

Der SDG-Parcours

SDGs spielerisch erfahrbar und erlebbar machen.

SDG	Das Spiel	Bild
1 Keine Armut  WN 4b/4d	Teilen hilft! Bei diesem Spiel erhält jeder Mitspieler eine Setzleiste mit 10 Feldern. Auf den Felder sind Dinge gemalt, die zum Leben wichtig sind. Diese sollen nun mit passenden Bildkärtchen belegt werden. Aus einem Säckchen werden der Reihe nach Bildkärtchen gezogen, die den Motiven auf den Setzleisten entsprechen. Zieht ein Spieler ein Bild, das ihm noch fehlt, darf er es auf seiner Setzleiste ablegen. Hat er das Bild bereits, gibt er es an einen Mitspieler weiter, dem es noch fehlt. So lernen die Spieler, miteinander zu teilen und auf die Bedürfnisse anderer zu achten. Ziel ist es, dass jeder Spieler am Ende eine vollständige Setzleiste hat. Gemeinsam gewinnen alle.	Zieht reihum Bildkärtchen, legt passende Motive auf eure Setzleisten und teilt doppelte Karten miteinander, damit am Ende alle gemeinsam eine vollständige Leiste haben und zusammen gewinnen! 

2

Kein Hunger**Essen für alle!**

Bei diesem Spiel gibt es drei Pappteller: *Überschuss, Hunger und Lösung.*

Auf jedem Teller ist bereits ein Bild vorgegeben, volle Regale im Bereich Überschuss, ein leerer Teller im Bereich Hunger und Essen teilen im Bereich Lösung. Zusätzlich gibt es Bildkarten, die weitere Beispiele zu Überschuss, Hunger oder passenden Lösungen zeigen, z.B. eine Mülltonne mit Lebensmitteln, ein ausgetrocknetes Feld, einen Brunnen oder eine Restekiste. Die fertigen Karten werden gemischt und verdeckt bereitgelegt. Ein Spieler zieht eine Karte. Gemeinsam überlegen die Spieler, zu welchem Bereich das Bild passt. Anschließend wird die Karte auf den passenden Teller gelegt. Das Spiel wird so lange fortgeführt, bis alle Kärtchen verteilt wurden. Wichtig ist hierbei das gemeinsame Nachdenken.

WN 4b/4d

Ordnet die gemischten Bildkarten gemeinsam den drei Papptellern **Überschuss, Hunger und Lösung** zu und überlegt dabei zusammen, wohin jedes Bild am besten passt!



3 Gesundheit und Wohlergehen



Pflaster - helfen - lächeln!

In diesem Spiel geht es darum, Verletzten zu helfen. Die Figuren haben Wunden am Arm, Bein, Kopf, Herz oder Bauch. Die Kinder haben Pflaster, Verbände, Herzen mit netten Worten und Teller mit Essen gebastelt, um den Verletzten zu helfen. Die Spieler legen die passenden Hilfsmittel auf die Wunden. Diese sind mit Klettstreifen versehen und halten somit auf den Wunden. Das Gesicht der Figur hat einen Schiebemechanismus. Auf der einen Seite ist die Figur traurig, auf der anderen Seite glücklich. Wenn die Hilfe richtig zugeordnet wurde, wird das Gesicht umgeschoben und zeigt ein strahlendes Lächeln. So lernen die Spieler, wie wichtig Gesundheit, Fürsorge und Unterstützung sind. Ziel ist es, alle Figuren gesund und glücklich zu machen. Das Spiel vermittelt spielerisch, wie Pflege und gute Ernährung Menschen helfen können.

WN 4b/4d

Legt die passenden **Pflaster**, **Verbände**, **Herzen** und **Essen** auf die richtigen Wunden, schiebt die Gesichter auf „glücklich“ und helfe gemeinsam allen Figuren, wieder gesund und fröhlich zu werden!



4 Hochwertige Bildung



Alle in die Schule!

Das Spiel zeigt Hindernisse, die viele Kinder weltweit davon abhalten, zur Schule zu gehen. Gleichzeitig stellt es Lösungen vor, die Bildung für alle möglich machen. Die Spieler suchen immer zwei Karten, die zusammengehören, ein Problem z.B. kein Geld für Schulbücher und die dazugehörige Lösung z.B. Spenden. So lernen sie spielerisch, warum Bildung nicht für alle selbstverständlich ist. Das Spiel fördert Empathie und regt dazu an, global über Bildungschancen nachzudenken. Es macht deutlich, welche Barrieren Kinder überwinden müssen, um zur Schule zu kommen. Gleichzeitig zeigt es, wie Gemeinschaften und Organisationen helfen können, diese Hindernisse abzubauen. Die Spieler erkennen, wie wichtig Bildung für eine gerechte und nachhaltige Welt ist.

Findet die passenden
Problem- und Lösungskarten,
legt sie als **Paare** zusammen und zeigt
gemeinsam, wie **Hindernisse** überwunden
werden können, damit alle Kinder zur
Schule gehen können!



5

Geschlechtergleichheit



Alle Berufe für alle!

Bei diesem Spiel gibt es zehn Figuren aus Pappe. Fünf Frauen und fünf Männer. Zu den Figuren gehören verschiedene Berufskleidungen und Werkzeuge, zum Beispiel: Arztkittel, Feuerwehrranzug, Kochmütze, Bauhelm oder Malerkittel. Jedes dieser Outfits gibt es zweimal, damit eine Frau und ein Mann denselben Beruf darstellen können. In der Mitte liegen alle Kleidungsstücke und Utensilien. Die Kinder wählen abwechselnd ein Outfit aus und kleiden damit eine Figur an. Sie entscheiden, welche Figur den Beruf tragen soll. So entstehen nach und nach zehn Figuren in verschiedenen Berufen. Zum Schluss betrachten die Kinder die fertigen Puppen. Die Kinder erkennen, dass alle Berufe von Frauen und Männern gleichermaßen ausgeübt werden können. Das Spiel zeigt anschaulich, dass Gleichberechtigung und Vielfalt selbstverständlich sind.

4d

Wählt abwechselnd
Berufskleidung aus, zieht sie euren
Figuren an und zeigt gemeinsam, dass alle
Berufe von **Frauen und Männern**
gleichermaßen ausgeübt
werden können!



6 Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen



Saubere Toiletten weltweit!

Bei diesem Spiel lernen die Spielerinnen und Spieler, wie unterschiedlich Menschen weltweit Zugang zu Toiletten, Hygiene und Wasser haben und welche Maßnahmen zur Verbesserung der Situation beitragen können.

Zu Beginn liegen verschiedene Toilettenkarten offen auf dem Tisch. Diese zeigen unterschiedliche Formen von Toiletten, zum Beispiel eine moderne Spültoilette, eine einfache Latrine oder eine offene Feldtoilette.

Zusätzlich gibt es Lösungskarten, die wichtige Bestandteile oder Verbesserungen darstellen, wie etwa Toilettenpapierrollen, eine Wanne mit Wasser, eine Wand für mehr Privatsphäre, Reinigungsmittel oder eine Klobrille.

Die Aufgabe der Spielerinnen und Spieler besteht darin, die Lösungskarten den passenden Toiletten zuzuordnen. Dabei überlegen sie gemeinsam, welche Elemente für eine sichere, hygienische und würdige Nutzung notwendig sind und welche Toiletten noch Verbesserungen benötigen. Durch das Zuordnen der Karten wird sichtbar, wie unterschiedlich die Voraussetzungen weltweit sind und welche einfachen oder grundlegenden Maßnahmen helfen können, die Situation zu verbessern.



Ordnet die **Lösungskarten** den passenden Toiletten zu und überlegt gemeinsam, welche **Verbesserungen** für eine sichere, hygienische und würdige Nutzung notwendig sind, damit saubere Toiletten weltweit möglich werden!



7

Bezahlbare und saubere Energie



Energiesparmemory

Hier lernen die Spielerinnen und Spieler, energieintensive und energiesparende Alltagssituationen zu erkennen und einander zuzuordnen. Auf jeder Karte ist entweder eine Situation mit hohem Strom- oder Energieverbrauch oder eine Variante mit geringem Verbrauch dargestellt, zum Beispiel ein unübersichtlich eingeräumter Kühlschrank und ein gut sortierter Kühlschrank oder ein Vollbad und das Duschen. Zu Beginn werden alle Karten verdeckt auf dem Tisch ausgelegt. Die Spielerinnen und Spieler decken nacheinander jeweils zwei Karten auf. Zeigen die beiden Karten eine energieintensive Situation und die dazu passende energiesparende Variante, darf das Kartenpaar behalten werden. Stimmen die Karten nicht zusammen, werden sie wieder umgedreht. Das Spiel endet, wenn alle Kartenpaare gefunden sind. Neben dem Merk- und Zuordnungsaspekt fördert das Energiesparmemory das Bewusstsein dafür, wie durch kleine Veränderungen im Alltag Energie gespart werden kann, und regt zur Reflexion über nachhaltiges Handeln an.

4b



Deckt nacheinander zwei Karten auf, findet **passende Paare** aus einer Situation, die **viel Strom** braucht, und einer Situation, die **wenig Strom** braucht, und zeigt gemeinsam, wie ihr im Alltag **Energie sparen** könnt!

8 Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum



Faire Arbeitswelt!

Bei diesem Spiel geht es darum, gemeinsam zu entdecken, wie Menschen in verschiedenen Berufen arbeiten, warum jeder Beruf wichtig ist und wie menschenwürdige Arbeit aussieht. Die Kinder sehen, dass Arbeit nicht nur Werkzeuge und Materialien braucht, sondern auch faire Bedingungen, Sicherheit und respektvolles Miteinander, damit alle erfolgreich sein können. Für das Spiel gibt es verschiedene Figuren aus Pappe, auf denen der jeweilige Beruf steht, zum Beispiel Koch, Arzt, Lehrer, Gärtner, Handwerker oder Bäcker. Daneben liegen drei Kategorien von Karten bereit:

Werkzeug- und Ressourcenkarten, wie Kochlöffel, Buch, Schaufel oder Stethoskop, **Arbeitsbedingungskarten**, wie Pausen, Schutzkleidung oder gerechte Bezahlung und **Team- oder Respektkarten**, die zeigen, dass Zusammenarbeit und freundliches Miteinander die Arbeit erleichtern.

Die Spieler beginnen, indem sie die Figuren betrachten und erkennen, welche Figur welchen Beruf hat. Dann überlegen sie gemeinsam, welche Werkzeuge, Ressourcen und fairen Arbeitsbedingungen jede Figur benötigt, um ihre Arbeit gut erledigen zu können. Zum Beispiel braucht der Koch einen Kochlöffel, Zutaten und eine Pause, der Lehrer ein Buch und gerechte Arbeitsbedingungen, der Arzt ein Stethoskop und Schutzkleidung. Die Spieler legen alle passenden Karten auf die Figuren.

Erst wenn jede Figur mit Werkzeug, Ressourcen, fairen Bedingungen und Teamkarten ausgestattet ist, hat das Team alle Arbeiten gut und fair erledigt!



Ordnet den Berufen die passenden **Werkzeuge, Materialien** und **fairen Arbeitsbedingungen** zu und sorgt gemeinsam dafür, dass alle **gut, sicher und gerecht** arbeiten können!



9

Industrie, Innovation und Infrastruktur



Nah oder von weit weg?

In diesem Spiel entdecken die Spieler die Lieferketten von Banane und Apfel und lernen dabei wichtige Aspekte nachhaltiger Infrastruktur kennen. Die Spieler setzen die Dominos zusammen und können damit die Stationen vom Anbau bis zum Supermarkt nachvollziehen. Die Banane kommt aus Ecuador, wird per Schiff und LKW transportiert und hat eine längere, globalere Lieferkette. Der Apfel aus der Region hat einen kürzeren Weg, meist nur per LKW oder Zug oder direkt aus dem Garten. Jedem Dominostein wird mit Symbolen wie z.B. für CO₂-Ausstoß, Zeit oder Wasser ein Zwischenstein zugeordnet. Die Spieler vergleichen die beiden Lieferketten. Welche ist nachhaltiger, schneller oder umweltfreundlicher? Ziel ist es, ein Bewusstsein für nachhaltige Infrastruktur und Konsumententscheidungen zu fördern. Dabei lernen die Mitspieler globale Zusammenhänge kennen.

4b Werkgruppe

Legt die Dominosteine zusammen,
verfolgt **den Weg** von Banane und Apfel
vom **Anbau** bis zum **Supermarkt** und
überlegt gemeinsam, welche **Lieferkette**
gut für die **Umwelt** ist, **weniger Zeit**
braucht und **nachhaltiger** ist!





Wege durchs Leben - Hilfe für alle!

Für das Spiel werden zwei Wege aus Pappstreifen gelegt. Der erste Weg zeigt das Leben eines Kindes in einem reichen Land. Er besteht aus kurzen, geraden Streifen mit Wörtern wie „Schule“, „genug Essen“ oder „sauberes Wasser“. Der zweite Weg steht für das Leben eines Kindes in einem armen Land. Er ist länger, krumm und enthält viele **Hindernisstreifen** mit Begriffen wie „kein Wasser“, „wenig Essen“, „keine Schule“ oder „weite Wege“.

Danach erhalten die Spieler sogenannte **Lösungstreifen**. Auf ihnen stehen Maßnahmen, die Ungleichheiten verringern können, zum Beispiel „Brunnen“, „Teilen“, „Spenden“ oder „Arzt im Dorf“. Jedes Mal, wenn ein Kind eine Lösung bekommt, darf es den schweren Weg verbessern: Ein Lösungstreifen wird über ein Hindernis gelegt. Gemeinsam bauen die Kinder den schwierigen Weg Stück für Stück leichter. Am Ende vergleichen die Kinder die beiden Wege erneut. So erkennen sie spielerisch, dass Ungleichheiten nur dann weniger werden, wenn Lösungen gefunden werden und Menschen einander unterstützen.

Legt die zwei **Lebenswege** aus, nutzt die **Lösungstreifen**, um **Hindernisse** auf dem schwierigen Weg zu verbessern, und helfe gemeinsam, dass der Weg für alle Kinder **leichter** wird!





Bau deine nachhaltige Stadt!

Hier gestalten die Spieler gemeinsam eine lebenswerte, nachhaltige Stadt. Zur Verfügung stehen verschiedene Bauelemente aus Pappe: Häuser, Windräder, Bäume, Straßen, Fahrradwege und Grünflächen. Ziel ist es, eine Stadt zu bauen, in der alle wichtigen Orte, wie Krankenhaus, Schule und Einkaufsladen, gut erreichbar sind. Die Wege sollen möglichst kurz und umweltfreundlich sein. Dabei achten die Spieler auf eine sinnvolle Anordnung der Gebäude und eine gute Verbindung durch Straßen und Fahrradwege.



12 Nachhaltiger Konsum und nachhaltige Produktion



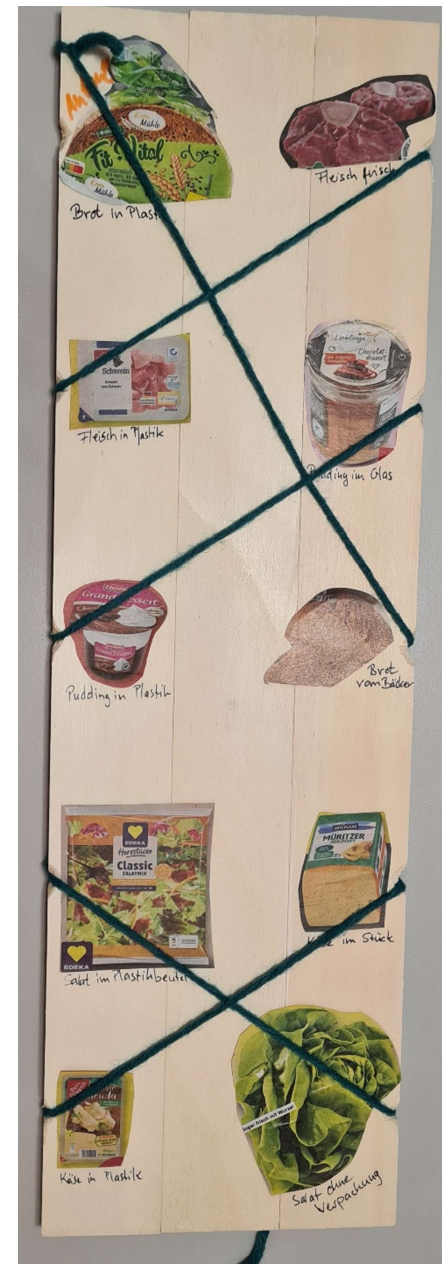
Verpackungs-Checker

Bei diesem Spiel geht es darum, zu erkennen, welche Verpackungen gut für die Umwelt sind und welche nicht.

Auf einem großen Spielbrett sind verschiedene Bilder von Verpackungen zu sehen: zum Beispiel eine Glasflasche, ein Joghurtbecher aus Plastik, eine Papiertüte, eine Aludose oder ein wiederverwendbarer Stoffbeutel.

Die Spieler verbinden mit einem Band jeweils die umweltfreundlichen Verpackungen mit den nicht umweltfreundlichen Verpackungen. Wenn alle Verpackungen miteinander verbunden sind, können die Spieler das Spielbretts umdrehen. Dort befindet sich die Lösung, die zeigt, ob sie richtig verbunden haben.

So lernen die Spieler, worauf man beim Einkaufen achten kann. Z.B., dass wiederverwendbare, recyclebare oder unverpackte Produkte besser für das Klima sind als Einwegverpackungen aus Plastik oder Aluminium.



Verbindet die **umweltfreundlichen** Verpackungen mit den **nicht umweltfreundlichen**. Dreht das Spielbrett um und überprüft gemeinsam, ob ihr richtig gedacht habt.
Jetzt wisst ihr, worauf man beim Einkaufen achten kann!

Ende!

13 Maßnahmen zum Klimaschutz



Bäume gegen den Klimawandel!

Die Kinder haben aus Pappe und Holz Bäume gebastelt und sie bunt bemalt. Die Kartonwände haben sie mit Regenwurmgingen und Wurzeln verziert, um den Lebensraum unter der Erde sichtbar zu machen. Im Spiel wachsen die Bäume mit Hilfe von Spritzen und Druckluft. So erleben die Kinder, wie Pflanzen wachsen und wie wichtig gesunde Böden, Bäume und Tiere für das Leben an Land sind.



Lasst die **Bäume wachsen!**
Sie sind **wichtig** für das Leben an Land,
weil sie Luft zum Atmen geben,
Tieren ein Zuhause bieten und den Boden
gesund halten!

**Müll raus aus dem Meer!**

Beim Spiel helfen die Spieler dabei, das Meer von Abfällen zu befreien und so den Lebensraum der Meerestiere zu schützen. In einem durchsichtigen Eimer, der als bunte Unterwasserwelt gestaltet ist, liegen verschiedene Müllteile an denen Magnete befestigt sind. Mit einer Angel fischen die Spieler den Müll vorsichtig heraus, ohne die Unterwasserwelt zu beschädigen. Dabei braucht es Geschick, Teamarbeit und Aufmerksamkeit. Das Spiel vermittelt spielerisch, wie wichtig der Schutz der Meere ist und macht auf die Folgen von Umweltverschmutzung aufmerksam. Ziel ist es, das Meer sauber zu machen, damit Fische, Schildkröten und andere Meeresbewohner wieder ungehindert schwimmen können.

Helft mit
und angelt den Müll aus dem Meer,
damit Fische, Schildkröten und andere
Meerestiere wieder **frei** und **sicher**
schwimmen können!



15 Leben an Land



Saubere Umwelt für unsere Erde!

Dies ist ein interaktives Spiel, das sich mit Umweltschutz auseinandersetzt. Der Spielbereich ist ein Modell eines Waldes, der aus Toilettenpapierrollen gefertigt und mit Müll präpariert wurde. Die Aufgabe des Spielers ist es, das Areal zu säubern. Mithilfe einer Greifzange muss der Müll aufgenommen und in einem vorgesehenen Behälter gesammelt werden.

Das Spiel bietet eine direkte, haptische Erfahrung, die das Bewusstsein für Müllentsorgung und Nachhaltigkeit schärfen soll. Der Erfolg ist unmittelbar sichtbar, sobald der Wald gereinigt ist.

Sammelt mit der Greifzange den Müll im Wald und sortiert ihn in die richtigen Mülleimer. So helfst ihr der Umwelt und erlebt, wie sauber unsere Erde wieder werden kann!



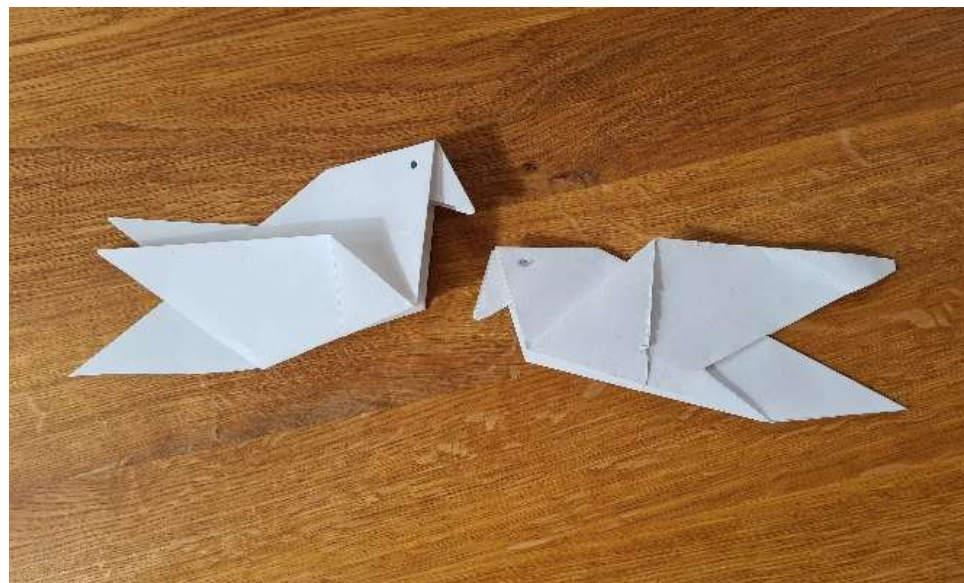
16 **Frieden,
Gerechtigkeit und
starke Institutionen**



Tauben für den Frieden

In diesem Spiel falten die Spieler gemeinsam Friedenstauben aus Papier. Jede Taube steht für Frieden, Respekt und Zusammenhalt und wichtige Werte. Während sie falten können sie darüber sprechen, wie Frieden in der Gemeinschaft und auf der ganzen Welt möglich ist. Danach gestalten die Kinder aus allen Tauben eine Girlande und hängen sie als Zeichen für Frieden und Gewaltfreiheit auf. Das Spiel fördert Teamarbeit, Geduld und zeigt, wie jeder mit kleinen Schritten zu mehr Frieden beitragen kann. Zusätzlich können die Spieler auf die Tauben schreiben, was für sie Frieden bedeutet. So wird das Thema für alle sichtbar und erlebbar.

Faltet gemeinsam **Friedenstauben!**
Sprecht darüber, was **Frieden** bedeutet,
und hängt alle Tauben als Girlande auf.
So zeigt ihr **Zusammenhalt, Respekt** und
macht sichtbar, wie wichtig **Frieden** für
alle ist!



17 PARTNER-SCHAFTEN ZUR ERREICHUNG DER ZIELE



Bei diesem Spiel bauen die Spieler gemeinsam einen Turm aus bereitliegenden Holzsteinen. Die Holzsteine liegen zunächst unbeschriftet in der Mitte. Reihum nimmt ein Spieler einen Holzstein und schreibt darauf, wie er sich vorstellen kann, der Welt zu helfen oder was seiner Meinung nach wichtig für die Welt ist, zum Beispiel „einander helfen“, „die Umwelt schützen“ oder „zusammen Lösungen finden“.

Nachdem der Spieler seine Idee aufgeschrieben hat, liest er sie laut vor oder erklärt sie kurz. Anschließend legt er seinen Holzstein vorsichtig auf den Turm und baut ihn so weiter. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Auf diese Weise wächst der Turm Stein für Stein durch die Gedanken und Ideen aller Beteiligten.

4b Werken

Schreibt eure **Ideen** auf die Holzsteine.
lest sie laut vor und
stapelt sie **zusammen** zu einem Turm.
So zeigt ihr, dass wir durch **gemeinsames
Handeln Großes** für die Welt schaffen
können!



