SDG´s = 17 Ziele, die unsere Welt verändern – Unterrichtsspiel Aufgaben *Primarstufe*

Spielbeschreibungen - Kooperationsspiele

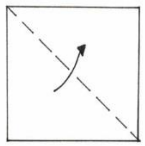
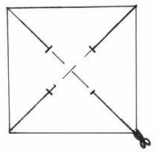
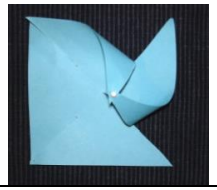
Ort: Indoor/Outdoor
Dauer: 45 Minuten (bis 90 Minuten)/ ca. 10 - 15 Minuten pro Spiel
Gruppengröße: bis 30

Ablauf:
1. Theorieteil: Die SDGs – 17 nachhaltige Entwicklungsziele kennenlernen (Nachhaltigkeitskarten/Lehrer-SuS-Gespräch/ SDG-Film https://www.youtube.com/watch?v=WOyUYa-FU9I
2. Praxisteil: Spielbeschreibungen s.u.
Material: Spielfeld, Würfel, Spielfigur, Nachhaltigkeitskarten, Equipment für Spiele
Spielregel (variiert nach Zeit):
Variante 1: würfeln, Spielfigur setzen, Spiel spielen, reflektieren, weiterwürfeln…
Variante 2: Für die Klasse wichtige Ziele aus dem Kartensatz heraussuchen – diese spielen oder aus dem gesamten Kartensatz Karten ziehen und diese Spiele spielen

Hinweis: Vor Spielstart wird die jeweilige SDG-Karte vorgelesen. Jedes Spiel wird im Anschluss reflektiert: Was hat das Spiel mit dem Ziel zu tun, was hat das Ziel mit Deutschland und / oder Deiner Lebenssituation zu tun? Was kannst Du tun, damit das Ziel erreicht wird?

SDG Nr.	Spielbeschreibung	Intention/Hintergrund	Material
Ziel 1: Keine Armut	**Reichtum für alle**		
	Die SuS stehen in einem Kreis eng beieinander. Sie stellen unterschiedliche Länder dieser Erde dar. Jede/r benennt sein Land und merkt sich das. 1 SuS wird ausgewählt und steht in dem Kreis. Ein „Goldbarren“ wird hinter dem Rücken heimlich weitergegeben. Der/die SuS in der Mitte hat 3 Versuche herauszufinden welches Land gerade reich ist und tippt den Spieler an.	Kein Mensch soll in Armut leben müssen	1 vergoldeter Holz-Goldbarren

Ziel 2: Kein Hunger **Ich teile mein Essen**		
Die SuS stehen im Kreis mit dem Gesicht nach innen. 1 TN erhält eine Dose mit veganem Weingummi und läuft wie bei „Plumpsack“ um den Kreis herum und stellt die Dose hinter einem Mitspieler ab. Dieser nimmt die Dose und versucht, TN 1 zu fangen. (Hat ein Mitspieler seinen Einsatz verschlafen, muss er in die Mitte des Kreises. Der TN 1 wiederholt dann die Runde.) TN 1 ist gerettet, wenn er die Lücke von TN 2 erreicht hat und nimmt sich zur Belohnung 1 Weingummi. Wer dran war, setzt sich – so haben alle eine Chance an die Reíhe zu kommen. 10 Minuten wird gespielt (oder bis alle 1x dran waren)/ Die Zahl der Weingummis ist begrenzt. Die letzten Mitspieler bekommen nichts mehr zu essen – Ist das gerecht?	Es gibt genug Nahrung auf der Welt für alle. Manche Menschen haben viel zu essen, manche haben zu wenig zu essen. Das ist ungerecht.	Vegane Weingummis
Ziel 3: Gesundheit und Wohlergehen **Schaltet die Seuchen (Pandemie – Corona) aus**		
2 SuS sind Seuchenbekämpfer, alle anderen SuS sind Viren. Die Viren bewegen sich frei im Raum (Spielfeld absprechen). Auf „Los“ versuchen die Seuchenbekämpfer mit der Schaumstoffröhre die Viren unwirksam zu machen, indem sie den Virus berühren. Getroffen bleibt der TN hüpfend stehen. Die übrigen Viren können ihn zu zweit wieder aktivieren, wenn sie sich an die Hände fassen mit dem unwirksamen Virus dazwischen und rufen: Seuche, Seuche, Seuche. Die Seuche ist bekämpft, wenn alle Viren getroffen sind. (Evtl. 3 Virenbekämpfer einsetzen)	Alle Menschen sollen gesund leben und sich über Krankheiten und Schutz vor Ansteckung informieren können. Sie sollen Medikamente erhalten und die Möglichkeit haben, ein Krankenhaus aufzusuchen.	2-3 Schaumstoffröhren (alternativ Papprohren)
Ziel 4: Hochwertige Bildung **Der Bildungssatz**		
Die SuS werden in 7 Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen Umschlag mit Buchstaben für 1 Wort. Jedes neue Wort fängt mit einem großen Buchstaben an! Gemeinsam wird überlegt wie der Satz heißt. Gute Bildung Ist Wichtig Für Unsere Zukunft (37 Buchstaben)	Alle Menschen sollen die Möglichkeit einer guten Bildung bekommen. Bildung bedeutet die Chance auf eine gute Arbeit und genug Geld zum Leben.	Einzelne Buchstaben aus Pappe oder Holz, die den Satz ergeben, 7 Briefumschläge

Ziel 5: Geschlechtergleichheit **Was gehört zu wem? Männlich oder weiblich?**		
Ein Seil wird in die Mitte gelegt. Links ist die „männliche Seite“ und rechts ist die „weibliche Seite“. Ein Gegenstand wird hochgezeigt und die TN entscheiden sich, ob der Gegenstand eher mit Männern, Jungs oder mit Frauen, Mädchen in Verbindung gebracht wird. Sie positionieren sich am Seil. Auf dem Seil ist „Geschlechterneutral“. Anschließend Diskussion über das eigene Geschlechterverständnis. Wie kulturelle Dinge einfließen und welcher Prozess einsetzen muss, dass man ein ausgewogenes Geschlechterverständnis entwickelt. Beispiel Schweden: hier ist auch in der Arbeitswelt eine deutlicher ausgewogenere Geschlechterverteilung, z.B. Frauen in der Bauarbeit, fahren selbstverständlich große Baufahrzeuge.	Mädchen, Frauen, Jungen und Männer sollen überall die gleichen Rechte haben. In vielen Ländern werden Frauen und Mädchen schlechter behandelt: werden zur Hochzeit gezwungen, dürfen keine Schulen besuchen, werden schlechter bezahlt für die gleiche Arbeit	1 Seil, 1 Hammer, 1 Stethoskop, 1 Fußball, 1 Kochlöffel, 1 Häkel- oder Stricknadel, Zollstock, Klappspaten, Backform, Haargummi
Ziel 6: Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen **Wasserleitungsspiel**		
Die SuS werden in (2-) 4 Gruppen aufgeteilt. Sie sind Installateure und möchten den Menschen helfen, leichter an sauberes Wasser zu kommen. Jeweils 2 SuS erhalten ein „Leitungsteil“. Die SuS bauen mit den „Leitungsteilen“ eine Wasserleitung. Das Wasser wird durch einen Golfball symbolisiert, der über eine Entfernung von ca. 20 m bis zu einem kleinen Eimer transportiert wird. Hat die Leitung ein Leck (=fällt der Golfball auf den Boden), wird das Wasser ein Leitungsrohr vor dem Leck wieder neu angesetzt. Die SuS stellen sich immer wieder vorne an, um die Wasserleitung entsprechend zu verlängern. Welche Installateure arbeiten am schnellsten?	Viele Menschen müssen weite Wege zurücklegen, um sauberes Wasser zu bekommen. Es fehlen Wasserleitungen, um das Wasser zu den Menschen zu transportieren.	Halbe Schaumstoffröhren als Wasserleitung, Golfbälle
Ziel 7: Bezahlbare und saubere Energie **Das Windrad**		
Die SuS bauen ein Windrad!   	Alle Menschen müssen Zugang zu bezahlbarer Energie bekomme, die nachhaltig ist und unsere Welt nicht schädigt. Energie bedeutet Entwicklung.	Pro SuS/ 1 Blatt quadratisches Papier, 1 Schere, 1 Stecknadel, 1 Korken

Ziel 8: Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum Die Schraubendreher		
Die SuS werden in Gruppen aufgeteilt zu jeweils 5 – Jede Gruppe erhält eine lange Schraube und 5 Muttern, für jede/n TN 1 Mutter. Auf Los werden die Muttern auf die Schraube gedreht. Die Gruppe, die zuerst alle Muttern aufgeschraubt hat, ruft: „Gerechte Arbeit für alle“! (Bei kleineren Gruppen, muss 1 TN evtl. 2 Muttern aufschrauben.)	Wenn es viel Arbeit gibt, können viele Menschen angestellt werden und arbeiten. Wenn die Produkte gerecht bezahlt werden, können die Arbeiter genug verdienen. Wenn es gute Gesetze gibt, können alle Menschen an sicheren Arbeitsplätzen zu guten Arbeitsbedingungen arbeiten	7 lange große Schrauben, 35 passende Muttern
Ziel 9: Industrie, Innovation und Infrastruktur Let´s Fetz den Transport		
2 Gruppen werden gebildet. Die SuS stellen sich in ihrer Gruppe hintereinander auf. Die Reihen stehen nebeneinander. Jede Gruppe erhält eine „Erdkugel“, die über den Köpfen nach hinten transportiert wird. Der/die letzte TN läuft mit der „Erdkugel“ nach vorne und gibt sie wieder nach hinten durch. Das Spiel geht so lange bis der/die erste TN wieder vorne steht.	Industrie und Transportmöglichkeiten sollen umweltfreundlich werden. Durch eine gute Infrastruktur hat jeder Mensch Zugang zu öffentlichen und privaten Einrichtungen wie Schulen, Krankenhäuser, Museen und anderes.	2 Bälle, die Erden symbolisieren sollen
Ziel 10: Weniger Ungleichheit Blinde Reise		
Alle SuS stellen sich hintereinander und legen dem Vordermann die rechte Hand auf die rechte Schulter. Sie setzen sich eine Blindbrille auf. Nun sind alle gleich! Der Teamleiter führt die „blinde Schlange“ kreuz und quer durch den Raum oder durch das Gelände. (Alternativ halten sich die TN an einem Seil fest.)	Das Geld muss gut verteilt werden, damit auch ärmere Menschen, die Chancen für ein gutes Leben haben können.	Pro TN 1 Blindbrille

Ziel 11: Nachhaltige Städte und Gemeinden Die Paradiesplaner		
Die SuS stellen sich in einer Reihe hintereinander auf. Sie wollen alle in einer Stadt oder auf dem Land leben, wo alle Menschen gut leben können! Diesen Ort erreicht man, wenn man durch ein Tor (schwingendes Seil) läuft, möglichst ohne getroffen zu werden. Vor dem Durchlaufen nennt man 1 Wunsch: Was macht den Ort so lebenswert? Wie sollte die Stadt aussehen? Wird man getroffen, darf man sich noch was Tolles für diesen Ort wünschen.	Immer mehr Menschen werden in Städten leben. Die Städte müssen neu geplant werden und lebenswerter werden. Saubere Mobilität und Industrien, Mehr Grünflächen und Dachterrassen, Schulgärten…	1 Seil
Ziel 12: Nachhaltiger Konsum und Produktion Verantwortungsvoller Konsum		
Die SuS werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Die Dinge liegen in der Mitte verteilt. Die TN merken sich möglichst viele Dinge. Diese werden dann zugedeckt. Die 1. Gruppe geht raus. Die 2. Gruppe versucht möglichst viele Gegenstände zu benennen. Anschließend die 2. Gruppe. Anschließend wird diskutiert, dass es zu viel Konsum gibt – ist es nötig? Wie kann man Konsum reduzieren?	Produkte sollen möglichst umweltschonend hergestellt und verkauft werden. Man soll nur das kaufen, was man wirklich benötigt. Bio- und Ökosiegel auf den Produkten helfen, nachhaltig produzierte Produkte zu erkennen.	Viele Dinge
Ziel 13: Maßnahmen zum Klimaschutz Energie-Memorie		
Alle SuS setzen sich in den Kreis. In der Mitte liegen offen aufgedeckt Karten eines Memoryspiels. Energiepaare müssen gefunden werden. Ein/e TN beginnt, dreht eine Karte um. Der / die Nachbarin sucht das Gegenstück.	Was kann man selbst für den Klimaschutz tun? Man stößt nicht so viel CO2 aus, wenn: Nicht immer das Auto nutzen, Obst und Gemüse kaufen, das Saison hat und in der Nähe angebaut wird; Nicht so viel Fleisch essen	Energie-Memory der Energie.Agentur.NRW, vergrößert

Ziel 14: Leben unter Wasser Die Plastiksammler		
Die SuS werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Wanne mit Sand (Papierschipsel) und Plastikmüll (Holzstückchen). Beide Gruppen stehen parallel in einer Reihe hintereinander. Mit verbundenen Augen sammeln die TN nacheinander die Holzstücke raus und zählen diese. Welche Gruppe ist der schnellste Plastiksammler?	Weltmeere vermüllen zusehends durch Plastikmüll, der die Meerestiere und im weiteren Kreislauf uns schädigt.	Blindbrillen (Klassensatz), 2 Wannen, Papierschnipsel, Holzstücke symbolisieren Plastikkügelchen
Ziel 15: Leben an Land Die Insektenretter		
Die SuS sitzen im Kreis. Sie werden durchgezählt 1…2…1…2… Die eine Gruppe symbolisiert die **Landzerstörer,** die andere Gruppe symbolisiert die **Naturschützer**. Die verschiedenfarbigen Kissen werden gegenüberliegend an beide Mannschaften verteilt. Nun gilt es, sein Kissen an die Gruppenmitglieder weiterzugeben. Die andere Gruppe darf nicht behindert werden. Ziel ist es, das Kissen der jeweils anderen Gruppe zu überholen. Wer gewinnt: Die Naturschützer oder die Landzerstörer?	Unsere Landschaften müssen Geschützt werden, um ihre Vielfältigkeit zu erhalten und die Arten, die hier leben vor dem Aussterben zu bewahren.	2 unterschiedlich farbige Kissen
Ziel 16: Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen Das Burgspiel		
3 SuS werden ausgewählt und verlassen den Raum bzw. gehen ein Stück weg, so dass sie nicht zuhören können. Den übrigen SuS wird mitgeteilt, was sie tun sollen. Die 3 SuS werden hereingerufen. Die Klasse steht fest zu einem geschlossenen Kreis mit verschränkten Armen nebeneinander. Die Aufgabe besteht für die 3 SuS darin, herauszufinden, wie sie in den Kreis kommen. **Lösung: Erst, wenn sie höflich nachfragen, werden sie in den Kreis gelassen.**	Wir alle leben in einer Gemeinschaft. Durch Gewalt, Kriege und Ungerechtig-keiten wird die Gemeinschaft gefährdet und Ungerechtigkeiten entstehen. Alle Menschen sollten in Frieden leben können.	-

Ziel 17: Partnerschaften zur Erreichung der Ziele Das gemeinsame Aufstehen für ein gutes Leben für alle auf diesem Globus			
	Die SuS sitzen in einem Kreis eng aneinander mit dem Rücken in die Mitte. Alle SuS haken sich nun bei beiden Nachbarn unter. Jede/r SuS vertritt ein Land oder Erdteil dieser Erde, das sie zunächst benennen. (Möglichst keine Doppelnennungen) Dann rufen alle gemeinsam**: „Wir wünschen uns ein gutes Leben!“** Nun stehen alle gemeinsam auf! Es dürfen keine Hände benutzt werden und man muss eingehakt bleiben. Es funktioniert über den Druck nach hinten. Wichtig ist es, auf den Nebenmann zu achten!	<u>Bsp. Entwicklungsländer bzw. Schwellenländer:</u> Türkei, Ukraine, Kosovo, Syrien, Ägypten, Afghanistan, Ghana, Kenia, Senegal, Namibia, Nigeria, Uganda, Kuba, Mexiko, Iran, Irak, <u>Bsp. Industrieländer:</u> Deutschland, Frankreich, Niederlande, Österreich, Schweiz, Tchech. Republik, Schweden, Japan, United Kingdom, United States, …	

Material:

1 vergoldeter Holz-Goldbarren, vegane Weingummis, 3 Schaumstoffrohre, einzelne Buchstaben, 1 Ball, 32 halbe Fahrradmäntel 28``, 2 Golfbälle, (pro SuS) 1 Blatt quadratisches Papier, 1 Stecknadel und 1 Korken, 7 lange Schrauben, 35 passende Muttern, 2 Aufblasbälle Globus, pro SuS 1 Blindbrille, 1 Seil, Karten mit Bio- bzw. Ökosiegeln und nachhaltigen Produkten, EnergieMemorie (Energie.Agentur.NRW) groß, 6 Wannen mit Sand und Plastikkügelchen, 2 unterschiedlich farbige Kissen,

Material für die Klasse:

- Minisoftball Globus

- Urkunde für die Klasse: Teilnahme an Informationsveranstaltung zu den nachhaltigen Entwicklungszielen

- Poster mit SDGs – auf Deutsch