

Oyun boyutları :

42 CM X 42 CM.

A2, ön ve arka formatında yazdırmanız önerilir.

Renk şemasına göre katlanacaktır.

Proje logolarının ön tarafta, talimatların ise arka tarafta olacağını unutmayın.

Ortaklar kimler?

KOORDİNATÖRLER:

ASSOCIATION INTERCULTURA, Fransa

associationintercultura.unblog.fr

COMUNE DI CINISELLO BALSAMO, İtalya

comune.cinisellobalsamo.mi.it

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

INSTITUTE OF ENTREPRENEURSHIP DEVELOPMENT, Yunanistan ied.eu

IUVENTA NEVLADINA ORGANIZACIJA UDRUZENJE, Sırbistan

ngoiuventa.org

MEDIA CREATIVA 2020, İspanya

mediacreativa.eu

KURALLAR NELER?

- Tüm oyuncular baştan başlar.
- Jeton kullanın veya bir karakter yoksa kendinizinkini çizebilirsiniz. Baştan sona 17 kare var.
- Zarı atarak hem ileri hem de geri gidebilirsiniz.
- İlk daire kartlara karşılık gelir"SDG'nin hedefleri". İkinci daire "Girişimcilik" kartlarına karşılık gelir".
- Üçüncüsü ise İş Hayatında Sürdürülebilirlik konusuna ilişkin açık sorulara karşılık geliyor".
- Dördüncüsü son seviyeye ait kartları içerir. Her doğru cevap için kazanılan özel jetonlarla satın alınabilirler.
- Her turda oyuncular bulundukları seviyeden bir kart almalıdır. Cevap doğruysa oyuncu bir jeton kazanır.
- İlk iki turda doğru cevap vererek jeton kazanma şansına sahipsiniz. Seviye atlamaya hazır olduğunuzda belirli kutulardaki merdivenleri kullanabilirsiniz.
- Üçüncü seviyede oyuncular açık uçlu soruları detaylı bir şekilde cevaplamalıdır. Diğer oyuncular, oyuncunun vakayı doğru çözüp çözmediğine ve oyunu kazanıp kazanmadığına karar verecek.

Proje hakkında

Avrupa Birliği tarafından ortak finanse edilmektedir

Agenzia Italiana per la Gioventù

REGIONI AUTÒNOMA DE SARDIGNA

MISIONI AUTONOMA DELLA FARDIGNA

Projenin kökleri, TDM 2000'in pandemi sırasında oluşturulan "Gençlik Çalışmalarında Katma Değerli Girişimcilik (SEYW)" stratejik ortaklığını

planladığı 2018 yılına dayanmaktadır. Bu süre zarfında, toplumun ve dolayısıyla bireylerin sürdürülebilir gelişiminin desteklenmesi konusunda sosyal girişimcilik ile gençlik çalışmalarının ne kadar ortak noktaya sahip olduğunu gözlemledik. SEYW projesinin ve diğer yazarların ve çalışmaların sonuçları, sosyal girişimciliğin sosyal sorunları çözmenin bir yolu ve sürdürülebilir kalkınmayı desteklemede önemli bir araç olarak görüldüğünü göstermektedir.

COVID-19 salgını dünya çapında ekonomik ve sosyal yapılarımızın kırılganlığını ortaya çıkardığından, eğitim girişimciliği gibi yenilenmiş yaklaşımlar getirerek daha kapsayıcı ve sürdürülebilir bir ekonomik modeli teşvik ederek mevcut yapıları yeniden şekillendirmek her zamankinden daha fazla gereklidir. Aynı zamanda alanda çalışan kuruluşlar, gençlerin sosyal girişimcilik alanında hedef kitleleriyle çalışabilmeleri, çalıştıkları topluluklara karşı taşıdıkları sorumluluğu, hedeflerini tamamlayabilmeleri için doğru araçlara sahip olmaları gerekmektedir. ve bağışçılara ve dolayısıyla kaliteli işler yapmaya çalışıyoruz.

THE DIDACTIC MINE YOUTH WORK