21.09.2023
JUGENDPOLITISCHE BILDUNG

17 Ziele zur nachhaltigen Entwicklung (SDGs)

Digitale Tools zum Einstieg

Die Bildungsangebote der Kampagne „Ziele brauchen Taten“ von RENN.west wurden digitalisiert. Die digitalen Angebote eignen sich sowohl für digitale als auch für in Präsenz stattfindende Bildungsveranstaltungen. Mit ihnen können die 17 Ziele nachhaltiger Entwicklung (Sustainable Development Goals, kurz: SDGs) und konkrete Handlungsmöglichkeiten zur Umsetzung dieser im Alltag kennengelernt werden.

Der Wirkel – dein Tool, um was zu bewirken

Das Wort Wirkel kommt von “WIRKsamkeit”. Das Spiel gibt Anregungen, wie die eigene Mitwirkung im Alltag zu den 17 Zielen nachhaltiger Entwicklung aussehen kann. Es gibt drei Schwierigkeitsstufen für jedes Ziel mit dem Fokus auf sich selbst, das Umfeld und die Gesamtgesellschaft (z.B.: „Bepflanze deinen Balkon insektenfreundlich“, „Wende Gewaltfreie Kommunikation an“ oder „Bewahre Lebensmittel vor der Tonne“). Mit jeder umgesetzten Idee werden Punkte gesammelt.
In der Anleitung finden sich die Spielregeln im Detail. Direkt zum Online-Wirkel geht es hier. Die analoge Variante des Wirkel-Plakats ist weiterhin verfügbar und kann ausgedruckt werden.

Das SDG-Glücksrad – Den 17 Zielen auf der Spur!

Mit dem Glücksrad können spielerisch die SDGs kennengelernt werden. Zudem treten die Teilnehmenden miteinander in den Austausch und werden zum kritischen Nachdenken angeregt. Das Spiel eignet sich für die Bildungspraxis und besonders für einen ersten, lockeren Einstieg in das Thema. Das digitale SDG-Glücksrad kann bei Bedarf von der Spielleitung vorab angepasst werden.

Mingle and Mix – Das etwas andere SDG-Domino

Im diesem digitalen Domino-Spiel geht es um die Beziehung der einzelnen SDGs untereinander. Möglichst alle 17 Spielsteine müssen miteinander in Verbindung gesetzt werden. Das interaktive Spiel eignet sich für Bildungskontexte mit Teilnehmenden ab 15 Jahren. Zum Einsatz wird lediglich der Link zum SDG-Domino benötigt – und schon kann es losgehen!

Wimmelbild

Auf dem digitalen Wimmelbild ist das Fest des fiktiven Sportvereins „Bunte Riege“ zu sehen. Auf dem Fest sind viele konkrete Handlungsmöglichkeiten zur Umsetzung der SDGs im Vereinsleben zu entdecken, wie z.B. eine Tauschbörse, Aufrufe zu Müllsammel-Aktionen oder ein Repaircafé. Gleichzeitig können auf dem Wimmelbild Aspekte gefunden werden, die beim nächsten Vereinsfest noch besser gestaltet werden können. Diese eignen sich zur Diskussion und zur Planung eigener konkreter Umsetzungen.
Das Wimmelbild wurde gemeinsam mit der Sportjugend Hessen entwickelt. Neben dem digitalen Wimmelbild als Spiel kann das Plakat auch bei RENN.West bestellt werden (kostenfrei, A1 und A2). Das Wimmelbild zum Ausdrucken steht ebenfalls zum Download bereit.

© 2023 - Zentrum Gesellschaftliche Verantwortung der EKHN