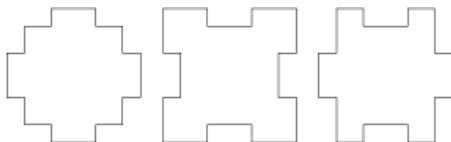


- **Spielziel:** Nachhaltigkeitsziele kennenlernen, reflektieren und Stellschrauben für mehr Nachhaltigkeit identifizieren > **Erkennen - Bewerten – Handeln**
- **Voraussetzung:** 1 Spielsatz (ein Holz-Gadget)
- **Anzahl der Spielenden:** gesamte Klasse
- **Spieldauer:** 1 - 2 UE
- **Alter:** Level I ab 3. Klasse; Level II ab 5. Klasse; Level III ab 9. Klasse
Unabhängig von der Klassenstufe empfiehlt es sich mit Level I in das Themenfeld BNE einzusteigen und den Schwierigkeitsgrad schrittweise zu steigern.

Spielvorbereitung

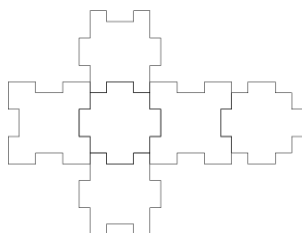
- Brecht die **18** Würfelteile aus der Karte. Es gibt insgesamt **drei** verschiedene Formen.



- Ihr erhaltet jede Form sechsmal. Daraus könnt ihr drei Würfeln zusammenstecken.
- Für einen Würfel braucht ihr von jeder Form ein Paar. Die Nachhaltigkeitsziele (kurz SDG) können beliebig auf die Würfel verteilt werden, wie z.B.
 - Würfel 1: SDG 1 – 6
 - Würfel 2: SDG 7 – 12
 - Würfel 3: SDG 13 - 17 + Joker

Wählt selbst, wie ihr die SDGs auf eure Würfel verteilt. Ihr könnt die Verteilung jederzeit wieder ändern, indem ihr die Würfel einfach neu zusammensteckt.

- Nun müsst ihr die Würfelteile nur noch so zusammenstecken, dass die drei Paare sich jeweils **gegenüber** liegen.



- **Geschafft!** Das Spiel kann beginnen.

Spielanleitung Level I

1. Die oder der Älteste beginnt mit dem Spiel und würfelt mit allen **drei** Würfeln.
Hinweis: Die würfelnde Person wird im folgenden Verlauf als aktive Person bezeichnet.
2. Die aktive Person wählt **eines** der drei dargestellten SDGs.
3. Die aktive Person stellt der Klasse das gewählte SDG sowie seine Unterziele vor. Hierfür kann die offizielle Handreichung der Vereinten Nationen oder die Startseite der Lernplattform-BNE genutzt werden.
 - [Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen und ihr Zielvorgaben](#)
 - [Lernplattform BNE](#)

Hinweis: Je nach Klassenstufe und Lernstand sollte die Lehrkraft bei den folgenden Aufgaben die Rolle einer Lernbegleitung einnehmen und durch geeignete Impulsfragen vertiefende Denkprozesse anregen.

4. Die Klasse tauscht sich darüber aus, welche Themen mit dem gewählten SDG zusammenhängen.
Hinweis: Die Themen können Alltagssituationen sein oder Ereignisse. Sie sollten nur aus dem persönlichen Erfahrungsschatz herausgegriffen sein und kein überregionales Ereignis aus den Medien behandeln.
5. Die aktive Person entscheidet sich aus dem Gespräch heraus abschließend für ein Thema, welches ihr gemeinsam näher betrachtet.
6. Findet nun heraus, in wie weit eure Klasse von dem Thema betroffen ist und welche Handlungsspielräume eine Einzelperson, ihr als Klasse und auch die Gesellschaft als Ganzes besitzt, um auf dem gewählten Themenfeld nachhaltiger zu handeln.

Bsp.: Die aktive Person hat sich für "SDG 11 - Nachhaltige Städte und Gemeinden" entschieden und setzt nach dem Austausch mit der Klasse das Thema Schulweg. Das Szenario zum Erreichen des Spielziels könnte wie folgt aussehen:

- **Ermittelt** mit einer Umfrage, welche Verkehrsmittel in eurer Klasse für den Schulweg genutzt werden.
 - **Leitet** aus dem Ergebnis der Umfrage ab, wie nachhaltig die Schulwegbilanz eurer Klasse ist und bestimmt, an welchen Stellschrauben ihr eure Bilanz verbessern könnt.
 - **Diskutiert**, welche Möglichkeiten sowie welche Hindernisse es gibt, um den Schulweg nachhaltiger zu gestalten?
7. Habt ihr drei Stellschrauben gefunden, wird die nächste Schülerin oder der nächste Schüler zur aktiven Person. Die Schritte 1 bis 6 werden wiederholt.

Spielanleitung Level II

Hinweis: Im Wesentlichen gleicht der Spielablauf dem von Level I. *Änderungen sind farblich hervorgehoben.*

1. Die oder der Älteste beginnt mit dem Spiel und würfelt mit allen **drei** Würfeln.
Hinweis: Die würfelnde Person wird im folgenden Verlauf als aktive Person bezeichnet.
2. Die aktive Person *wählt zwei der drei gewürfelten SDGs.*
3. Die aktive Person stellt der Klasse die gewählten SDGs sowie ihre Unterziele vor. Hierfür kann die offizielle Handreichung der Vereinten Nationen oder die Startseite der Lernplattform-BNE genutzt werden.
 - [Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen und ihr Zielvorgaben](#)
 - [Lernplattform BNE](#)

Hinweis: Je nach Klassenstufe und Lernstand sollte die Lehrkraft bei den folgenden Aufgaben die Rolle einer Lernbegleitung einnehmen und durch geeignete Impulsfragen vertiefende Denkprozesse anregen.

4. Die Klasse tauscht sich darüber aus, welche Themen mit den gewählten SDGs zusammenhängen.
Hinweis: *Die Themen können Alltagssituationen sein oder Ereignisse. Sie können aus dem persönlichen Erfahrungsschatz herausgegriffen sein oder Ereignisse aus den lokalen Medien behandeln.*
5. *Die Klasse arbeitet die Themen heraus, die mit beiden gewählten SDGs in einen Zusammenhang gebracht werden können.*
6. Die aktive Person entscheidet sich aus dem Gespräch heraus abschließend für ein Thema, welches ihr gemeinsam näher betrachtet.
7. Findet nun heraus, in wie weit eure Klasse von dem Thema betroffen ist und welche Handlungsspielräume eine Einzelperson, ihr als Klasse und auch die Gesellschaft als Ganzes besitzt, um auf dem gewählten Themenfeld nachhaltiger zu agieren.

Bsp.: Die aktive Person hat sich für "SDG 4 - Hochwertige Bildung" und "SDG 10 - Weniger Ungleichheiten" entschieden und setzt nach dem Austausch mit seiner Klasse das Thema Diskriminierung in der Schule.

Das Szenario zum Erreichen des Spielziels könnte wie folgt aussehen:

- ***Sammelt** in einer Mindmap denkbare Formen von Diskriminierung in einer Schule.*
 - ***Ordnet** diese Diskriminierungsformen danach, ob sie in eurer Klasse, in eurer Schule oder in anderen Schulen relevant sind.*
 - ***Überlegt** gemeinsam, welche Formen der Diskriminierung sich negativ auf den Lernerfolg auswirken können und wie sich auf den verschiedenen Ebenen Diskriminierung abbauen lässt.*
8. Habt ihr drei Stellschrauben gefunden, wird die nächste Schülerin oder der nächste Schüler zur aktiven Person. Die Schritte 1 bis 6 werden wiederholt.

Spielanleitung Level III

Hinweis: Im Wesentlichen gleicht der Spielablauf dem von Level I. **Änderungen sind farblich hervorgehoben.**

1. Die oder der Älteste beginnt mit dem Spiel und würfelt mit allen **drei** Würfeln.
Hinweis: Die würfelnde Person wird im folgenden Verlauf als aktive Person bezeichnet.
2. **Die aktive Person stellt der Klasse die drei gewürfelten SDGs sowie ihre Unterziele vor.** Hierfür kann die offizielle Handreichung der Vereinten Nationen oder die Startseite der Lernplattform-BNE genutzt werden.
 - [Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen und ihr Zielvorgaben](#)
 - [Lernplattform BNE](#)

Hinweis: Je nach Klassenstufe und Lernstand sollte die Lehrkraft bei den folgenden Aufgaben die Rolle einer Lernbegleitung einnehmen und durch geeignete Impulsfragen vertiefende Denkprozesse anregen.

3. Die Klasse tauscht sich darüber aus, welche Themen mit den gewürfelten SDGs zusammenhängen.
Hinweis: Die Themen können Alltagssituationen sein oder Ereignisse. Sie können aus dem persönlichen Erfahrungsschatz herausgegriffen sein oder Ereignisse aus den lokalen sowie internationalen Medien behandeln. Auch Unterrichtsthemen sind möglich.
4. Die Klasse arbeitet die Themen heraus, die mit allen drei gewürfelten SDGs in einen Zusammenhang gebracht werden können.
5. Die aktive Person entscheidet sich aus dem Gespräch heraus abschließend für ein Thema, welches ihr gemeinsam näher betrachtet.
6. Findet nun heraus, ob und inwieweit das gewählte Thema positive oder negative Auswirkungen auf die drei gewürfelten SDGs hat und leitet daraus Zielkonflikte ab, die sich zwischen den SDGs ergeben können.

Bsp.: Die aktive Person hat "SDG 6 - Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen", "SDG 7 - Bezahlbare und saubere Energien" und "SDG 16 - Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen" gewürfelt und hat dazu das Thema Grand Ethiopian Renaissance Dam (GERD) gesetzt.

Das Szenario zum Erreichen des Spielziels könnte wie folgt aussehen:

- **Recherchiert** gemeinsam, worum es bei dem Projekt geht.
 - **Recherchiert**, welche Staaten und Akteure von dem Projekt betroffen sind und welche positiven sowie negativen Auswirkungen das Projekt auf diese Akteure hat.
 - **Leitet** aus diesen Informationen ab, welche SDGs wie in Konflikt zueinander stehen können.
7. Habt ihr zwei Zielkonflikte gefunden, ist die nächste Schülerin/ der nächste Schüler an der Reihe. Die Schritte 1 bis 6 werden wiederholt.