**GLOBAL CHALLENGES - BRÄDSPELET**

|  |  |
| --- | --- |
| Sustainable development goal: | Syftet med spelet är att lära ut skolbarn om alla 17 hållbarhetsmål, vilket gör att projektet riktar sig mot alla mål. |
| Projekt beskrivning: | Mänskligheten står inför allvarliga globala utmaningar och måste hanteras av alla samhällsaktörer, privatpersoner, företag, och statliga institutioner. Barn och unga är inget undantag och bör inkluderas i lösningen och debatten så tidigt som möjligt. Hur integrerar man då ett sådant moment i skolan så att inlärning sker på både ett informativt och underhållande vis?  Med ovanstående fråga i åtanke har vi utformat ett praktiskt och informativt brädspel som kan användas som ett pedagogsikt verktyg när man undervisar kring de Globala Målen och dess utmaningar.  Vårt spel syftar till att förmedla kunskap och optimism och inte skuld inför de globala utmaningarna. Det är viktigt att barnen känner att de kan påverka framtiden och att detta bidrar till en positiv psykologisk inställning snarare än en skuld som leder till psykisk oro. |
| Projektets medlemmar: | Edvin Landvik, Mathilda Hammarström, Mattias Windahl, Sebastian Benic, Ludvig Övergaard, Patrik Bergfeldt |
| Kontakt: |  |