

SDG-Box



Begleitheft
mit allen Spielbeschreibungen

Impressum:

SDG-Box

Begleitheft mit allen Spielbeschreibungen

Eigentümer, Herausgeber, Verleger:

Umwelt-Bildungs-Zentrum Steiermark - UBZ

A-8010 Graz, Brockmannngasse 53

E-Mail: office@ubz-stmk.at

Web: www.ubz-stmk.at

Redaktion und Spielentwicklung:

Kristina Kainz, BSc MA / DI (FH) Amrei Allmer / Mag.^a Pauline Jöbstl / Dipl.-Päd.ⁱⁿ Mag.^a Martina Krobath, BEd

Layout:

Mag. Michael Krobath

Titelbild: Ulrike Halvax (Illustration)

Bildnachweise: sofern nicht anders angegeben © UBZ Steiermark

Erstellt im Auftrag des Amtes der Steiermärkischen Landesregierung, Abteilung 14 Wasserwirtschaft, Ressourcen und Nachhaltigkeit - Nachhaltigkeitskoordination

© UBZ, Graz 2024



Inhaltsverzeichnis



Vorwort.....	4
Verleih und Nutzung der Materialien	5
SDG-Einstiegssset	6
SDG-Würfel.....	7
SDG-Puzzle	8
SDG-Erzähltheater	9
SDG-Infokarten.....	10
Quiz „6 aus 17“	11
SDG-Kreissspiel – Meine Welt und die 17 Ziele	12
Ratespiel „Welches Ziel bin ich?“	13
1, 2 oder 3?	14
SDG-Wikingerschach / KUBB	15
SDG-Wandzeitung - Auf der Spur nach den 17 Zielen.....	16
SDG-Botschaften „Was kann ich tun?“	17
ANHANG	
Kopiervorlagen	19
Inventarliste	33



Im September 2015 wurde die Agenda 2030 mit den 17 globalen Nachhaltigkeitszielen (Sustainable Development Goals „SDGs“) von allen Mitgliedsstaaten der Vereinten Nationen beschlossen. Ihr Ziel ist es, Frieden und Wohlstand für alle Menschen zu gewährleisten und gleichzeitig die Umwelt und das Klima der Erde zu schützen. Sie umfassen Themen wie Armutsminderung, Gesundheitsversorgung, Bildung und Gerechtigkeit. **Jedes Ziel ist ein Puzzlestück für eine lebenswerte und nachhaltige Zukunft, alle Ziele hängen miteinander zusammen.** An der Umsetzung sollen alle Ebenen mitwirken und **jeder Einzelne** kann seinen Beitrag leisten.

Im Auftrag der Nachhaltigkeitskoordination Land Steiermark / Abteilung 14 ist das Umwelt-Bildungs-Zentrum Steiermark seit dem Schuljahr 2017/2018 damit betraut, die SDGs im Bildungsbereich bekannt zu machen und zu verbreiten. Dazu werden Aktionstage an Schulen sowie Fortbildungen für Multiplikator:innen angeboten und laufend neue Unterrichtsmaterialien gestaltet.

Dieses Begleitheft stellt Methoden vor, wie Lehrkräfte und Multiplikator:innen die Nachhaltigkeitsziele in ihren Unterricht/ihre Projektarbeit integrieren können. Damit wird das Bewusstsein der Schüler:innen für globale Zusammenhänge und Herausforderungen geschärft, ihr kritisches Denken gefördert und sie werden ermutigt, aktiv an der Gestaltung ihrer Zukunft mitzuwirken.

Als Lehrperson können Sie die SDGs heranziehen, um einen allgemeinen Einstieg in das Thema Nachhaltigkeit zu geben oder sie themenspezifisch einsetzen, indem der Fokus auf ein oder mehrere Ziele gelegt wird. Der große Mehrwert: **Die SDGs bieten die Chance, die Zusammenhänge unserer Welt besser zu verstehen und vermitteln so nicht nur Wissen, sondern auch Handlungskompetenz.**

Außerdem eignen sich die Nachhaltigkeitsziele hervorragend, um an eigenen nachhaltigen Projektideen in oder um die Schule zu arbeiten. So kann erforscht werden, was im Bereich Nachhaltigkeit bereits an der Schule getan wird und wo es noch weiteren Handlungsbedarf gibt. Auch das Lernformat FREI DAY bietet dazu viele Ideen. Die vorliegenden Materialien sollen Sie unterstützen und Ihnen als Grundlage zur Beschäftigung mit den Nachhaltigkeitszielen und den damit verbundenen Möglichkeiten dienen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude dabei!

Ihr Umwelt-Bildungs-Zentrum Steiermark und die Nachhaltigkeitskoordination Land Steiermark



Verleih und Nutzung der Materialien



Die Materialien der SDG-Box stehen Ihnen als Downloads sowie als Verleihmaterial im UBZ-Büro zur Verfügung - alle Informationen dazu auf www.ubz.at/sdgbox

Die vorliegenden Materialien sind für die Arbeit mit der ganzen Klasse konzipiert, die einzelnen Spiele und Angebote können aber auch individuell verwendet werden. Die im Klassenzimmer angebotenen Übungen und Spiele mit hohem Aufforderungscharakter sollen die Kinder zum Hinterfragen und Entdecken der SDGs anregen.

Egal, ob Sie mit den Materialien ein ganzes Projekt begleiten oder sich nur ein Spiel herausnehmen, Sie tragen damit dazu bei, dass Ihre Schüler:innen mit wertvollen Inhalten im Sinne der „Bildung für Nachhaltige Entwicklung“ vertraut gemacht und dazu motiviert werden, sich auch zukünftig für die 17 globalen Nachhaltigkeitsziele zu engagieren. Die Materialien sind besonders für die Primar- und Sekundarstufe I aufbereitet. Einzelne Methoden können aber ebenso für alle Altersstufen verwendet werden.

Die Lehrpersonen werden gebeten, mit den Schüler:innen im Vorfeld folgende Regeln für den Umgang mit den Materialien zu besprechen:

- Wir gehen achtsam und wertschätzend mit den Materialien um. Sie gehören nicht uns und noch viele andere Schüler:innen möchten mit ihnen arbeiten.
- Wenn trotzdem etwas kaputt oder verloren geht, sagen wir das gleich, damit für die nächste Gruppe wieder alles repariert und vollständig gemacht werden kann.
- Materialien werden immer gelegt und nicht geworfen.
- Liegen Materialien am Boden auf Teppichen oder Tüchern, gehen wir immer um diese herum.
- Materialien am Boden werden mit den Händen verschoben, nicht mit den Füßen.
- Während der Arbeit mit den Materialien bleibt die Jause in der Schultasche. Getränke und Wassereimer stehen weiter weg, damit die Materialien trocken bleiben.
- Die Materialien werden nicht beschriftet, bemalt, geknickt, gebogen oder sonst irgendwie verändert.



Das SDG-Einstiegssset bietet Impulsbilder und grundlegende Informationen zu den 17 Zielen.

Benötigtes Material

- 50 Impulsbilder
- 17 SDG-Symbole
- 17 SDG-Zieldefinitionen
- 17 Bilder aus dem Erzähltheater

Vorbereitung

Impulsbilder sind eine kreative Methode als Einstieg in ein neues Thema. Sie geben Denkanstöße, um ins Gespräch zu kommen und ermöglichen es, Assoziationen zu äußern und Zusammenhänge herzustellen. Impulsbilder können ebenso Geschichten erzählen und Emotionen erzeugen. Ihr Einsatz im Unterricht ist deshalb sehr vielfältig. An dieser Stelle wird eine mögliche Anwendung vorgestellt.

Durchführung

Die Impulsbilder werden entweder in der Mitte eines Sesselkreises oder rund um ein Präsentationstuch verteilt auf den Boden gelegt. Das Gespräch wird von der Lehrperson in einem wertschätzenden und bewertungsfreien Umfeld moderiert. Die Lehrkraft stellt eine Impulsfrage zu den 17 Nachhaltigkeitszielen, zum Beispiel:

- Was verbindest du mit einem guten und gerechten Leben?
- Welches Bild passt besonders gut zum Wort „zukunftsfähig“?

Die Schüler:innen sollen sich nun alle Bilder gründlich ansehen und sich dann für eines entscheiden, welches für sie besonders gut zur genannten Impulsfrage passt. Anschließend setzen sich die Schüler:innen wieder in den Sesselkreis und legen die gewählten Bilder vor sich am Boden ab. Reihum beschreiben sie, was auf ihrem Bild zu sehen ist, weshalb sie es ausgewählt haben und wie es ihrer Meinung nach zur Impulsfrage passt. Es sollte genügend Zeit für den Austausch und die Rückfragen der Schüler:innen eingeplant werden.

Zusatzinformation

Die 50 Impulsbilder können ausgezeichnet mit den weiteren Materialien des SDG-Einstiegsssets (3 x 17 Kreisscheiben) verknüpft werden.





Die SDG-Würfel dienen zum Einstieg in das Thema Nachhaltigkeit und die 17 Nachhaltigkeitsziele.

Benötigtes Material

- 17 SDG-Würfel

Vorbereitung

Jeder Würfel steht für ein Ziel und hat sechs unterschiedliche Seiten, mit denen gearbeitet werden kann:

- SDG-Symbol
- SDG-Zieldefinition
- Impulssatz „Das kann ICH tun ...“
- Wortwolke
- Impulsbild
- Comic (passend zum Erzähltheater)

Durchführung

Die Klasse bildet einen Sesselkreis und die SDG-Würfel werden in die Mitte des Sesselkreises gelegt. Da diese Methode sehr viele Möglichkeiten zum Einsatz im Unterricht bietet, werden mehrere Varianten vorgestellt:

Variante A: Die Wortwolke dient als Diskussionsanstoß, um das jeweilige Ziel genauer zu umreißen. Diskussionsfragen zu den Würfeln:

- Denkst du, dass dieses Ziel für Österreich wichtig ist? Ist es für andere Länder wichtig? Für welche besonders?
- Kann das Ziel deiner Meinung nach erreicht werden?
- Welche Bedeutung hat das Ziel für dich?
- Mit welchen anderen Zielen hängt dieses Ziel deiner Meinung nach zusammen?
- Welche Ziele könnten miteinander in Konflikt stehen?

Variante B: Alle Schüler:innen nehmen sich zu zweit einen Würfel und betrachten das Impulsbild. Sie sind aufgefordert zu diskutieren, wie das Bild mit dem jeweiligen Ziel zusammenhängt.

Variante C: Die Würfel können als Weiterführung des SDG-Erzähltheaters (siehe Seite 9) eingesetzt werden. Dafür wird mit der Comic Würfelseite gestartet.

Variante D: Die Lehrperson stellt die 17 Ziele vor und sammelt mit den Schüler:innen Ideen, wie sie zur Erreichung der Ziele beitragen können. Der Impulssatz „Das kann ICH tun ...“ dient als Gedankenanstoß und soll erweitert werden.

Zusatzinformation

Die SDG-Würfel können auch hervorragend für die Arbeit in Kleingruppen oder im Stationenbetrieb eingesetzt werden.





Das SDG-Puzzle ist ein geeignetes Einstiegsmaterial, um die eigene Sichtweise auf ein gutes Leben mit den 17 Nachhaltigkeitszielen zu verbinden und diese kennenzulernen.

Benötigtes Material

- SDG-Puzzle

Vorbereitung

Das SDG-Puzzle besteht aus 154 Puzzleteilen, welche den 17 Zielen zugeordnet werden können. Die Puzzleteile sind in 5 Kategorien unterteilt:

- Impulsbilder
- SDG-Symbole
- SDG-Zieldefinitionen
- Impulssätze „Das kann ICH tun ...“
- Impulssätze „Das kann die GEMEINDE tun ...“

Die Lehrperson wählt vorab jene Puzzlekategorien aus, zu denen gearbeitet werden soll. Als Einstieg sind die Impulsbilder am geeignetsten. Zum Arbeiten mit den Puzzleteilen wird viel Platz benötigt, ein Sitz- oder Sesselkreis ist empfehlenswert.

Durchführung

Die Puzzle-Impulsbilder werden im Raum verteilt platziert. Die Lehrperson leitet die Schüler:innen an: „Nimm dir ein Puzzleteil mit einem Bild, das für dich ein gutes und gerechtes Leben symbolisiert“. Die Schüler:innen suchen sich nun ein Impulsbild und legen es vor sich auf den Boden. Alle weiteren Puzzleteile werden weggeräumt.

Ein:e Schüler:in beginnt und legt das erste Puzzlestück in die Mitte. Die Lehrperson fragt nach: „Weshalb hast du dieses Bild gewählt? Was verbindest du mit einem guten Leben? Ist es für alle Menschen auf der Erde wichtig?“ Als Nächstes wird reihum fortgefahren und die Puzzlestücke werden nacheinander zusammengebaut. Am Boden entsteht eine Collage aus den Puzzleteilen. Ist die Runde abgeschlossen, kann die Collage um eine weitere Puzzlekategorie ergänzt werden, zB die SDG-Symbole. Die Lehrperson diskutiert nun mit den Schüler:innen, inwiefern die von ihnen ausgewählten Bilder mit den Nachhaltigkeitszielen zusammenhängen und stellt diese anhand der Puzzle-SDG-Symbole vor. Die Schüler:innen werden aufgefordert, die SDG-Symbole zu den Impulsbildern zu puzzeln, sodass es für sie ein stimmiges Bild ergibt. Durch diesen Schritt wird die Verknüpfung der Ziele zueinander sichtbar gemacht.

Die Puzzle-Collage kann nach Belieben um die Kategorien SDG Zieldefinition, Impulssatz „Das kann ICH tun ...“ oder Impulssatz „Das kann die GEMEINDE tun ...“ erweitert werden.





Das Erzähltheater ist besonders für den Elementar- und Primarbereich geeignet, um die 17 Ziele kennenzulernen.

Benötigtes Material

- SDG-Erzähltheater „Meine Welt und die 17 Ziele“
- 17 Elfenkinder-Kärtchen und ein Weltkugel-Kärtchen

Vorbereitung

Das SDG-Erzähltheater ist ein Set bestehend aus 17 Bildkarten mit kurzen – auf die Nachhaltigkeitsziele bezogenen – Reimgeschichten im A3-Format. Die 17 Ziele werden von 17 Elfenkindern vorgestellt. Sie geben allgemeine Tipps, die zum Diskutieren und Nachdenken anregen.

Die Schüler:innen rücken zusammen, sodass alle einen guten Blick auf die Bildkarten haben. Nun werden die Kärtchen der Elfenkinder an die Schüler:innen ausgeteilt.

Durchführung

Die Bildkarten des Erzähltheaters werden sortiert und auf den Schoß gelegt. Die oberste Karte wird aufgestellt, sodass die Kinder die Bilder gut sehen können und die Lehrperson den Text von der Rückseite ablesen kann. Das Erzähltheater wird jetzt vorgetragen und auf die Details in den Bildern hingewiesen. Es ist in Reimform verfasst, sodass die Kinder bei jedem Reim einbezogen werden können. Nachdem ein Reim zu einem Ziel vorgelesen wurde, fragt die Lehrperson, wer das zum Ziel passende Elfenkind hat und bittet es, das Kärtchen in die Mitte, um die Erdkugel zu legen. So entsteht ein buntes Bild mit allen Elfenkindern aus der Geschichte und die Schüler:innen hören aufmerksam zu.

Die Karten des Erzähltheaters können auch in Kombination mit einem Kamishibai (japanisches Schaukastentheater) verwendet werden. Hier kommen die szenischen Bilder in besonderer Weise zur Geltung und durch die engagierte Präsenz des Erzählers/der Erzählerin erinnert es an eine Theatersituation.

Zusatzinformation

Die Bilder des SDG-Erzähltheaters werden in vielen UBZ-Unterrichtsmaterialien verwendet. So entsteht ein hoher Wiedererkennungswert. Die in den Bildern versteckten international einheitlichen Icons der 17 Ziele werden spielerisch gefestigt, sodass sie auch in anderen Materialien wiedererkannt werden. Das Material kann kombiniert werden mit den SDG-Infokarten, den SDG-Würfeln, dem SDG-Kreissspiel, der SDG-Wandzeitung, dem Ratespiel „Welches Ziel bin ich?“ oder dem SDG-Einstiegsset.





Die SDG-Infokarten geben in kurzen Sätzen wieder, worum es beim jeweiligen Ziel geht. Sie nutzen die Bilder des SDG-Erzähltheaters und können als Einstieg ins Thema oder als Weiterführung verwendet werden.

Benötigtes Material

- 17 SDG-Infokarten
- DIN A4-Papier oder Pappscheiben in Klassenstärke
- Kopiervorlage „Bildkarten aus dem SDG-Erzähltheater“ (im Anhang Seiten 20-22)
- Kopiervorlage „SDG-Symbole“ (im Anhang Seite 23)
- Federpennal, Schere und Klebstoff

Vorbereitung

Die Bildkarten aus dem SDG-Erzähltheater und das dazu passende „SDG-Symbol“ werden in Klassenstärke kopiert und ausgeschnitten.

Die SDG-Infokarten werden vor Unterrichtsbeginn im Gang vor der Klasse aufgehängt – gerne auch etwas versteckt.

Durchführung

Die Schüler:innen erhalten ein Blatt Papier (oder eine Pappscheibe), eine Bildkarte und ein SDG-Symbol. Sie kleben beides auf das Blatt Papier.

Nun gehen sie auf Entdeckungsreise und suchen die passende SDG Infokarte zu ihrem Bild am Gang vor der Klasse. Die Schüler:innen nehmen die Infokarte ab und gehen damit zu ihrem Platz. Dort dürfen sie das Blatt Papier mit Hilfe der Infokarte nach ihren Vorstellungen bunt gestalten. Zwei Informationen sollen auf den Scheiben enthalten sein:

1. Worum geht es bei diesem Ziel? (Dies kann entweder in eigenen Worten ausformuliert werden oder die Schüler:innen schreiben den Erklärungssatz von der SDG-Infokarte ab).
2. Wie können wir Menschen dazu beitragen, das Ziel zu erreichen?

Zusatzinformation

Die SDG-Infokarten eignen sich besonders gut, um nach dem Vortragen des Erzähltheaters eingesetzt zu werden. Sie festigen das Wissen rund um die 17 Ziele und ermöglichen eine tiefere Auseinandersetzung.





Quiz "6 aus 17"

Das Quiz „6 aus 17“ ist ein Fragespiel, um die Inhalte und Wirkungsbereiche der 17 Ziele spielerisch kennenzulernen und zu festigen.

Benötigtes Material

- 5 Spielpläne
- Box mit SDG-Spielsteinen zu den 17 Zielen
- Box mit Fragekarten in 2 Schwierigkeitsstufen

Vorbereitung

Die Klasse wird in Gruppen zu max. 4-5 Personen eingeteilt. Die Spielleitung stellt die Box mit den Fragekarten und die Box mit den SDG-Spielsteinen vor sich auf. Jede Gruppe erhält einen Spielplan. Die Startgruppe wird gelost und die Gruppen sind nacheinander an der Reihe.

Durchführung

Pro Spielrunde darf sich die Gruppe, die gerade am Zug ist, eine Frage zu einem der 17 Ziele aussuchen. Die Spielleitung liest die Frage und die beiden Antwortmöglichkeiten laut vor. Die Gruppe darf sich 20 Sekunden beraten und muss dann eine Antwort wählen.

Wurde die Frage richtig beantwortet, erhält die Gruppe einen SDG-Spielstein zum entsprechenden Ziel, welcher auf das vorgesehene Feld auf dem Spielplan gelegt wird. Wurde zB eine Frage zu Ziel 6 richtig beantwortet, erhält die Gruppe einen SDG-Spielstein zu Ziel 6 zum Ablegen auf ihrem Spielplan. Ist die Frage falsch beantwortet worden, erhält die Gruppe keinen Spielstein. Die Fragekarte wird anschließend weggelegt und die nächste Gruppe ist an der Reihe.

Wenn alle Fragen zu einem Ziel schon gestellt wurden, steht dieses Ziel nicht mehr zur Auswahl.

Gewonnen hat jene Gruppe, die als erste 6 SDG-Spielsteine zu verschiedenen Zielen gesammelt hat.

Zusatzinformation

Sollten viele Gruppen mitspielen, können auch weniger Fragen beantwortet werden, zB nur „4 aus 17“.

Die Schwierigkeitsstufen der Fragekärtchen stehen für die Primar- und Sekundarstufe I sowie für die Sekundarstufe II zur Verfügung.



SDG-Kreisspiel - Meine Welt und die 17 Ziele



Das SDG-Kreisspiel ist ein Fragespiel für bis zu 4 Personen, das zur Wiederholung der 17 Ziele dient oder für den Stationenbetrieb genutzt werden kann.

Benötigtes Material

- 1 sternförmiger Mittelteil
- 4 Innenteile „Elfenkinder“
- 12 Kreis-Puzzleteile
- Box mit SDG-Spielsteinen zu den 17 Zielen
- 21 Holzschalen (17 Schalen für die SDG-Spielsteine sowie eine Schale pro Spieler:in)
- 4 Würfel
- 4 Spielkegel
- Box mit Fragekarten in 2 Schwierigkeitsstufen

Vorbereitung

Als Erstes wird das Spielbrett aufgebaut: Um den sternförmigen Mittelteil werden die vier Teile mit den abgebildeten Elfenkindern gelegt. Anschließend werden die Puzzleteile aneinander gebaut, sodass eine durchgehende Spielroute von Feld START bis Feld ZIEL entsteht. Die Spielfiguren werden zum Feld START gestellt.

Um den Kreis herum werden 17 Holzschalen platziert, in welche die SDG-Spielsteine eines Ziels hineingegeben werden.

Nun bekommt jede:r Spieler:in einen Spielkegel, einen Würfel und eine leere Holzschale zum Sammeln der SDG-Spielsteine. Die Fragekarten in der gewählten Schwierigkeitsstufe werden bereitgestellt. Als Letztes wird geklärt, ob sich die Spieler:innen die Fragen gegenseitig vorlesen oder ob es eine neutrale Spielleitung gibt.

Durchführung

Der/die jüngste Spieler:in beginnt und würfelt. Mit dem Spielkegel wird die gewürfelte Anzahl an Feldern der Linie nach im Uhrzeigersinn vorgefahren. Je nachdem, auf welchem Feld der Spielkegel landet, wird eine Frage zum jeweiligen Ziel vorgelesen. Steht der Spielkegel auf einem Feld mit der Erdkugel, darf ein Ziel ausgesucht werden.

Wurde die Frage richtig beantwortet, darf ein SDG-Spielstein zum passenden Ziel genommen und in die eigene Schale gelegt werden. Wurde die Frage falsch beantwortet, bekommt man keinen Spielstein.

In jedem Fall ist danach die nächste Person an der Reihe. Dies wird so lange fortgeführt, bis alle Spieler:innen das Zielfeld passiert haben. Wer nun die meisten SDG-Spielsteine gesammelt hat, hat gewonnen.

Zusatzinformation

Das Spiel kann auch ohne den Mittelteil des Spielbretts gespielt werden.



Ratespiel „Welches Ziel bin ich?“



Das Ratespiel „Welches Ziel bin ich?“ dient zur Festigung des erworbenen Wissens rund um die 17 Ziele. Es kann mit der ganzen Klasse gespielt oder für den Stationenbetrieb genutzt werden.

Benötigtes Material

- 17 Ratekarten „Welches Ziel bin ich?“
- Kopiervorlage des Übersichtsblatts „Die 17 Ziele“ (im Anhang Seiten 24-25)

Vorbereitung

Die Ratekarten „Welches Ziel bin ich?“ werden am Tisch aufgelegt. Jede Ratekarte beschreibt in 6 kurzen Hinweisen ein Nachhaltigkeitsziel.

Durchführung

Variante mit der ganzen Klasse:

Die Spielleitung zieht eine beliebige Ratekarte. Die ersten drei Hinweise werden vorgelesen und die Frage gestellt „Welches Ziel bin ich?“. Dabei darf die Überschrift, also das gesuchte Ziel, nicht vorgelesen werden.

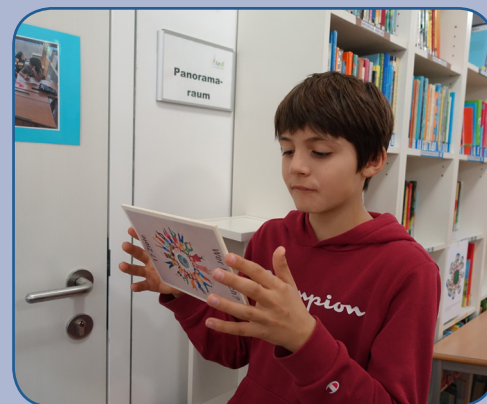
Schüler:innen, die nun glauben zu wissen, welches Ziel gemeint ist, legen als Zeichen dafür ihren Finger auf die Nase. Im Anschluss werden die weiteren Hinweise vorgelesen, solange, bis die meisten Schüler:innen ihren Finger auf der Nase haben. Dann wird ein Kind gefragt: „Was glaubst du, welches Ziel ist gemeint?“. Ist die Antwort richtig, wird die nächste Ratekarte vorgelesen. Stimmt die Antwort nicht, kann dies mit der Klasse diskutiert werden, denn die 17 Ziele hängen alle miteinander zusammen. Wurden bisher nicht alle Hinweise vorgelesen, können jetzt die übrigen ergänzt werden und die Schüler:innen dürfen nochmals raten.

Variante für den Stationenbetrieb mit einer Gruppe:

Das Spiel kann auch in Kleingruppen gespielt werden. Ein:e Spieler:in beginnt und liest wie oben beschrieben die Hinweise vor. Die restlichen Spieler:innen versuchen herauszufinden, um welches Ziel es sich handelt. Hier kann man ebenso mit der Methode des Finger-auf-die-Nase-Legens spielen oder bei kleinen Gruppen fragt man direkt, wer es glaubt zu wissen.

Zusatzinformation

Das Übersichtsblatt „Die 17 Ziele“ dient zur Hilfe und Auflösung. Da alle Ziele zusammenhängen und manche Ziele ähnliche Bereiche abdecken, können Hinweise ähnlich sein. Somit ist es einfacher, wenn in der ersten Raterunde 2-3 Hinweise vorgelesen werden.



1, 2 oder 3?



Beim „1, 2 oder 3?“ wird das Wissen zu den Nachhaltigkeitszielen in Bewegung vertieft.

Benötigtes Material

- Fragekarten in 2 Schwierigkeitsstufen
- Felder 1, 2 und 3
- Stoffsackerl mit 72 Holzperlen
- 5 bunte Holzstäbchen

Vorbereitung

Für das „1, 2 oder 3?“ ist viel Platz im Klassenraum notwendig. Am besten werden die Tische und Stühle an die Wand geschoben oder es wird im Schulhof gespielt.

Die Klasse wird in Gruppen mit maximal 5 Spieler:innen geteilt. Jede Gruppe bekommt ein Holzstäbchen. Die Gruppen stellen sich in Reihen nebeneinander auf. Mit ausreichend Abstand werden die Felder 1, 2 und 3 vor den Gruppen auf dem Boden platziert. Die Spielleitung nimmt die Fragekarten und stellt das Stoffsackerl mit den Holzperlen bereit.

Durchführung

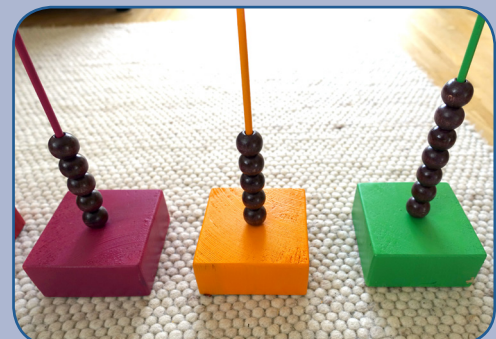
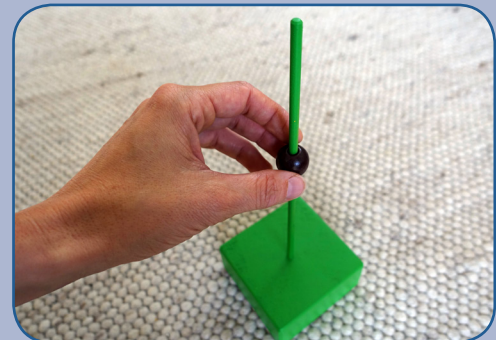
Zu Beginn werden die Spielregeln erklärt: Die Spielleitung liest die erste Frage vor und gibt pro Frage drei Antwortmöglichkeiten. Jetzt dürfen sich die Gruppen ca. 10 Sekunden beraten. Auf das Kommando der Spielleitung „1, 2 oder 3? LOS!“ rennt die jeweils vorderste Person der Gruppe los und stellt sich auf das vermutete Ratefeld.

Wurde die richtige Antwort gegeben, darf eine Holzperle genommen und auf das Holzstäbchen gesteckt werden. Nun stellen sich die Spieler:innen, die eben losgerannt sind, an das Ende der Reihe und die nächste Person darf bei der nächsten Frage für die Gruppe losrennen. Auf diese Weise wird nach jeder Frage gewechselt.

Die Gruppe, welche die meisten Holzperlen gesammelt hat, hat gewonnen.

Zusatzinformation

Meist sind ca. 10 Fragen maximal möglich, um die Aufmerksamkeit aufrechtzuerhalten.



SDG-Wikingerschach / KUBB



Auch für die Sekundarstufe II geeignet!

Das SDG-Wikingerschach stärkt auf spielerische Art und Weise das Wissen zu den 17 Zielen. Es ist aber nicht nur Wissen, sondern auch Geschick und Glück gefragt.

Benötigtes Material

- 17 Holzklötze (Klotz = KUBB)
- 12 Wurfhölzer
- Liste mit Fragen in 3 Schwierigkeitsstufen

Vorbereitung

KUBB ist ein ursprünglich aus dem nordischen Raum stammendes Wurfspiel. Bei uns ist es als Wikingerschach bekannt. Als SDG-Wikingerschach wurde es etwas abgewandelt und wird wie folgt gespielt:

Auf einem ebenen Wiesenstück wird eine Wurflinie gezogen (zB mit einer Schnur, Ästen, ...), von der aus geworfen werden darf. Die bunten Holzklötze werden in einigen Metern Abstand zur Linie positioniert. Nun werden maximal vier Gruppen gebildet. Jede Gruppe erhält zwei Wurfhölzer.

Durchführung

Die erste Gruppe startet und versucht, einen bunten Holzklotz mit dem Wurfholz umzuwerfen. Es darf nur von unten geworfen werden und beide Füße müssen hinter der Linie bleiben. Jeder Klotz steht für ein bestimmtes Nachhaltigkeitsziel und ist nummeriert. Wurde ein Klotz umgeworfen, stellt die Spielleitung eine Frage zu dem Ziel. Wenn die Frage richtig beantwortet wird, darf sich die Gruppe den Holzklotz nehmen, wenn nicht, wird er wieder aufgestellt. Jede Gruppe hat zwei Wurfversuche. Trifft die Gruppe einen weiteren Holzklotz, bekommt sie noch eine Frage gestellt.

Fällt beim Werfen kein Klotz um, ist gleich die nächste Gruppe an der Reihe.

Es gewinnt die Gruppe, die am meisten Holzklötze (KUBBS) gesammelt und somit am meisten Fragen richtig beantwortet hat.

Zusatzinformation

Dieses Spiel ist optimal für kleinere Gruppen (8-12 Personen) geeignet, da bei größeren Gruppen längere Wartezeiten entstehen können.

Man kann den Spielmodus je nach Spieler:innenanzahl und Zeitmöglichkeiten ändern:

- Jede Gruppe wirft mit 3 oder 4 Wurfhölzern
- Der Abstand zu den Klötzen wird verringert oder vergrößert.
- Die Gruppe, die als erstes 5 KUBBS gesammelt hat, gewinnt.



SDG-Wandzeitung - Auf der Spur nach den 17 Zielen



Die SDG-Wandzeitung macht die Nachhaltigkeitsziele im Schulumfeld sichtbar.

Benötigtes Material

- SDG-Wandzeitung zu den 17 Zielen
- Kopiervorlage des Arbeitsblatts „Meine Welt - Meine Schule“ (im Anhang Seiten 26-27)
- Haftnotizzettel und Stifte
- evtl. Clipboard

Vorbereitung

Die SDG-Wandzeitung besteht aus 17 Blättern im A3-Format, die folgende Informationen enthalten: SDG-Symbol, SDG-Zieldefinition, Comic (passend zum Erzähltheater) sowie 3 Spalten für Notizen.

Die 17 Blätter werden im Raum verteilt aufgehängt. Alle Schüler:innen benötigen zu zweit ein Clipboard, einen Stift und das Arbeitsblatt „Meine Welt - Meine Schule“.

Durchführung

Die Schüler:innen haben die 17 Ziele bereits kennengelernt. Nun erkunden sie in Freiarbeit das Schulumfeld auf der Spur nach den 17 Zielen. Dazu wird die Klasse in Zweiergruppen geteilt. Jedes Team erhält den Arbeitsauftrag „Wo findest du die 17 Ziele im Schulhaus?“. Zu zweit machen sie am Arbeitsblatt „Meine Welt - Meine Schule“ Notizen und haken ab, welche Ziele bereits bearbeitet wurden.

In den ersten 10 Minuten setzen sich die Zweierteams zusammen und überlegen, was es bereits an der Schule zu den Zielen gibt, und machen sich Notizen dazu.

In den folgenden 20 Minuten erkunden die Zweierteams die Schule auf der Spur nach den 17 Zielen. Zuerst überlegen sie, welche Räumlichkeiten es in einer Schule gibt und listen diese auf. In Freiarbeit gehen sie dann durch das Schulhaus und recherchieren, was in der Schule bereits umgesetzt wird und wo es noch Handlungsbedarf gibt. Bei Fragen können sie sich an die Lehrperson oder die Direktion wenden und Nachforschungen anstellen. Für die Auseinandersetzung mit den Zielen 11, 13, 14 und 15 wäre es auch interessant, das Freigelände der Schule einzubeziehen – dies bleibt der Lehrkraft überlassen. Wichtig ist: Das Schulgelände darf nicht verlassen werden und die Schüler:innen haben sich an den zeitlichen Rahmen zu halten.

Zurück im Klassenraum überlegen die Schüler:innen, was als Nächstes getan werden könnte, um die Ziele zu erreichen und fassen alle Ergebnisse und Umsetzungsideen auf Haftnotizzetteln zusammen. Diese teilen sie den jeweiligen Zielen zu.

In einem abschließenden Plenum wird sichtbar, was es schon alles an der Schule gibt und wo noch mehr getan werden könnte. Aus dieser Übung können Ideen für ein weiterführendes SDG-Projekt entstehen, bei dem es darum geht, selbst aktiv zu werden und etwas zur Zielerreichung beizutragen.

Zusatzinformation

Die SDG-Wandzeitung kann auch genutzt werden, um die 17 Ziele der Direktion, den Lehrenden einer Schule oder den Eltern (zB Elternsprechtag) näherzubringen. Auch als zur Sammlung von Projektideen zu den SDGs ist sie geeignet.



SDG-Botschaften "Was kann ich tun?"



Mit den SDG-Botschaften werden den Schüler:innen Ideen vorgestellt, wie sie selbst aktiv zur Erreichung der 17 Ziele beitragen können.

Benötigtes Material

- Kopiervorlage „SDG-Botschaften“ (im Anhang Seiten 28-31)
- 17 leere Überraschungsei-Kapseln
- 1 große Schüssel
- kinetischer Sand
- evtl. Präsentationstuch als Kreismitte

Vorbereitung

Die SDG-Botschaften (Anhang) werden kopiert und in Streifen ausgeschnitten. Es gibt eine Version für die Primarstufe und eine für höhere Schulstufen. Je ein Streifen kommt in eine Überraschungsei-Kapsel und diese Kapseln werden im kinetischen Sand (Schüssel) versteckt. Soll für jedes Kind eine eigene Kapsel vorhanden sein, müssen die Botschaften und Überraschungsei-Kapsel evtl. in doppelter Ausführung bereitgestellt werden.

Die Schüssel wird in die Mitte eines Sesselkreises auf ein Präsentationstuch gestellt.

Durchführung

Die Schüler:innen dürfen zu zweit in die Mitte des Sesselkreises kommen und im Sand nach Überraschungsei-Kapseln suchen. Jedes Kind darf sich eine Kapsel nehmen, sie öffnen und die Botschaft laut vorlesen, sodass sie alle Schüler:innen hören können.

Zusatzinformation

Kinetischer Sand fördert die taktile und haptische Wahrnehmung. In einer geschlossenen Box hält sich der Sand über viele Jahre.

Statt kinetischem Sand kann auch anderes Material verwendet werden (zB Papierschnipsel, altes Verpackungsmaterial).



Anhang



Kopiervorlagen









Die 17 Ziele



1. Keine Armut

Armut beenden, Schutz vor Armut für alle, Zugang zu Ressourcen für alle



2. Kein Hunger

Hunger beenden, gesunde Ernährung für alle, Zukunft der Landwirtschaft sichern



3. Gesundheit und Wohlergehen

Gesundes Leben für alle, Aufklärung über Gesundheitsvorsorge



4. Hochwertige Bildung

Zugang zu Bildung für alle, gleiche Aufstiegschancen für Mädchen und Buben



5. Geschlechter-Gleichstellung

Gleichberechtigung für Frauen und Männer, Förderung der Chancen für Frauen



6. Sauberes Wasser und Sanitärversorgung

Sauberes Wasser für alle, freier Zugang zu Trinkwasser



7. Bezahlbare und saubere Energie

Erneuerbare Energie fördern, Zugang zu Energie für alle sichern



8. Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum

Nachhaltiges Wirtschaftswachstum fördern, Arbeit für alle sichern



9. Industrie, Innovation und Infrastruktur

Zugang zu Infrastruktur für alle fördern und sichern



10. Weniger Ungleichheiten

Ungleichheiten zwischen Staaten verringern, Entwicklungsländer fördern



11. Nachhaltige Städte und Gemeinden

Städte lebenswert erhalten, Zugang zu bezahlbarem Wohnraum sichern



12. Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster

Ressourcen nachhaltig nutzen, nachhaltig produzieren und konsumieren



13. Maßnahmen zum Klimaschutz

Klimawandel einschränken, Lebensbedingungen für alle erhalten



14. Leben unter Wasser

Meere und Meeresressourcen schützen und erhalten, Verschmutzung verringern



15. Leben an Land

Landökosysteme schützen und wiederherstellen, Artenvielfalt erhalten



16. Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen

Frieden schaffen, Rechtsstaatlichkeit gewährleisten, Gewalt verringern



17. Partnerschaften zur Erreichung der Ziele

In globaler Partnerschaft zusammenarbeiten, auf allen Ebenen zusammenarbeiten

Meine Welt - meine Schule

Den 17 Zielen auf der Spur

Wo findest du die 17 Ziele im Schulumfeld?



Meine Welt - meine Schule

Die 17 globalen Nachhaltigkeitsziele sind mehr als einzelne voneinander getrennte Ziele. Sie beeinflussen und bedingen einander!

Denk an deine Schule und versuche dabei, das gesamte System zu berücksichtigen!

Beantworte folgende Fragen:

1. Zu welchem Ziel trägt deine Schule schon etwas bei? Nenne Beispiele!

2. Zu welchen Zielen trägt die Schule noch wenig bei? Wo gibt es Steigerungspotenzial?

Trage Beispiele in die Felder des Kreises ein und markiere sie mit ...

- ✓ ... für „Das machen wir schon gut.“
- + ... für „Da hätten wir noch Steigerungspotenzial.“

SDG-Botschaften

für Primarstufe



 <p>1 KEINE ARMUT</p> 	Ich spende Dinge, die ich nicht mehr brauche.
 <p>2 KEIN HUNGER</p> 	Ich esse am Abend die Reste meiner Schuljause auf und werfe sie nicht weg.
 <p>3 GESUNDHEIT UND WOHLERGEHEN</p> 	Ich gehe kurze Strecken zu Fuß, das ist gut für das Klima und gut für mich.
 <p>4 HOCHWERTIGE BILDUNG</p> 	Ich helfe anderen Kindern beim Lernen.
 <p>5 GESCHLECHTERGLEICHHEIT</p> 	Ich bin mir bewusst, dass Mädchen und Buben die gleichen Rechte haben.
 <p>6 SAUBERES WASSER UND SANITÄR-EINRICHTUNGEN</p> 	Ich spare Wasser, indem ich beim Zähneputzen den Wasserhahn abdrehe.
 <p>7 BEZAHLBARE UND SAUBERE ENERGIE</p> 	Ich ziehe den Stecker von Geräten, die ich nicht benutze.
 <p>8 MENSCHENWÜRDIGE ARBEIT UND WIRTSCHAFTSWACHSTUM</p> 	Ich achte beim Einkaufen auf Produkte mit Gütesiegel.



<p>9 INDUSTRIE, INNOVATION UND INFRASTRUKTUR</p> 	<p>Ich fahre mit den öffentlichen Verkehrsmitteln und nutze die Radwege.</p>
<p>10 WENIGER UNGLEICHHEITEN</p> 	<p>Ich höre anderen Menschen zu und bilde mir eine eigene Meinung.</p>
<p>11 NACHHALTIGE STÄDTE UND GEMEINDEN</p> 	<p>Ich überlege, was meine Heimatgemeinde besser machen würde und setze mich dafür ein.</p>
<p>12 NACHHALTIGE/R KONSUM UND PRODUKTION</p> 	<p>Ich passe gut auf meine Sachen auf, damit sie nicht kaputt gehen und ich sie lange benutzen kann.</p>
<p>13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ</p> 	<p>Ich erkläre meinen Eltern, dass Flugreisen schädlich fürs Klima sind.</p>
<p>14 LEBEN UNTER WASSER</p> 	<p>Ich entsorge meinen Müll immer richtig. So gelangt kein Abfall in die Natur und die Gewässer bleiben sauber.</p>
<p>15 LEBEN AN LAND</p> 	<p>Ich richte Nistplätze für Vögel ein und baue Insektenhotels.</p>
<p>16 FRIEDEN, GERECHTIGKEIT UND STARKE INSTITUTIONEN</p> 	<p>Ich setze mich bei Streit immer für eine friedliche Lösung ein. Gewalt hat bei mir keine Chance.</p>
<p>17 PARTNERSCHAFTEN ZUR ERREICHUNG DER ZIELE</p> 	<p>Ich erzähle anderen von den 17 globalen Nachhaltigkeitszielen (SDGs).</p>

SDG-Botschaften

ab 5. Schulstufe



<p>1 KEINE ARMUT</p> 	<p>Ich spende Dinge, die ich nicht mehr brauche. So können Menschen in Carla-Läden oder auf Sozialmärkten günstig einkaufen.</p>
<p>2 KEIN HUNGER</p> 	<p>Ich verkoche Lebensmittelreste, anstatt sie wegzuwerfen. Außerdem kaufe ich biologische Lebensmittel nach Saison und aus der Region.</p>
<p>3 GESUNDHEIT UND WOHLERGEHEN</p> 	<p>Ich gehe kurze Strecken zu Fuß und bewege mich in meiner Freizeit, damit ich gesund bleibe. Das ist gut für das Klima und gut für mich.</p>
<p>4 HOCHWERTIGE BILDUNG</p> 	<p>Ich helfe anderen Kindern beim Lernen.</p>
<p>5 GESCHLECHTERGLEICHHEIT</p> 	<p>Ich mache das, was mir liegt und Freude macht, auch wenn es den Erwartungen der Gesellschaft widerspricht.</p>
<p>6 SAUBERES WASSER UND SANITÄREINRICHTUNGEN</p> 	<p>Ich spare Wasser, indem ich das Wasser beim Zähneputzen abdrehe und dusche, anstatt zu baden.</p>
<p>7 BEZAHLBARE UND SAUBERE ENERGIE</p> 	<p>Ich ziehe den Stecker von Geräten, die ich nicht benutze und drehe das Licht ab, wenn ich es nicht brauche.</p>
<p>8 MENSCHENWÜRDIGE ARBEIT UND WIRTSCHAFTSWACHSTUM</p> 	<p>Ich achte beim Einkaufen auf Produkte mit Gütesiegel und unterstütze damit eine gerechte Bezahlung von Arbeit ohne Kinderarbeit.</p>



<p>9 INDUSTRIE, INNOVATION UND INFRASTRUKTUR</p> 	<p>Ich fahre mit den öffentlichen Verkehrsmitteln und nutze die Radwege. Damit steigt der Bedarf und es werden mehr umweltfreundliche Angebote geschaffen.</p>
<p>10 WENIGER UNGLEICHHEITEN</p> 	<p>Ich behandle alle Menschen gleich und lasse somit keine Ungleichheit zu – unabhängig von Herkunft, Alter, Geschlecht, Religion oder Behinderung.</p>
<p>11 NACHHALTIGE STÄDTE UND GEMEINDEN</p> 	<p>Ich überlege, was in meiner Heimatgemeinde verbessert werden könnte und setze mich dafür ein.</p>
<p>12 NACHHALTIGE/R KONSUM UND PRODUKTION</p> 	<p>Wenn ich mir etwas wünsche, überlege ich vorher, ob ich es wirklich brauche. So helfe ich Ressourcen (Rohstoffe, Energie ...) einzusparen.</p>
<p>13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ</p> 	<p>Für den Weg in die Schule fahre ich Rad, gehe zu Fuß oder nutze die öffentlichen Verkehrsmittel. So helfe ich mit, dass weniger CO₂ ausgestoßen wird und schütze das Klima.</p>
<p>14 LEBEN UNTER WASSER</p> 	<p>Ich entsorge meinen Müll immer richtig. So gelangt kein Abfall in die Natur und die Gewässer bleiben sauber.</p>
<p>15 LEBEN AN LAND</p> 	<p>Ich richte Nistplätze für Vögel ein und baue Insektenhotels.</p>
<p>16 FRIEDEN, GERECHTIGKEIT UND STARKE INSTITUTIONEN</p> 	<p>Bei Streit setze ich mich immer für eine friedliche Lösung ein. Gewalt hat bei mir keine Chance.</p>
<p>17 PARTNERSCHAFTEN ZUR ERREICHUNG DER ZIELE</p> 	<p>Ich erzähle anderen von den 17 globalen Nachhaltigkeitszielen (SDGs).</p>

Anhang



Inventarliste



SDG-Einstiegset	<ul style="list-style-type: none"> • 50 Impulsbilder • 17 SDG-Symbole • 17 SDG-Zieldefinitionen • 17 Impulsbilder aus dem Erzähltheater
SDG-Würfel	<ul style="list-style-type: none"> • 17 SDG-Würfel
SDG-Puzzle	<p>154 Puzzleteile in 5 Kategorien:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impulsbilder • SDG-Symbol • SDG-Zieldefinition • Impulssatz „Das kann ICH tun...“ • Impulssatz „Das kann die GEMEINDE tun...“
SDG-Erzähltheater	<ul style="list-style-type: none"> • Erzähltheater „Meine Welt und die 17 Ziele“ • 17 Kärtchen „Elfenkinder“ und ein Kärtchen „Weltkugel“
SDG-Infokarten	<ul style="list-style-type: none"> • 17 SDG Infokarten • Kopiervorlage: Bildkarten aus dem Erzähltheater • Kopiervorlage: SDG-Symbole
Quiz „6 aus 17“	<ul style="list-style-type: none"> • 5 Spielpläne • Box mit SDG-Spielsteinen zu den 17 Zielen* • Box mit Fragekarten in 2 Schwierigkeitsstufen*
SDG-Kreissspiel – Meine Welt und die 17 Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • 1 sternförmiger Mittelteil • 4 Innenteile „Elfenkinder“ • 12 Kreis-Puzzleteile • Box mit SDG-Spielsteinen zu den 17 Zielen* • 21 Holzschalen • 4 Würfel • 4 Spielkegel • Box mit Fragekarten in 2 Schwierigkeitsstufen*

* Die Materialien „Box mit SDG-Spielsteinen zu den 17 Zielen“ und „Box mit Fragekarten in 2 Schwierigkeitsstufen“ kommen sowohl beim Quiz „6 aus 17“ als auch beim „SDG-Kreissspiel – Meine Welt und die 17 Ziele“ zur Anwendung, sind in der Box aber nur in einfacher Ausgabe vorhanden.



Ratespiel „Welches Ziel bin ich?“	<ul style="list-style-type: none">• 17 Ratekarten „Welches Ziel bin ich?“• Übersicht „Die 17 Nachhaltigkeitsziele“
1, 2 oder 3?	<ul style="list-style-type: none">• Fragekarten in 2 Schwierigkeitsstufen• Felder 1, 2 und 3• Stoffsackerl mit 72 Holzperlen• 5 Holzstäbe
SDG-Winkingerschach / KUBB	<ul style="list-style-type: none">• 17 Holzklötze (Klotz=KUBB)• Liste mit Fragen in 3 Schwierigkeitsstufen• 12 Wurfhölzer
SDG-Wandzeitung - Auf der Spur nach den 17 Zielen	<ul style="list-style-type: none">• SDG-Wandzeitung zu den 17 Zielen• Arbeitsblatt „Meine Welt- Meine Schule“
SDG-Botschaften „Was kann ich tun?“	<ul style="list-style-type: none">• 17 SDG Botschaften• 17 leere Überraschungsei-Kapseln



www.ubz.at/sdgbox
www.nachhaltigkeit.steiermark.at