

## SDG's = **17 Ziele, die unsere Welt verändern** – Unterrichtsspiel Aufgaben *Sekundarstufe*

### Spielbeschreibungen - Kooperationsspiele

Ort: Indoor/Outdoor  
 Dauer: 90 - 180 Minuten/ ca. 10 - 15 Minuten pro Spiel  
 Gruppengröße: bis 30 TN  
 Unterrichts-Ziel: Kennenlernen der 17 Ziele der Vereinten Nationen



Warm-Up:

#### Ball-Runde (Ball)

Die TN stehen im Kreis und werfen sich einen Ball zu. Sie nennen den Namen eines TN und werfen diesem dann den Ball zu. Wer den Ball hatte, legt die Hand auf den Kopf. Die Reihenfolge muss gemerkt werden, denn in der 2. Runde wird in der gleichen Reihenfolge gespielt.

#### Positionierung (Eisbär)

Die TN stehen im Kreis um den Eisbär herum und positionieren sich je nach Zustimmung der Frage näher an den Eisbär

1. Haben Sie vor der heutigen Veranstaltung schon den Begriff BNE gearbeitet?
2. Kennen Sie die 17 Ziele? Haben Sie vor der heutigen Veranstaltung schon mit den 17 Nachhaltigkeitszielen gearbeitet?
3. Haben Sie aufgrund der Nachhaltigkeitsdiskussionen der letzten Jahre Ihr Verhalten diesbezüglich in einigen Bereichen verändert? (Möchte Jemand darüber berichten?)

**Theorieteil:** Einführung in den Begriff SDG – 17 nachhaltige Entwicklungsziele (SDG-Films) / was sind die Vereinten Nationen? (17 Ziele - Karten/Lehrer-SuS-Gespräch/SDG-Film

[https://www.youtube.com/watch?v=GUGkzg\\_59oc](https://www.youtube.com/watch?v=GUGkzg_59oc) Was sind die Vereinten Nationen

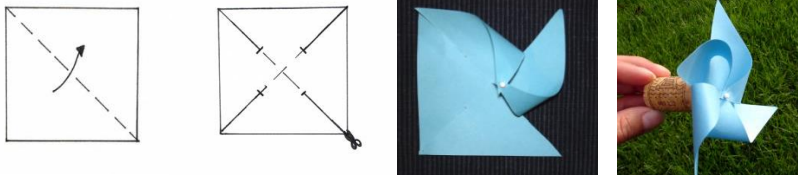
[https://www.brot-fuer-die-welt.de/fileadmin/mediapool/1\\_Mediathek/\\_Mediapark\\_konv/BrotFuerDieWelt\\_final\\_v3\\_conv\\_.mp4](https://www.brot-fuer-die-welt.de/fileadmin/mediapool/1_Mediathek/_Mediapark_konv/BrotFuerDieWelt_final_v3_conv_.mp4)

**Praxisteil:** 1. Ausgewählte Ziele intensiver kennenlernen => Methode: Kooperationsspiel s.u. und Diskussion

Material: Spielfeld, Nachhaltigkeitskarten, Equipment für Spiele

2. Welche Ziele werden in der Schule / Institution bereits umgesetzt? => Methode: Stille Diskussion; Material: Plakat, Eddings

SDG s	Spielbeschreibung	Intention/Hintergrund	Material
Ziel 1: Keine Armut	<p><b>Reichtum für alle</b></p> <p>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.</p>	Kein Mensch soll in Armut leben müssen	1 vergoldeter Holz-Goldbarren
Ziel 2: Kein Hunger	<p><b>Ich teile mein Essen</b></p> <p>Die SuS stehen im Kreis mit dem Gesicht nach innen. 1 SuS erhält eine Tüte mit 5 Stück veganem Weingummi, nimmt sich 1 raus und läuft wie bei „Plumpsack“ um den Kreis und legt die Tüte hinter einem Mitspieler ab. Dieser nimmt sich 1 Weingummi raus und versucht, das andere Kind zu fangen. Hat er seinen Einsatz verschlafen, darf SuS 1 noch 1 W. nehmen und weitermachen. Fängt SuS 2 den 1. Mitspieler, darf er sich 2 W. nehmen. Wer dran war, setzt sich. 10 Minuten wird gespielt</p>	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 Weingummi
Ziel 3: Gesundheit und Wohlergehen	<p><b>Schaltet die Seuchen aus</b></p> <p>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 SuS 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)</p>	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 Pappröhren)
Ziel 4: Hochwertige Bildung	<p><b>3-Eck-Spiel</b></p> <p>Die TN verteilen sich auf einer Fläche. Die TN suchen sich 2 andere TN heimlich aus, mit denen sie ein gleichschenkliges Dreieck bilden möchten. Das Chaos beginnt. Es ordnet sich mit der Zeit und die Gruppe bleibt stehen. Nimmt man TN aus der Gruppe oder verändert ihre Stellung, beginnt das Chaos neu.</p>	Alle Menschen sollen die Möglichkeit einer guten Bildung bekommen. Bildung bedeutet die Chance auf eine gute Arbeit und genug Geld zum Leben.	

<p><b>Ziel 5: Geschlechtergleichheit</b> <b>Bälle, Stifte, Fußball in Bewegung halten</b></p>	<p>TN stehen im Kreis und werfen sich einen Ball in einer sich zu merkenden Reihenfolge zu. Die Runde wird immer weitergemacht. Erst mit 1 Ball, dann 2, dann 3 (Bälle dürfen nicht runterfallen). Dann wird gleichzeitig 1 Stift in die Runde gegeben – gegen den Uhrzeigersinn weitergeben und Bälle gleichzeitig weiterwerfen. Erst 1 Stift, dann bis 3. Zuletzt wird zusätzlich ein Fußball in dem Kreis langsam in Bewegung gehalten. Die TN überlegen zusammen wieviel Minuten sie das schaffen, ohne dass ein Ball, ein Stift runterfällt und der Fußball die Runde verlässt. Spielleiter stoppt!</p>	<p>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</p>	<p>3 Bälle, 3 Stifte, 1 Fußball</p>
<p><b>Ziel 6: Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen</b> <b>Wasserleitungsspiel</b></p>	<p>Die SuS werden in 2 (bis 5) Gruppen aufgeteilt. Sie sind Installateure und möchten den Menschen helfen, leichter an sauberes Wasser zu kommen. Jeweils 1 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?</p>	<p>Viele Menschen müssen weite Wege zurücklegen, um sauberes Wasser zu bekommen. Es fehlen Wasserleitungen, um das Wasser zu den Menschen zu transportieren.</p>	<p>alternativ Schaumstoffröhren – halbe - Klassensatz, 2-5 Golfbälle (je nach Anzahl der Gruppen), Eimer (je Gruppe 1)</p>
<p><b>Ziel 7: Bezahlbare und saubere Energie</b> <b>Das Windrad</b></p>	<p>Die SuS bauen ein Windrad!</p> 	<p>Alle Menschen müssen Zugang zu bezahlbarer Energie bekommen, die nachhaltig ist und unsere Welt nicht schädigt. Energie bedeutet Entwicklung.</p>	<p>Pro SuS/ 1 Blatt quadratisches Papier, 1 Schere, 1 Stecknadel, 1 Korken</p>

<p><b>Ziel 8: Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum Die Schraubendreher</b></p>	<p>Die SuS werden in Gruppen aufgeteilt zu jeweils 5 – Jede Gruppe erhält eine lange Schraube und 5 Muttern, für jede/n SuS 1. 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 ein/e SuS evtl. 2 Muttern aufschrauben.)</p>	<p>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</p>	<p>7 lange große Schrauben, 35 passende Muttern</p>
<p><b>Ziel 9: Industrie, Innovation und Infrastruktur Let's Fetz den Transport</b></p>	<p>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 Spieler/in läuft mit der „Erdkugel“ nach vorne und gibt sie wieder nach hinten durch. Das Spiel geht so lange bis der/die erste Spieler/in wieder vorne steht.</p>	<p>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.</p>	<p>2 Aufblasbälle Globus (Alternativ: 2 Bälle)</p>
<p><b>Ziel 10: Weniger Ungleichheit SDG-Bingo</b></p>	<p>Die Teilnehmer lesen einmal laut die Aussagen des SDG-Bingo vor. Auf „los“ suchen die TN die TN aus, auf die die Aussage zustimmen könnte. Trifft es zu, unterschreibt der TN die Aussage. Jeder TN darf nur 1 Aussage pro Bingo Zettel bestätigen. Wer zuerst 5 Unterschriften gesammelt hat, ruft laut Bingo!</p>	<p>Das Geld muss gut verteilt werden, damit auch ärmere Menschen, die Chancen für ein gutes Leben haben können.</p>	<p>SDG Bingo Kopien / Stifte</p>

<p><b>Ziel 11: Nachhaltige Städte und Gemeinden</b> <b>Die Paradiesplaner</b></p>	<p>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 Idee: Was macht den Ort nachhaltig und geeignet für ein gutes Leben für alle? Wie sollte die Stadt aussehen? Wird man getroffen, darf man sich noch was Nachhaltiges für diesen Ort wünschen.</p>	<p>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...</p>	<p>1 Seil</p>
<p><b>Ziel 12: Nachhaltiger Konsum und Produktion</b> <b>Verantwortungsvoller Konsum</b></p>	<p>Die SuS werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Sie stehen in 2 Reihen nebeneinander an einer Startlinie. Hinter einer Ziellinie liegen Karten umgedreht auf dem Boden. Auf den Karten sind verschiedene Produkte und Ökosiegel abgebildet. Auf Los wird gestartet. Die SuS laufen nacheinander (mit abklatschen) zu den Karten und drehen sie um. Finden sie ein Bio- oder Ökosiegel, bringen sie die Karte mit. Alle anderen Karten bleiben umgedreht wieder liegen. Spätestens nach 5 Minuten wird gezählt, welche Gruppe, die meisten Siegel gefunden hat.</p>	<p>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.</p>	<p>Karten mit Bio- bzw. Ökosiegeln</p>
<p><b>Ziel 13: Maßnahmen zum Klimaschutz</b> <b>Energie-Memorie</b></p>	<p>Alle SuS setzen sich in den Kreis. In der Mitte liegen umgekehrt Karten eines Memoriespiels. Energiepaare müssen gefunden werden. Ein/e SuS beginnt, dreht eine Karte um. Wer findet als erster das Gegenstück. Wer eine Karte hat, schaut zu.</p>	<p>Was kann man selbst für den Klimaschutz tun? Man stößt nicht so viel CO<sub>2</sub> aus, wenn: Nicht immer das Auto nutzen, Obst und Gemüse kaufen, das Saison hat und in der Nähe angebaut wird; Nicht soviel Fleisch essen</p>	<p>Energie-Memory der Energie.Agentur.NRW, vergrößert</p>
<p><b>Ziel 14: Leben unter Wasser</b> <b>Die Plastiksammler</b></p>	<p>Die SuS werden in 2 Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Wanne mit Papierschnitzeln und Holzklötzchen. Mit verbundenen Augen sammeln die TN Holzklötzchen raus und zählen diese. Wer ist der beste Plastiksammler? Dauer: 5 Minuten</p>	<p>Weltmeere vermüllen zusehends durch Plastikmüll, der die Meerestiere und im weiteren Kreislauf uns schädigt.</p>	<p>Blindbrillen (Klassensatz), 6 Wannen, Sand, Plastikkügelchen (Alternativ: Erbsen)</p>

<p><b>Ziel 15: Leben an Land Die Insektenretter</b></p> <p>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?</p>	<p>Unsere Landschaften müssen Geschützt werden, um ihre Vielfaltigkeit zu erhalten und die Arten, die hier leben vor dem Aussterben zu bewahren.</p>	<p>2 unterschiedlich farbige Kissen</p>
<p><b>Ziel 16: Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen Das Burgspiel</b></p> <p>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. Erst, wenn sie höflich nachfragen, werden sie in den Kreis gelassen.</p>	<p>Wir alle leben in einer Gemeinschaft. Durch Gewalt, Kriege und Ungerechtigkeiten wird die Gemeinschaft gefährdet und Ungerechtigkeiten entstehen. Alle Menschen sollten in Frieden leben können.</p>	<p>-</p>
<p><b>Ziel 17: Partnerschaften zur Erreichung der Ziele Das gemeinsame Aufstehen für ein gutes Leben für alle auf diesem Globus</b></p> <p>Die SuS sitzen in einem Kreis eng aneinander mit dem Rücken in die Mitte. Alle SuS haken sich nun bei seinem Nachbarn unter. Jede/r SuS vertritt ein Land oder Erdteil dieser Erde, das sie zunächst benennen. (Möglichst keine Doppelnennungen) Dann rufen alle gemeinsam: „<b>Wir wünschen uns ein gutes Leben!</b>“ 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!</p>	<p><u>Bsp. Entwicklungsländer bzw. Schwellenländer:</u> Türkei, Ukraine, Kosovo, Syrien, Ägypten, Afghanistan, Ghana, Kenia, Senegal, Namibia, Nigeria, Uganda, Kuba, Mexiko, Iran, Irak,</p> <p><u>Bsp. Industrieländer:</u> Deutschland, Frankreich, Niederlande, Österreich, Schweiz, Tsch. Republik, Schweden, Japan, United Kingdom, United States, ...</p>	

**Material:**

Karten für Armuts-Spiel, vegane Weingummis, 3 Schaumstoffrohre, 3 Bälle, 1 Fußball, Stifte, 32 halbe Schaumstoffröhren, 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, 2 Seile, Karten mit Bio- bzw. Ökosiegeln und nachhaltigen Produkten, EnergieMemorie (Energie.Agentur.NRW) groß, 6 Wannen mit Sand und Plastikkügelchen, 2 unterschiedlich farbige Kissen, SDG -Bingo Kopien

**Material für Klasse:**

Minisoftball Globus, Urkunde (Teilnahmebescheinigung), 1 SDG-Poster, 1 Pixibuch Agenda 2030

Literatur (Weitere Spielideen):

Engagement Global: **SPIELE FÜR DIE 17 ZIELE** BILDUNGSARBEIT FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG **Spiele und Übungen aus den Seminaren des Programms "Entwicklungsbezogene Bildung in Deutschland (EBD)"**

Frei Hansestadt Bremen: **17 Ziele – eine Fortbildung / Methodenhandbuch**, 2018