



Sustainable Development Geek è un gioco che vuole far discutere su temi seri in maniera divertente. Si basa sulla convinzione che più chela risposta «giusta», per promuovere lo sviluppo sia necessario porre domande, discutere e mettere alla prova le proprie idee.

Sustainable Development Geek si ispira ai 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile (Sustainable Development Goals, SDGs) elaborati dalle Nazioni Unite per l'Agenda 2030 per uno sviluppo sostenibile, entrata in vigore ufficialmente il 1° gennaio 2016. Gli SDGs sono rivolti a tutti i Paesi del mondo e mirano a eliminare la povertà, lottare contro le disuguaglianze e affrontare i cambiamenti climatici entro il 2030.

Con questo gioco speriamo di mettere in discussione idee e preconcetti, suscitare un dibattito vivace e aprire nuove prospettive. Buon divertimento!

Diffondere Geek e collaborare al gioco

Saremo lieti di ricevere feedback, osservazioni e suggerimenti utili per un ulteriore sviluppo del gioco. Copie e altre risorse supplementari (versioni PDF), un elenco riferimenti e gli occhiali Geek personalizzati si possono ordinare su www.eda.admin.ch/sdgeek.



INIZIO DEL GIOCO

Ci sono molti modi per giocare a **Sustainable Development Geek**, alcuni sono descritti in questo manuale, ma altri spunti si trovano online (www.eda.admin.ch/sdgeek).

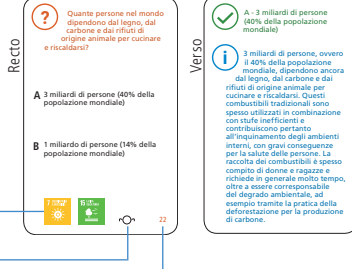
Il gioco contiene...

Carte domanda (106)

L'SDG (o gli SDGs) a cui la domanda si riferisce.

Livelli

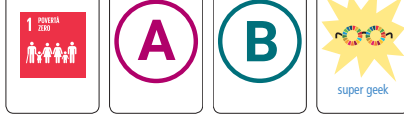
- geek principiante
- geek avanzato
- geek esperto



Usare questo **numero** per annotare le domande che si desiderano riutilizzare in seguito (p. es. a scopi educativi, di facilitazione ecc.), o per cercare la fonte originale dell'informazione nell'elenco dei riferimenti presente sul sito www.eda.admin.ch/sdgeek.

Carte gioco

- Carte SDG (17)
- Carte A e B (2)
- Carta Super Geek (1)



IL GRANDE DIBATTITO

Per tutti coloro che pensano che il miglior modo per affrontare un problema sia parlarne. **5-10 giocatori, 30-60 minuti**

Materiale

- Carte domanda
- Carte A e B
- Carte SDG
- Carta e penna per registrare i punti (possono essere sostituite da altre cose)
- Timer (impostato a 30 secondi)

Collocazione dei giocatori

I giocatori siedono in cerchio.

Uno dei giocatori assume la funzione di «banchiere» (registra i punti), un altro si occupa di controllare il tempo tenendone traccia e un terzo è il lettore (legge le domande scegliendo una carta dal mazzo delle carte domanda). Anche questi tre giocatori partecipano attivamente al gioco.

Prendere le due carte A e B e le carte SDG necessarie affinché il numero delle carte sia pari al numero dei giocatori. Per esempio, se i giocatori sono cinque prendere le due carte A e B e tre carte SDG per un totale di cinque carte. Collocare le carte, coperte, in mezzo al cerchio dei giocatori e mescolarle.

Come si gioca

Ogni partita si compone di vari turni; vince chi per primo totalizza 17 punti. (Oppure, naturalmente, si può continuare a giocare fino a che non si sono esaurite le carte, il tempo o la pazienza.)

Ogni turno comincia con i giocatori che raccolgono ognuno una carta e la girano collocandola poi davanti a sé in modo che gli altri la vedano. Le persone che hanno preso le carte A e B assumeranno la funzione di «difensori» e difenderanno, appunto, le loro rispettive risposte, A o B (vedere carta domanda). Le persone che hanno preso una carta SDG svolgeranno il ruolo di «decisori» e alla fine dovranno «votare» per quella che ritengono essere la risposta corretta.

Il lettore prende la prima carta domanda dal mazzo e legge la domanda e le due risposte possibili (A o B) ai giocatori. Poiché chi legge partecipa al gioco al pari degli altri non può leggere la risposta.

Dopo la lettura, il difensore A ha 30 secondi per sostenere la propria posizione; subito dopo la parola passa al difensore B, sempre per 30 secondi; la persona incaricata interrompe il difensore quando il tempo è scaduto. I difensori possono usare gli argomenti che preferiscono: il loro obiettivo deve essere quello di convincere il maggior numero possibile di decisori.

Una volta ascoltate le argomentazioni, i decisori collocano la propria carta SDG accanto alla risposta che ritengono corretta – A o B.

Ora il lettore può girare la carta domanda e leggere la risposta corretta.

Punteggio

DIFENSORI – Ottengono un punto per ogni carta SDG che sono in grado di «conquistare»; non ottengono punti per il fatto di aver risposto correttamente (ossia di aver difeso la risposta giusta).

DECISORI – Ottengono un punto se scelgono la risposta giusta, zero punti se scelgono la risposta sbagliata.

+ SUPER GEEK

La carta Super Geek aggiunge un elemento di sorpresa.

Per introdurre questa variante, sostituire una delle carte messe a disposizione all'inizio del gioco con la carta Super Geek posandola coperta sul tavolo. Tutti i giocatori scelgono le loro carte e chi prende la carta Super Geek la colloca sul tavolo di fronte a sé, dove resta finché non viene giocata.

Rimettere in gioco la carta sostituita in precedenza con la carta Super Geek e ripetere l'operazione: tutti i giocatori (incluso il Super Geek) prendono una carta dal mazzo collocato in mezzo al cerchio e la mostrano agli altri.

Il Super Geek ha il potere di «scambiare» il proprio ruolo con quello di un altro giocatore, se lo desidera, purché questo giocatore (se è un difensore) non abbia ancora cominciato a presentare la sua argomentazione. Ciò significa che se il Super Geek ha una carta SDG, ma preferisce assumere il ruolo di difensore per la domanda selezionata, può usare la carta Super Geek per prendere il posto del difensore A o B, prima che quest'ultimo abbia cominciato a parlare. Il Super Geek può rubare il posto al difensore B anche dopo che il difensore A ha preso la parola, l'importante è che B non abbia ancora cominciato a esporre i propri argomenti. Il Super Geek può anche usare la carta per cambiare risposta se è già un difensore (A <-> B) o per passare dal ruolo di difensore a quello di decisore (A <-> decisore).

La carta Super Geek passa a questo punto alla persona che è stata costretta a rinunciare al proprio ruolo e può essere di nuovo usata nel turno successivo. (La carta Super Geek può essere giocata una sola volta per turno).

+ RICOMPENSA PER IL DIFENSORE

Se il gruppo di giocatori ha buone conoscenze dell'argomento e/o se si vuole premiare un dibattito di livello particolarmente alto, il calcolo dei punti può essere modificato come illustrato di seguito.

Dopo la discussione tra A e B i decisori in un primo momento collocano la loro carta SDG accanto alla risposta che ritengono meglio argomentata. I difensori ottengono tanti punti quante carte SDG hanno saputo conquistare (un punto per ogni carta).

Poi i decisori collocano la loro carta SDG accanto alla risposta che ritengono corretta e ottengono un punto se hanno scelto la risposta giusta, zero punti se hanno scelto la risposta sbagliata.

+ CONFUTAZIONE

In questa variante i difensori hanno la possibilità di riprendere la parola per confutare brevemente l'avversario. Ciò significa che dopo aver presentato i propri argomenti per circa 30 secondi a testa, A e B hanno ancora 10 secondi per rispondere; comincia il giocatore A seguito da B.

+ CONSULENTI

Questa variante permette a un difensore di utilizzare un altro giocatore come consulente in modo che argomenti al suo posto.

Un difensore può «assumere» il consulente dopo aver ascoltato la domanda, ma prima che inizi il dibattito. Il difensore concorda con il consulente un pagamento: per esempio 2 punti prima del dibattito, oppure la divisione a metà dei punti ottenuti, oppure ancora, 1 punto prima del dibattito e 1 punto se il difensore guadagna minimo 3 punti in quel turno.

I giocatori votano e ricevono punti in base al loro ruolo iniziale. In altri termini: se il difensore A assume un consulente per argomentare al posto suo, tutti i punti guadagnati vanno al difensore A; il consulente mantiene il proprio ruolo come decisore e vota di conseguenza.

RAGGIUNGILI TUTTI



Per persone capaci di assumersi dei rischi e che vogliono cambiare il mondo.
2–4 giocatori, 60 minuti

Materiale

- › Carte domanda
- › Carte SDG
- › Carta e penna per registrare i punti
- › Collocazione dei giocatori
- › Disporre tutte le 17 carte SDG in cerchio davanti ai giocatori.
- › Mescolare il mazzo delle carte domanda e metterlo da parte.

Come si gioca

Il gioco continua fino a quando il gruppo non ha «raggiunto» tutti e 17 gli SDGs. Vince chi ne raggiunge il maggior numero.

Ogni turno di gioco prevede un lettore e una persona che risponde; i ruoli cambiano a ogni turno.

Si comincia con il lettore che legge la prima domanda prendendo una carta dal mazzo. L'interlocutore risponde. Se la risposta non è corretta la carta viene collocata nella pila delle carte «scartate» prima dell'inizio del turno successivo.

A ogni turno di domanda e risposta, se la risposta è corretta la persona può scegliere di continuare a giocare in quel ruolo rispondendo alla domanda successiva o cambiare ruolo. Deve decidere PRIMA che sia letta la domanda, ma le può essere comunicato in anticipo a quale SDG si riferisce la domanda.

Quando decide di smettere di rispondere il giocatore porta con sé tutte le carte domanda a cui ha risposto correttamente. Se risponde in maniera errata a una domanda, però, tutte le carte che ha conquistato fino a quel momento vengono spostate nella pila delle carte «scartate» prima di cominciare un nuovo turno di gioco.

Con le carte che porta con sé la persona che risponde alle domande raggiunge i corrispondenti SDGs (lo segnala collocando la carta domanda accanto alla rispettiva carta SDG). Se la carta domanda conquistata presenta i simboli di due SDGs, il giocatore deve sceglierne uno; la scelta non può essere cambiata in seguito.

Un SDG che è già stato raggiunto, non può esserlo per una seconda volta. La carta domanda corrispondente può essere trattenuta dal giocatore ed essere usata per «acquistare» una domanda in un turno successivo.

All'inizio del proprio turno, il giocatore nel ruolo di chi risponde può decidere di scambiare tre carte domanda alle quali ha già risposto correttamente con la possibilità di rispondere a una domanda relativa a un SDG di sua scelta. Le tre carte domanda sono aggiunte a quelle «scartate» e il lettore, partendo dalla prima carta del mazzo, cerca una carta che contenga una domanda relativa all'SDG desiderato. Il lettore legge la domanda e il gioco continua. A ogni turno si possono acquistare tante carte domanda quante è possibile permettersene.

Alla fine di ogni turno viene registrato il numero di SDGs raggiunti dal giocatore. A questo punto si scambiano, eventualmente, i ruoli e si ricomincia.

Il gioco continua fino a quando non sono stati raggiunti tutti e 17 gli SDGs. Vince il giocatore che ne ha raggiunti il maggior numero.

+ MODIFICA DEL «TASSO DI CAMBIO»

Se si nota che c'è una grande differenza tra le conoscenze dei vari giocatori (ad es. esperti nell'ambito dello sviluppo che giocano con principianti), si può cambiare il «tasso di cambio», ossia il costo di una domanda: ad esempio due carte domanda per i principianti, quattro per gli esperti.

+ SUPER GEEK

Collocare nel cerchio dei giocatori le carte A e B e la carta Super Geek accanto alle carte SDG.

Per ottenere una carta A o B i giocatori devono rispondere correttamente a tre domande in fila. Per ottenere una carta Super Geek i giocatori devono rispondere correttamente a cinque domande in fila. Il giocatore può contrassegnare l'ottenimento di una carta A o B, o di una carta Super Geek, con le carte domanda di propria scelta e tenere le altre carte conquistate per utilizzarle normalmente allo scopo di raggiungere un SDG o di acquistare un'altra domanda.

ASSEMBLEA GENERALE



Dove il consenso porta a un mondo migliore. **10–70 persone, min. 45 minuti** (o durata indeterminata se le persone coinvolte entrano ed escono dal gioco)

Materiale

- › Carte domanda (per piccoli gruppi) o presentazione con computer e proiettore
- › Cioccolatini (o altri premi, circa 15 per giocatore)
- › «Il vaso delle idee sbagliate»: un vaso o un contenitore trasparente
- › Alcuni premi speciali per il turno di discussione
- › Tavolini (se possibile tavolini alti da utilizzare in piedi)
- › 2 bicchieri (di carta vanno benissimo), con scritto sopra A e B.
- › Timer e gong/campanello (opzionale)

Animatori

1 presentatore – che illustra le domande e le risposte

1–6 steward – responsabili dello svolgimento del gioco a livello logistico. Se non si trova nessuno per questo ruolo, suddividere i cioccolatini tra i vari tavoli e contare sulla responsabilità dei giocatori per la distribuzione.

Collocazione dei giocatori

Il presentatore illustra le domande e le risposte al pubblico e può proiettare le domande su uno schermo.

Gli steward sono responsabili dello svolgimento del gioco a livello logistico. Gestiscono i cioccolatini e assistono i partecipanti.

I giocatori siedono ai tavolini (o stanno in piedi intorno a tavolini alti) in piccoli gruppi.

Su ogni tavolino ci sono due bicchieri con le opzioni A e B.

Come si gioca

All'inizio di ogni turno gli steward consegnano un cioccolatino a ogni giocatore. Il presentatore sceglie una domanda e la legge ad alta voce eventualmente proiettandola su uno schermo.

I giocatori intorno a ogni tavolino discutono sulla domanda. L'obiettivo è raggiungere un accordo su una risposta e collocare tutti i cioccolatini nel bicchiere corrispondente: A o B.

Il presentatore decide se fissare o meno un limite di tempo per la discussione. Per segnalare il tempo scaduto può utilizzare un gong o un campanello.

Una volta che tutti i gruppi hanno raggiunto un accordo, il presentatore legge ad alta voce la risposta giusta eventualmente proiettandola su uno schermo. I giocatori che hanno risposto in modo corretto possono tenere i cioccolatini. I giocatori che hanno scelto la risposta sbagliata devono mettere i loro cioccolatini nel vaso delle idee sbagliate (uno steward può assisterli in questa operazione).

+ DISCUSSIONE

Per rendere il gioco più dinamico ogni tanto il presentatore può annunciare un turno di discussione.

Prima di sapere quale sarà la domanda, due volontari vengono scelti per difendere la risposta A o la risposta B. Poi il presentatore legge la domanda, eventualmente proiettandola su uno schermo. Ogni difensore ha 30 secondi per presentare i propri argomenti all'assemblea. Gli altri giocatori votano collocando i loro cioccolatini nel bicchiere corrispondente. Gli steward raccolgono e contano i cioccolatini.

Vince il difensore più votato. In questo turno il presentatore può anche attribuire un premio speciale al volontario che ha ottenuto più voti (e che non deve essere quello che ha sostenuto la risposta corretta).

+ PUNTEGGIO

Non è necessario tenere un punteggio per questo formato del gioco soprattutto se i giocatori sono partecipanti a un evento e vanno e vengono. In una situazione particolarmente strutturata si può fare in modo che i vari tavoli giochino l'uno contro l'altro – un punto per ogni risposta corretta in un turno normale e tre punti se il «delegato» vince il turno di discussione.

FACILITAZIONE



Sustainable Development Geek può essere usato come supporto per meeting facilitati e altri eventi di gruppo.

Riscaldare l'ambiente

All'inizio di un workshop, suddividere i partecipanti in piccoli gruppi di due-quattro persone e incoraggiare i gruppi a raggiungere un accordo su una risposta prima di girare la carta per scoprire qual è quella giusta. I partecipanti devono essere spinti a condividere esperienze, preconcetti o reazioni immediate alla domanda.

Energizzare

Prima della sessione selezionare alcune carte domanda importanti per l'argomento che s'intende trattare (ogni carta è collegata a un SDG o a due SDGs) o scegliere a caso dal mazzo.

Se l'energia nel gruppo cala si può dividere la sala in due zone, A e B, e chiedere ai partecipanti di disporsi su due file, una di fronte all'altra, lungo la linea ideale che divide la stanza.

Leggere la domanda e chiedere ai partecipanti di spostarsi dal lato della risposta che ritengono corretta (A o B). Prima di leggere la risposta giusta si può stimolare la discussione chiedendo a un volontario da ogni lato di difendere la propria posizione.

Rompere il ghiaccio

Sparpagliare le carte nella sala predisposta per una pausa caffè o un aperitivo per spingere i partecipanti all'evento a discutere tra loro sullo sviluppo sostenibile.

Per ulteriori idee su possibili eventi e modelli educativi: www.eda.admin.ch/sdgeek

Editoriale: *Geek principale*: Tehani Pestalozzi* – *Geeks di sviluppo*: Natalie Frei e Jenny Ulrich – *Altri geeks che hanno contribuito*: Geraldine Bollmann, Philippe Brunet, Annalena Flury, Federico Peter, Liliane Schöpfer, Denise Staubli, and Andreas Weber – *Ringraziamo soprattutto*: Andrea Bader (éducation 21), Céline Beaulieu (WWF), Sandra Brühlmann, Lyne Calder, Anne Dray (ETH), Christoph Dütschler, Claude Garcia (ETH), Daniel Gassmann (éducation 21), Andreas Gerber, Selina Haeny, Sophie Hirsig, Angela Jorns, Stefan Lügstenmann, Nicole Merkt, Madis Org (consultant consulente), Nicole Ruder, Martina Schärer, Yvonne Schneider (eduki), Andrea Siclari, Roland Staudenmann, Till Meyer (Spieltrieb), Markus Ulrich (Ulrich Creative Simulations), Zora Urech (Helvetas), Alina Wick (eduki), Zacharias Ziegelhöfer (SECO), e tutti coloro che ci hanno aiutato a testare il gioco in Repubblica Ceca, Germania, Israele, Laos, Mongolia, Sud Sudan, Svizzera e in Uganda.

* Direzione dello sviluppo e della cooperazione, salvo indicazione del contrario.

Questo progetto è stato reso possibile dal generoso supporto della Direzione dello sviluppo e della cooperazione svizzera. Il gioco è disponibile in inglese, francese, tedesco e italiano. Sustainable Development Geek è una pubblicazione della Confederazione Svizzera e non può essere venduto o riprodotto a scopi commerciali. Novembre 2017