BundesForum
Kinder- und Jugendreisen e.V.

Abenteuer Erfahrung Bildung

Bildung für eine nachhaltige Entwicklung im Kinder- und Jugendreisen

Methodensammlung für Aktivitäten rund um die 17 Ziele für eine nachhaltige Entwicklung

www.bundesforum.de

- Dauer
- Schwierigkeitsgrad
- Kategorie
- Ziel
- Gruppengröße
- Altersgruppe
- Vorbereitung
- Durchführung
- Materialien, Raumbedarf
- Tipps und Hinweise zur Umsetzung
- Auswertung
- Weitere Ideen
- Quellen

Herausgeber

BundesForum Kinder- und Jugendreisen e.V.

Autorinnen und Autoren

Anna Büngener, Mona Haarmeier, Laura Kämpfer, Ann-Katrin Lesch,
Celia Jabs, Corinna Damerow, Finn Rötering

Redaktion

Oliver Schmitz, transfer e.V.

Lektorat

Oliver Schmitz, transfer e.V.

Auflage

digital

Erscheinungsdatum

Dezember 2022

Förderung

Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Bildnachweise

Titelseite: Ollyy/Shutterstock.com
Seite 8: Dmytro Zinkevych/Shutterstock.com

Inhalt

Bildung für eine nachhaltige Entwicklung im Kinder- und Jugendreisen

1	**Einführung**	5
2	**Sustainable Development Goals (SDG) Ziele für nachhaltige Entwicklung**	6
2.1	Geschichte	6
2.2	Methoden	6
3.	**Methoden**	9
3.1	Das Eisschollenspiel	9
3.2	Mit Quiz zum Floß	10
3.3	Recycling-Brennball	12
3.4	Energie-Experimente (Rundlauf)	14
3.5	Wasser Filter basteln	17
3.6	Das Bauklötze Spiel	19
3.7	Bewusstsein für Müll	22
3.8	SDGs-Chaos Spiel	26
3.9	Das Leiterspiel – mal anders	38
3.10	Eine Reise um die Welt	40
3.11	„Jeder Einkauf ist ein Stimmzettel“ - regionaler und saisonaler Kochabend	43
3.12	SDG´s - Galgenblümchen	46
3.13	Stadt, Land, Fluss mal anders	48
3.14	Waldbrand-Hochwasser-Unwetter (Feuer-Wasser-Blitz)	50
3.15	Insektenhotel bauen	51
3.16	Nachhaltigkeits - Bingo	52
3.17	Wer bin ich (SDG Version)	54
3.18	SDG-Völkerball-Memory	55
3.19	Rollenspiel	56
3.20	Säurefluss	58
3.21	SDG-Salat	59

1 Einführung

Nachhaltigkeit ist ein wichtiges Ziel, das darauf abzielt, die natürlichen Ressourcen und die Umwelt zu schützen und gleichzeitig die Bedürfnisse der Menschen zu befriedigen. Um dieses Ziel zu erreichen, gibt es verschiedene Methoden:

- **Bildung und Sensibilisierung:** Die Menschen müssen über die Bedeutung der Nachhaltigkeit und die Auswirkungen menschlichen Handelns auf die Umwelt aufgeklärt werden.
- **Regulierung und Gesetzgebung:** Durch die Einführung von Gesetzen und Regulierungen, die die Nachhaltigkeit fördern, kann sichergestellt werden, dass Unternehmen und Einzelpersonen ihr Handeln entsprechend anpassen.
- **Technologie und Innovation:** Durch den Einsatz neuer Technologien und Innovationen können nachhaltigere Alternativen zu bestehenden Praktiken entwickelt und somit der Ressourcenverbrauch reduziert werden.
- **Partnerschaften und Kooperationen:** Durch die Zusammenarbeit mit anderen Akteuren wie Unternehmen, Regierungen oder NGOs kann Nachhaltigkeit auf breiter Front vorangetrieben werden.

Es gibt noch weitere Methoden, die zur Erreichung der Ziele von Nachhaltigkeit beitragen können. Alle Akteure - von Einzelpersonen bis hin zu Regierungen und Unternehmen - müssen ihren Beitrag leisten, um eine nachhaltige Zukunft zu gestalten.

Um Kinder über die Bedeutung von Nachhaltigkeit zu informieren und ihnen die Fähigkeiten und Werte zu vermitteln, die für einen nachhaltigen Lebensstil notwendig sind, gibt es viele Möglichkeiten. Hier einige Tipps, um Kinder für Nachhaltigkeit zu begeistern:

- Erklären Sie ihnen die Konzepte der Nachhaltigkeit auf einfache Weise, zum Beispiel durch Geschichten, Bilder oder Spiele.
- Zeigen Sie ihnen, wie sie im Alltag nachhaltig handeln können, zum Beispiel durch den Einsatz von wiederverwendbaren Einkaufstaschen oder das Ausschalten von Elektronikgeräten, wenn sie nicht in Gebrauch sind.
- Machen Sie ihnen die Zusammenhänge zwischen ihrem Handeln und der Umwelt bewusst, indem Sie ihnen zeigen, wie ihre Entscheidungen Auswirkungen auf die Natur und die Gesellschaft haben.
- Ermutigen Sie sie, selbst Ideen zu entwickeln und aktiv zu werden, zum Beispiel indem sie einen Müllsammel- oder Pflanzentag in der Schule organisieren.
- Nutzen Sie die Möglichkeiten, die die Natur bietet, um ihnen die Schönheit und Vielfalt der Umwelt zu zeigen, zum Beispiel durch Spaziergänge im Wald oder am Strand.

Kinder müssen schon früh für das Thema Nachhaltigkeit sensibilisiert werden, um verantwortungsvolles Handeln zu erlernen und sich für eine nachhaltige Zukunft zu engagieren.

Jugendliche sind in einer besonderen Lebensphase, in der sie sich selbst und ihre Werte neu erkunden und definieren. Sie müssen in die Lage versetzt werden, über Nachhaltigkeit nachzudenken und ihre eigenen Beiträge für eine bessere Zukunft einzubringen.

Einige Jugendliche interessieren sich nicht genügend für das Thema Nachhaltigkeit, weil sie sich nicht mit den konkreten Auswirkungen ihres Handelns auseinandersetzen möchten. Deshalb sollte man ihnen aufzeigen, wie ihr Handeln direkt oder indirekt Auswirkungen auf die Umwelt und die Gesellschaft hat und welche Konsequenzen dies hat.

Zeigen Sie ihnen konkrete Handlungsmöglichkeiten und ermutigen Sie sie dazu, sich selbst zu engagieren und eigene Ideen zu entwickeln. Die Jugendlichen haben die Möglichkeit, Veränderungen zu bewirken und einen Beitrag für eine bessere Zukunft zu leisten.

2 Sustainable Development Goals (SDG) Ziele für nachhaltige Entwicklung

2.1 Geschichte

Die „Ziele für nachhaltige Entwicklung“ (Sustainable Development Goals, SDGs) wurden am 25. September 2015 von von der Generalversammlung der Vereinten Nationen als gemeinsame Agenda für eine bessere und nachhaltige Zukunft angenommen und sollen bis 2030 erreicht werden.

Die SDGs umfassen 17 Ziele, die sich an den drei Säulen der Nachhaltigkeit - ökologische, soziale und wirtschaftliche Nachhaltigkeit - orientieren. Sie umfassen Ziele wie Armutsbekämpfung, Bildung für alle, Gleichstellung von Frauen und Männern, Bekämpfung von Hunger und Armut, Schaffung von Arbeitsplätzen und Wirtschaftswachstum, Schutz der Umwelt und Bekämpfung von Klimaveränderungen, sowie Frieden und Gerechtigkeit.

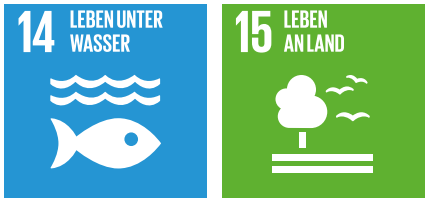
Die SDGs sollen dazu beitragen, die weltweiten Herausforderungen anzugehen und eine nachhaltige Zukunft für alle Menschen zu gestalten. Sie sind ein wichtiger Rahmen für internationale Zusammenarbeit und nationale Entwicklungspläne und sollen dazu beitragen, dass sich alle Akteure - von Regierungen und Unternehmen bis hin zu Einzelpersonen und Gemeinden - für eine nachhaltige Zukunft einsetzen.

2.2 Methoden

Die hier vorgestellten Methoden sind für Kinder und Jugendliche geeignet, um ihnen das Konzept der Nachhaltigkeit auf spielerische Weise näherzubringen und dazu anzuregen, sich mit Nachhaltigkeit auseinanderzusetzen und ihren Beitrag für eine bessere Zukunft zu leisten. Es ist wichtig, Kinder frühzeitig an das Thema Nachhaltigkeit heranzuführen, damit sie lernen, verantwortungsbewusst zu handeln und sich für eine nachhaltige Zukunft einzusetzen.

Sustainable Development Goals (SDG)	Methode
14 LEBEN UNTER WASSER; 15 LEBEN AN LAND	Das Eisschollenspiel
13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ; 14 LEBEN UNTER WASSER	Mit Quiz zum Floß
13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ	Recycling-Brennball
9 INDUSTRIE, INNOVATION UND INFRASTRUKTUR	Energie Experimente (Rundlauf)
6 SAUBERES WASSER UND SANITÄR-EINRICHTUNGEN	Wasser Filter basteln
1 KEINE ARMUT; 10 WENIGER UNGLEICHHEITEN	Das Bauklötze Spiel
11 NACHHALTIGE STÄDTE UND GEMEINDEN; 12 NACHHALTIGE/R KONSUM UND PRODUKTION; 13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ	Bewusstsein für Müll
Alle SDG	SDGs-Chaos Spiel
13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ	Das Leiterspiel – mal anders
12 NACHHALTIGE/R KONSUM UND	Eine Reise um die Welt
12 NACHHALTIGE/R KONSUM UND; 13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ	„Jeder Einkauf ist ein Stimmzettel“ -Regionaler und saisonaler Kochabend
Alle SDG	SDG´s Galgenblümchen
13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ; 15 LEBEN AN LAND	Stadt, Land, Fluss mal anders
13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ	Waldbrand-Hochwasser-Unwetter (Feuer-Wasser-Blitz)
15 LEBEN AN LAND	Insektenhotel bauen
Alle SDG	Nachhaltigkeits - Bingo
14 LEBEN UNTER WASSER	Rollenspiel
14 LEBEN UNTER WASSER	Säurefluss
Alle SDG	SDG-Salat
13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ; Alle SDG	SDG-Völkerball-Memory (Beispiel Klimaschutz)
Alle SDG	Wer bin ich (SDG Version)

3. Methoden



3.1 Das Eisschollenspiel

10 bis 15 Minuten

Sehr leicht

Warming-up

Den Teilnehmenden soll durch das spielerische Element verdeutlicht werden, wie sehr der Klimawandel und die globale Erwärmung schon fortgeschritten ist und wie sehr sie noch ausarten kann.

10 bis 15 Teilnehmer

Klein, mittel, groß

Es werden eine Große Fläche (bspw. Decke) benötigt und dann schrittweise kleinere Flächen (Decke kann gefaltet/ geviertelt werden usw.) Für noch kleinere Flächen werden mehrere DinA2, A4, A5 Blätter benötigt.

Zur Wissensvermittlung muss sich zum Thema Erderwärmung informiert werden (Was sorgt für den Temperaturanstieg?, Wie kommt es zur Erhöhung des Meeresspiegels? usw.) Es kann auch eine kleine Geschichte erzählt werden (bspw. Teilnehmer:innen sind eine Pinguinfamilie: Sie erfahren durch Einflüsse aus der Umwelt, wie ihre Eisscholle immer kleiner wird/ müssen die Eisscholle wechseln (Kreuzfahrtschiff fährt gegen die Eisscholle, Öltanker läuft aus, Temperaturanstieg, etc.).

Die Gruppe von 10 bis 15 Personen versucht sich von Runde zu Runde gemeinsam auf die „Eisschollen“ zu stellen. Runde 1 startet mit der Decke, Runde 2 mit der Hälfte der Decke, Runde 3 mit einem Viertel der Decke.

Die Eisscholle wird von Runde zu Runde immer kleiner.

Angekommen in 4 werden 4 DIN A2 Blätter auf den Boden verteilt. Die Gruppe muss sich nun so aufteilen, dass jeder Teilnehmer Platz auf einer „Eisscholle"/ DIN A2 Blatt hat. So geht es von Runde zu Runde weiter bis hin zum DIN A5 Blatt, vielleicht sogar bis hin zum Notizzettel.

Wie die Teilnehmenden die Eisscholle besetzen (nebeneinander/ Huckepack…) ist egal, solange sie den Boden nicht berühren.

Haben die Teilnehmer:innen alle ihre Position auf der Eisscholle eingenommen, müssen sie in dieser für 30 Sekunden innehalten. Ist dies gemeistert geht es in die nächste Runde/ „auf die kleinere Eisscholle".

Zwischen den Runden werden immer mal wieder Fakten zum Klimawandel/ globalen Erwärmung genannt bzw. die Geschichte wird weitererzählt.

Großer Raum, Decke, DIN A5/4/3/2 Blätter

Daumen hoch: gut gefallen
Daumen mitte: geht so
Daumen runter: nicht gefallen

3.2 Mit Quiz zum Floß

2 Stunden

(4 bis 5) Mittel, mit Konzentration, öfters anspruchsvolle Kenntnisse erforderlich

Haupttagesprogramm (komplexe Methode)

Durch Quizfragen spielerisch Wissen zum Leben unter Wasser und Klimaschutz erlernen.

4 bis 6 Teilnehmer:innen

3.2 Mit Quiz zum Floß

13 bis 18 Jahre

Es müssen genügend Materialien organisiert werden, um pro Kleingruppe ein Floß bauen zu können, was dafür ausgelegt ist, die Kinder zu halten. Schwimmwesten sind je nach Gewässer zu empfehlen. Ausdrucken einzelner Teile einer Anleitung zum Floßbau. Quizfragen erstellen, rund ums Thema Leben unter Wasser, ggf. Auswirkungen von Klimawandel auf die Meere, idealerweise mit „A; B; C; D“ Antworten, um es zu vereinfachen. Tafeln und Kreide austeilen.

Kleingruppen finden sich zusammen. Die erste Frage wird gestellt und die Gruppen müssen ihre Antwort auf die Tafeln schreiben und gleichzeitig hochhalten. Die Gruppe(-n) die die Frage richtig beantwortet hat, kriegt den ersten Hinweis zum Floßbau. Mit jeder weiteren beantworteten Frage gibt es weitere Teile der Anleitung, bzw. Teile des Materials, um das Floß zu bauen. Nun kann ein Teil der Gruppe anfangen das Floß zu bauen, während ein anderer Teil weiter die Fragen beantwortet, um den nächsten Teil der Anleitung zu erhalten. Die Fragen werden so lange weiter gestellt bis alle Gruppen die gesamte Anleitung haben. Das Team, das als erstes ihr Floß gebaut hat und dieses min. ein Mitglied der Kleingruppe hält, hat gewonnen.

Pro Floß
- 4 Fässer
- 3 bis 4 OSB-Platten
- Ein paar Dielen
- Schrauben
- 4 Spanngurte
- Paddel
- Teppich oder Kunstrasen zum Schutz vor Verletzungen auf dem Holz
- Schwimmwesten

Fluss/See

Komplexe Methode mit viel Vorbereitung und Aufwand. Teamer:innen sollten handwerkliches Geschick haben, um beim Floßbau unterstützend mitwirken zu können, ggf. auf Mini Floß Variante wechseln (siehe weitere Ideen).

- Jedes Kind nennt eine Sache die er/sie neu dazu gelernt hat.
- Fragen: „Wem es gefallen hat schreit jetzt „ja“, wem es nicht gefallen hat schreit „nein““ und die Kinder schreiend mit „ja“ oder „nein“ antworten lassen.

Evtl. auch möglich mit Altersgruppe 6 bis 12 Jahre.
Dann wäre ein Mini Floß basteln passender. Hier könnten die Quizfragen angepasst werden und die Betreuer, je nach Bedarf, noch vermehrt beim Basteln eingreifen.

Floßbau Anleitung:
https://www.kreativekiste.de/spielgeraete-bauen/113-einfaches-floss-aus-faessern-bauen

Mini Floßbau Anleitung:
https://www.hellofamily.ch/de/freizeit/basteln/holz/floss-ahoi.html

Multiple Choice Fragenpool:
https://www.bpb.de/system/files/pdf/G6R0O2.pdf

3.3 Recycling-Brennball

13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ

1 bis 2 Stunden

(4 bis 5) Mittel, mit Konzentration, öfters anspruchsvolle Kenntnisse erforderlich

Das Mülltrennen spielerisch erlernen

5 bis 7 Teilnehmer:innen pro Team

Alle Altersgruppen möglich

Matten und andere Hindernisse, auf denen die Kinder und Jugendlichen Platz finden können, werden kreisartig in einer Turnhalle platziert. Am Ende des Parcours werden Behälter für den Müll gestellt, welche gekennzeichnet werden (z.B. Restmüll, Plastik, Papier), damit die Kinder erkennen, in welchen Behälter sie welchen Müll werfen müssen.

Vor Beginn des Spiels sucht die gesamte Gruppe Müll in der Umgebung der Unterkunft.

3.3 Recycling-Brennball

Ein Durchlauf wird immer mit zwei Teams gespielt. Das eine Team beginnt in der Mitte der Turnhalle, das andere Team reiht sich am Anfang des Parcours auf, wo ebenfalls der Müll liegt, und ein Reifen platziert ist.

Der/die erste Spieler:in am Anfang des Parcours sucht sich ein Teil aus dem Müllberg aus und darf dann den Ball so weit wegwerfen, wie er/sie kann. Nachdem er/sie geworfen hat, läuft er/sie los. Dabei muss er/sie über die Hindernisse und darf auf jedem Hindernis stoppen.

Das Team in der Mitte des Parcours muss den Ball möglichst schnell zu dem Reifen transportieren. Sobald das Team den Ball in den Reifen gelegt hat, muss der/die Spieler:in im Parcours auf einem Hindernis sein. Befindet sich der/die Spieler:in nicht auf einem Hindernis, muss diese/r sich wieder hinten anstellen.

Schafft es ein/e Spieler:in durch den Parcours, ist der Parcours bestanden, sobald das Stück Müll in den richtigen Behälter geworfen wurde.

Das Team, welches am Ende den gesamten Müll richtig getrennt hat, hat das Spiel gewonnen.

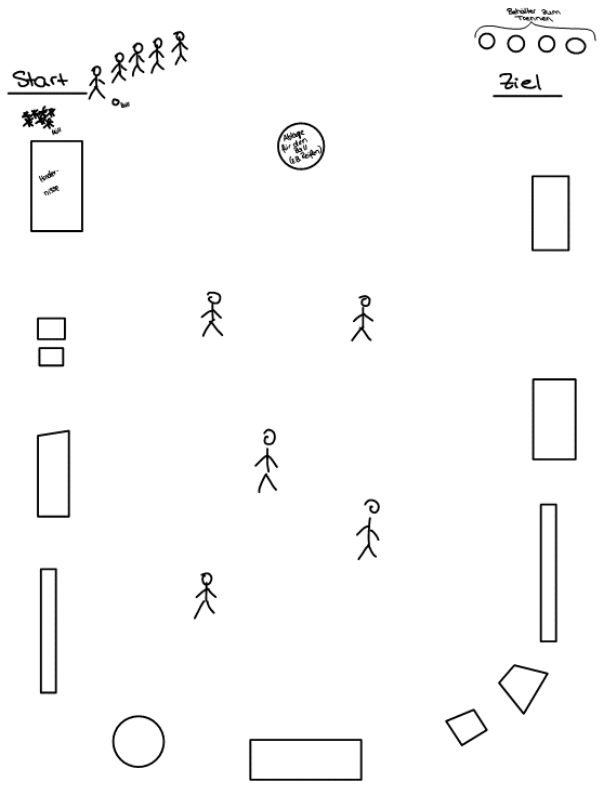
Matten und Hindernisse, ein oder mehrere Bälle, ein Reifen, Behälter für den Müll (hierbei muss darauf geachtet werden, wie viele verschiedene Arten von Müll zur Verfügung stehen), Müll, Turnhalle (auch draußen möglich, wenn es genug Hindernisse gibt), ggf. Handschuhe für alle Kinder, um den Müll anfassen zu können.

Die Teamgrößen sollten eine Anzahl von 7 Personen nicht überschreiten, damit die Kinder und Jugendlichen beim Spielen durch zu lange Wartezeiten nicht die Motivation verlieren. Besteht die Gruppe aus mehr Personen und würde damit die Teamgröße überschritten werden, kann das gesamte Spiel als Turnier durchgeführt werden. Wahlweise kann dann das Turnier den Tag über durchgeführt und zwischen den Spielen weitere Workshops angeboten werden.

Die Gruppen betrachten am Ende des Spiels oder des Turniers noch einmal den gesammelten Müll der gesamten Gruppe, um den Kindern und Jugendlichen zu zeigen, wie wichtig es ist, Müll richtig zu entsorgen und nicht einfach so in die Natur zu schmeißen.

Je nachdem, um welche Altersgruppe es sich handelt, können die Arten an Müll variiert werden, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen.

Sportunterricht.ch – Lehrunterlagen für den Sportunterricht:
https://www.sportunterricht.ch/lektion/spielen/brennball.php



3.4 Energie-Experimente (Rundlauf)

9 INDUSTRIE, INNOVATION UND INFRASTRUKTUR

2 bis 3 Stunden

leicht

Transfer

Die Kinder und Jugendlichen sollen die
Entstehung und Wirkung von Energie
anschaulich verdeutlicht bekommen und eine Vorstellung davon erhalten, was Energie bewirken kann. Energie soll nicht länger ein abstrakter Begriff bleiben. Die Kinder lernen, dass Energie beispielsweise in Form von Wärme (Sonnenkraft) oder Wasserkraft auftritt. Außerdem sollen die Kinder den Unterschied zwischen fossiler Energie und erneuerbarer Energien verstehen.

3.4 Energie-Experimente (Rundlauf)

16 bis 30 Teilnehmer:innen

6 bis 12 Jahre

Die Teamer:innen müssen die Materialien für die Experimente besorgen und sich mit den Experimenten auseinandersetzen, damit sie den Teilnehmern die Experimente erklären können.

Vor Beginn der Methode sollten die Teamer sich die wichtigsten Fakten zum Thema Energie, erneuerbare Energien und zu fossiler Energie aneignen. Vor dem Ausprobieren an den Experimenten wird das Wissen an die Kinder übermittelt. Es wird kein Schulvortrag gehalten, sondern in einem Stuhlkreis über das Thema interaktiv gesprochen. Interaktiv bedeutet in dem Fall, dass die Teamer mit Fragen wie „was glaubt ihr, wo die Energie für das Laden eurer Handys oder für das Betreiben von Kühlschrank und Herd herkommt?“ oder „was sind erneuerbare Energien?“ das Gespräch mit den Teilnehmern aufbauen. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Fakten dem Alter der Teilnehmer angemessen übermittelt werden.

Im Anhang lässt sich beispielhaftes Informationsmaterial zur Vorbereitung finden.

Im Anschluss wird zu den Experimenten übergeleitet: „Jetzt könnt ihr ausprobieren, wie man im Kleinen aus simplen Gegenständen Energie erzeugen kann.“

Bei dieser Methode gibt es drei Stationen, an denen die Teilnehmer aus natürlichen Alltagsgegenständen Energie erzeugen können. Die erste Station ist die „Zitronen-Batterie“ (alternativ oder zusätzlich mit Kartoffel, Apfel etc. durchspielen), danach wird ein Ofen gebaut und als drittes wird ein Wasserkraft-Experiment durchgeführt.

Die Gruppe wird in drei Gruppen aufgeteilt und sie durchlaufen nacheinander zusammen mit mindestens einem Teamer die drei Stationen. An jeder Station wird in der Kleingruppe das Experiment durch den Teamer angeleitet und dann von den Kindern selbstständig nachgemacht.

Die genauen Anleitungen sind über die Links in der Quellenangabe zu finden.

„Zitronen Batterie“
- 1 Zitrone
- 1 Eisennagel
- 1 Büroklammer
- 2 kurze Drahtstücke
- 1 Kopfhörer

Ofen bauen
- Kartons
- Schere
- Alufolie
- Frischhaltefolie
- Kl. Holzspieße
- Schwarze Farbe, Stifte
- Lebensmittel wie Käse auf Toast, um zu prüfen, ob der Ofen funktioniert

Wasser Experiment
- Wassereimer
- Plastiktüten

Diese Methode benötigt mindestens drei Teamer. Es bietet sich an, Tische zusammenzustellen, an denen die Experimente in der Gruppe ausgeführt werden können.
Die Materialien für die Experimente müssen je nach Teilnehmerzahl angepasst werden.
Kopiervorlagen zur Anleitung der drei Experimente sind im Anhang. Die Kopiervorlagen wurden auf Grundlage dieser Links erstellt.

Die Kinder werden zum Ende gefragt, welches Experiment ihnen am besten gefallen hat und stellen sich zu den jeweiligen Stationstischen.

Beispielhafter, inhaltlicher Orientierungsrahmen/ Möglichkeiten sich vorab zu informieren:

Greenpeace:
https://www.greenpeace.de/engagieren/kids/erneuerbare-energie-erklaert-kinder

Vor- und Nachteile erneuerbarer Energien, ein Überblick:
https://greenjournal.greenpeace.at/klima/energiewende/erneuerbare-energien-vorteile-und-nachteile-im-ueberblick

Umweltbundesamt zu erneuerbaren Energien:
https://www.umweltbundesamt.de/themen/klima-energie/erneuerbare-energien

ZDFtivi; Logo Kindernachrichten:
https://www.zdf.de/kinder/logo/erklaerstueck-erneuerbare-energien-100.html

Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und Reaktorsicherheit, Arbeitsheft für Kinder:
https://www.umwelt-im-unterricht.de/uiufiles/user_upload/gs_ee_schueler.pdf

Zitronen Batterie:
https://www.geo.de/geolino/basteln/10782-rtkl-strom-experimente-mit-strom

Ofen bauen, Wasserexperiment:
https://einfach-bergmann.de/2020/07/junge-forscher-3-spannende-kinder-experimente-zum-thema-energie/

3.5 Wasser Filter basteln

6 SAUBERES WASSER UND SANITÄR-EINRICHTUNGEN

1 Stunde

mittel

Transfer

Der Gruppe wird vermittelt, wie verunreinigtes Wasser durch Wasserfilter gereinigt werden kann.
Sie wird darauf aufmerksam gemacht, wie wichtig Wasserfilter in manchen Regionen/Ländern dieser Welt sind, vor allem in Ländern ohne Sicherung von sauberem Trinkwasser und mit einer allgemein schlechten Wasserversorgung. Auch um auf Wasserschutz im Allgemeinen einzugehen, kann diese Methode einen guten Einstieg bieten.

Egal (Kleingruppen ca. 4 Kinder)

6 bis 12 Jahre; 13 bis 18 Jahre

Die unten genannten Materialien sollten alle separat vorbereitet sein. Ein fertiger Filter sollte als Beispiel vorbereitet sein.

Um in das Thema einzuführen, wird den Kindern erklärt, dass nicht jeder Mensch saubereres Wasser zur Verfügung hat. Hier bietet sich eine Schätzfrage an, wie viele Menschen keinen Zugang zu sauberem Wasser haben (Antwort: rund 2,2 Milliarden Menschen). Daraus schließt sich der Übergang zum Wasserfilter.

Zuerst wird das saubere Wasser von den Kindern verdreckt. Am besten einfach Äste, Blätter, Sand, etc. in den Messbecher und vermischen, bis es gut verdreckt ist. Als nächstes wird die Flasche anhand des fertigen Filters von den Kindern geschichtet. Die Flasche wird nun über die Schüssel gehalten und das verdreckte Wasser von oben eingegossen. Das „saubere“ Wasser kann man nun zum Vergleich neben das verdreckte Wasser stellen, um den Unterschied zu verdeutlichen.

- Kieselsteine
- Feiner Kies
- Gewaschener Sand
- Stoff oder Watte
- Gut durchgewaschene Holzkohle vom Lagerfeuer
- 1,5 Liter Wasserflasche (eckige Flaschen eignen sich am besten), Boden der Flasche abtrennen
- Messbecher mit sauberem Wasser
- Schüssel zum Auffangen des gefilterten Wassers

Drinnen oder Draußen möglich.

- Vergleichen wie „sauber“ das Wasser der jeweiligen Gruppen geworden ist.
- Kinder abstimmen lassen, von 15 wie gut es ihnen gefallen hat, die Filter selber zu basteln.

Funktionieren selbstgebaute Wasserfilter? (von Biorama)
https://www.biorama.eu/funktionieren-selbstgebaute-wasserfilter/

Zehn Fakten über Wasser (von unicef):
https://www.unicef.de/informieren/aktuelles/blog/weltwassertag-2022-zehn-fakten-ueber-wasser/172968

Quelle: http://weltleben.at

3.6 Das Bauklötze Spiel

1 bis 2 Stunden

hoch

Transfer

Die Teilnehmenden entwickeln ein Verständnis von Ungleichverteilung der Ressourcen auf der Welt sowie ein Verständnis von Armut.

Sie erkennen, wie groß der Unterschied ist zwischen ihrem Leben und dem Leben eines Kindes ist, das in Armut lebt. Sie lernen unterschiedliche Ansichten von Glück kennen.

10 bis 15 Personen

6 bis 12 Jahre

- Bauklötze oder ähnliche Gegenstände wie Lego (ca. 300 Stk.) heraussuchen und in einen Raum mit genug Platz für die Teilnehmer stellen
- Tische und Stühle (wenn vorhanden) zu Seite räumen
- Geschichte und Fragen bereithalten

Die Kinder setzen sich in einem Kreis auf den Boden. In der Mitte des Kreises ist eine große Kiste mit Klötzen. Die Menge der Spielrunden ist abhängig von der Anzahl der Fragen. Der Spielleiter beginnt damit, dass er eine freiwillige Person auswählt, die ihm assistiert. Dann stellt er den übrigen Kindern die erarbeiteten Fragen. Die Kinder dürfen sich in Abhängigkeit ihrer Antworten eine Anzahl von Bauklötzen nehmen (Beispiel: „Wie viele Autos hat deine Familie?“, wenn zwei Autos vorhanden sind, darf sich das Kind zwei Klötze nehmen). So werden alle Fragen nach und nach abgearbeitet.

Nachdem alle Fragen gestellt wurden, sollen die Kinder die Menge ihrer Klötze zählen und die Menge an eine Tafel oder ähnliches schreiben.

Danach erzählt der Spielleiter die Geschichte eines Kindes und dessen Antworten auf die Fragen. Das assistierende Kind nimmt sich die Klötze entsprechend. Die restlichen Klötze werden beiseitegestellt.

Dann vergleichen die Kinder die Anzahl der Steine miteinander. Sie sprechen über die Menge an vorhandenen Steinen und überlegen, von wie vielen Steine aus welcher Kategorie sie sich trennen könnten, damit das Kind aus der Geschichte mehr Steine bekommt und wie viele Steine sie bräuchten, um glücklich zu sein.

Raum, in dem genug Platz für einen Sitzkreis auf dem Boden ist (bei gutem Wetter geht es auch draußen), Bauklötze o.ä., Tafel o.ä., Schreibutensilien und Informationen über das Thema für den Spielleiter.

Es kann auch in der Gruppe der Kinder vorkommen, dass ein Kind deutlich weniger Bausteine hat als alle anderen. Es ist auch möglich, dass Kinder keine Steine abgeben wollen oder ein schlechtes Gewissen bekommen, weil sie so viele Steine haben.

Daher muss das Thema muss sensibel angegangen werden, mit viel Feingefühl. Sinnvoll wäre es, eine aufbauende Übung folgen zu lassen, wie etwas ein Tauschregal, damit die Übung in einen pädagogischen Mehrwert eingebettet werden kann.

3.6 Das Bauklötze Spiel

Die Kinder zeigen mit dem Daumen an, wie gut oder schlecht ihnen diese Methode gefallen hat.

- Anstatt ein Kind assistieren zu lassen kann man einen größeren Teil der Gruppe nehmen. Dann bestände die Möglichkeit, nicht nur ein Kind aus einem Land darzustellen, sondern mehrere aus unterschiedlichen Ländern
- Anstatt einer Geschichte am Ende kann es gleichzeitig mit den Fragen an die Spieler geschehen
- Die Durchführung kann auch ohne eine/n Freiwillige/n erfolgen, indem der Spielleiter die Steine stellvertretend sammelt.

Anhang:

Fragen

1. Hast du ein eigenes Zimmer? **(Ja = 1 Klotz)**

2. Kannst du immer etwas essen, wenn du Hunger hast? **(Ja = 1 Klotz)**

3. Kommt immer Wasser aus dem Wasserhahn bei dir zu Hause? **(Ja = 1 Klotz)**

4. Wie viele Paar Schuhe hast du? (auch Sportschuhe und Hausschuhe etc.) **(für jedes Paar 1 Klotz)**

5. Hast du mehr als 5 Kleidungsstücke? **(jeweils 1 Kotz für 5 Kleidungsstücke)**

6. Gehst du zur Schule? **(Ja = 1 Klotz)**

7. Wie viele Autos hat deine Familie? **(für jedes Auto 1 Klotz)**

8. Hast du immer Strom? **(Ja = 1 Klotz)**

9. Hast du technische Geräte (Nintendo, IPad, Fernseher?) **(für jedes = 1 Klotz)**

10. Besitzt du ein Fahrrad? **(Ja = 1 Klotz)**

11. Kannst du zum Arzt gehen, wenn du krank bist? **(Ja = 1 Klotz)**

12. Denkst du, du hast ein gutes Leben mit allem, was du brauchst zum glücklich sein? Wenn nein, was bräuchtest du denn noch?

Geschichte von Kasim aus Kenia

Kasim ist zehn Jahre alt und kommt aus Kenia. Er lebt mit seinen 11 Geschwistern und seinen Eltern in einer kleinen Hütte. Somit hat er **KEIN EIGENES ZIMMER**. Meistens steht er bereits **HUNGRIG** auf, da das Geld, welches die Familie hat, nur für **EINE MAHLZEIT** reicht. Kasim kann sich morgens nur in einem 3 km entfernten See waschen. Aber er kann sich nur selten waschen, da morgens häufig die Zeit nicht reicht. Bevor er **ZUR SCHULE** geht, zieht er seine alten und kaputten Schuhe an. Ein **ANDERES PAAR HAT ER NICHT**. Dazu eine von seinen **ZWEI HOSEN** und ein altes T-Shirt von einem seiner großen Brüder. Die Familie hat EIN FAHRRAD, mit dem Kasim und drei seiner Geschwister zur Schule fahren, die anderen müssen den Eltern bei der Arbeit auf dem Feld helfen. Der Weg zur Schule ist trotz Fahrrad sehr lang und anstrengend, da die nächst Schule im 15 km entfernten Dorf ist. Aber Kasim hat Glück, dass er zur Schule

gehen kann, denn viele seiner Freunde können es nicht, da sich die Familie die Schule nicht leisten kann.

Nach der Schule müssen die restlichen Geschwister von Kasim und er selbst los, um **WASSER FÜR DIE FAMILIE ZU HOLEN**, damit der Vorrat wieder aufgefüllt ist und alle etwas trinken und die Mutter kochen kann. Das Wasser macht die Familie krank, wenn sie es nicht vorher abkochen, also macht die Mutter sofort ein Feuer mit Holz, um das Wasser trinkbar zu machen. **STROM** hat Kasims Familie nicht, deshalb geht es nur mit Feuer. Einen **ARZT** kann sich die Familie auch **nicht leisten**, außerdem ist dieser auch viel zu weit weg, um schnell bei der Familie zu sein. Deshalb sind auch schon ein paar Geschwister von Kasims Freunden gestorben. Er ist sehr froh, dass ihm das nicht passiert ist.

Wenn Kasim mal Zeit hat, um sich mit seinen Freunden zu treffen, dann spielen sie gemeinsam Fußball mit einem alten Ball, den sie auf der Müllkippe gefunden haben. Dies machen sie so lange, bis es dunkel wird und Kasim ins Bett muss.

3.7 Bewusstsein für Müll

3 bis 4 Stunden

mittel

Haupttagesprogramm

Die Gruppe soll ein Bewusstsein dafür entwickeln, wie viel Müll jeder einzelne produziert und wie das die Umwelt belastet. Gleichzeitig sollen sie aber auch lernen, wie man Müll vermeidet und trennt.

10 bis 30 Personen

6 bis 12 Jahre

- Informationen über Müll/Mülltrennung/Müll Vermeidung zusammentragen
- die Umgebung begutachten in Bezug auf Menge des Mülls
- Urkunden vorbereiten

3.7 Bewusstsein für Müll

Die Übung startet, indem sich die Gruppe in einem Raum zu einem gemeinsamen Frühstück trifft. Nach dem Frühstück sieht sich die Gruppe an, wo bei den Lebensmitteln Müll entsteht (z.B. Käse, der in Plastik verpackt ist/ Cornflakes, die in Plastiktüten sind, usw.). Daraus resultierend soll die Gruppe erkunden, wie viel Müll ein Frühstück produziert. Nach diesen Informationen macht sich die Gruppe auf den Weg zu dem vorab ausgewählten Bereich, in dem dann Müll gesammelt wird. Daraus wird ein kleiner Wettbewerb, bei dem die gesamte Gruppe zusammenarbeiten soll. Ab einer bestimmten Menge gesammelten Müll in einer Stunde, die vorher mit den Gegebenheiten abgeschätzt wurde, hat die Gruppe einen Wunsch frei (z.B. die nächste gemeinsame Aktivität bestimmen etc.). Jeder erhält außerdem eine Urkunde darüber, wie viel Müll an diesem Tag gesammelt wurde.

Nach dieser Stunde treffen sich dann wieder alle und der gesamte gesammelte Müll wird gewogen. Gleichzeitig lernt die Gruppe, wie man Müll richtig trennt und schmeißt diesen dann in die richtigen Tonnen.

Nach einer kurzen Pause, in der sich alle ihre Hände waschen, trifft sich die Gruppe im Raum und es wird eine kleine Gruppenarbeit durchgeführt, bei der die Kleingruppen in 15 Minuten Brainstormen sollen, wie sie Müll vermeiden bzw. reduzieren könnten. Zum Schluss dieser Einheit sammelt die große Gruppe gemeinsam auf einem Plakat die Ergebnisse.

Raum mit Stühlen und Tischen, Internet und Laptop oder Plakate (je nachdem, wie man die Informationen präsentiert), Müllzangen, Eimer für den Müll, Mülltonnen, Handschuhe, feste Kleidung (je nach örtlichen Gegebenheiten), einen geeigneten Ort mit hohem Müllaufkommen, A4 Papier, Plakatpapier, Stifte, Urkunde Vorlage

- Es kann Orte geben, an denen nicht so viel Müll herum liegt, dort wird die Umsetzung dann etwas schwierig
- Informationen sollten altersgerecht sein
- Es gibt eine Verletzungsgefahr, falls die Kinder Glas oder andere scharfe Gegenstände finden (daher unbedingt Handschuhe bereithalten)

Der Raum wird in drei Bereiche aufgeteilt. Die Bereiche stehen für Gut, Ganz okay und Schlecht. Die Kinder stehen auf und ordnen sich dem Bereich zu, der zu ihrer Meinung über die Methode passt.

- Man kann die Informationen auch für eine ältere Altersgruppe anpassen (Umfang etc.)
- Man kann diese Methode mit einem weiteren kreativen Anteil kombinieren, wie z.B. Upcycling von Gegenständen
- Anstatt den Müll wegzuschmeißen, könnten die Betreuer etc. sich vorher auf die Suche nach einem/mehreren örtliche/n Sponsor/en machen, der/die für den gesammelten Müll der Kinder Geld an eine Umweltorganisation spendet
- Die örtliche Zeitung könnte darüber berichten

Müllvermeidung:
https://www.greenpeace.de/engagieren/nachhaltiger-leben/10-tipps-weniger-plastik?BannerID=0322000015001483&gclid=CjwKCAjw7vuUBhBUEiwAEdu2pAbdo8NQgyqUtoz-7pyYCQDMzNQoOwIfHR3dvE0WxpFKQz6nC-gNPlRoCwLsQAvD_BwE
https://www.wwf.de/aktiv-werden/tipps-fuer-den-alltag/haushalt-und-gesundheit/
Vermeiden-und-recyceln:
https://www.entega.de/blog/muellvermeidung-tipps/
https://www.co2online.de/klima-schuetzen/nachhaltiger-konsum/20-tipps-zur-abfallvermeidung/

Allgemeine Informationen:
https://muellnichtrum.rlp.de/zahlen-und-fakten/#:~:text=Das%20Aufkommen%20an%20Wertstoffen%20betrug,um%20eine%20Million%20Tonnen%20an
https://www.nationalgeographic.de/10-erschreckende-fakten-uber-plastik
https://www.careelite.de/plastik-muell-fakten/

Mülltrennung:
https://www.muelltrennung-wirkt.de/de/muelltrennung/richtige-muelltrennung/
https://www.muelltrennung-wirkt.de/de/muelltrennung/trenntabellen-listen/
https://www.nabu.de/umwelt-und-ressourcen/oekologisch-leben/alltagsprodukte/19838.html

URKUNDE

Herzliche Glückwünsch

[Name des Kindes]

Du bist jetzt ein Experte für Müll!

Jetzt weißt du, wie man richtig Müll sammelt, trennt und vermeidet.

Du hast mit deiner Gruppe insgesamt

[Menge an Müll]

gesammelt und damit der Umwelt geholfen.

Weiter so **!**

3.8 SDGs-Chaos Spiel

40 bis 50 Minuten

mittel

Komplexe Methode

Kennenlernen und Bewusstmachen der 17 SDGs

Je Team 4 bis 5 Leute

13 bis 18 Jahre

Zu Beginn des Spiels wird jedem Team ein Spielbrett (siehe Anhang) ausgehändigt. Die Teamer haben alle Antworten zu den Fragen (ebenfalls Anhang). Die Spielkarten mit den Nummern auf der einen Seite und den entsprechenden Begriffen auf der anderen Seite müssen vor dem Spiel auf dem Gelände oder im Gebäude versteckt werden.

Die Teams bekommen jeweils einen Würfel, mit dem sie eine Zahl würfeln. Die Augenzahl, die das Team würfelt, darf es auf dem Spielbrett nach vorne gehen. Anschließend müssen sie die Spielkarte mit der Nummer suchen, sich den Begriff auf der anderen Seite merken und zu den Teamleitern zurücklaufen. Ist der Begriff richtig, bekommt das Team die entsprechende Aufgabe. Besteht das Team die Aufgabe, darf es erneut würfeln. Besteht das Team eine Aufgabe nicht, gibt es Minuspunkte. Für jede Aufgabe, die nicht bestanden wurde, muss das Team ihre Spielfigur 3 Felder zurücksetzen (falls in der Übersicht keine andere Regelung steht). Das Team, welches seine Spielfigur als erstes ins Ziel bringt, gewinnt.

Würfel, Spielfiguren, Spielbrett, Feldnummern mit Begriffen und Aufgaben (siehe Anhang)

Die Aufgaben und Begriffe der einzelnen Felder sind nur Beispiele. Je nachdem, auf welche SDGs sich konzentriert wird, können die Aufgaben und Begriffe angepasst und verändert werden.

3.8 SDGs-Chaos Spiel

Ziel des Spiels ist es, ein Bewusstsein für die 17 SDGs zu schaffen. Die Kinder und Jugendlichen erfahren spielerisch die Bestandteile der 17 Ziele und können einen Bezug herstellen.

Am Ende könnten die SDGs einmal vorgestellt werden, damit der Bezug zu dem Spiel und den Aufgaben noch deutlicher wird.

Feldnummer / Code-Wort / Aufgabe/Frage Material

1 **Abbaugeschwindigkeitskonstante**

Aufgabe: Ordnet die Abbaugeschwindigkeiten zu den jeweiligen Materialien zu.

Material: Spielkarten mit den Abbaugeschwindigkeiten und den Materialien (wahlweise auch die Materialien an sich als Material zur Verfügung stellen)

Antwort: Apfel: 2 Wochen
Papier: 6 Wochen
Getränkedose aus Metall: 80 bis 200 Jahre
Plastiktüte: 50 bis 200 Jahre
Glas: 400 bis 1 Millionen Jahre
PET-Flasche: 500 Jahre

2 **Abfallbeseitigung**

Aufgabe: Aufgabe: Ordnet die Arten an Müll in die dafür vorgesehenen Behälter.
(Trennt das Team falsch, muss das Team für jedes Stück, welches falsch getrennt wurde, ein Feld zurückgehen)

Material: Verschiedene Arten von Müll (ca. 8-9) und Behälter, in welche der Müll geworfen werden kann.

3 **Abfallwiederverwendung**

Schätzfrage: Bei wie viel Prozent liegt die derzeitige Recyclingquote weltweit?

Antwort: 14% (Die Spielleiter:innen entscheiden, wie groß der Abstand zwischen der Antwort des Teams und der tatsächlich richtigen Antwort sein darf)

4 **Allgemeinwohl**

Aufgabe: Findet in der Gruppe einen Gegenstand, den ihr mit einer anderen Gruppe des Spiels tauschen müsst.

5 **Armut**

Schätzfrage: Wie viele Menschen auf der Welt leben in Armut?

Lösung: 760 Millionen (hier muss abgeschätzt werden, ab welcher Zahl das Team die Aufgabe bestanden hat; z.B. bei Schätzungen zwischen 600 und 800 Millionen)

6 **Atmosphärische Zusammensetzung**

Aufgabe: Sortiert die Spielkarten mit den Bestandteilen der Atmosphäre zu deren prozentualen Anteilen.

Lösung: Stickstoff 78,1%,
Sauerstoff 20,9%,
Argon 0,93%,
Spurengase <1%
Spielkarten in verschiedenen Farben auf denen die Bestandteile der Atmosphäre stehen und der Anteil in % in der Atmosphäre auf anderen Spielkarten.

7 **Ausstieg aus der Kernenergie**

Aufgabe: Nennt mindestens 4 alternative “grüne” Energiequellen.

Antwort: Windenergie, Solarenergie, Erdwärme, Wasserkraft, Bioenergie

8 **Beeinträchtigung von Natur und Landschaft**

Aufgabe: Nennt 5 Dinge, die die Natur und Landschaft beeinträchtigen.

Antwort: z. B. Abgase, Emissionen, Abholzung, Müll, Reisen, usw.

9 **Bienensterben**

Aufgabe: Nennt Möglichkeiten das Bienensterben aufzuhalten.

Antwort: Wildblumen/ Bienenfreundliche Pflanzen säen, Bienen nicht töten, freilassen, Insektenhotel usw.

10 **Bioabbaupotenzial**

Aufgabe: Findet in der Gruppe mindestens 5 Teile Müll in der Umgebung.

11 **Bildungsangebote**

Aufgabe: Nennt drei Dinge, die ihr gerne in eurer Schule verändern wollen würdet. (hierbei geht es darum, dass die Kinder und Jugendlichen kreativ werden und ihre Bildungseinrichtung kritisch betrachten)

12 **Bodenmikroorganismen**

Aufgabe: Sammelt 5 verschiedene Arten von Blätter.

13 **Bundesnaturschutzgesetz**

Aufgabe: Nennt 5 Dinge, die eurer Meinung nach im Bundesnaturschutzgesetz verankert sein sollten. (Hier gibt es kein richtig oder falsch solange die Antworten Sinn ergeben; die Kinder und Jugendlichen sollen sich dadurch näher mit dem Thema auseinander setzen)

14 **Emissionsminderung**

Aufgabe: Nennt 5 Möglichkeiten Emissionen einzusparen.

Antwort: z.B. Fahrrad fahren statt Auto, Geräte ausschalten, kein Standby, regionale und saisonale Lebensmittel kaufen, gebrauchte Gegenstände oder Kleidung kaufen, bewusst konsumieren, nachhaltigen Stromversorger wählen, Fleischkonsum reduzieren

15 **Erneuerbare Energie**

Aufgabe: Nennt drei Arten erneuerbarer Energien.

Antwort: z. B. Wasserenergie, Solarenergie, Windenergie

16 **Konventionelle vs. ökologische Landwirtschaft**

Aufgabe: Stellt Unterschiede der konventionellen - und ökologischen Landwirtschaft dar.

Antwort: Konventionell: üblich, weit verbreitet, möglichst viel zu guten Preisen produzieren, Massentierhaltung, auf Masse und Ertrag ausgerichtet usw.
Ökologisch: im Einklang mit der Natur, artgerechte Haltung, schonender Umgang etc.

17 **Förderungsmaßnahmen**

Aufgabe: Nennt Beispiele, wie eine Familie, die aus einem Kriegsgebiet nach Deutschland geflohen ist, gefördert werden kann.

Antwort: z. B. Integration, Fördergelder, Spenden, Bildung (Sprachkurse) usw.

18 **Gerechtigkeit**

Aufgabe: Jeder aus der Gruppe definiert für sich Gerechtigkeit. Zusammen muss eine Definition gefunden werden.

(Bei dieser Aufgabe gibt es so gesehen kein richtig oder falsch. Wichtig ist, dass über Gerechtigkeit nachgedacht wird und geschaut wird, ob es Unterschiede gibt in der Definition im Team).

Material: Papier und Stifte für Definitionen

19 Geschlechtergleichstellung

Aufgabe: Nennt typische Merkmale für das Rollenbild Mann und Frau und überlegt, wie man diese aufbrechen kann bzw. wo einem diese übermittelt werden.

Antwort: Rollenbild Mann: erfolgreich, bringt das Geld nach Hause, Beschützer, kräftig, durchsetzungsfähig, blau, Interesse für Autos etc.
Rollenbild Frau: will immer Mutter werden, rosa, schüchtern, Hausfrau, keine Karriere etc.
Rollenbild aufbrechen/ wo übermittelt:
- gesellschaftliche Strukturen
- Werbung
- Medien
- Gespräche mit Familie, Kollegen etc.
- Traditionen
- Schule
- Kindergarten
- Berufswahl
- etc.

20 Gesundheitsversorgung

Aufgabe: Nennt fünf Einrichtungen, die in den Bereich der Gesundheitsförderung fallen.

Antwort: Krankenhaus, Zahnarzt, Allgemeinmediziner:in, Apotheke, Rehabilitationszentrum, Krankengymnastik, Sportzentren usw.

21 Gleichberechtigung

Aufgabe: Gleichberechtigungs-Pantomime (alle Gruppenmitglieder müssen nacheinander einen Begriff pantomimisch darstellen)

Ziel: Erst wenn das Team alle Begriffe erraten hat darf es erneut würfeln.
Spielkarten mit Begriffen, Beispiele: Respekt, Nein!, Selbstbewusstsein, Zusammenhalt, Freiheit, Wahlrecht, Fridays for Future usw.

Quelle: https://efeu.or.at/seiten/download/Spielesammlung_EfEU_2020.pdf

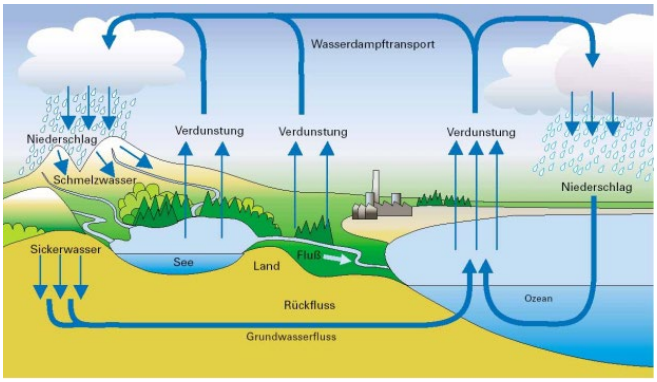
22 Grundgesetz

Aufgabe: Grundgesetzartikel Memory. Ordnet Artikel aus dem Grundgesetz den entsprechenden Themen zu.
Themenkarten:
Menschenwürde 1
Glaubensfreiheit 4
Gleichberechtigung 3
Meinungsfreiheit 5
Versammlungsfreiheit 8
Berufsfreiheit 12

23 Grundwasserspiegel

Aufgabe: Ordnet die Begriffe zu den jeweils richtigen Stationen im Wasserkreislauf.
Benötigt wird dafür eine Darstellung des Wasserkreislaufes (je nach Altersgruppe kann dieser einfacher oder komplexer sein)

Beispiel: https://wasser.rlp-umwelt.de/servlet/is/base.1203.showHighlight/



24 **Klimaerwärmung**

Aufgabe: Erkläre warum sich das Klima erwärmt.

Lösung: dabei können Begriffe fallen wie Nutzung fossiler Brennstoffe, Abholzung der Wälder, Atmosphäre, Emissionen, Treibhauseffekt, Methan, Kohlenstoffdioxid CO_2 usw.

25 **Migration**

Aufgabe: Ordnet die Wörter den verschiedenen Ländern zu.

Antwort: Deutsch - Hallo!
Chinesisch - nî hâo!
Dänisch - Goddag!
Spanisch - ¡Hola!
Kroatisch - Zdravo!
Englisch - Hello!
Hindi - Namaste!
Italienisch - Ciao!
Japanisch - konnichiwa!
Rumänisch - Bunâ!
Ukrainisch - Pryvit!
Türkisch - Merhaba!
Mindestens 9 Sprachen müssen richtig zugeordnet sein, bevor das Team erneut würfeln darf.
Spielkarten mit den Sprachen und dem jeweiligen Wort.

26 **Naturschutz**

Aufgabe: Warum müssen wir die Natur schützen?

Antwort: Z. B: Erhaltung lebensnotwendiger Funktionen für Mensch und Tier, Artensterben verhindern usw.

27 **Öffentlicher Personennahverkehr**

Aufgabe: Ordnet die Emissionen je Personenkilometer den verschiedenen Verkehrsmitteln zu.

Antwort: Spielkarten mit den Verkehrsmitteln und den Emissionen
Fernbus: 29 g CO_2
Fernverkehr Zug: 32 g CO_2
Nahverkehr Zug: 57 g CO_2
Auto: 147 g CO_2
Flugzeug: 230 g CO_2

3.8 SDGs-Chaos Spiel

Quelle: https://www.mein-klimaschutz.de/unterwegs/a/einkauf/welches-verkehrsmittel-verursacht-im-vergleich-mehr-co2/

28 **Regierungskoalition**

Aufgabe: Ordnet die den Parteien im Bundestag die richtige Anzahl an Plätzen zu.

Antwort: Abbildung des Bundestags

Quelle: https://www.bundestag.de/parlament/plenum/sitzverteilung_20wp

29 **SDGs**

Aufgabe: Beschreibe und begründe die Ziele der Nachhaltigkeit.

SDG-Icons:

Textkärtchen:

(1) Armut betrifft Menschen überall.
In manchen Ländern kann sie schwerwiegende Folgen wie Hunger, erhöhte Kindersterblichkeit und fehlende medizinische Versorgung haben. In anderen Ländern führt sie vor allem zu einer eingeschränkten Teilhabe an der Gesellschaft.

(2) Hunger betrifft Menschen auf der ganzen Welt.
Rund zwei Drittel der von Hunger betroffenen Menschen leben in afrikanischen Ländern, südlich der Sahara, und in Südasien. In anderen Ländern ist stattdessen Übererernährung ein häufiges Problem.

(3) Weltweit unterscheiden sich Qualität und Zugang zu medizinischer Versorgung extrem.
Faktoren wie verschmutztes Trinkwasser und Mangelernährung führen in vielen Ländern zu erhöhten Krankheits- und Infektionsrisiken.

(4) Weltweit ist Bildung stark unterfinanziert und vielen Menschen fehlt der Zugang zu Schulen.
Durch Bildungschancen für alle Menschen soll Chancengerechtigkeit erreicht werden.

(5) Gewalterfahrungen gehören leider zum Lebenslauf von Millionen Frauen überall auf der Welt.
Ein Drittel aller Frauen hat laut UN physische und sexuelle Gewalt erleben müssen. Das Ziel 5

steht dafür, alle Formen der Diskriminierung von Frauen und Mädchen überall auf der Welt zu beenden.

(6) Viele Menschen weltweit haben zu Hause keinen Zugang zu sauberem Trinkwasser. Verfügbarkeit und nachhaltige Bewirtschaftung von Wasser und Sanitärversorgung muss für alle gewährleistet sein.

(7) Jederzeit ausreichend Energie zur Verfügung zu haben ist ein wichtiger Faktor für Lebensqualität. Über 1 Milliarde Menschen fehlt der Zugang zu Elektrizität. Der Zugang zu Energie beeinflusst z. B. Bildung, Klimaschutz oder Infrastruktur.

(8) Heutzutage geht das Wirtschaftswachstum meist auf Kosten der Umwelt und vieler Menschen. Während sich die UN zum Ziel gesetzt hat, das Wirtschaftswachstum zukünftig ressourcenschonend zu gestalten, gibt es auch Überlegungen dazu, wie Wirtschaft ohne weiteres Wachstum funktionieren kann.

(9) In Europa trug Kohle und der Ressourcenabbau aus den Kolonien zum Wohlstand bei. Für eine nachhaltigere Zukunft braucht es weltweit einen gleichberechtigten Zugang zu Infrastruktur, fairen Arbeitsbedingungen und Ressourcen. Auch eine ressourcenschonende Produktion ist zukünftig wesentlich.

(10) Zwar ist die Armut weltweit zurückgegangen, die globale Ungleichheit ist jedoch weiter gestiegen. Zu diesen Ungleichheiten zählen auch Diskriminierung und weniger Chancen für bestimmte Gruppen. Unabhängig von z. B. Religion oder Geschlecht sollen ALLE Menschen an wirtschaftlichem Fortschritt teilhaben.

(11) Mehr als 50 % der Weltbevölkerung lebt in Städten. Die globale Stadtbevölkerung wächst weiter, besonders in Afrika und Asien. Viele StadtbewohnerInnen leben dabei unter schwierigen Bedingungen. Es fehlt an Schulen, Straßen, Wasser-, Energie- und Gesundheitsversorgung.

(12) Konzerne wollen meist maximalen Gewinn und versuchen daher den Konsum immer weiter anzukurbeln. Ökologische und soziale Aspekte finden dabei wenig bis gar keine Beachtung. Durch SDG 12 möchte man die nachhaltige Bewirtschaftung und effiziente Nutzung der natürlichen Ressourcen erreichen.

(13) Sogenannte Entwicklungsländer haben im Vergleich zu den Industrienationen wenig zum Klimawandel beigetragen, spüren die Folgen jedoch oft deutlicher. Ziele zum Klimaschutz müssen global vereinbart und auch eingehalten werden, denn der Klimawandel betrifft alle Menschen.

(14) Verschmutzung und Übernutzung der Ozeane stellen große Probleme unserer Zeit dar. Bereits 31,4 % der weltweiten Fischbestände sind überfischt, die Meere zunehmend verschmutzt. Ziel 14 möchte diese Situation grundlegend verändern.

(15) Immer mehr Böden, auf denen Landwirtschaft betrieben werden konnte, werden unbrauchbar. Ein Drittel der Böden, die die wachsende Weltbevölkerung ernähren sollten, sind zerstört. Es braucht dringend nachhaltige Planung in der Landwirtschaft und weitere Maßnahmen zum Schutz der Böden.

(16) Friede ist die Grundlage für eine Entwicklung hin zu einem guten Leben für alle und eine gesunde Umwelt.
Länder in denen eine ausreichende, staatliche Ordnung fehlt, sind oft von Armut und hoher Kriminalität betroffen. Um Frieden zu sichern, benötigt es stabile und rechtmäßige Institutionen.

(17) Die UN-Ziele für nachhaltige Entwicklung streben eine globale Partnerschaft auf Augenhöhe an.
Alle Nationen müssen gemeinsam und gleichberechtigt eine ressourcenschonende und nachhaltige globale Wirtschaftsweise finden, die nicht auf Ausbeutung basiert.

Quelle: https://www.startthechange.eu/spiel-sdg-ratsel/?lang=at

30 Sonderabfälle

Aufgabe: Nehmt euch den Kartenstapel und ordnet die Begriffe den Kategorien Restmüll, Biomüll, Gelber Sack, Papiermüll und Sonderabfall zu.
Kartenstapel (auf jeder Karte steht ein Begriff wie Pizzakarton, altes Radio, Holz etc.) insgesamt 20 Karten
Begriffe:
Gelber Sack: Aludeckel, Kunststoffbecher, Tetrapack, Blisterverpackung
Biomüll: Filtertüten, Obstschalen, Eierschalen, Gemüsereste
Papiermüll: Briefumschläge mit Fenster, Papiertüten, Collegeblockblätter
Restmüll: Tierknochen, beschichtete Zeitschriften, Zahnbürste, Windeln
Sondermüll: leere Batterien, Medikamente, Spraydosen, leere Druckerpatrone, Altöl, Elektrogeräte

31 Trinkwasseraufbereitung

Aufgabe: Ordnet die Begriffe zum Ursprung unseres Trinkwassers (Grundwasser, Quellwasser, Uferfiltrat, angereichertes Trinkwasser, See- und Talsperrenwasser, Flusswasser) in dem Tortendiagramm zu den jeweiligen Anteilen.

Lösung: Für die Teamer eine Kopie der Zusammensetzung und für die Teams jeweils eine Kopie ohne die Begriffe.

Quelle: Statistisches Bundesamt; Grafik: aQto GmbH

32 Übereinkommen

Aufgabe: Nennt zwei Übereinkommen und erklärt kurz worüber sie handeln.

Antwort: z.B. Agenda 2030 (SDGs), Schengener Abkommen, Kinderrechtskonventionen usw.

33 Umweltbelastung

Aufgabe: Nennt 10 Umweltbelastungen.

Antwort: z.B. illegale Müllentsorgung, hoher Fleischkonsum, mit dem Flugzeug fliegen, Kurzstrecken dauerhaft mit dem Auto fahren, hauptsächlich Produkte aus dem außereuropäischen Ausland konsumieren, mangelnde Abwasserableitung, extreme Lärmbelästigungen, flächendeckende Flächenversiegelung, Roden von Regenwald, Massentourismus

34 Umweltkatastrophe

Aufgabe: Einer aus dem Team malt die Begriffe: Tsunami und Hurricane. Die Aufgabe ist gelöst, wenn die Begriffe erraten werden.

Material: Stift und Blätter

35 UNESCO-Übereinkommen

Aufgabe: Formt mit Material, welches euch gegeben ist, die Buchstaben SDG.
Verschiedene Materialien z.B. Blätter, Stifte, usw. wahlweise auch mit Müll möglich (Verpackungsmaterialien)

36 Verfassung

Frage: Wo wurde die deutsche Verfassung geschrieben?

Antwort: Bonn
Die Teamer geben dem Team fünf Antwortmöglichkeiten (Berlin, Bonn, München, Weimar, Würzburg)

37 **Verkehrslärm**

Aufgabe: Ordnet die verschiedenen Objekte einer Lautstärke zu und ihrer Lautstärke vom leisesten zum lautesten.

Auto (bei 50km/h): 70dB
Rasenmäher: 80dB
LKW (bei 80km/h): 90dB
Motorrad: 100dB
Presslufthammer: 110dB
Propellerflugzeug: 120dB
Düsenflugzeug: 130dB

Die Teamer sollten die Objekte und die Lautstärken auf Kärtchen übertragen und einen Ort haben wie sortiert werden kann (Tisch, Pinnwand etc). Zum Überprüfen wird die Tabelle benötigt

38 **Verminderung der Treibhausgasemissionen**

Aufgabe: Nennt 5 Möglichkeiten Treibhausgasemissionen zu reduzieren.

Antwort: Fahrradfahren, öffentliche Verkehrsmittel nutzen, Reisen mit dem Flugzeug vermeiden, weniger heizen, LED-Lampen, Deckel beim Kochen, auf Trocknen der Wäsche im Trockner verzichten, weniger Fleischkonsum, Vermeiden von Verpackungsmüll usw.

39 **Vogelschutzgebiet**

Aufgabe: Markiert mindestens vier Vogelschutzgebiete auf der Deutschlandkarte. Eine Deutschlandkarte und z.B. Stecknadeln zum Markieren.

Deutschlandkarte im Anhang. Die Vogelschutzgebiete sind auf der NABU-Website zu finden:

Quelle: https://naturerbe.nabu.de/naturparadiese/auf-einen-blick/gebietskarte.html

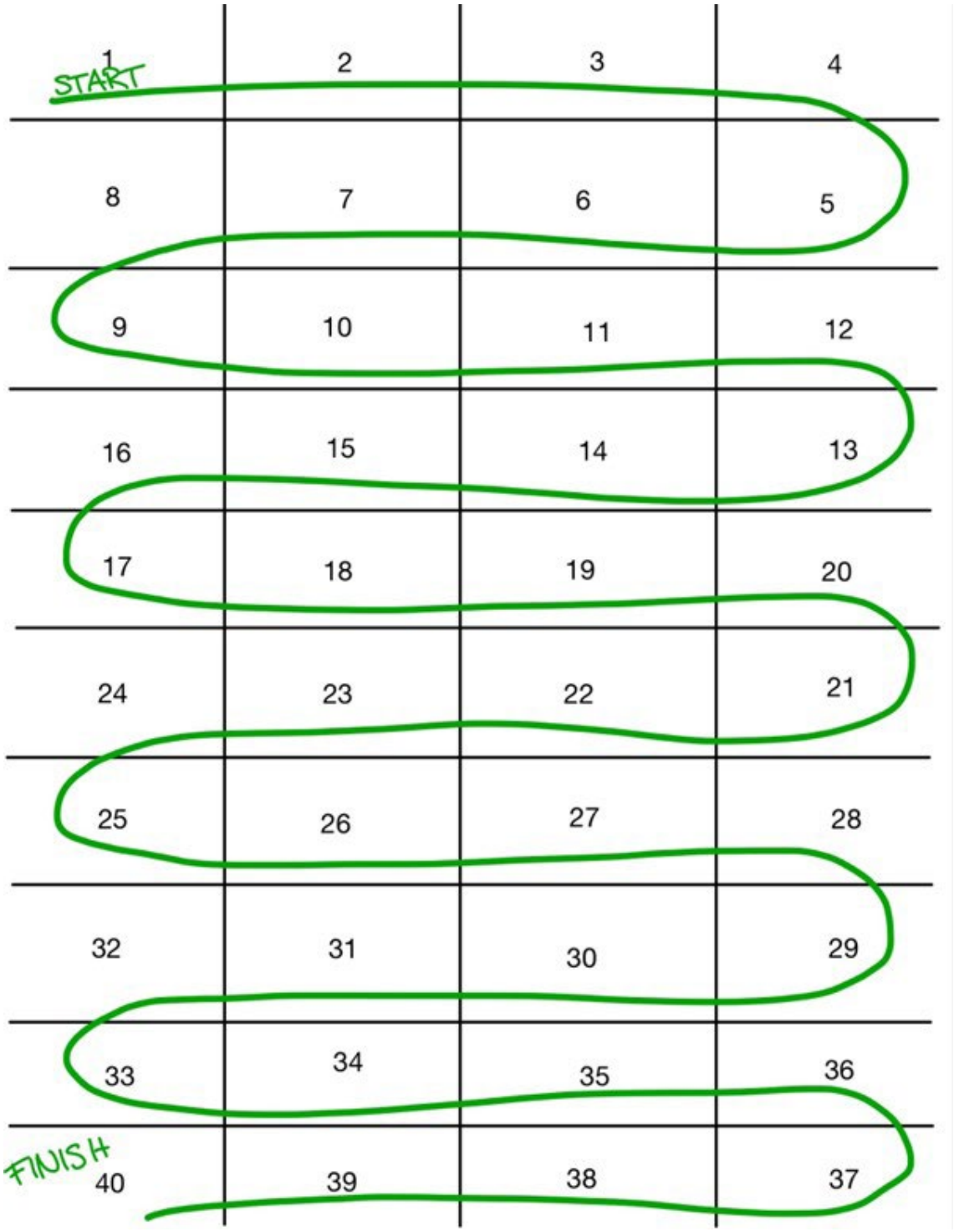
40 Zusammenarbeit

Aufgabe: Jeder aus dem Team stellt sich Schulter an Schulter im Kreis auf. Die rechte Hand wird ausgestreckt und nach irgendeiner Hand von einer gegenüberstehenden Person gegriffen. Danach wird der Vorgang mit der linken Hand wiederholt und eine Hand einer anderen Person gegriffen. Ziel ist es, den „Arm-Knoten“ zu entwirren, ohne dabei die Hände loszulassen. Kein Kind darf dabei zum Körperkontakt überredet werden.

Quelle: 12 geniale Teambuilding-Spiele, die Ihrem Team garantiert Spaß machen (wrike.com).

3.8.1 Spielfeld zum SDGs-Chaos Spiel

3.8 SDGs-Chaos Spiel



3.9 Das Leiterspiel – mal anders

2 bis 3 Stunden

leicht

Transfer

Die Teilnehmenden sollen spielerisch Fakten zum **Thema Klimagerechtigkeit und Nachhaltigkeit** erlernen.
Der Spaß steht jedoch klar im Vordergrund bei dieser Methode.

Variabel, 4 Teams

13 bis 18 Jahre

Es wird mit Kreide oder Sprühfarbe ein Spielfeld auf den Boden gemalt (mind. 50 Kästchen). Die Kästchen/Felder werden in einem Quadrat angeordnet. Der Spielverlauf verläuft von unten nach oben (von rechts nach links). Unten ist der START oben das ZIEL.

Dabei ist darauf zu achten, dass genug Abwechslung unter den Kategorien der Felder herrscht. In der konkreten Anordnung der Spielfelder sind die Teamenden jedoch frei. Sie können selbst entscheiden, welchen Schwierigkeitsgrad das Spiel bekommen soll. Wichtig ist nur, dass alle Kategorien vertreten sind und keine ausgelassen wird.

Felder Kategorien:
F: Fragefeld (Frage richtig beantwortet in Zeitlimit, weiter)
Die Fragefelder beziehen sich auf das Thema Klimagerechtigkeit und Nachhaltigkeit.
Fragenkatalog: https://www.bpb.de/system/files/pdf/G6R0O2.pdf
! Ausrufezeichen: zurück zum Start
Leiter: je nachdem, oben oder unten weiter
X2: 2 Felder vor
X4: 4 Felder zurück

Spielanleitung:
Es gibt 4 Teams aus 4-5 Mitspielenden. Zu Beginn wird ausgewürfelt, welches Team beginnt

(das mit der höchsten Augenzahl). Der Reihe nach wird gewürfelt. Die gewürfelte Augenzahl gibt vor, wie viele Kästchen gegangen werden können. Ziel des Spiels ist es, als erster mit dem gesamten Team im Ziel anzukommen.

Die Felder sind unterschiedlichen Kategorien zugeordnet s.o.

Die Kategorien werden den Spielenden vorher erklärt.

Es gibt einen Spielleiter:in (Teamer:in), der die Regeln erklärt und überwacht. Zudem stellt er die Fragen beim Kategorie Feld FRAGE (F) und achtet auf das Zeitlimit von 60 Sekunden. Der Teamende entscheidet, wann und ob ein Feld erfolgreich bestanden wurde und das nächste Feld gegangen werden darf. Sollte eine Person auf ein F-Feld kommen und nach Ansicht des Teamenden die Kategorie nicht erfüllt haben, darf die Person kein Feld vorgehen und muss an der Stelle stehen bleiben, wo die Person vorher stand.

- Kreide, Sprühfarbe
- Großer Schaumstoffwürfel
- Großer geteerter, gepflasterter Platz
- Fragenkatalog
- Stoppuhr

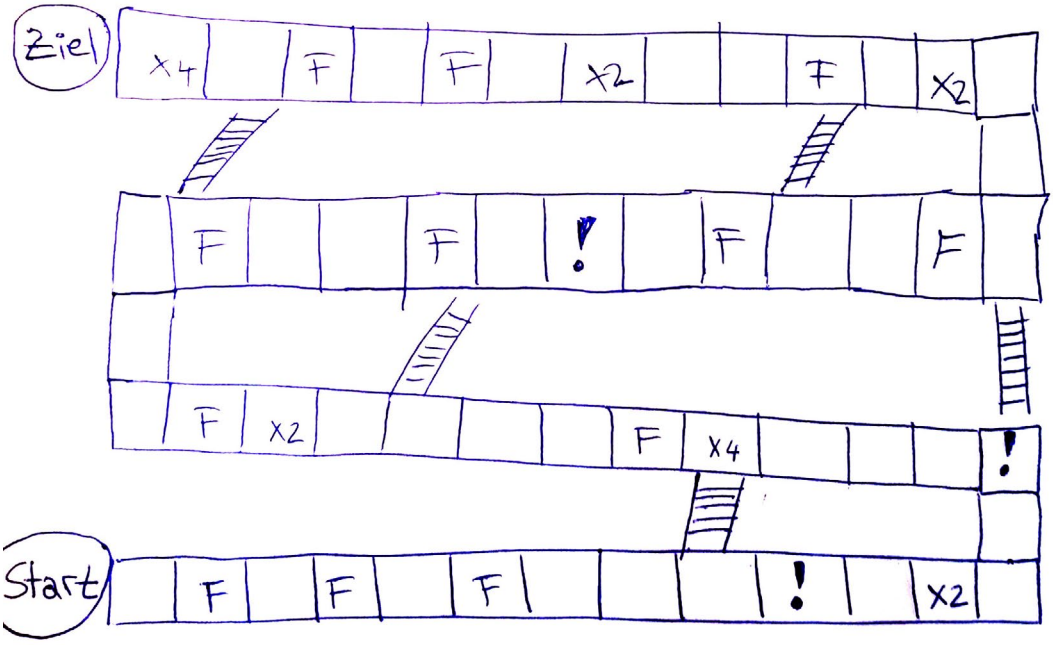
Der Spielleiter sollte das Spiel zusammen mit Teilnehmern aus der Gruppe praktisch erklären und vormachen und eine Proberunde simulieren.

Der Teamer entscheidet zwar, wann eine Aufgabe gelöst ist und wann nicht. Allerdings sollte dabei nicht vergessen werden, dass es sich um ein Spiel handelt und keine Schulsituation. Ein gewisser Spielraum ist gegeben.

Die Teamer beenden das Spiel und bitten die Teilnehmer:innen je nachdem, wie ihnen das Spiel gefallen hat, den Daumen nach oben oder unten zu zeigen.

Die Fragen zum Spiel sind unter folgendem Link zu finden:
https://www.bpb.de/system/files/pdf/G6R0O2.pdf

Anhang: Spielfeld (Beispiel)



3.10 Eine Reise um the Welt

12 NACHHALTIGE/R KONSUM UND PRODUKTION

3 bis 4 Stunden

mittel

Tagesaktion

Verständnis zu der Herkunft und den Umständen der Herstellung von Kleidung

16 bis 30 Personen

13 bis 18 Jahre

3.10 Eine Reise um die Welt

Die Gruppenleiter sollten Infomaterial über Arbeitsbedingungen während der Produktion einer Jeans usw. für die Gruppe ausdrucken, das Quiz zum Thema „Die Reise einer Jeans“ ausdrucken, Sticker und Weltkarte besorgen, Video „die Reise einer Jeans“ bereits im Internet öffnen.

Zunächst wird die Großgruppe in kleinere Gruppen aufgeteilt (nach Zimmer etc.). Danach bekommt jede Gruppe bis zu drei Sticker und soll in ihren Kleidungsstücken nach der Herkunft schauen und die drei meistgesehenen Länder aufschreiben. Nach ca. 45 Minuten sammeln sich alle Gruppen wieder und dürfen die Sticker im Rahmen einer kurzen Erklärung in die drei Länder kleben. Es folgt ein Schätzquiz mit verschiedenen Fragen zu der Produktion einer Jeans. Dafür haben die verschiedenen Gruppen ebenfalls 30 Minuten Zeit. Zum Überprüfen der Antworten kann als Unterstützung ein kurzes Video gezeigt werden, dass die Produktionsschritte darstellt. Nachdem das Video gezeigt und die Antworten der Gruppe besprochen wurden, nimmt sich der Gruppenleiter noch einmal die Weltkarte und spricht über die Ergebnisse. Die Gruppen erhalten dann das Infomaterial (jede Gruppe 1 Text) und sollen sich dann in den nächsten 60 Minuten mit Hilfe von Internet und den bereitgestellten Materialien in Bezug auf die Arbeitsbedingungen, Einkommen usw. in bestimmten Ländern informieren. Die Ergebnisse werden den anderen Gruppen in einer kurzen Vorstellung von ungefähr 10 Minuten präsentiert.

Zum Schluss setzen sich alle Gruppen wieder zusammen in eine große Gruppe und tauschen sich darüber aus, was sie aus dieser Aktion mitgenommen haben, was sie nun über die Produktion von Kleidung denken.

Material: Weltkarte, Informationen über Kleidungsherstellung in den Ländern, Internet-zugang, Sticker, Kleidung der Gruppe, Papier, Stifte, das Quiz, Flipcharts für ein Plakat
Raum: Ein Raum mit Tischen und Stühlen, groß genug, dass sich kleinere Gruppen etwas zurückziehen und ungestört arbeiten können.

Es kann sein, dass sich nicht genügend Länder finden. In der Regel sind es aber die Länder China, Indien, Bangladesch und Türkei. Bei nicht ausreichenden Ländern können auch mehrere Gruppen ein Land, jedoch unter verschiedenen Aspekten, wie demografische Aspekt, Arbeitsbedingungen etc. bearbeiten.

Es wird per Daumenabstimmung nach der Meinung gefragt. Daumen hoch = Methode hat gut gefallen; Daumen seitlich= war ganz in Ordnung, sollte aber vielleicht nochmal überdacht werden; Daumen unten = hat gar nicht gefallen.
Wenn möglich Bewertung begründen (Gut weil…; schlecht weil….)

Quelle: https://bildung2030.at/workshop/baumwoll-workshop/

Video zu „Die Reise einer Jeans“:
https://www.youtube.com/watch?v=laIBNWAhsp4
https://www.youtube.com/watch?v=UQ8xiXMfBlA

Informationsquellen für Gruppenarbeit:
https://nachhaltig-sein.info/lebensweise/jeans-wie-nachhaltig-ist-sie
https://uni.de/redaktion/schattenseite-der-jeans-massenproduktion-in-china
https://www.rnd.de/wissen/femnet-und-oko-test-scharfe-kritik-an-produktionsbedingungen-von-jeans-HIIGBWRET4ETJEREU62SCCTCYE.html
https://www.worldtimes-online.com/wissen/6-die-schlimmsten-wassers%C3%BCnden.html?start=5

- Alternativ kann man zu der Jeans auch ein anderes Kleidungsstück, wie z.B. ein T-Shirt, nehmen.
- Anstatt auf die Länder einzugehen, könnten die Kleingruppen auch die verschiedenen Arbeitsschritte grob erarbeiten und vorstellen.
- Am Ende könnte man bei der Auswertung noch eine gemeinsame Ideensammlung starten, was die Gruppe selbst gegen die Umstände dieser Kleidungsherstellung tun kann (Nachhaltigere Kleidung, Second Hand etc.)
- Anstatt Sticker könnten eine Pinnwand und Pinnnadeln benutzt werden

Anhang: Schätzquiz zu „Eine Reise um die Welt“

Frage 1: Wie viele Stationen hat die Produktion einer Jeans?
Antwort: 11 Stationen

Frage 2: Wie viele km legt eine Jeans während der Produktion zurück?
Antwort: ca. 60.000 km

Frage 3: Wie viele Liter Wasser verbraucht die Produktion einer Jeans?
Antwort: 8000 Liter pro Jeans

Frage 4: Wofür haben Jeanshosen die kleine Tasche über der großen Hosentasche?
Antwort: Sie wurden früher für Taschenuhren benutzt, wurde im Laufe der Zeit einfach nicht entfernt, sondern nur verkleinert

Frage 5: Aus welchem Material sind Jeanshosen?
Antwort: In der Regel aus Baumwolle, wenn es eine echte Jeans ist (nicht Jeggings etc)

Frage 6: Seit wann gibt es die Jeans?
Antwort: 20. Mai 1873

Frage 7: Wofür steht die Abkürzung „YKK“, die auf den meisten Reißverschlüssen zu finden ist?

Antwort: Es steht für Yoshida Kogyo Kabushikikaisha, dem größten Reißverschluss Herstellers weltweit.

Frage 8: Wie viel wurde für die teuerste Jeans der Welt bezahlt?
Antwort: 54.245 €

Frage 9: Warum sind Jeanshosen meistens blau?
Antwort: Früher waren Jeanshosen die Kleidung für Goldgräber, aber da die Jeans aus Baumwolle besteht war sie weiß. Man hat jeden Fleck darauf gesehen. Um das zu verhindern wurde die Jeans mit Indigoblättern blau gefärbt. Deshalb sind Jeanshosen meistens blau, um Flecken zu verstecken

Frage 10: Wie viel wiegt eine Jeans ungefähr?
Antwort: Um die 700g, variiert je nach Material und Verzierung (Steine etc)

Baumwoll-Workshop
https://bildung2030.at/workshop/baumwoll-workshop/

3.11 „Jeder Einkauf ist ein Stimmzettel“ - regionaler und saisonaler Kochabend

6 Stunden

mittel

Transfer

Die Jugendlichen sollen verstehen, inwiefern der tägliche Einkauf im Supermarkt einen Einfluss auf den Klimawandel hat.

Sie sollen lernen, dass der CO2-Ausstoß und damit die Klimawirkung von Lebensmitteln, die nicht aus Deutschland oder Nachbarländern kommen, deutlich höher ist als bei regionalen Produkten, aufgrund von längeren Transportwegen. Auch sollen die Jugendlichen lernen, dass es nicht normal ist, zu jeder Zeit im Jahr fast alle Obst- oder Gemüsesorten essen zu können und dass dies daran liegt, dass bestimmte Lebensmittel von weit her importiert werden.

Ziel ist es auch zu verstehen, dass trotz der „mühseligen Arbeit“ (bei Rezeptauswahl auf Saison achten und beim Einkauf auf Herkunft der Lebensmittel achten) ein leckeres Essen gekocht werden kann. Diese Methode soll sensibilisieren. Als Nebenziel ist zu vermitteln, dass Lebensmittel bewusst eingekauft und verbraucht werden sollen, um Lebensmittelverschwendung zu vermeiden.

kleine Gruppengröße 10 bis 15 Personen

13 bis18 Jahre

Die Teamer:innen sollten sich vor Beginn mit dem Thema regionale und saisonale Lebensmittel auseinandersetzen (Orientierungshilfen im Anhang). Hilfreich ist dabei ein Saisonkalender, der den Jugendlichen auch ausgehändigt werden kann. Saisonkalender lassen sich ganz einfach im Internet finden. Außerdem benötigt es vorweg eine gewisse Recherche nach saisonalen und regionalen Rezepten. Um Probleme zu vermeiden, sollten die Teamenden vorab Unverträglichkeiten und Essgewohnheiten (Vegan/Vegetarisch etc.) abklären.

Auch der Einkauf an sich sollte geplant werden: Geht die Gruppe einkaufen oder besorgen die Teamenden die Lebensmittel vorab? Diese Entscheidung muss je nach Einzelfall entschieden werden.

Die Teilnehmenden werden nicht durch einen Vortrag (kein Schulvortrag, eher interaktiver Stuhlkreis auf Augenhöhe) über das Thema Lebensmittel und CO2-Emissionen (max. 30-45 Minuten) informiert, sondern durch beiläufige Gespräche während des Einkaufs, beim Kochen oder beim Essen. Dabei erhalten die Jugendlichen elementare Informationen. Eine beispielhafte Anleitung und Datensammlung sind im Anhang zu finden.

Zu Beginn des Events bekommen die Teilnehmenden eine Auswahl an Rezepten. Alle einigen sich auf mindestens 3 Gerichte (Vor-, Haupt- und Nachspeise). Gegebenenfalls benötigt es noch Alternativgerichte, sofern jemand in der Gruppe Unverträglichkeiten hat.

Die Gruppe wird aufgeteilt, sodass es ein Team für die Vorspeise, ein Team für die Hauptspeise und ein Team für die Nachspeise gibt. Jedes Team ist für den jeweiligen Gang zuständig (einkaufen und kochen). Beim Einkauf wird darauf geachtet, möglichst viele Produkte zu kaufen, die regional und/oder saisonal sind.

Jedes Team bereitet anschließend den jeweiligen Gang zu. Sollte ein Team früher fertig sein, können folgende Aufgaben erledigt werden:
- Raum dekorieren
- Tisch eindecken
- Schon einmal mit dem Abwasch beginnen

Anschließend essen alle zusammen und lassen den Abend ausklingen.

Tagungsraum mit Tischen und Stühlen, Saisonkalender, voll ausgestattete Küche und Essensraum, Rezepte.

Im Hinterkopf sollte immer bleiben, dass es bei dieser Methode darum geht, den Teilnehmern möglichst anschaulich beizubringen, wie sie beim alltäglichen Einkauf etwas Gutes für die Umwelt tun können.

Sollte kein Supermarkt oder anderweitige Möglichkeit zum Einkaufen in der Nähe sein oder sollte der Aufwand zu groß sein, können alternativ die Teamer vorab alle Lebensmittel besorgen. Dennoch sollten die Lebensmittel dann den Teilnehmern vorgestellt werden, damit die Gruppe sieht, wie viele und welche Produkte aus der Region kommen, wo es Schwierigkeiten gab etc.
Die Kosten für die Lebensmittel müssen vorab in den Gesamtpreis einkalkuliert werden.

Diese Methode ist am besten in kleinen Gruppen durchführbar, damit alle eine Aufgabe bekommen und der Aufwand des Kochens nicht allzu groß wird.

Nach dem gemeinsamen Essen bietet es sich an, eine abschließende Feedbackrunde abzuhalten. Die Teamer leiten diese ein und in einer Art „Blitzlicht“ gibt jeder Teilnehmer ein Handzeichen, ob es gefallen hat oder nicht oder ob etwas mitgenommen werden konnte oder nicht. Wer möchte, kann auch detaillierteres Feedback geben.

Die Methode ist tendenziell auch für Kinder zwischen 6 und 12 Jahren möglich. Auch ist zu beachten, dass jüngere Kinder eventuell mehr Anleitungen, Hilfe und Einweisungen benötigen. Das bedeutet, dass unter Umständen mehr Teamer die Methode begleiten müssen, damit es zu keinen Unfällen etc. kommt.

Anhang Beispielhafte Datensammlung zum Thema „Lebensmittel und ihr CO2 Abdruck“ (die folgenden Links sind lediglich als Ideengeber gedacht und haben keinen Anspruch auf Vollständigkeit)

Umweltbundesamt: Ernährung belastet das Klima:
https://www.umweltbundesamt.de/presse/pressemitteilungen/ernaehrung-der-deutschen-belastet-das-klima

Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft:
https://www.bmel.de/DE/themen/ernaehrung/nachhaltiger-konsum/nachhaltiger-konsum_node.html

Kindergerechte Erklärung:
https://www.kindersache.de/bereiche/wissen/natur-und-mensch/regional-saisonal-woher-mein-essen-kommt-und-wann-es-angebaut-wird
https://www.wwf.at/regional-und-saisonal-aber-warum-eigentlich/
https://www.zdf.de/kinder/logo/tipps-fuer-klimafreundliches-essen-100.html

Landeszentrum für Ernährung- Baden Württemberg:
https://landeszentrum-bw.de/,Lde/Startseite/wissen/Nachhaltig+essen_+regional_+saisonal+und+pflanzlich

Lebensmittel und Treibhausgas Emissionen:
https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/Treibhausgas-Emissionen%20von%20Lebensmitteln-final_.pdf

Co2- Bilanz- Ernährung ausrechnen:
https://uba.co2-rechner.de/de_DE/food
https://www.goclimate.de/co2-rechner/co2-rechner-essen/

Beispiel Möglichkeiten nach Rezepten zu suchen:
https://www.lecker.de/rezepte/saisonale-rezepte
https://www.rewe.de/ernaehrung/saisonale-rezepte/
https://www.regional-saisonal.de/

3.12 SDG´s - Galgenblümchen

10 bis 20 Minuten

leicht

Einstiegsmethode, Warming up (Auffüller)

SDG´s kennen lernen.

Egal

6 bis 12 Jahre; 13 bis 18 Jahre

3.12 SDG´s - Galgenblümchen

Die Teamer:innen suchen sich eines der SDG´s aus und machen einen Strich für jeden Buchstaben des SDG´s.

Die Kinder müssen nun jeweils einen Buchstaben nennen, der in dem Wort vorkommen könnte. Kommt der Buchstabe vor, wird dieser von den Teamern auf den Strich an die richtige Stelle geschrieben. Das Kind darf dann nochmals raten. Sollte der Buchstabe nicht im Wort enthalten sein, beginnt der/die Teamer:in eine Blume zu malen. Das nächste Kind darf jetzt raten. Sollten weitere falsche Buchstaben genannt werden, wird die Blume inkl. immer weiter gezeichnet, mit jeweils einem Strich pro falschen Buchstaben (Anleitung siehe unten). Wenn das Wort nicht erraten wurde, bevor das Galgenblümchen fertiggestellt ist, haben die Teamer gewonnen. Sollte das SDG vorher erraten werden, haben die Kinder gewonnen.

- Tafel und Kreide, oder
- Flipchart und Stifte, oder
- Straßenkreide oder
- Plakat und Stifte.

Drinnen wie auch draußen (z. B. mit Straßenkreide) möglich

- Jedes Kind soll nach dem Spiel ein SDG nennen
- Mit Daumen anzeigen, wie ihnen das Spiel gefallen hat

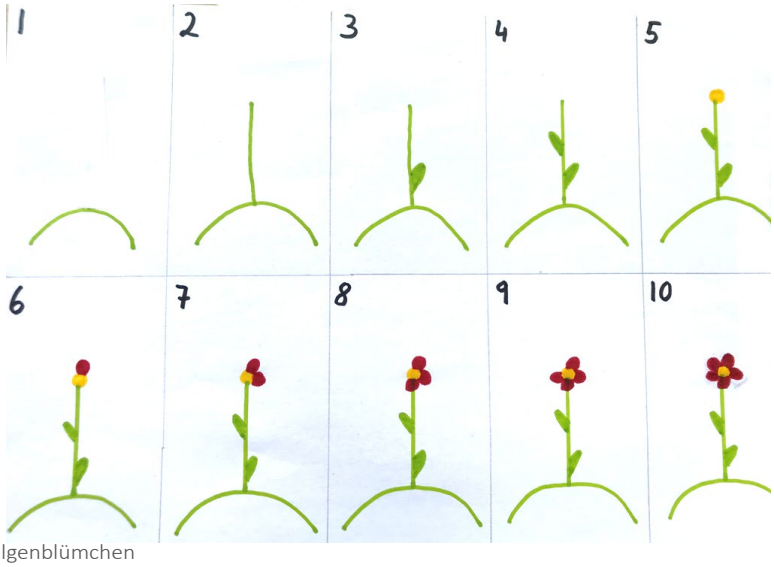
Gute Einführung zu einer Nachhaltigen Jugendfreizeit um die SDG´s direkt am Anfang zu erklären und zu lernen.

Varianten:
- Ein SDG vorgeben und dazu passende Begriffe als Ratebegriffe nehmen
- Teamer:innen gegen Teilnehmer:innen

Galgenmännchen:
https://www.zitronenbande.de/galgenmaennchen-spiel/#:~:text=Das%20Galgenm%C3%A4nnchen%20ist%20ein%20bekanntes,den%20Galgen%20fertig%20gemalt%20hat

SDG´s:
https://www.bundesregierung.de/breg-de/themen/nachhaltigkeitspolitik/nachhaltigkeits-ziele-verstaendlich-erklaert-232174

Anhang



Galgenblümchen

17 Ziele für nachhaltige Entwicklung

3.13 Stadt, Land, Fluss mal anders

15 Minuten

leicht

Warming-up

3.13 Stadt, Land, Fluss mal anders

Die Teilnehmer:innen sollen
in allen Bereichen der Nachhaltigkeit ihr Wissen erweitern.
Dafür ist Eigeninitiative und schon vorhandenes Wissen gefragt.

10 bis 20 Personen

Ab 14 aufwärts

Für die Mitspielenden müssen Blätter mit den Kategorien vorbereitet werden. Zu den Standardkategorien (Stadt, Land und Fluss) werden zusätzliche Kategorien hinzugefügt, z.B. nachhaltige Tätigkeiten, saisonales Obst/Gemüse, wie spare ich Ressourcen (Strom)?, klimaschädliche Tätigkeiten. In weiteren freien Spalten können die Teilnehmer:innen eigene Kategorien ergänzen.

Entweder spielen alle zusammen oder es werden Gruppen gebildet. Zuerst kommt es zur Erklärung des klassischen Spiels „Stadt, Land & Fluss“:
Ein Teilnehmer:in sagt A und zählt das Alphabet leise durch.
Ein anderer Teilnehmer:in sagt nach Stopp.
Der/Die Zähler:in nennt nun den Buchstaben laut den anderen.
Die Teilnehmer:innen schreiben nun nacheinander für jede Kategorie etwas mit dem genannten Anfangsbuchstaben auf. Insgesamt werden 10 Runden gespielt. Nach jeder Runde werden die Antworten von den Teamern kontrolliert. (jede richtige Antwort: 10 Punkte, alleinige richtige Antwort: 20 Punkte; identische Antworten: 5 Punkte; keine Antwort: 0 Punkte)

Kleiner oder großer Raum, vorbereitete Blätter, Stifte

Die Teamer:innen überprüfen als Jury die Antworten mit ihrem schon vorhandenen Wissen oder ggf. mit ihrem Handy.

Daumen hoch: gut, Daumen mitte: mittel, Daumen unten: schlecht gefallen

Der Schwierigkeitsgrad kann durch die Kategorien verändert werden. Bewegung kommt in die Übung, wenn die Teilnehmer:innen alle am selben Punkt starten und 10 m zum Blatt und wieder zurücklaufen müssen. (Im Team: Teilnehmer:innen klatschen sich ab; Jede:r macht eine Kategorie)

3.14 Waldbrand-Hochwasser-Unwetter (Feuer-Wasser-Blitz)

13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ

10 Minuten

leicht

Warming-up (Ausfüller)

Die Teilnehmer:innen sollen
in allen Bereichen der Nachhaltigkeit ihr Wissen erweitern.
Dafür ist Eigeninitiative und schon vorhandenes Wissen gefragt.

Egal

Ab 6 Jahre

Ein:e Teamer:in steht am Rand der Spielfeldbegrenzung und ruft einen der Begriffe (Waldbrand, Hochwasser oder Unwetter). Die Teilnehmer:innen müssen zu jedem Begriff eine unterschiedliche Bewegung machen.

Waldbrand = In die Ecken des Spielfeldes laufen
Hochwasser = Auf etwas drauf stellen
Unwetter = auf den Boden legen

Die Teilnehmer:innen, die die Bewegung als letztes ausführen, scheiden aus

Spielfeldeingrenzung und darauf achten, dass auf dem Spielfeld Möglichkeiten sind, dass sich die Teilnehmer:innen auf etwas drauf stellen können

Auf alle SDG's anwendbar, dann müssen nur die Begriffe geändert werden.

Als Einstieg für nachfolgende Methoden zu den Themen der SDG's.

Was versteht man unter Sustainable Development Goals (SDG) bzw. Ziele nachhaltiger Entwicklung?
https://de.wikipedia.org/wiki/Ziele_f%C3%BCr_nachhaltige_Entwicklung

3.15 Insektenhotel bauen

3 bis 4 Stunden

schwer

Hauptprogramm (komplexe Methode)

Die Biodiversität soll gefördert und die Bedeutung der Biodiversität den Kindern vermittelt werden.

max. 10 Personen pro Gruppe

13 bis 18 Jahre

Einen geeigneten Platz zum Werken finden und das Material sowie Werkzeug bereitlegen. Außerdem eine Anleitung zum Bau ausdrucken. Schutzkleidung bereitlegen. Informationen zum Thema Biodiversität raussuchen.

Die Kinder sollen mit der bereitgestellten Anleitung eigenständig ein Insektenhotel bauen. Dabei bekommen sie Informationen rund um das Thema Biodiversität. Nach Fertigstellung des Insektenhotels kann ein Platz gesucht werden, an dem dies aufgestellt werden kann.

Die Kinder sollen mit der bereitgestellten Anleitung eigenständig ein Insektenhotel bauen. Dabei bekommen sie Informationen rund um das Thema Biodiversität. Nach Fertigstellung des Insektenhotels kann ein Platz gesucht werden, an dem dies aufgestellt werden kann.

Je nach Erfahrungen und Fähigkeiten der Gruppe darauf achten, wie mit dem Werkzeug umgegangen wird; evtl. schwierige Arbeiten für die Kinder übernehmen.

Bauanleitung für zuhause mitgeben und Ort finden, wo das Insektenhotel aufgestellt werden kann. Wo sind geeignete Orte für ein Insektenhotel?

Bauanleitung von Hornbach:
https://www.hornbach.de/projekte/insektenhotel-bauen/

Informationen zur Biodiversität:
https://www.bund.net/themen/tiere-pflanzen/alle-tiere-pflanzen/

3.16 Nachhaltigkeits - Bingo

15 bis 30 Minuten

mittel

Transfer

Verschiedene Themen der Nachhaltigkeit kennen lernen

16 bis 30 mit der Option zur Anpassung für kleine und große Gruppen

13 bis 18 Jahre (auch mit jüngeren möglich, siehe Tipps)

Bingozettel mit Wörtern zum Thema Nachhaltigkeit

Die Teilnehmer:innen bekommen einen Bingozettel mit nachhaltigen Wörtern. Bevor das Spiel startet, müssen alle aus der Natur die Materialien zu den Wörtern sammeln (z.B. Wort= Holz Material = Stock/Rinde).

Wenn die Materialien gesammelt und auf die Bingozettel zu dem jeweiligen Begriff verteilt wurden, zieht der Teamer:in nacheinander aus einem nicht einsehbaren Gefäß Zettel, auf denen die verschiedenen Begriffe der Bingozettel stehen.

Wenn ein/e Teilnehmer:in den gezogenen Begriff auf seinem Zettel hat, darf das gesammelte

Material von dem Kästchen runtergenommen werden.

Ein Bingo wurde erreicht, wenn auf dem Bingozettel vier nebeneinander liegende Kästchen kein Material mehr aufliegend haben (egal ob horizontal, vertikal oder diagonal). Dann muss der/die Teilnehmer:in laut „Bingo“ rufen und der/die Teamer:in kontrolliert, ob wirklich alle Begriffe bereits genannt wurden. Der/die Gewinner:in wird Bingokönig:in

Bingozettel, Raumbedarf = draußen mit weitläufiger Natur (z. B. Wald, Strand)

Wörter an die Altersgruppe anpassen oder für jüngere Kinder Bilder anstatt Wörter nutzen.

Konnte jedes Material schnell gefunden werden? Welches Material war eher schwer zu finden/welches leicht?

Teilnehmer:innen können den Bingozettel selbst ausfüllen, dann werden alle Materialien die gesammelt wurde auf Zettel geschrieben und diese dann gezogen, somit würden die Teilnehmer:innen ihre eigenen Bingobegriffe machen und haben keine Vorgaben.

Spiele für die 17 Ziele:
https://www.engagement-global.de/files/2_Mediathek/Mediathek_EG/Weitere_Publikationen/Broschuere-Spiele-fuer-die-17-Ziele_barrierefrei.pdf

SDG-Bild:
https://de.wikipedia.org/wiki/Ziele_f%C3%BCr_nachhaltige_Entwicklung#/media/Datei:Sustainable_Development_Goals_de.svg

Bingozettel-Vorlage:
https://www.bingospiele.org/kostenlose-bingo-vorlagen-zum-ausdrucken/

Anhang Beispiel zum ausfüllen der Bingo-Karte:
- Stock
- Blume
- Blatt
- Erde
- Rasen

3.17 Wer bin ich (SDG Version)

10 bis 15 Minuten

leicht

Einstiegmethode (Kennlernspiel)

Vorhandenes Wissen über die SDG's teilen

Max. 17 Personen

13 bis 18 Jahre

Zettel mit allen 17 Zielen aufgeschrieben als Legende/Hilfe, damit alle die Ziele vor Augen haben

Die Teilnehmer:innen schreiben für ihre:n rechten oder linken Sitzpartner:in ein Ziel auf das Kreppband, welches der/die Sitzpartner:in sich auf die Stirn klebt. Wichtig: Der/Die Sitzpartner:in darf nicht sehen, was auf dem Kreppband steht. Sobald jede:r Teilnehmer:in ein Kreppband mit einem Ziel auf der Stirn kleben hat, startet das Spiel. Nun fragen die Teilnehmer:innen nacheinander ja/nein Fragen. Wenn die Teilnehmer:innen auf ihre Frage ein „ja" als Antwort erhalten, können sie eine weitere Frage stellen. Dies kann so lange wiederholt werden, bis die Antwort „nein" lautet. Dann ist der/die nächste an der Reihe, Fragen zu stellen. Dies geht so lange, bis alle Teilnehmer:innen das Ziel, welches auf der Stirn steht, erraten haben.

Kreppband und Edding. Kein bestimmter Raumbedarf.

Den Teilnehmer:innen, die sich mit den SDG's noch nicht so gut auskennen, eine Hilfestellung geben, was die einzelnen SDG's genau bedeuten.

3.18 SDG-Völkerball-Memory

Nach dem Spiel zusammen mit den Teilnehmer:innen überlegen, mit welchen Fragen die Teilnehmer:innen eventuell schneller auf die richtigen Antworten gekommen wären.

Nur ein oder zwei SDG's auswählen und zu diesen dann verwandte Begriffe auf das Kreppband zum Erraten schreiben.

Was versteht man unter Sustainable Development Goals (SDG) bzw. Ziele nachhaltiger Entwicklung?
https://de.wikipedia.org/wiki/Ziele_f%C3%BCr_nachhaltige_Entwicklung

3.18 SDG-Völkerball-Memory

1 bis 2 Stunden

leicht

Aktivierung

Spaß am spielerischen Lernen und Aufklärung zum Klimaschutz

15 bis 30 Teilnehmer:innen

14 bis 18 Jahre

Regeln erklären, Zettel mit den Begriffen vorbereiten, Begriffe erklären können, Spielfeld abstecken.

Die Teilnehmer:innen werden in 2 verschiedene Teams eingeteilt. Jedes Teammitglied bekommt einen Zettel mit einem Begriff zu Maßnahmen zum Klimaschutz (z.B. Elektroauto, ÖPNV, Erneuerbare Energie), den er/sie an sein/ihr Oberteil befestigt. Das gegnerische Team bekommt die gleichen Begriffe, so dass jeder Spieler/jede Spielerin ein Gegenüber mit demselben Begriff hat. Nur diese beiden Spieler:innen dürfen sich gegenseitig abwerfen. Sollte man eine:n Gegenspieler:in treffen, der einen anderen Begriff hat, muss der Werfer

aus dem Spiel und der Getroffene bleibt drin.

Das Spiel endet, wenn keine Paare mehr auf dem Feld stehen. Gewonnen hat das Team, das dann die meisten Spieler auf dem Feld hat.

Ball, große Spielfläche (Strand, Turnhalle, Wiese), Zettel mit Begriffen, Klebeband.

Klare Spielregeln festlegen, wie z. B.
- Niemand darf sich vor den Ball werfen, um einen anderen zu schützen.
- Man darf nicht auf das Gesicht werfen.

Die Auswertung erfolgt durch Handzeichen (Daumen hoch/runter), ob die Spieler zufrieden waren.

Völkerball:
https://www.sportunterricht.ch/lektion/spielen/spielen6.php

3.19 Rollenspiel

Je nach Personenanzahl ca. 1 bis 2 Stunden

mittel

Hauptprogramm (komplexe Methode)

Unterschiedliche Ansichten zum Thema Fischerei herausfinden

klein, 10 bis 15 Personen

16 bis 18 Jahre

3.19 Rollenspiel

Informationen zum Thema Fischerei bereitstellen (Bücher, Broschüren, Texte) eventuell eigene Recherche am Computer/Handy

Die Gruppe wird in zwei Hälften geteilt. Eine Hälfte repräsentiert die Umweltschützer:innen und die andere Hälfte die Fischer. Im ersten Schritt können die beiden Gruppen sich mit den Informationen ihrer jeweiligen Rolle auseinandersetzen und haben hierfür 15-20 Minuten Zeit. Danach setzen sich beide Parteien in einen Kreis und versuchen ihren Standpunkt zu verteidigen.

Informationssammlung, kein spezieller Raumbedarf

Teamer:innen als unparteiische Schiedsrichter:innen darauf achten, dass es sachlich bleibt. Um die Spannung zwischen beiden Parteien zu verringern und konstruktivere Lösungsansätze zu finden, ist es von Vorteil, wenn auch die Gruppe der Fischer schon einen nachhaltigen Blick auf den Fischfang hat und versucht sich an nachhaltige Regeln zu halten.

Zusammenfassung aller Argumente (pro's & con's); haben die Teilnehmer:innen nun eine andere Sicht auf die unterschiedlichen Parteien? Wie könnten sich die Parteien einigen? Verbesserungsvorschläge auf beiden Seiten?

Für alle SDG's bzw. nachhaltige Themen anwendbar und entweder den Teilnehmer:innen Informationen zur Verfügung stellen oder sie selber recherchieren lassen.

Was versteht man unter Sustainable Development Goals (SDG) bzw. Ziele nachhaltiger Entwicklung?
https://de.wikipedia.org/wiki/Ziele_f%C3%BCr_nachhaltige_Entwicklung

Pro und Contra zu nachhaltiges Fischen:
https://www.mare.de/pro-und-contra-nachhaltiges-fischen-content-2080
https://utopia.de/ratgeber/aquakultur-vor-und-nachteile-der-fischfarmen/

3.20 Säurefluss

10 bis 30 Minuten

Transfer

mittel

Die Teilnehmer:innen sollen lernen, was in einem Ozean förderlich ist, um z.B. die Biodiversität zu erhalten und welche Dinge dem Ozean schaden.

klein, 10 bis 15 Personen

13 bis 18 Jahre

Zur Vorbereitung müssen Informationen zum Thema Ozeane herausgearbeitet werden und Stichpunkte aufgeschrieben werden, welche zum einen Begriffe beinhalten, welche die Ozeane stärken und zum anderen, welche den Ozeanen schaden. Diese Stichpunkte werden einzeln auf ein Blatt Papier gedruckt und am besten laminiert zur Wiederverwendung. Nun braucht man mehrere (abhängig vom Platz und wie viele Stichpunkte man herausarbeiten möchte) kleine Tritthilfen (genauere Erklärung siehe Material) und klebt auf jede von diesen Tritthilfen einen zuvor ausgedruckten Stichpunktzettel.

Es wird zunächst ein Start- und ein Zielpunkt mit allen vereinbart, „der Säurefluss“ (am besten eine Linie). Jeder, der diesen Säurefluss berührt, „verätzt“ sich die Füße. Nun haben die Teilnehmer:innen mehrere Tritthilfen, die auf dem Säurefluss schwimmen können und somit als eine Art Brücke vom Start- zum Zielpunkt genutzt werden können. Allerdings schwimmen nur die Tritthilfen, welche einen Begriff aufgeklebt haben, der als Ozean-helfer gilt. Diese müssen vor dem Start also herausgesucht werden. Nun startet die erste Person der Gruppe, legt eine Tritthilfe vor sich auf den Fluss und kann diese nun betreten. Als nächstes bekommt die Person, die bereits auf einer Tritthilfe steht, von den anderen Personen eine weitere Tritthilfe angereicht, um so nach und nach die Brücke bis zum Ziel zu bauen. Doch irgendwann gibt es nicht mehr genug Tritthilfen, um die Brücke komplett bis zum Ziel zu bauen, somit müssen sich mehrere Teilnehmer:innen auf gleiche Tritthilfen

stellen, damit die letzte Tritthilfe immer wieder frei wird und nach vorne durchgereicht werden kann. So kann die Brücke Stück für Stück erweitert werden.

Tritthilfen (z.B. Teppichmatten, flache Steine, Stofffetzen), Stichwortkarten, viel Platz, um einen großen „Säurefluss“ nachzustellen.

Es dürfen nicht so viele Tritthilfen im Umlauf sein, dass irgendwann alle einfach über die Tritthilfen laufen können, sondern gerade so viele, dass alle Platz auf den Tritthilfen haben, aber die letzte Tritthilfe immer wieder nach vorne durchgegeben werden muss. Hat man zu viele Tritthilfen, kann man den Säurefluss auch verlängern.

Die Teilnehmer:innen sollen durch das Aussortieren der Tritthilfen mit den Stichpunkte der schlechten Einflüsse für den Ozean einen Überblick bekommen, mit welchen Schwierigkeiten der Ozean zu kämpfen hat. Zusätzlich kann mit den Teilnehmer:innen besprochen werden, woher diese schlechten Einflüsse kommen und wie sie vermieden werden können.

Was versteht man unter Sustainable Development Goals (SDG) bzw. Ziele nachhaltiger Entwicklung?
https://de.wikipedia.org/wiki/Ziele_f%C3%BCr_nachhaltige_Entwicklung

Was unsere Meere bedroht:
https://www.nationalgeographic.de/umwelt/was-unsere-meere-bedroht

Meeresschutz (Tipps vom NABU):
https://www.nabu.de/natur-und-landschaft/meere/muellkippe-meer/16794.html

3.21 SDG-Salat

10 bis 15 Minuten

Einstiegsmethode (Kennlernspiel)

leicht

Als Einstieg zum Thema Nachhaltigkeit können mit diesem Spiel die verschiedenen SDG's sowie der Begriff der Nachhaltigkeit kennengelernt und verinnerlicht werden

maximal 25 Personen, sonst sehr unübersichtlich

Alle Altersgruppen, Schwierigkeit an die verschiedenen Altersgruppen anpassen (siehe weitere Ideen)

Die Teilnehmer:innen müssen sich in einen Kreis setzen. Für jede Spielrunde 3 bis 4 SGDs aussuchen.

Jede:m Teilnehmer:in wird eines der vier SDGs zugeteilt. Ausgenommen wird eine Person, die sich in die Mitte des Sitzkreises stellt. Diese Person hat nun zwei Möglichkeiten:

1. Sie nennt ein SDG; dann müssen die Teilnehmer:innen, die diesem SDG zugeteilt sind, aufstehen und sich einen neuen Platz suchen

2. Sie ruft das Wort „Nachhaltigkeit"; dann müssen alle Teilnehmer:innen unabhängig von ihrem zugeteilten SDG aufstehen und sich einen neuen Platz suchen.

Während der neuen Platzsuche der Teilnehmer:innen, versucht auch die Person in der Mitte einen freien Platz zu ergattern. Der/Die letzte:r, der/die keinen neuen Platz gefunden hat, steht nun in der Mitte und sagt wieder ein neues SDG an oder ruft das Wort „Nachhaltigkeit". Nun beginnt das Spiel von vorne.

Stühle (wobei der Sitzkreis auch auf dem Boden sein kann), viel Platz, um einen großen Kreis zu bilden

Bevor das Spiel beginnt, sollten alle gewählten SDG's einmal erklärt werden, dies führt dazu, dass sich die Teilnehmer:innen die einzelnen SDG's besser merken können. Außerdem soll das Wort „Nachhaltigkeit" in Verbindung mit den SDG's von den Teilnehmerin:innen eingeordnet werden.

Das Spiel könnte auf ein SDG heruntergebrochen werden und die Teilnehmer:innen sollen sich dann zu diesem bestimmten SDG selbst Wörter ausdenken, welche aufgeteilt und als Kommando zum Platzwechsel genutzt werden können. Das Wort „Nachhaltigkeit" könnte

dann auch zum jeweiligen SDG ausgetauscht werde. (ACHTUNG: Altersgruppen und Wissensstand abhängig)

Was versteht man unter Sustainable Development Goals (SDG) bzw. Ziele nachhaltiger Entwicklung?
https://de.wikipedia.org/wiki/Ziele_f%C3%BCr_nachhaltige_Entwicklung

Abenteuer Erfahrung Bildung

Methoden für die Ziele einer nachhaltigen Entwicklung

www.bundesforum.de
facebook.com/AbenteuerErfahrungBildung