20 minutter.

Oprettelse af must-haves charter (30 minutter)

Alle grupperne går sammen for at danne en enkelt gruppe, og de præsenterer igen det charter, de har udtænkt. De vil være i stand til at diskutere ligheder og forskelle i deres charter.

Under diskussionerne vil en af facilitatorerne nedskrive deltagerens ideer i form af en træstruktur. Målet er at ende med et endeligt charter, der vil være tilgængeligt for alle. De vil kunne henvise til dette charter, når de skal oprette en aktivitet.

De har 30 minutter.

Gennemgang og feedback (10 minutter)

Appendices

| | |
|--|---------|
| 1 – Quiz og byt..... | s 24-26 |
| 2 - "Arbejde sammen mod 2030": Verdensmåls-rollespil..... | s 27-31 |
| 3 - SEscape spil..... | s 32-36 |
| 4 - Verdensmålene - Social Entrepreneurship mapping..... | s 37-38 |
| 5 - Step by Step mod Fremtiden: Et bæredygtighedseventyr.... | s 39-41 |
| 6 - to Critical Design Thinking and Co-design methodology..... | s 42 |

APPENDIX 1 - Quiz'n Swap (1)

QUIZSPØRGSMÅL 1

I år 1990 levede cirka 1,9 milliarder mennesker i ekstrem fattigdom. Hvor mange levede i ekstrem fattigdom i år 2015?

- A. Ca. 1,2 milliarder
- B. Ca. 836 millioner
- C. Ca. 536 millioner

Det svarer altså til, at over 1 milliard mennesker er blevet hjulpet ud af ekstrem fattigdom i en periode på 25 år.

QUIZSPØRGSMÅL 2

I år 2000 var der cirka 100 millioner børn, der ikke gik i skole. Hvor mange børn gik stadig ikke i skole i år 2015?

- A. 57 millioner
- B. 77 millioner
- C. 97 millioner

Det er næsten en halvering i antallet af børn, der ikke går i skole. I tillæg er der næsten lige mange drenge og piger, der starter i skole.

QUIZSPØRGSMÅL 3

Omkring 810 piger og kvinder dør hver eneste dag, som resultat af graviditets- eller fødselskomplikationer. Men hvor meget er mødredødeligheden faldet siden år 1990?

- A. 25%
- B. 35%
- C. 45%

94% af verdens mødredødelighed finder sted i verdens fattigste lande. I år 1990 døde cirka 532.000 mødre. I år 2017 er det 295.000.

QUIZSPØRGSMÅL 4

I 2003 modtog cirka 800.000 mennesker, der lever med HIV, medicin og behandling mod sygdommen. Hvor mange mennesker modtog behandling i år 2014?

- A. 5,6 millioner mennesker
- B. 10,6 millioner mennesker
- C. 13,6 millioner mennesker

I 2019 blev 1,7 millioner mennesker smittet med HIV. Cirka 38 millioner mennesker lever med HIV.

QUIZSPØRGSMÅL 5

Den officielle udviklingsbistand fra i-landene blev øget med 66% fra år 2000 til år 2014. Hvad nåede den op på i år 2014?

- A. 120,2 milliarder US dollars
- B. 135,2 milliarder US dollars
- C. 150,2 milliarder US dollars

I 2019 var den globale bistand på 152,8 milliarder dollars

QUIZSPØRGSMÅL 6

734 millioner mennesker lever i ekstrem fattigdom (dvs. de lever for under 1,9 US dollars om dagen). Hvor mange mennesker blev tvunget ud i ekstrem fattigdom i år 2020 på grund af coronavirus?

- A. 41 millioner
- B. 71 millioner
- C. 101 millioner

Selvom man har et arbejde er man ikke garanteret go-

APPENDIX 1 - Quiz'n Swap (2)



QUIZSPØRGSMÅL 7

Klimaforandringer og forurening er nogle af årsagerne til, at mange mennesker mangler rent drikkevand. Man forudser at problemet kun bliver værre frem til år 2030. Hvor mange mennesker forventer man, er blevet tvunget til at flytte pga. manglende adgang til rent vand?

- A. 500.000 mennesker
- B. 600.000 mennesker
- C. 700.000 mennesker

Mere end 80% af det spildevand vi mennesker producerer ender i floder og vandløb uden at være rensset for kemikalier og anden form for forurening.

QUIZSPØRGSMÅL 8

I år 2010 havde cirka 83% af verdens befolkning adgang til elektricitet. Hvor mange har adgang til elektricitet i år 2020?

- A. 90%
- B. 95%
- C. 98%

3 milliarder mennesker er stadig afhængig af træ, kul eller dyreekskrementer når de skal tilberede mad eller skabe varme.

QUIZSPØRGSMÅL 9

År 2019 var det anden varmeste år nogensinde, siden man begyndte at registrere gennemsnitstemperaturen for jordkloden. Hvor meget forventer man, at gennemsnitstemperaturen vil været steget med i år 2100?

- A. 1,2 °C
- B. 3,2 °C
- C. 5,2 °C

Ved Paris-aftalen i år 2015 blev alle verdens lande enige om den globale temperaturstigning skulle holdes til under 2 °C i år 2100 og aller helst begrænses til 1,5 °C.

QUIZSPØRGSMÅL 10

I år 1989 var der kun 16.000 elefanter tilbage i Kenya. De sidste 30 år har man tæmmet krybskytteriet og bestanden er nu vokset. Hvor mange elefanter er der nu i Kenya?

- A. 34.800 elefanter
- B. 28.600 elefanter
- C. 24.200 elefanter

Desværre foregår der stadig krybskytteri og ulovlig handel med dyr og planter. Den seneste registrering viser, at omkring 7000 forskellige dyr og planter er blevet handlet ulovligt i over 120 forskellige lande.

Spørgsmål 11

Hvad står FN for?

Svar:

De Forenede Nationer
(eng: UN - United Nations)

Spørgsmål 12

Hvem gælder Verdenserklæringen om Menneskerettighederne for?

Svar: Alle mennesker (uanset køn, alder, race, handicap, religion osv)

APPENDIX 1 - Quiz'n Swap (3)



Spørgsmål :
Hvad er FN's 3 fokusområder?
Svar:
Fred og sikkerhed
Bæredygtig udvikling
Menneskerettigheder

Spørgsmål:
I hvilket år blev FN's Verdensmål vedtaget?
Svar: 2015

Spørgsmål:
Hvor blev FN's Verdensmål vedtaget ?
Svar: På et FN-topmøde i New York

Spørgsmål:
Hvem har vedtaget Verdensmålene?
Svar: Alle FN's 193 medlemslandes stats- og regeringsledere

Spørgsmål:
Hvad hedder den konvention, der knytter sig til Verdenserklæringen om Menneskerettigheder og som handler om børns rettigheder?
Svar: Børnekonventionen

Spørgsmål:
Hvad er titlen for FN's øverste administrative person?
Svar: Generalsekretær



“Arbejde sammen mod 2030”: Verdensmåls-rollespil

“WORKING TOGETHER FOR 2030”: SDGs ROLE-PLAYING GAME

Inspired by a French game by LaFonda organization.

Objectives of the game

Understand the Agenda 2030 and the SDGs

Know how to mobilise people to effectively service your projects

Develop the skill of cooperation

Get organised to build a sustainable future

The role of the facilitator

They prepare the game by adapting the challenges and rules according to the objectives and the lessons they want the players to learn.

They ensure that the game runs smoothly, regulating exchanges between participants, and ensuring the time allowed is kept to.

They make it easier to understand the challenges and stimulate creativity.

Number of players: 4 to 12 players and 1 facilitator

Aim of the game: to solve a challenge in 30 minutes by working together around the table.

Materials :

- 1 challenge card
- Player cards
- Positioning cards
- A table of the 17 SDGs
- Draft for brainstorming + pens, etc.

Challenge cards: the facilitator can create challenges according to the SDGs chosen, at the local, national, European or international levels. The challenge cards include the challenge, the main SDG, the SDGs affected and data on the subject.

Players' cards: throughout the game, each player takes on the role of one of the following players:

- Local authorities / European Commission
- Local associations
- European NGOs
- Individuals

On the cards, each player will discover their role and their missions according to the challenges.



“Arbejde sammen mod 2030”: Verdensmåls-rollespil

Positioning cards: the players will each have 5 positioning cards to complete the challenge:

- Project leader: takes the lead in solving the challenge by proposing a solution to the challenge to be constructed collectively.
- Partner: takes part in the solution chosen to solve the challenge
- Agreement: agrees with the solution without getting involved in its implementation
- Veto: opposes the chosen solution and prevents the challenge from being resolved.

Organisation of the game :

1. 10-minute set-up and introduction to the game

The facilitator introduces the game by presenting the game and its objectives. Depending on how much the players know, they present the 2030 Agenda and the 17 SDGs.

The facilitator then gives each participant an Actor card, followed by the Positioning cards. Each player goes round the table to introduce their role to the others.

The facilitator then places the challenge card in the centre of the table. They make sure that all the players understand the challenge.

2. 30 minutes of playing time

The actors decide whether they want to be the "project leader" for the challenge. They decide how they want to personify their role according to the actor they are playing, and formulate a solution for the challenge, which they note down on a post-it note = **3 minutes**.

Each actor places their "project leader" card next to the challenge, and one after the other they state their project aloud and place a post-it note next to their "project leader" card. If there are several project leaders for the same challenge, a period of negotiation begins:

- either they agree amongst themselves, leaving only one project leader,
- or they agree among themselves to formulate a new project, which they rewrite on a new post-it note.

Once the project has been formulated, each player thinks about their position, according to the role they play: partner, supporter, funder, or give their agreement or veto? Each player prepares an argument to justify their position = **5 minutes**.

After the 5 minutes, each player lays down their Positioning cards.



“Arbejde sammen mod 2030”: Verdensmåls-rollespil

The resolution of the challenge then begins.

- If a "Veto" card is played, the opposing player explains why. The project leader is invited to respond, to convince the player to lift their veto.
- If a "Partner" card is played, the player proposing the partnership is asked to specify the terms. The project owner indicates whether or not he accepts the partnership.
- If a "support" card is played, the player proposing the support is asked to specify the terms. The project owner indicates whether they accept or not.
- If a "funder" card is played, the player offering the funding is asked to specify the terms (co-financing, etc.). The project owner indicates whether they accept or not.
- If an "agreement" card is played, the project sponsor can ask the player in agreement to become a partner.

Once all the positions have been justified, re-evaluated and confirmed, no-one can change their position.

When the time is up, no-one can change their position.

- If everyone has taken a stand and the resolution has not been vetoed, then the game is won!
- If not, we identify the sticking points that prevented the challenge from being resolved.

3. 5-minute debrief

After this time, the facilitator introduces a discussion on the lessons learned.

Suggestions for the facilitator and participants to respond to the challenge of "Valuing and encouraging young people living in rural areas" :

- Ensure appropriate infrastructure in rural areas in order to provide equitable delivery of public services, data connectivity and housing opportunities for young people.
- Ensure that sustainable, high quality jobs accessible to young people are created in rural areas.
- Ensure the decentralisation of different activities by, for and with young people in order to support their inclusion and to benefit local communities.
- Ensure that young people in rural areas are actively participating in decision-making processes.
- Ensure equal access to high quality education for young people in rural areas.

“Arbejde sammen mod 2030”: Verdensmåls-rollespil



Promoting and encouraging young people's involvement in rural areas

16 High level objectives

The facts.
74% of 18-24 year olds did not vote in the 2017 legislative elections. 87% of young people do not feel sufficiently represented in politics.

Possible players
Individuals: a group of young people, committed young people, young civic or European service volunteers, residents, etc.

Local authority/State: town hall, region, ministry, etc.

European Agency: Erasmus Agency, European Commission, National Contact Point, etc.

European NGO: Youth center, non-profit organisation...

Local organisation: youth organisation, non-profit organisation, youth committee

Examples of initiatives
Consultative youth councils exist to enable young people to initiate action in their area.

Target in Agenda 2030 n°16.7:
Ensure that decision-making is dynamic, open, participatory and representative at all levels.

Raising public awareness of climate change

13 Goal 13

The facts.
The world will exceed the 1.5°C warming threshold by 2035 and reach the 2.5°C threshold by 2100.

Possible players
Individuals: a group of young people, committed young people, young civic or European service volunteers, residents, etc.

Local authority/State: town hall, region, ministry, etc.

European Agency: Erasmus Agency, European Commission, National Contact Point, etc.

European NGO: Youth center, non-profit organisation...

Local organisation: youth organisation, non-profit organisation, youth committee

Examples of initiatives
Many associations specialise in education, awareness-raising and training on these issues for a wide audience.

Agenda 2030 target 13.3:
Improve education, awareness and individual and institutional capacities for climate change adaptation, mitigation and impact reduction, and early warning systems.

AGREEMENT

DESCRIPTION
At the end of the discussions/negotiations, the "agreement" card means that the player agrees with the resolution presented.

VETO

DESCRIPTION
The veto card means that the player does not agree at all with the resolution presented, and must explain why. All players must then re-open the discussion.



MENTOR/ASSOCIATED PARTNER

DESCRIPTION
The associated mentor/partner card means that the player wants to take part in the project but is not directly involved. They can act as support, advisor and/or back-up.

It has human and financial resources at its disposal.

PROJECT LEADER

DESCRIPTION
The project leader will propose a solution to the challenge presented. They will have to argue their idea and find partners and financial support.

PARTNER

DESCRIPTION
The partner card means that the player wishes to take an active part in the project by being a direct partner.

They will be able to express their opinions during discussions.

“Arbejde sammen mod 2030”: Verdensmåls-rollespil



INDIVIDUAL

DESCRIPTION

You are a group of young people living in a rural area.
Your current feeling is that you are far from the decision-making process, whether in your town, your country or at EU level.
You are motivated to change this and to start a movement of committed young people in rural areas!

EUROPEAN NGO

DESCRIPTION

You are a European association with a long experience in managing European projects under the Erasmus+ programme, OFAJ, CERV... etc. You can be a project coordinator, a partner or even help other organisations with their projects.
Your main priority: young people.
Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.

*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.

YOUTH ORGANISATION

DESCRIPTION

You are a youth organisation based in a small town. You welcome young people, advise them and support them in their personal and professional development. You manage local projects and are interested in having an impact on as many young people as possible.
Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.

*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.

LOCAL AUTHORITY

DESCRIPTION

You are a local authority (town hall, region...) helping local players to implement actions at local, regional and European level. You have a Europe and Internal department in which you monitor Europe's priorities.
The priority of your 2024 action plan is youth. You are therefore paying close attention to the projects submitted to ensure that they meet the youth priority.
You have financial funds to subsidise projects.



LOCAL ORGANISATION

DESCRIPTION

You are a youth organisation based in a small town. You welcome young people, advise them and support them in their personal and professional development. You manage local projects and are interested in having an impact on as many young people as possible.
Your status: Non-governmental association organised around shared governance governed by the social economy.

*Social economy: structures that seek to reconcile economic objectives with social and environmental objectives, emphasising democratic participation, solidarity and the fair distribution of benefits.

EUROPEAN AGENCY

DESCRIPTION

You are a European Agency that can support project leaders before, during and after their project. You can also propose European programmes that fund projects to a specific set of conditions...

APPENDIX 3 - SEscape game - BOX 1 (1)

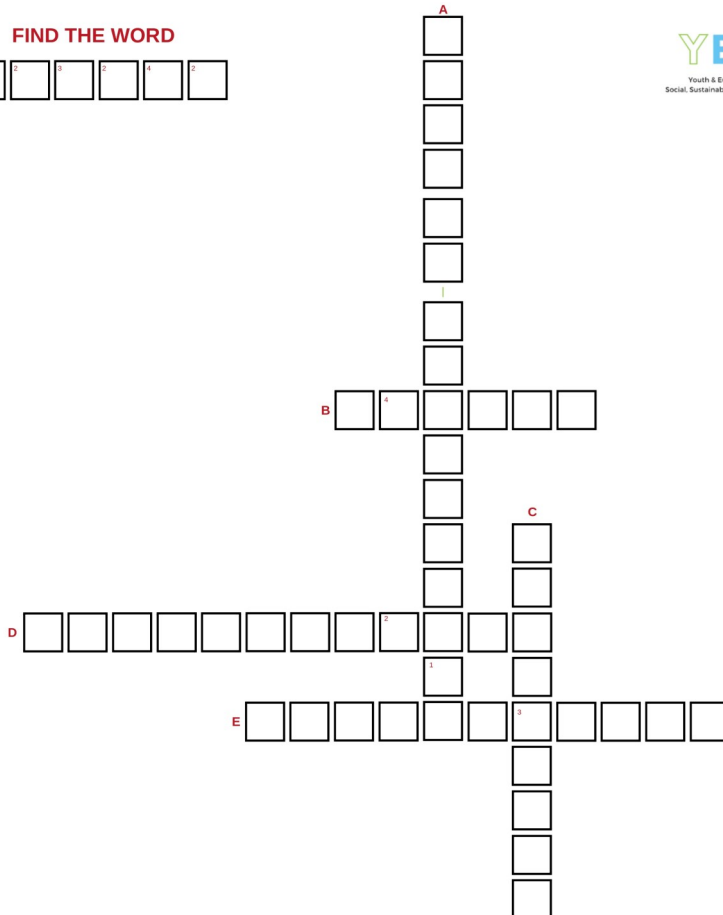


Box 1:

To help the participants, it is possible to add some contents about social economy.

FIND THE WORD

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|---|---|



Horizontal

Vertical

B. Offer life and non-life insurance services, along with social security and small social services. Instead of focusing on profits or returns on capital, their main goal is to meet shared needs.

D. An entity dedicated to a cause, not driven by profit, but by mission to serve society.

E. Group of people working together independently, with a shared purpose of achieving common economic, social and cultural goals.

A. Organization that applies commercial strategies to maximize improvements in financial, social and environmental well-being

C. Non-profit organization that helps the community by supporting charitable activities for the common goods.



1 flask with this paper —>

PLACE

APPENDIX 3 - SEscape game - BOX 2 (2)



Box 2:

Join Us in Building a Democratic Future! Are you ready to embark on a journey of discovery, learning, and empowerment? Join Erasmus+ Youth and be part of a vibrant community of young leaders shaping the future of Europe and beyond. Together, let's champion democracy, diversity, and dialogue for a better tomorrow.

For more information and how to get involved, visit our website: www.erasmusplusyouth.eu

WIPSEE

EMPOWERING YOUTH THROUGH ERASMUS+

Building Tomorrow's Leaders Today

WHAT IS ERASMUS+ YOUTH?

Erasmus+ Youth is a flagship program of the European Union aimed at fostering youth participation, inclusion, and empowerment. Through a range of activities, Erasmus+ Youth promotes European values such as democracy, active citizenship, and intercultural understanding among young people.

OBJECTIVES OF ERASMUS+ YOUTH:

- Promoting Democratic Participation: Erasmus+ Youth encourages young people to actively engage in democratic processes, decision-making, and civic life. By providing opportunities for participation in youth forums, debates, and projects, the program empowers youth to become informed and active citizens.
- Fostering Intercultural Dialogue: Through exchange programs, training courses, and partnerships, Erasmus+ Youth facilitates meaningful intercultural dialogue among young people from diverse backgrounds. By promoting understanding, respect, and tolerance, the program contributes to building a more inclusive and cohesive society.
- Enhancing Social Inclusion: Erasmus+ Youth aims to reach out to marginalized and disadvantaged young people, providing them with opportunities for personal and professional development. By addressing barriers to participation and promoting equal access, the program works towards a more equitable society for all.

BENEFITS OF ERASMUS+ YOUTH

- Personal Growth: Erasmus+ Youth offers young people the chance to develop new skills, gain valuable experiences, and broaden their horizons. Whether through volunteering, training, or international exchanges, participants grow personally and professionally.
- International Networking: By connecting with peers from different countries and cultures, participants build international networks and forge lasting friendships. These connections open up opportunities for collaboration, learning, and future cooperation.
- Empowerment: Through active involvement in projects and activities, young people gain confidence, leadership skills, and a sense of agency. Erasmus+ Youth empowers participants to make a positive impact in their communities and beyond.

Unlocking Youth Potential: Erasmus+, Social Entrepreneurship, and Sustainable Development Goals

In this document, we'll explore how Erasmus+ programs integrate these crucial elements to equip young people with the skills, knowledge, and mindset to tackle global challenges and create positive change in their communities.

Erasmus+ is more than just an exchange program; it's a platform for personal and professional growth, fostering youth leadership, and promoting active citizenship. Through a variety of activities such as training courses, youth exchanges, and volunteering projects, Erasmus+ empowers young people to develop critical skills, expand their horizons, and become agents of positive social change.

Social entrepreneurship lies at the heart of sustainable development, offering innovative solutions to address pressing social and environmental issues. By harnessing the power of entrepreneurship for social good, young people can contribute to achieving the United Nations' Sustainable Development Goals (SDGs), a universal call to action to end poverty, protect the planet, and ensure prosperity for all.

Erasmus+ programs incorporate the concept of social utility by providing training and support to young people interested in launching social enterprises or projects with a positive impact. By emphasizing the social utility of their ventures, young entrepreneurs can attract investment, mobilize resources, and scale their initiatives for greater impact.

- Foster Entrepreneurial Mindset:** Erasmus+ programs aim to instill an entrepreneurial mindset among young people, equipping them with the skills, knowledge, and attitudes needed to identify opportunities, take initiative, and drive positive change.
- Promote Social Innovation:** By encouraging innovation and creativity, Erasmus+ empowers young people to develop innovative solutions to social and environmental challenges, contributing to the achievement of the SDGs.
- Build Collaborative Networks:** Erasmus+ facilitates networking and collaboration among young entrepreneurs, enabling them to connect with like-minded peers, mentors, and experts who can support their ventures and amplify their impact.
- Cultivate Responsible Leadership:** Through experiential learning and intercultural exchange, Erasmus+ fosters responsible leadership among young people, promoting ethical decision-making, social responsibility, and sustainable business practices.

In conclusion, Erasmus+ programs play a pivotal role in empowering young people to become social entrepreneurs and change-makers committed to advancing sustainable development and creating a better world for all. By embracing the principles of social utility, youth training initiatives can harness the transformative power of entrepreneurship to address global challenges and build a more inclusive, equitable, and sustainable future.

Commission européenne

THE STORY OF DiscoverEU OR HOW YOUR IDEA CAN ALSO TRANSFORM EUROPE!

A pan-European project today, DiscoverEU had a modest beginning, born of the ambitious dream of two young Europeans. Thanks to their dedication and the commitment of the EU, their idea has grown into an exciting initiative that is now offering travel opportunities to young Europeans! DiscoverEU proves that with the support of the EU, your boldest ideas can become reality.

HOW IT ALL BEGAN

In 2014, two German students, Vincent-Immanuel Herr and Martin Speer, decided to cross Europe, a journey that would change their lives. Travelling through 14 countries, they discovered their European identity while making new friends and exploring Europe's cultural diversity. During a dinner in Vienna, the two travel companions asked themselves the question: what would happen if all young Europeans could have the same experience?

REALISATION OF THE PROJECT

The idea quickly attracted the attention of European leaders. It was taken up by the European Parliament, which supported it through a preparatory action. The European Parliament then invited the European Commission to launch it and, in June 2018, the first 15,000 young Europeans were selected to travel. In the first two years, 350,000 people applied for a DiscoverEU travel pass during 4 calls for applications. In all, 70,000 18-year-olds have been given the opportunity to explore Europe thanks to this initiative.

THE INITIATIVE TODAY

In 2021, the proposal to integrate DiscoverEU into the Erasmus+ programme was adopted as part of the EU's "Investing in people" theme. As a result, thousands more young people across Europe will be able to continue benefiting from DiscoverEU in the years to come. They will also be able to discover new learning opportunities under Erasmus+!

YOU CAN DO IT TOO!

Everyone can play a part in shaping the future of Europe. How can you turn your idea into a European initiative?

- Align your idea with current youth priorities by taking inspiration from the European Youth Goals!
- Take part in the EU Dialogue on Youth or organise a Youth Participation Activity under Erasmus+ to make your voice heard.
- Be creative! How would you like to take part in an Erasmus+ Youth Exchange, join the European 603id2rity Corps or organise a 603id2rity Project?
- Share your ideas by taking part in the Conference on the Future of Europe

Trust Herr and Speer: with ambition and dedication, even the most modest ideas can become reality. And you could even change lives!

#DiscoverEU

[@EuropeanYouthEU](https://twitter.com/EuropeanYouthEU)
[EuropeanYouthEU](https://facebook.com/EuropeanYouthEU)
[@European_Youth_EU](https://instagram.com/European_Youth_EU)
europa.eu/youth/discovereu_fr



1 flask with this paper —>

THE CONTENTS

APPENDIX 3 - SEscape game - BOX 3 (3)



Box 2:

Find the hidden word...

And answer the question behind the images: How many towns are there in the Landes?



1 flask with this paper →

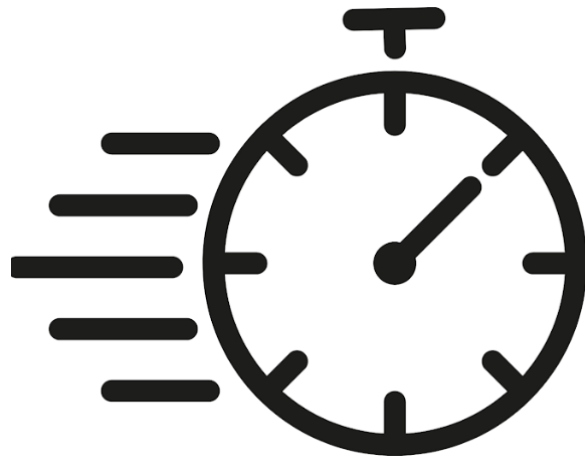
OF THE FLASKS

APPENDIX 3 - SEscape game - BOX 4 (4)



Box 4

Find the word behind those images to find the final code.



1 flask with this paper →



APPENDIX 3 - SEscape game - Solutions (5)



Box n°1

They will find the first flask labelled "Place" and a cross word. Participants have to find 5 words in the crossword to find the final one :

- Offer life and non-life insurance services, along with social security and small social services. Instead of focusing on profits or returns on capital, their main goal is to meet shared needs = **MUTUAL**
- An entity dedicated to a cause, not driven by profit, but by mission to serve society = **ORGANIZATION**
- Group of people working together independently, with a shared purpose of achieving common economic, social and cultural goals = **COOPERATIVE**
- Organization that applies commercial strategies to maximize improvements in financial, social and environmental well-being = **SOCIAL ENTERPRISE**
- Non-profit organization that helps the community by supporting charitable activities for the common goods = **FONDATION**

They will have to replace the letters corresponding to the right number in the boxes of the words to find.

The words is : **S(1)T(2)A(3)T(2)U(4)T(2) → STATUT**

They have to use the numbers : **123242** to unlock the next box.

Box n°2

Participants will open the box and discover brochures on different themes and a second flask marked "the contents". They will have to read the leaflets carefully, as there are words with strange numbers hidden inside.

Voici les mots à trouver dans les brochures :

- d5mocr2ty
- 6o3id2rity
- soci43 uti3ity

They have to find the missing letters and put them in the right order to form the word: **VALUE**, only the letter "V" is missing (they have to find it alone).

Why values ? Because "**democracy**", "**solidarity**" and "**social utility**" are the values of the Social economy.

Once they have found the word, they will head for the facilitator... who will give them an ultraviolet lamp. In the box, there is a code (4 numbers : 1358) written but hidden, the ultraviolet lamp must be used to find it.

With the code, they can open the third box.

Box n°3

Inside the box, there will be images representing different areas (local events, local festivals, daily life, regional products, maps, etc.) and a third flask marked "of the flasks". The letters on the images, in the right order, will form the word **TERRITORY**. The participants should realise that behind the images there are also words, and that these words will form the following question: How many towns are there in the Landes (a department in France)?

The answer can be found directly on the images because 3 numbers are hidden: **3-2-7**.

They will have to put the numbers in this order to unlock the padlock in the last box.

Box n°4

In the last box, participants will find :

- A diary
- The target photo
- A watch
- Forest photos
- Rugby shirt number 17

They will have to find the word behind these items, which is: **SDG**. (1947)

This will unlock the last lock, in which they will find the very last flask with the very last sticker "in water".

Participants will have to collect the flasks with the stickers that form the phrase "Place the contents of the flasks in water". A container filled with water and pepper will be placed in such a way that participants cannot see it at first glance. They will have to pour the contents of the vials (washing-up liquid) into the container.

A reaction will occur: the pepper will spread over the edge of the container when it comes into contact with the washing-up liquid. Participants will discover a QR code at the bottom of the container.

They will have to scan it: a video will start in which the Mayor of the Village speaks to them. "*Dear citizens! Congratulations! Throughout this experience, you have had the opportunity to discover the many facets and countless possibilities offered by the social economy. You've realised that the revitalisation of our community lies not only in big business or government projects, but also in the strength of collective commitment, in solidarity and in the will to do things together.*

I'm filled with hope as I look to the future. So I encourage you to keep up the momentum, to turn your ideas into reality, to transform this deserted city into a thriving place to live and do business.

I'm totally counting on you! "

APPENDIX 4 - SDGs Social Entrepreneurship mapping

(1)



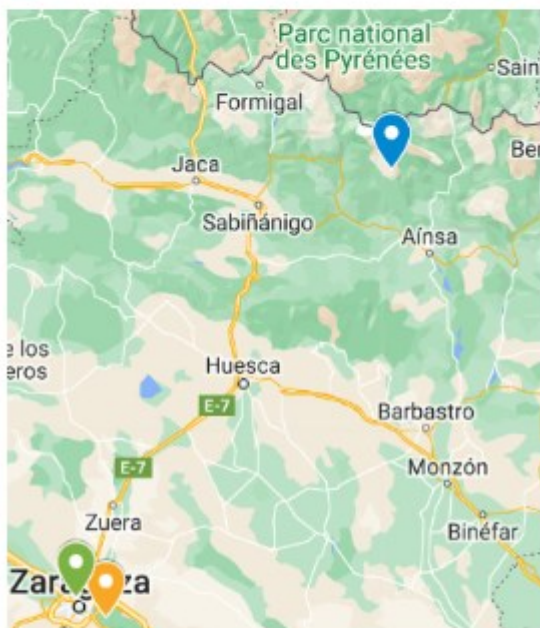
Organisation of the game:



The dynamic consists of locating various experiences of good practices on the map and specifying the SDGs that are met in the defined places. Experiences must be accurately described and the reason for which a certain SDG is attributed to them must be reasoned.

See example map:

<https://www.google.com/maps/d/edit?mid=1G0k1jzrfXD3-IDuULXJrJfvlLMOwo74&usp=sharing>



1. 20-minutes set-up about SDGs and introduction to the game.

The facilitator makes a general presentation of the 17 SDGs of the 2030 Agenda and Social Entrepreneurship and explains this game.

APPENDIX 4 - SDGs Social Entrepreneurship mapping (2)



The facilitator introduces the game by presenting it and its objectives.

The players are organised in groups placed around a table.

The groups decide the area to be mapped.

Each group receives the 17 SDG cards and places them in a straight line and the post-it notes.

2. 25 minutes for a brainstorming.

To share experiences of good practices, entrepreneurs, companies, institutions, or individuals within the group.

Participants can share experiences they already know. They can use the search engine on their mobile phones for help. Participants can be asked to collect information a few days before carrying out the dynamic.

Tasks:

Write down all this data on their notebooks in lists.

Assign a post-it to every entity and note down on it the name and what does it do or its good practice, place, and website.

Place every post-it below the SDG card that represents it.

3. 15 minutes for sharing the information selected to put on google maps.

4. 20 minutes to create a map on google maps. (It can be made by groups individually or collectively). If the group can be self-driving the facilitator has to allow them to work like this if not the facilitator has to help them to build the map.

<https://support.google.com/mymaps/answer/3024454?hl=es&co=GENIE.Platform%3DDesktop>

5. 30 minutes to place the locations of the chosen entities on Google maps. Those that allow time, the rest are saved for later actions with the task of investigating and collecting more.

6. 5 minutes of closing.

Time to show the results and solve any doubts about the topic.

APPENDIX 5 - SDGs in Action for Climate (1)



Question cards—template

What is the objective of SDG 7?

- A) Make green energy mandatory.
- B) Guarantee access to a cheap and clean energy for all.
- C) Peace, justice, and strong institutions.



What is a target of SDG 14?

- A) To promote the rule of law and guarantee equal access to justice.
- B) Prevent and significantly reduce marine pollution of all kinds.
- C) Eradicate extreme poverty.

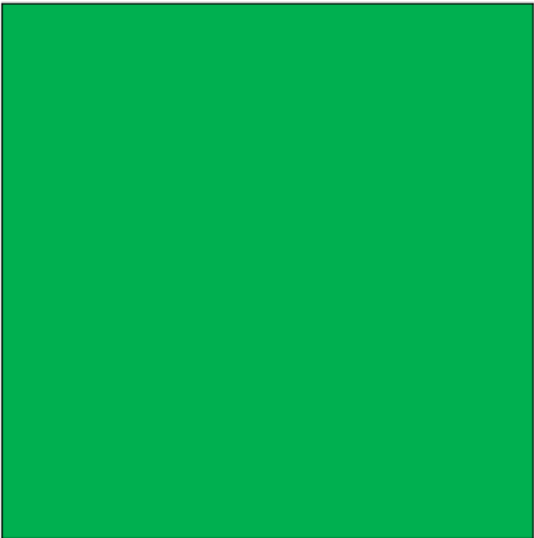
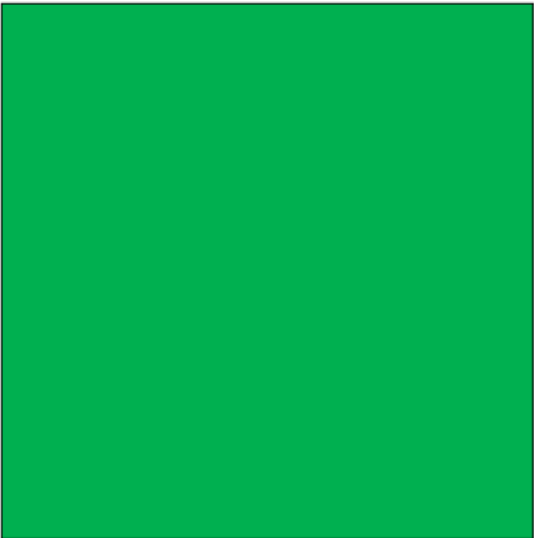
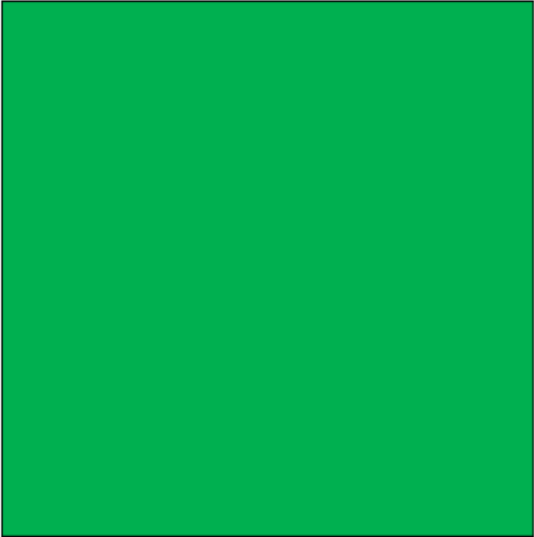
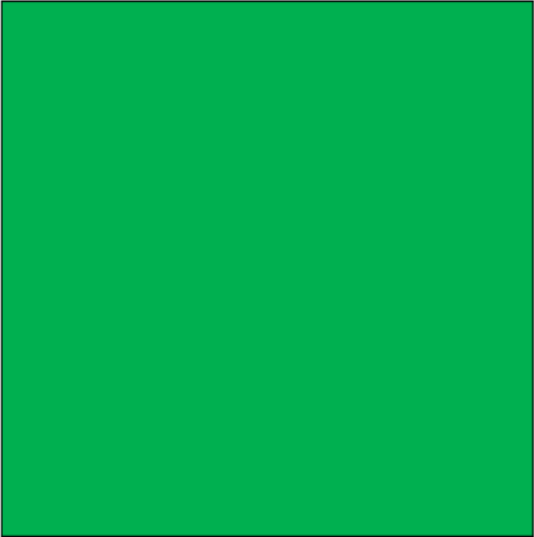
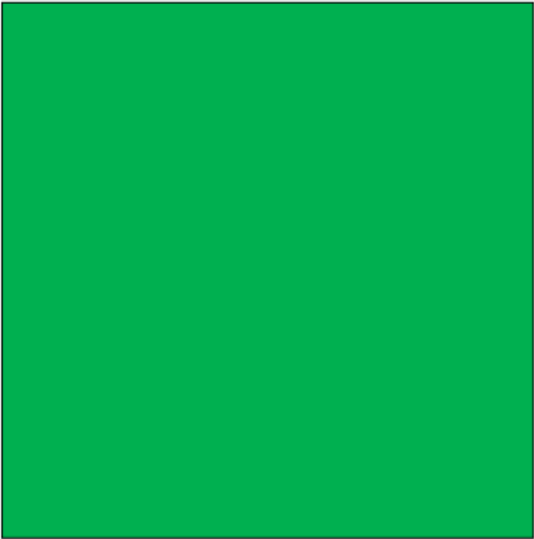
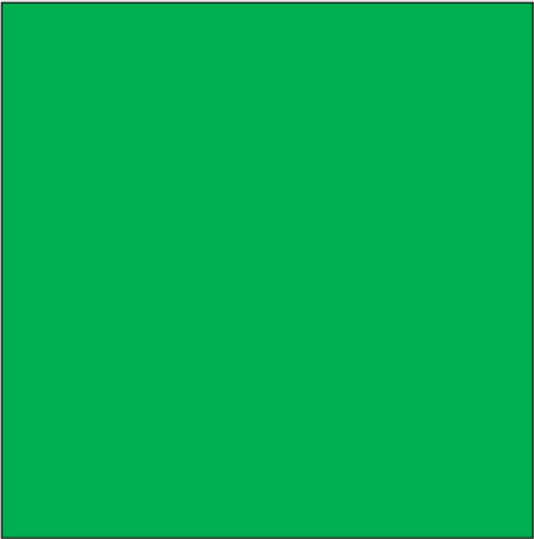


A sustainable City or Community....

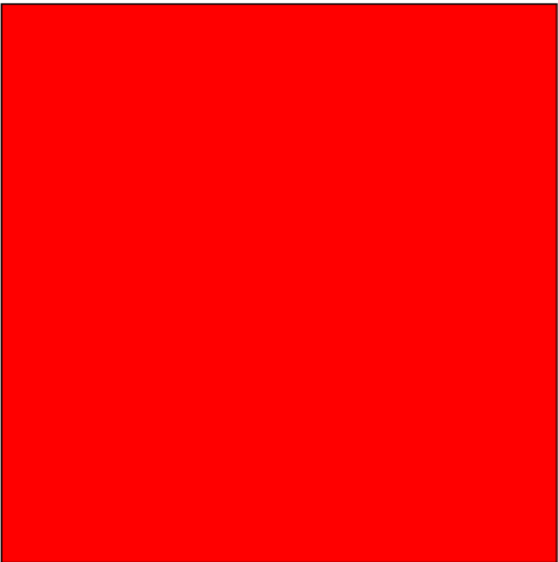
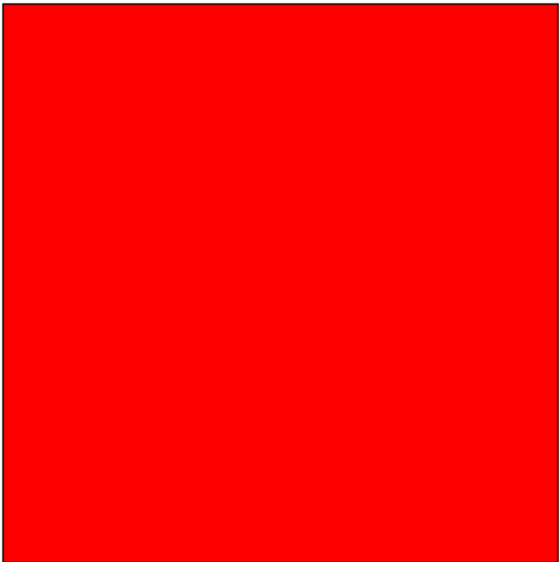
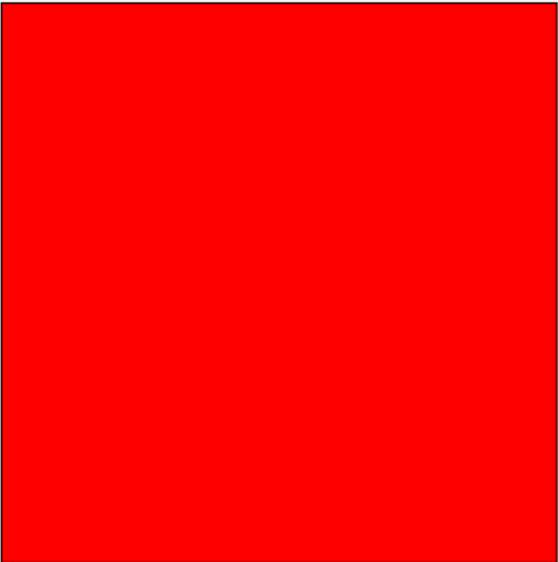
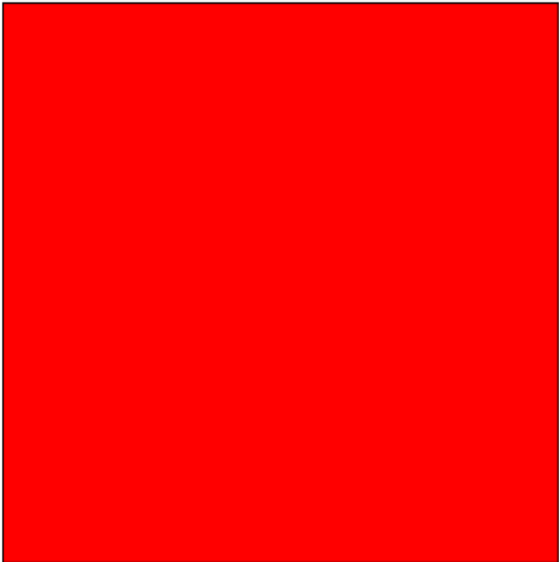
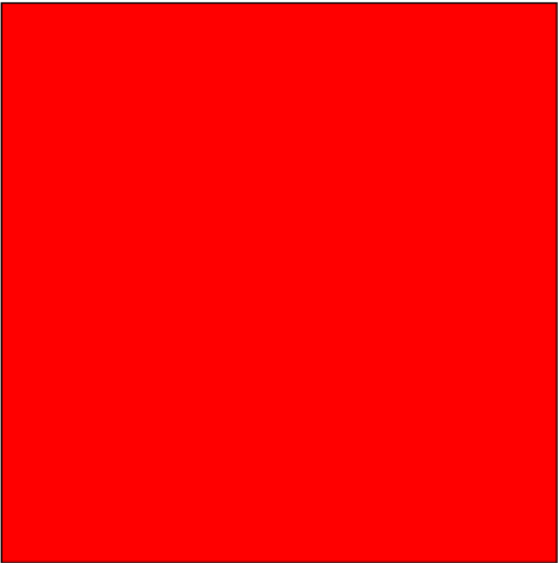
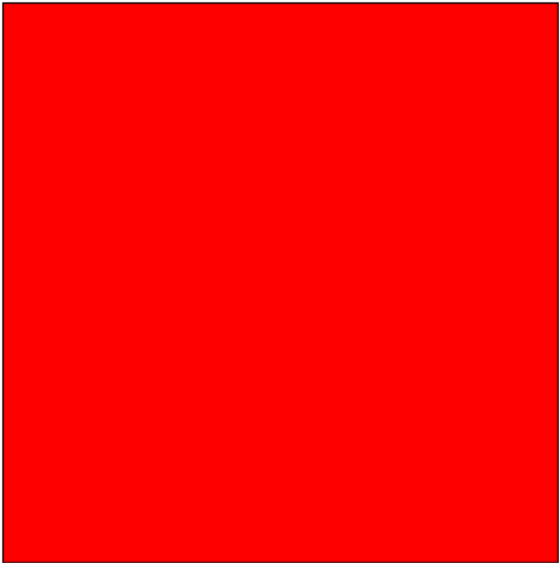
- A) Adopt laws and political processes that support sustainability.
- B) It is isolated from those who are not.
- C) Recycling takes precedence above all else.



APPENDIX 5 - SDGs in Action for Climate (2)



APPENDIX 5 - SDGs in Action for Climate (3)



APPENDIX 6 - Critical Design Thinking and Co-design methodology



ROCK, PAPER, SCISSORS TOURNAIMENT

Learning goals
This game learning creates an engaging atmosphere where everyone is a winner.

Why it fits

1. Create an atmosphere of fun and excitement.
2. The content is relevant and the game is easy to understand.
3. There are three possible outcomes for each round, which makes it easy to understand the rules.
4. The game is easy to play and requires no special equipment.
5. The game is easy to play and requires no special equipment.
6. The game is easy to play and requires no special equipment.
7. The game is easy to play and requires no special equipment.

Notes

Ninja

LEARN

Learning goals
This system requires quick thinking and body control and is also fun.

Why it fits

1. The system is easy to use and requires no special equipment.
2. The system is easy to use and requires no special equipment.
3. The system is easy to use and requires no special equipment.
4. The system is easy to use and requires no special equipment.
5. The system is easy to use and requires no special equipment.
6. The system is easy to use and requires no special equipment.
7. The system is easy to use and requires no special equipment.

Notes

Spaghetti Marshmallow Challenge

Material needed: 1 spaghetti pack, 1 Marshmallow pack, 1 paper tape roll, 1 kitchen twine roll, 1 pair of scissors

MARSHMALLOW CHALLENGE

Learning goals
This set-up is about critical collaboration, thinking with your hands, talking, testing and learning.

Why it fits

1. The challenge is a fun and engaging activity that requires critical thinking and collaboration.
2. The challenge is a fun and engaging activity that requires critical thinking and collaboration.
3. The challenge is a fun and engaging activity that requires critical thinking and collaboration.
4. The challenge is a fun and engaging activity that requires critical thinking and collaboration.
5. The challenge is a fun and engaging activity that requires critical thinking and collaboration.
6. The challenge is a fun and engaging activity that requires critical thinking and collaboration.
7. The challenge is a fun and engaging activity that requires critical thinking and collaboration.

Notes



Youth & Europe :
Social, Sustainability, Strategy

Website : <https://yessserasmus.eu/>

Instagram : [yesss_sdgs](https://www.instagram.com/yesss_sdgs)

Facebook : [YESSS Project SDGs and Social Economy](https://www.facebook.com/YESSS-Project-SDGs-and-Social-Economy)

