

HEIMSMARKMIÐ UM SJÁLFBÆRA ÞRÓUN



**ÁFRAM
HEIMSMARKMIÐIN!**

Að leika og móta framtíðina

www.go-goals.org

Kæru vinir!

Markmið okkar er að auka skilning fólks á því hvaða hlutverki það getur leikið sem ábyrgir heimsborgarar í því að móta framtíð jarðarinnar.

Aðildarríki Sameinuðu þjóðanna hafa samþykkt að hrinda í framkvæmd 17 Heimsmarkmiðum um Sjálfbæra þróun fyrir árið 2030 til þess að byggja betri heim í þágu allra og plánetunnar okkar.

Við þurfum að virkja ungu kynslóðina til þess að vera virkir þátttakendur í því að móta bjartari framtíð. Í þessu skyni höfum við búið til „Áfram Heimsmarkmiðin!“, borðleik fyrir börn frá 9 ára aldri. Hann á að vera í senn skemmtilegur og spennandi og um leið hvetjandi fyrir börnin til að leggja sig fram í þágu Heimsmarkmiðanna.

Hlutverk þitt sem kennara skiptir sköpum! Með hjálp fólks eins og þín, fjölskyldna ykkar, starfssystkina og alls samfélagsins getum við náð Heimsmarkmiðunum. Höfum hugfast að hvert örstutt spor skiptir máli - ef það tekst að virkja milljónir manna um allan heim.

Við vonum að þið og börnin njótið leiksins. Þið getið hlaðið honum niður og farið eftir leiðbeiningunum og reglunum hér að neðan.

Takk fyrir að gera heiminn að betri stað!

Fyrir 5 til 6 leikmenn

Leiktími: 30 til 40 mínútur



HVERNIG Á AÐ LEIKA

Það eru 63 reitir á leikborðinu. Leikmenn færa sig áfram jafnmarga reiti og teningakastið segir til um. Hver leikmaður setur það í sitt á byrjunarreit.

Leikmenn skiptast á að kasta teningnum og hreyfa það áfram í samræmi við þá tölu sem kemur upp þegar teningnum er kastað.

Ef leikmaður lendir í neðsta þrepi stiga, getur hann klifrað þegar í stað upp í efsta þrep hans.

Ef leikmaður lendir efst í vatnsrennilbraut, rennur hann samstundis niður hana.

Ef leikmaður lendir á Heimsmarkmiði (1-17) dregur hann spjald í samræmi við númer þess. Annar leikmaður les spurninguna.

Ef svarið er rétt, má leikmaðurinn kastað teningnum á ný.

Sá/eú sem kemst fyrst/ur á reitinn 2030 vinnur! Ef leikmaðurinn fær hærri tölu en svarar til reitanna sem hann á eftir að 2030, þá færir hann aftur á bak um jafn marga reiti og eru umfram það sem þarf til að fara á 2030.

HVAÐ GETUM VIÐ GERT?

Við getum byrjað á að breyta okkar eigin hátterni. Við getum fylgst með því hverjar eru orsakir og líklegar lausnir á þeim vanda sem heilmurinn stendur frammi fyrir. Það er forsenda þess að stíga lítill en jákvæð skref í daglegu lífi okkar: við getum rætt á uppbyggilegan hátt við fjölskyldu okkar, vini og samfélagið, skipulagt líf okkar sjálfra og hvatt ríkisstjórnina til að hlusta á raddir borgaranna.

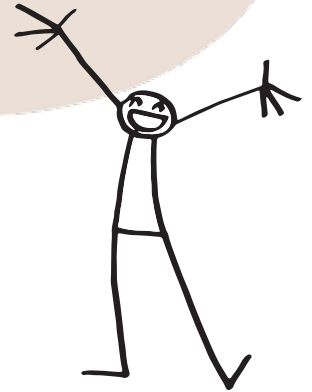


HEIMSMARKMIÐ UM SJÁLFBÆRA ÞRÓUN



HEIMSMARKMIÐIN

eru sautján hnattræn markmið sem hafa að markmiði að binda enda á fátækt, vernda plánetuna og tryggja velmegun fyrir alla.



1.



ENGIN FÁTÆKT

ÚTRÝMA FÁTÆKT Í ALLRI SINNI MYND ALLS STAÐAR

2.



EKKERT HUNGUR

ÚTRÝMA HUNGRI, TRYGGJA FÆÐUÖRYGGI OG BÆTTA NÆRINGU OG STUÐLA AÐ SJÁLFBÆRUM LANDBÚNAÐI

3.



HEILSA OG VELLÍÐAN

STUÐLA AÐ HEILBRIGÐU LÍFERNI OG VELLÍÐAN FRÁ VÖGGU TIL GRAFAR

4.



MENNTUN FYRIR ALLA

TRYGGJA JAFNAN AÐGANG ALLRA AÐ GÓÐRI MENNTUN OG STUÐLA AÐ TÆKIFÆRUM ALLRA TIL NÁMS ALLA ÆVI

5.



JAFNRÉTTI KYNJANNA

JAFNRÉTTI KYNJANNA VERÐI TRYGGT OG VÖLD ALLRA KVENNA OG STÚLKNA EFLD

6.



HREINT VATN OG HREINLÆTISAÐSTAÐA

TRYGGJA AÐGENGI AÐ OG SJÁLFBÆRA NÝTINGU ALLRA Á HREINU VATNI OG SALERNISAÐSTÖÐU

7.



SJÁLFBÆR ORKA

TRYGGJA ÖLLUM AÐGANG AÐ ÖRUGGRI OG SJÁLFBÆRRI ORKU Á VIÐRÁÐANLEGU VERÐI

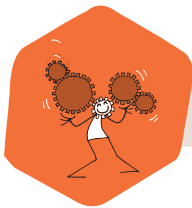
8.



GÓÐ ATVINNA OG HAGVÖXTUR

STUÐLA AÐ VIÐVARANDI SJÁLFBÆRUM HAGVEXTI OG ARÐBÆRUM OG MANNSÆMANDI ATVINNUTÆKIFÆRUM FYRIR ALLA

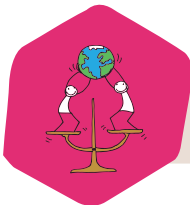
9.



NÝSKÖPUN OG UPPBYGGING

BYGGJA UPP VIÐNÁMSPOLNA INNVIÐI FYRIR ALLA, STUÐLA AÐ SJÁLFBÆRRI IÐNVÆÐINGU OG HLÚA AÐ NÝSKÖPUN

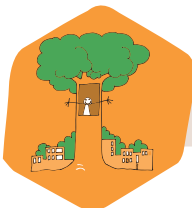
10.



AUKINN JÖFNUÐUR

DRAGA ÚR ÓJÖFNUÐI INNAN OG Á MILLI LANDA

11.



SJÁLFBÆRAR BORGIR OG SAMFÉLÖG

GERA BORGIR OG ÍBÚÐASVÆÐI ÖLLUM MÖNNUM AUÐNOTUÐ, ÖRUGG, VIÐNÁMSPOLIN OG SJÁLFBÆR

12.



ÁBYRG NEYSLA OG FRAMLEIÐSLA

SJÁLFBÆR NEYSLU- OG FRAMLEIÐSLUMYNSTUR VERÐI TRYGGÐ

13.



AÐGERÐIR Í LOFTSLAGSMÁLUM

GRÍPA TIL BRÁÐRA AÐGERÐA GEGN LOFTSLAGSBREYTINGUM OG ÁHRIFUM ÞEIRRA

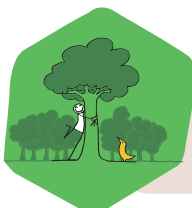
14.



LÍF Í VATNI

VERNDA OG NÝTA HAFIÐ OG AUÐLINDIR ÞESS Á SJÁLFBÆRAN HÁTT Í ÞVÍ SKYNI AÐ STUÐLA AÐ SJÁLFBÆRRI ÞRÓUN

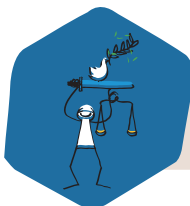
15.



LÍF Á LANDI

VERNDA, ENDURHEIMTA OG STUÐLA AÐ SJÁLFBÆRRI NÝTINGU VISTKERFA Á LANDI, SJÁLFBÆRRI STJÓRNUN SKÓGARAUÐLINDARINNAR, BERJAST GEGN EYÐIMERKURMYNDUN, STÖÐVA JARÐVEGSEYÐINGU OG ENDURHEIMTA LANDGÆÐI OG SPORNA VIÐ HNIGNUN LÍFFRÆÐILEGRAR FJÖLBREYTNÍ

16.



FRÍÐUR OG RÉttlÆTI

STUÐLA AÐ FRÍÐSÆLUM OG SJÁLFBÆRUM SAMFÉLÖGUM FYRIR ALLA MENN, TRYGGJA ÖLLUM JAFNAN AÐGANG AÐ RÉTTARKERFI OG BYGGJA UPP SKILVIRKAR OG ÁBYRGAR STOFNANIR FYRIR ALLA MENN Á ÖLLUM SVIÐUM.

17.

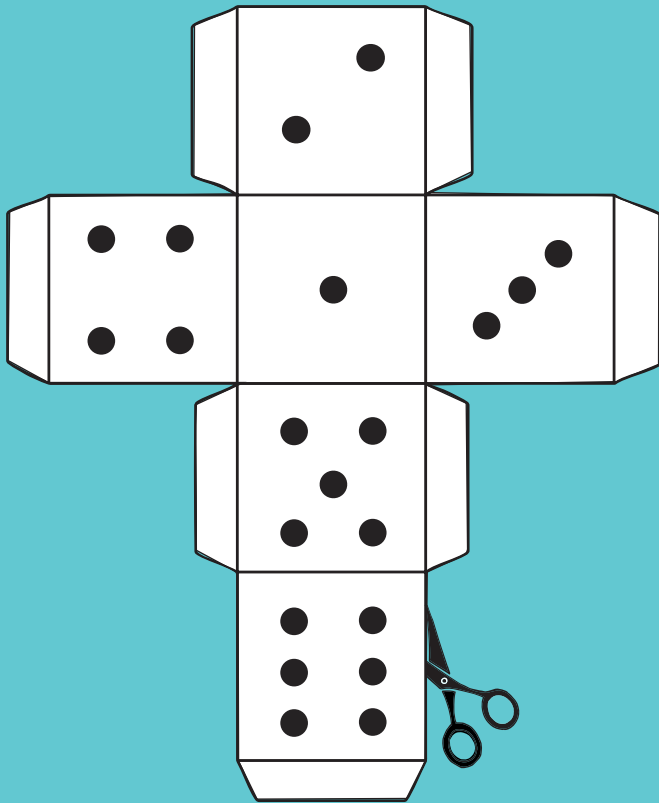


SAMVINNA UM MARKMIÐIN

STYRKJA FRAMKVÆMD OG BLÁSA LÍFI Í ALÞJÓÐLEGT SAMSTARF UM SJÁLFBÆRA ÞRÓUN

GERÐU ÞAÐ SJÁLF(UR)-VERKFÆRAKISTA

TENINGUR



ÞAÐ SEM ÞARF

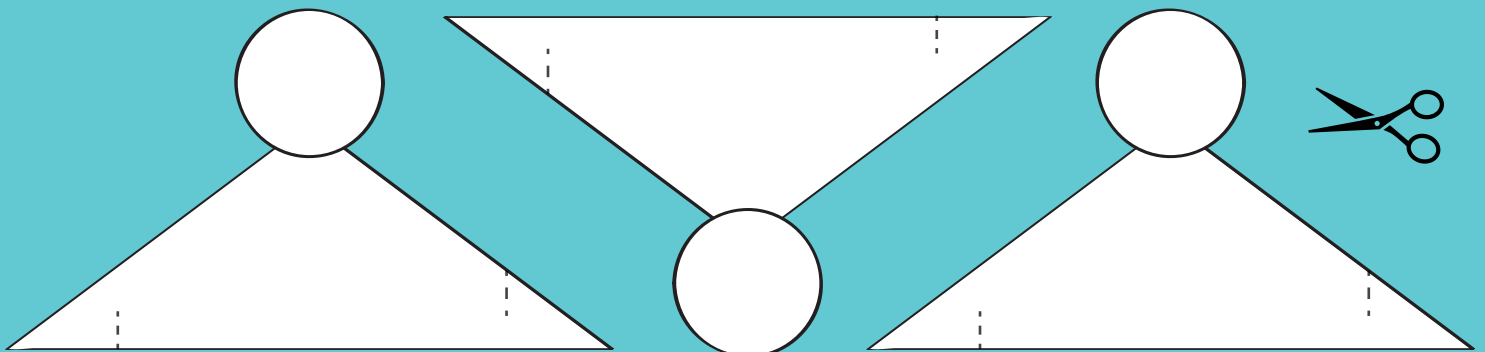
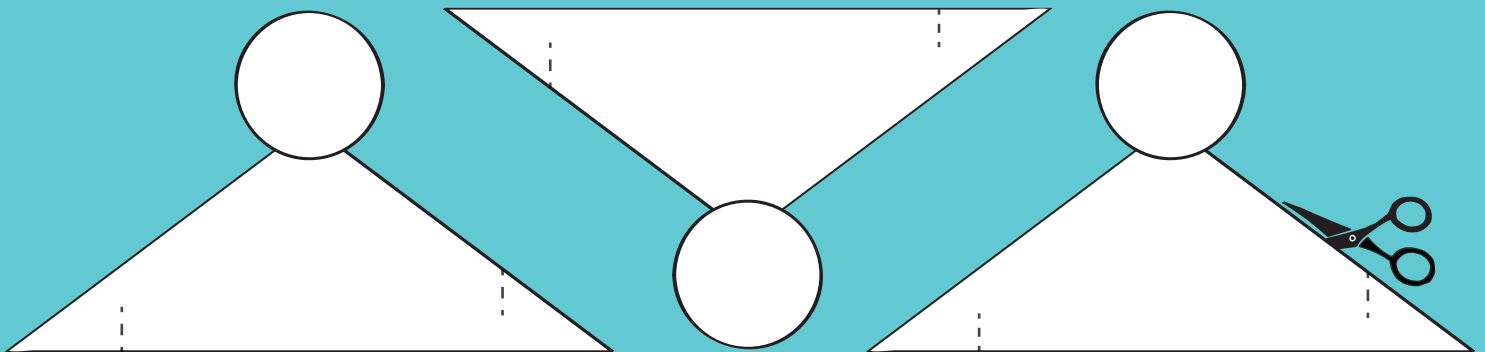
1. Prentari (helst litaprentari) fyrir A4 og A3 blöð
2. Nægilega mörg A4 og A3 blöð
3. Skæri
4. Lím
5. Litapennar, blýantar eða túss



UNDIRBÚNINGUR

1. Klippið út tening og peð
2. Notið sköpunargáfuna við að búa til og lita peðin ykkar
3. Límið saman teninginn og peðin

PEÐ



TAKK FYRIR AÐ LEIKA MEÐ OKKUR!

Verið í sambandi og verið virk með því að :

- Skrá ykkur á vefsíðuna og fá fréttir um leikinn, nýjar spurningar, útgáfur á fleiri tungumálum og fleira.
- Sendið okkur hugmyndir og viðbrögð. Segið okkur frá því hvernig þið notið leikinn, hvað krökkunum finnst og hvernig við gætum bætt leikinn.
- Sendið okkur nýjar spurningar.
- Segið frá leiknum á samfélagsmiðlum (#SDGGame), (deilið og merkið ykkur við að spila borðleikinn. Við hefðum gaman af því að sjá myndir eða myndbönd af ykkur við að leika á samfélagsmiðlum)

Ef þið viljið leggja fram ykkar skerf við að þýða leikinn á ný tungumál eða hafið spurningar um þetta verkefni, hafið vinsamlegast samband í tölvupósti: info@go-goals.org



Upplýsingaskrifstofa Sameinuðu þjóðanna fyrir Vestur-Evrópu (UNRIC) hannaði borðleikinn „Áfram Heimsmarkmiðin (Go Goals)!“ í samvinnu við listamanninn Yacine Ait Kaci (YAK), höfund Elyx. „Áfram Heimsmarkmiðin!“ borðleikinn má hver sem er nota án þess að fá leyfi fyrirfram, að því tilskyldu að hann gangi ekki kaupum og sölum. Ákvæði höfundarréttar gilda um teikningar YAK sem eru hluti af borðleiknum og þær má einungis nota til þess að skreyta Heimsmarkmiðin. Útgefendum ber að geta heimilda.

Allar spurningar og uppástungur ber að senda í tölvupósti til info@go-goals.org.