

Bis 2030 gemeinsam handeln!

Der SDG-Parcours macht's möglich!

Im Rahmen eines **fächerübergreifenden Projekts** setzten sich unsere Schülerinnen und Schüler intensiv und altersgerecht mit den 17 Zielen für nachhaltige Entwicklung auseinander. Die Idee zu diesem Projekt entstand in der Klasse 4b, die es für besonders wichtig hielt, über diese globalen Ziele zu informieren. Die Schülerinnen und Schüler wussten, dass die Ziele bis zum Jahr 2030 erreicht werden sollen, und stellten durch eigene Recherchen im Internet sowie **Beobachtungen** in ihrem **persönlichen Umfeld** fest, dass die Ziele bislang noch nicht vollständig umgesetzt sind. Dies wollten sie ändern und entwickelten die Idee eines SDG-Parcours, der möglichst viele Menschen über die Ziele informieren soll.

Da es für eine einzelne Klasse zeitlich kaum möglich gewesen wäre, alle 17 Spiele zu entwickeln und zu bauen, entstand die Idee, möglichst viele Kinder in das Projekt einzubeziehen. Auf diese Weise beteiligten sich **zahlreiche Gruppen** aus anderen Klassen an der Gestaltung der Spiele und wirkten aktiv am **gemeinsamen Projekt** mit. Jede Gruppe beschäftigte sich zunächst intensiv mit einem ausgewählten SDG, indem sie passende Bücher las und Filme ansah, um ein **grundlegendes Verständnis** für das jeweilige SDG zu entwickeln. Aufbauend auf diesem Wissen entwickelte und bastelte jede Gruppe ein eigenes Spiel zu ihrem Ziel.

Die Spiele wurden von den Kindern vollständig geplant, gestaltet und umgesetzt, von der ersten Idee über die Materialauswahl bis hin zur konkreten Spielgestaltung. Dabei wurde bewusst darauf geachtet, möglichst vorhandene Materialien zu nutzen. Zudem kamen recycelte Materialien wie Müll, alte Pappe oder Verpackungen zum Einsatz, um den **Gedanken der Nachhaltigkeit** auch praktisch umzusetzen. So entstand ein **vielfältiger Spieleparcours**, der die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung auf ganz unterschiedliche und kreative Weise **erfahrbar** macht.

Die Ideen der Kinder sind dabei sehr **abwechslungsreich**. Entstanden sind zum Beispiel ein Angelspiel zu SDG 14 „Leben unter Wasser“, ein Gestaltungsspiel zu SDG 11 „Nachhaltige Städte und Gemeinden“ sowie ein interaktives Spiel zu SDG

15 „Leben an Land“. Jedes dieser Spiele spiegelt nicht nur die inhaltlichen Schwerpunkte des jeweiligen Nachhaltigkeitsziels wider, sondern auch die individuellen Ideen, Interessen und Stärken der Kinder. Besonders beeindruckend ist dabei das **große Engagement, die Fantasie und das Verantwortungsbewusstsein**, mit dem die Schülerinnen und Schüler ihre Themen umgesetzt haben.

Ein besonderer Mehrwert des Projekts liegt in der **klassenübergreifenden Zusammenarbeit**. Obwohl jede Kleingruppe an „ihrem“ SDG-Spiel arbeitet, entsteht durch den gemeinsamen Spieleparcours ein **starkes Gefühl von Zusammenhalt und Gemeinschaft**. Die Kinder erleben, dass jedes einzelne Spiel wichtig ist und dass erst durch die Beiträge aller Klassen ein **vollständiges und abwechslungsreiches Lernangebot** entsteht.

Ziel des Projekts ist es, die SDGs nicht nur theoretisch kennenzulernen, sondern sie auf eine interaktive, spielerische und erfahrbare Weise zu erschließen. Durch das eigenständige Entwickeln der Spiele setzen sich die Kinder intensiv mit globalen Herausforderungen auseinander und überlegen, wie nachhaltiges Handeln im Alltag aussehen kann. Gleichzeitig werden wichtige überfachliche Kompetenzen wie **Teamarbeit, Verantwortungsübernahme, Entscheidungsfindung und kreatives Problemlösen** gefördert.

Der Spieleparcours, der aus den von den verschiedenen Klassen entwickelten Spielen besteht, soll eine Woche lang für alle Klassen zugänglich sein. Alle können die Spiele ausprobieren, sich mit den verschiedenen SDGs auseinandersetzen und auf spielerische Weise lernen, wie wichtig nachhaltiges Denken und Handeln für unsere Zukunft sind. Der Parcours lädt damit nicht nur zum Spielen ein, sondern auch zum **Nachdenken, Diskutieren und gemeinsamen Lernen über Klassengrenzen hinweg**.

Über die Schülerschaft hinaus richtet sich der Spieleparcours an die gesamte Schulgemeinschaft. Alle Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Schule sowie alle Eltern sind herzlich eingeladen, die Spiele auszuprobieren und mit den Kindern ins Gespräch zu kommen. Zusätzlich möchten wir auch die Kinder und Eltern der Schule einladen, an der wir derzeit untergebracht sind, da unsere eigene Schule abgebrannt ist. Auf diese Weise soll der Spieleparcours nicht nur ein Ort des **Lernens, sondern auch der Begegnung, des Austauschs und des Zusammenhalts über Schulgrenzen hinweg** sein.

Der SDG-Parcours wird in der Aula mit 17 Tischen aufgebaut, an denen jeweils ein Spiel präsentiert wird. An jedem Tisch steht ein Kind bereit, das den Spielerinnen und Spielern bei Fragen oder Unsicherheiten das Spiel erklärt. Zusätzlich liegt an jeder Station eine kurze Anleitung, die das Spiel und seine Regeln zusammenfasst.

Bilder zur Dokumentation:





