BEDANKT OM HET MIRTO SDG-SPEL TE DOWNLOADEN!

Bij Mirto werken we elke dag met plezier aan een **inclusieve en duurzame samenleving**. We zijn een maatwerkbedrijf met vestigingen in **Eeklo** en **Drongen**, waar meer dan 300 Mirtolisten hun talenten inzetten voor uiteenlopende klanten en opdrachten.

DE SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

De **duurzame ontwikkelingsdoelen (SDG's) van de Verenigde Naties** zijn voor ons een belangrijke inspiratiebron. Omdat we geloven dat duurzaamheid pas echt leeft als iedereen eraan meewerkt, hebben we het **Go-Goals spel** aangepast tot een versie die je samen met **collega's kan spelen**. De vragen zijn uitdagender gemaakt, zodat ze gesprekken op gang brengen over duurzaamheid, samenwerking en verantwoordelijkheid, ook op de werkvloer. We hopen dat dit spel jullie team helpt om op een leuke manier **na te denken over de impact** van jullie organisatie.

SAMENWERKEN MET MIRTO!

Wil jij met jouw bedrijf ook stappen zetten richting duurzaam en sociaal ondernemen?
We spelen het met plezier voor je klaar!

Contacteer ons klantenambassadeurs,
Luc Bulckaert & Nele De Sutter



WE SPEELDEN HET AL MÉT PLEZIER KLAAR VOOR:

yokuu · helen b · Wondr · DISTRILOG · edgard cooper · vrt mediawijs

VOLG ONS OP:

MIRTO

We spelen alles met plezier voor je klaar.

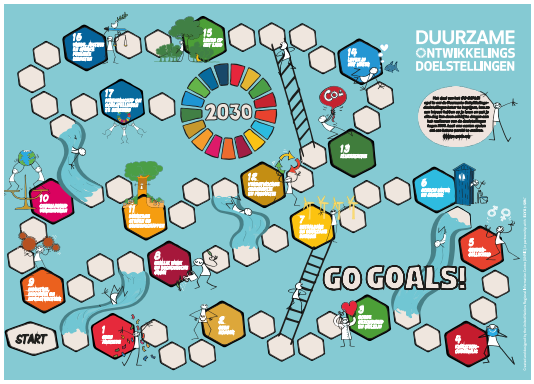
Mirto vzw • 0407.656.257 • KBC bank • iban BE38 4421 5003 4172 • rpr Gent afd. Gent
info@mirto.be • www.mirto.be • Industriepark-Drongen 21, 9031 Gent • +32 9 244 72 50

Hallo,
Welkom op het GO Goals spel!

DOEL VAN HET SPEL

- **Bewustmaking**: Zorgen dat jij goed geïnformeerd bent over de oorzaken en mogelijke oplossingen van de wereldproblemen zoals benoemd door de Verenigde Naties.
- **Actie promoten**: Welke acties kunnen wij, collega's, uitvoeren om een bijdrage te leveren aan deze duurzaamheidsdoelstellingen?

SPELREGELS



Er zijn 63 plaatsen op het bord. Het aantal ogen dat je gooit met de dobbelsteen bepalen het aantal plaatsen dat je vooruit mag gaan.

1. Elke speler plaatst een pion op het vakje '**Start**'.

2. **Spelen maar!**
   Spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen en verplaatsen de pion naargelang het aantal gegooide ogen op de dobbelsteen. (De oudste speler begint, vervolgens spelen we in wijzerzin verder.)
   a. Kom je terecht onderaan een ladder, dan klim je onmiddellijk naar boven.
   b. Kom je terecht aan de top van een glijbaan, dan daal je af tot onderaan de glijbaan.





3. **Tijd voor actie!**
   a. Kom je terecht op een blanco blokje? Dan denk je met de groep na over acties die we als organisatie kunnen treffen om bij te dragen aan de SDG die je het laatst bent gepasseerd. Je noteert deze op het een invulkaartje (Kaartjes met donkere rand)
   b. Kom je terecht op een SDG? Dan trekt de persoon links van je een quizvraag (overeenkomstig met de SDG waarop je staat).
   Antwoord je juist, dan mag je nog een keer gooien met de dobbelsteen.
   Antwoord je fout, dan mag de speler links van jou verder spelen.

EINDE VAN HET SPEL

- De eerste speler die het vakje '2030' bereikt, is de winnaar. Gooi je meer ogen dan nodig om het vakje '2030' te bereiken, dan moet je vooruitgaan tot het vakje '2030' en vervolgens het overgebleven aantal stappen terugkeren op het bord.

- **Ben je klaar met spel? Heb je opmerkingen of verbeterpunten?**
  Laat het ons weten (communicatie@mirto.be)