GIOCO DI MEMORIA SUGLI Obiettivi di Sviluppo Sostenibile

Questo gioco aumenta la consapevolezza sugli obiettivi di sviluppo sostenibile e ispira l'azione locale attraverso una gamification coinvolgente e formativa.

INFORMAZIONI

UTILE PER
Volontari e operatori delle organizzazioni

TIPO DI STRUMENTO
Gioco

DURATA
20 minuti

PRINCIPALI CAMPI D'AZIONE
Promozione delle Idee
Consapevolezza sugli SDGs

SDG CORRELATI
Tutti i 17 SDG sono rilevanti per questa attività

DESCRIZIONE

L'SDGs Memory Game è stato creato dall'UCLG (United Cities and Local Governments) e lanciato come strumento per sensibilizzare l'opinione pubblica sugli Obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite e sulla loro attuazione a livello locale, nonché per ispirare l'azione locale e familiarizzare i partecipanti con i 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile.

Elementi importanti del gioco
• Il gioco consente scambi e conversazioni tra cittadini, professionisti e decisori politici.
• Ogni carta mostra un'immagine di una *soluzione locale* a una *sfida globale*, promuovendo la condivisione della conoscenza e l'apprendimento.
• Le pratiche incluse nel gioco possono ispirare ulteriori idee su come localizzare gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile nella comunità locale o nella regione di un giocatore.
• Il gioco arricchisce la conoscenza locale, regionale e globale attraverso pratiche e soluzioni condivise.

Come si gioca
Il gioco di memoria SGDs funziona come il noto gioco di memoria, ma utilizza carte e contenuti a tema SDG:
Mescolate le carte e disponetele coperte su un tavolo; i giocatori, a turno, girano due carte; se le carte corrispondono, il giocatore le tiene e gioca un altro turno; se non corrispondono, le carte vengono girate di nuovo e il turno passa al giocatore successivo; il gioco continua finché tutte le carte non sono abbinate; il giocatore con il maggior numero di coppie vince.

RISORSE ONLINE

https://learning.uclg.org/lg_methodologies/sdgs-memory-game

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project number: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000033711