

Les mesures du jeu sont les suivantes:

**42 CM X 42 CM.**

Il est recommandé d'imprimer au format **A2, recto et verso.**

A plier selon le schéma de couleurs.

N'oubliez pas que les logos des projets figurent au recto et les instructions au verso.

## Qui sont les partenaires ?

### COORDINATEUR

Italia, TDM 2000 ODV *tdm2000.org*

### PARTENAIRES

ASSOCIATION INTERCULTURA, Francia

<https://www.facebook.com/intercultura22>

COMUNE DI CINISELLO BALSAMO, ITALIA

*comune.cinisellobalsamo.mi.it*

CORBIZ CORPORATE BUSINESS SOLUTIONS, Turchia *cor-biz.com*

INSTITUTE OF ENTREPRENEURSHIP DEVELOPMENT, Grecia *ied.eu*

IUVENTA NEVLADINA ORGANIZACIJA UDRUZENJE, Serbia

*ngoiuventa.org*

MEDIA CREATIVA 2020, Spagna

*mediacreativa.eu*

## QUELLES SONT LES RÈGLES ?

Tous les joueurs commencent au début. Utilisez les pions ou, si un personnage n'existe pas, dessinez votre propre personnage. 17 cases sont disponibles du début à la fin du jeu. En lançant les dés, vous pouvez avancer ou reculer. Le premier cercle correspond aux cartes d'objectifs des ODD. Le deuxième cercle correspond aux cartes « Entrepreneuriat ». Le troisième correspond à des questions ouvertes sur le thème de la durabilité dans les entreprises. Le quatrième contient les cartes du dernier niveau. Elles peuvent être achetées avec les pièces spéciales gagnées à chaque bonne réponse.

À chaque tour, les joueurs doivent prendre une carte du niveau dans lequel ils se trouvent. Si la réponse est correcte, le joueur gagne un jeton.

Dans les deux premiers cercles, vous avez la possibilité de gagner des jetons en répondant correctement. Lorsque vous êtes prêt à passer à un niveau supérieur, vous pouvez utiliser les échelles situées dans des cases spécifiques.

Au troisième niveau, les joueurs doivent répondre en détail aux questions ouvertes. Les autres joueurs voteront pour décider si le joueur a résolu l'affaire correctement et gagnera la partie.

## A propos du projet

Co-funded by the European Union  
Agenzia Italiana per la Gioventù  
REGIONI AUTONOME DE SARDIGNIA  
REGIONI AUTONOME DELLA SARDEGNA

Le projet trouve ses racines en 2018, lorsque TDM 2000 a planifié le partenariat stratégique « La valeur ajoutée de l'entrepreneuriat dans le travail de jeunesse (SEYW) », créé pendant la pandémie. Pendant cette période, nous avons observé combien l'entrepreneuriat social et le travail de jeunesse ont en commun lorsqu'il s'agit de soutenir le développement durable de la communauté et, par conséquent, des individus. Les résultats du projet SEYW et d'autres auteurs et études montrent que l'entrepreneuriat social est considéré comme un moyen de résoudre les problèmes sociaux et un outil important pour soutenir le développement durable.

La pandémie de COVID-19 ayant révélé la vulnérabilité de nos structures économiques et sociales dans le monde entier, il est plus que jamais nécessaire de remodeler les structures actuelles en promouvant un modèle économique plus inclusif et durable grâce à l'introduction d'approches renouvelées, telles que l'éducation à l'entrepreneuriat. Dans le même temps, les organisations travaillant sur le terrain, les jeunes ont besoin de recevoir les bons outils pour travailler avec leurs groupes cibles dans le domaine de l'entrepreneuriat social, pour compléter la responsabilité qu'ils ont envers les communautés dans lesquelles ils travaillent, leurs objectifs et leurs donateurs, et donc pour faire un travail de qualité.

# **THE DIDACTIC MINE YOUTH WORK**