

Kapitän BeNE und die wilden 17

– eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele



Konzeption Gefördert durch:

Ministerium für Umwelt, Landwirtschaft,
Natur- und Verbraucherschutz
des Landes Nordrhein-Westfalen



Dieses Programm ist für eine Projekt- oder Ferienwoche für Grundschulkindern konzipiert. Ziel ist es, mit Spiel und Spaß die 17 Nachhaltigkeitsziele (englisch: Sustainable Development Goals, kurz SDGs) kennenzulernen und ihre Bedeutung zu erfahren. Es besteht die Möglichkeit, jedes SDG mit einer kleinen Aktion zu erleben. Sollen die Ziele vertieft bearbeitet werden, enthalten die einzelnen Modulkarten weiterführende Ideen und Literaturvorschläge.

Den Rahmen dafür bietet die Geschichte um Kapitän BeNE und seine Piraten-Crew, die Hals über Kopf das Schiff verlassen hat. Sollen nicht alle SDGs bearbeitet werden, besteht auch die Möglichkeit, dass einige Piraten mit Kapitän BeNE an Bord verblieben sind, diese können dann kurz mit ihren Aufgaben/Zielen benannt werden und nur einzelne Piraten müssen aufs Schiff zurückgeholt werden.

Los geht's:



Kapitän BeNE steht suchend an Deck seines Piratenschiffs und hält Ausschau nach seiner Mannschaft. Die 17köpfige Crew ist nirgends zu entdecken – die Teamleitung erzählt, dass die Crew ausgeschwärmt ist, um die Welt zu retten und dass die SuS Kapitän BeNE helfen können, die Piraten zurück an Bord zu holen. Dies können sie schaffen, indem sie die Aufgaben erfüllen, welche die jeweiligen Piraten den SuS in Form von Briefen hinterlassen haben (Anlage 1).

Jeder Pirat hat an Bord eine besondere Aufgabe und ist dafür verantwortlich, je eins der SDGs zu verfolgen. Haben die Kinder eine Aktion erledigt und einen Piraten wiedergefunden, wird er zu Kapitän BeNE ins Schiff geklebt.

Das Schiff kann zu Beginn ganz schlicht skizziert sein und im Laufe der Zeit gemeinsam mit den Kindern gestaltet und geschmückt werden.



Folgende Aktionen können zum Wiederfinden der einzelnen Piraten durchgeführt werden:

SDG1 Keine Armut

Kein Mensch soll in Armut leben müssen.



Spiel: „Kein Dach über meinem Kopf“

Dauer: 30 Minuten

Material: -

Ort: Freie Fläche im Klassenraum oder draußen

Je drei Teilnehmende bilden zusammen ein Haus mit Bewohner*in: Die zwei Wände stehen sich zugewandt und bilden mit ihren Armen ein Dach, das dritte Kind „wohnt“ im Haus und hockt zwischen den Wänden auf dem Boden. Zusätzlich zu diesen Dreiergruppen braucht es eine weitere Person, ggf macht die Lehrperson mit.

Die einzelne Person gibt jeweils das Kommando und versucht dann, selbst einen Platz im Haus oder als Wand zu erlangen.

Auf das Kommando „Haus“ verlassen alle Wände ihren Platz und formieren sich neu, indem sie sich über eine*n andere*n Bewohner*in stellen, möglichst auch indem sie sich dabei eine neue zweite Wand suchen.

Auf das Kommando „Mensch“ bewegen sich die Hausbewohner*innen und suchen sich einen neuen Platz in einem anderen Haus.

Auf das Kommando „Hurrikan“ sind alle gefordert und müssen einen neuen Platz einnehmen. Wände können zu Bewohner*innen werden und umgekehrt.

Im Anschluss an das Spiel treffen sich alle im Sitzkreis. Nun sollte ausreichend Zeit gegeben werden um darüber zu reflektieren, dass nicht immer alle Teil der Figuren waren, folgende Fragen können dabei helfen:

- Wie könnte sich die Person gefühlt haben, die „ausgeschlossen“ war?
- Gibt es andere Situationen im Leben, wo Menschen ausgeschlossen sind und an etwas nicht teilhaben können? Wie könnten sie sich fühlen?
- Im Spiel war immer eine Person „obdachlos“. Was könnten Gründe dafür sein, warum jemand sein Zuhause verliert? In Deutschland? Weltweit?
- Wie kann sich Armut noch äußern?

Quelle: Unsere Welt. Unsere Zukunft. Lehrmaterialien für Kinder und Jugendliche zu den UN-Weltzielen. Bundesministerium für Nachhaltigkeit und Tourismus Wien. ISBN: 978-3-900717-91-9

Weiterführende Ideen:

Hilfsorganisationen recherchieren, Spendenlauf/Spendenaktion organisieren, Sammelbüchse basteln und damit durch die Nachbarschaft ziehen, Trödel für den guten Zweck

SDG2 Kein Hunger

Kein Mensch soll Hunger leiden müssen.
Alle sollen sich gesund ernähren können!



Resteküche: Smoothies herstellen

Dauer: 60 Minuten

Material: Obst, Gemüse, Schneidebrettchen, Küchenmesser, Standmixer, Trinkgläser

Ort: Klassenraum, Schulküche

Im Vorfeld werden alle Teilnehmenden gebeten, Obst und Gemüse (rohkostfähig) von zuhause mitzubringen. In der Schulküche kann nach übriggebliebenem Schulobst gefragt werden.

Nun wird gemeinsam geschnibbelt, gemixt und abgeschmeckt, bis bunte, leckere Smoothies entstehen. Hier gibt es Tipps dazu: <https://www.zugutfuerdietonne.de/tipps-fuer-zu-hause/rester-rezepte/restereloaded-tutorials/smoothies-und-saefte/>

Weiterführende Ideen:

Besuch bei der Tafel / Unterstützung / Spenden für die Tafel sammeln

Resteverwertung recherchieren, „Kochbuch“ erstellen (z.B. Arme Ritter, Smoothies, Kompott etc.)

SDG3 Gesundheit und Wohlergehen

Alle Menschen sollen gesund leben und sich über Krankheiten und Schutz vor Ansteckung informieren können. Sie sollen Medikamente erhalten und die Möglichkeit haben, einen Arzt oder ein Krankenhaus zu besuchen.



Yoga

Dauer: 30 Minuten

Material: Handtücher oder Yogamatten

Ort: ruhiger Raum oder ruhiger, störungsfreier Ort draußen

Übungen für Yoga in der Schule

Yoga lässt sich ganz leicht in den Unterricht einbauen. Schon kurze Yoga-Sequenzen oder Achtsamkeitsübungen vollbringen kleine Wunder. Die Übungen können auch nur wenige Minute

dauern. Sind die Schüler unruhig oder aufgeregt, helfen Entspannungsübungen dabei, mehr Ruhe ins Klassenzimmer zu bringen und die Schüler emotional zu beruhigen. Sind die Kinder schlapp und lustlos oder steht eine Klassenarbeit bevor, helfen aktivierende Yoga-Übungen dabei, neuen Schwung in den Unterricht zu bringen und die Konzentration zu fördern. Diese können gerade in den letzten Unterrichtsstunden des Tages zu mehr Energie verhelfen.

Aktivierende Yoga Übungen für die Schule

- **Gorilla** - Einatmen und wie ein Gorilla mit beiden Fäusten oder Fingerspitzen auf die Brust trommeln.
- **Denkmütze** - Drücke mit Daumen und Zeigefinger alle Punkte der Ohrmuschel. Hier befinden sich ganz viele Akkupressurpunkte, daher super vor Klassenarbeiten.
- **Sprossenleiter** - Mit den Armen und Beinen wird eine imaginäre Leiter hinaufgeklettert. Die Sprossen sind weit auseinander, sodass man sich gaaaaanz weit strecken muss.
- **Der Kinderyoga Frosch** - In die Hocke gehen und umherhüpfen wie ein Frosch. Dabei gern quaken. Die Arme nicht zu sehr beugen. Sehr belebende Übung!

Entspannungs-Übungen für Kinder in der Schule

- **Die Yoga-Biene** - Einatmen und mit einem Mmmmmhhhhh (wie eine Biene) ausatmen. Dabei gern die Tonlagen verändern oder die Ohren zuhalten.
- **Marienkäfer** - Diese Übung für die Augen trainiert den Sehnerv und verbessert die Konzentration. Stell dir einen Marienkäfer an der Wand vor. Beobachte ihn genau. Zähle seine Punkte, beobachte mit den Augen immer, wohin er sich bewegt. Er kommt immer näher, setzt sich auf den Tisch und schaut dich freundlich an. Dann setzt er sich schließlich auf deine Nase, um dir Hallo zu sagen. Verfolge den Marienkäfer dabei immer mit den Augen. Schließlich hebt er wieder ab und fliegt an die Tafel, setzt sich auf die Türklinke oder auf ein Regal und fliegt dann zum Fenster hinaus.

Quelle: <https://aframe.de/blog/kinderyoga#c2116>

Weiterführende Ideen:

Plakat „Als ich einmal krank war“

Die Kinder malen ein Bild von sich, als sie einmal krank waren. Darunter malen oder schreiben sie, was ihnen geholfen / gut getan hat, um wieder gesund zu werden.

Überlegung „Alles was gesund ist“

Die Kinder sitzen im Kreis. Nacheinander nennt jedes Kind etwas, was gesund ist, damit man nicht krank wird. (Beispiele: Obst essen, schlafen, frische Luft, Hände waschen etc...)

In der nächsten Runde nennt jedes Kind etwas, das gesund macht, wenn man krank ist (Beispiele: Besuch beim Arzt, Medizin, warme Suppe...)

Anschließend wird überlegt: Haben alle Kinder, was sie brauchen, um nicht krank zu werden und wieder gesund zu werden, wenn sie krank sind? Warum haben nicht alle Kinder, was sie brauchen, um gesund zu sein?

Beides aus: Portmann, Rosemarie (2010). Die 50 besten Spiele zu den Kinderrechten, Don Bosco.

SDG4 Gute Bildung

Alle Menschen sollen Zugang zu guter Bildung bekommen. Denn Bildung bietet die Chance auf eine gute Arbeit und genug Geld zum Leben.



Erzählrunde: „Was will ich werden, was muss ich dafür können?“

Spiel: Beruferaten

Dauer: 30 Minuten

Material: Tesakrepp oder Post-Its, Stifte

Ort: Sitzkreis im Raum oder auf der Wiese

Die Kinder erzählen nacheinander, was sie einmal werden möchten. Gemeinsam wird überlegt und beratschlagt, welche Kompetenzen dafür wichtig sind.

Beim anschließenden Beruferaten wird einem Kind ein typischer Beruf ins Ohr geflüstert. Das Kind stellt diesen nun pantomimisch dar, die anderen dürfen raten, um welchen Beruf es sich handelt.

Beruferaten als „Wer bin ich“ für kleine Gruppen: Jedes Kind bekommt mit Tesakrepp oder PostIt einen Beruf auf die Stirn geklebt, ohne dass es sieht, welcher Beruf dort steht. Durch Fragen gilt es herauszufinden, welchen Beruf man auf der Stirn stehen hat. Jedes Kind darf so lange fragen, bis es ein „Nein“ als Antwort erhält, dann darf das nächste Kind mit dem Fragen beginnen.

Weiterführende Ideen:

Einrichten einer Büchertauschkiste: alle Kinder bringen Bücher von zuhause mit und bestücken damit eine Piratentruhe. Im Gegenzug können sie sich Bücher aus der Piratentruhe nehmen, die sie noch nicht gelesen haben. Tipp: Vorab einen kleinen Grundstock an Büchern sammeln und vorbereiten, sodass von Anfang an Tauschmöglichkeiten bestehen.

Lesezeichen basteln

SDG5 Gleichberechtigung der Geschlechter

Mädchen und Frauen sollen sich sicher fühlen können und dieselben Rechte haben wie Jungen und Männer.



Such- und Zuordnungsspiel: So sind Mädchen – so sind Jungs

Dauer: 30 Minuten

Material: Karten mit Adjektiven (Anlage 2), zwei Kreise (z.B. Gymnastikreifen), überlappend angeordnet

Ort: Im Raum oder draußen

Die Karten mit Adjektiven werden in einem vorher definierten Radius versteckt. Die Kinder haben die Aufgabe, alle einzusammeln und sich dann im Sitzkreis zu treffen. In der Mitte liegen die sich überlappenden Kreise, die Karten mit den Adjektiven werden verdeckt auf einen Stapel daneben gelegt. Ein Kind zieht ein Adjektiv, liest es vor, gemeinsam wird überlegt, ob dieses Merkmal nur für Jungen oder nur für Mädchen passt oder ob alle Geschlechter „so sein können“. Dann wird die Karte zusortiert – i.d.R. stellen die Kinder fest, dass alle Adjektive auf alle Geschlechter zutreffen können, sodass die Karten alle in der Mitte der beiden Kreise landen.

Quelle: Mücke Unterrichtsreihe für die Grundschule. Mädchen und Jungen – gleichberechtigt, nicht gleichgemacht. Universum Verlag.

SDG6 Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen

Alle Menschen sollen sauberes Trinkwasser und eine Toilette haben sowie die Möglichkeit, sich zu waschen.



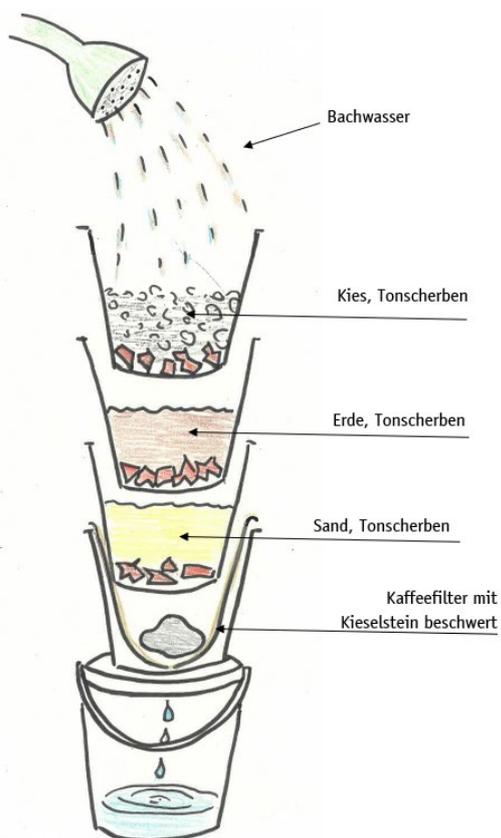
Wasserfilter bauen

Dauer: 45 Minuten

Material: vier gleichgroße Blumentöpfe, Tonscherben, Kies, Sand, Erde, Kaffeefilter, mittelgroßer Kieselstein, zwei große Einmachgläser oder transparente Eimer, Gießkanne mit verschmutztem Wasser, z.B. aus dem Bach

Ort: draußen

Versuchsaufbau:



Quelle: Basteln und Experimentieren mit Wasserkraft, Christophorus Verlag

SDG7 Bezahlbare und erneuerbare Energie

Wir wollen für alle bezahlbare Energie, die nachhaltig ist und unsere Welt nicht schädigt.



Bildbesprechung

Dauer: 20 Minuten

Material: Bild mit Energiequellen aus „Ein Königreich für die Zukunft“, siehe Anlage 3

Ort: im Raum oder draußen

Energiequellen werden auf dem Bild gesucht und beschrieben, der Unterschied zwischen erneuerbaren Energiequellen und fossilen Energiequellen wird verdeutlicht.

Quelle: NaturGut Ophoven (Hrsg). 2010. Ein Königreich für die Zukunft – Energie erleben im Kindergartenjahr.

Experimente mit Wasser und Wind

Dauer: 60 – 120 Minuten

Material: Experimente zu Wasser, Sonne und/oder Wind

Ort: im Raum oder draußen

Experimente zu Wind, Wasser und Solarenergie können sich anschließen; Ideen gibt es hier:

<https://naturgut-ophoven.de/wp-content/uploads/2020/03/ExperimenteWerkstatt.pdf>

SDG8 Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum

Alle Menschen sollen eine Arbeit haben, von der sie leben können und einen Arbeitsplatz, der menschenwürdig ist.



Fairtrade-Bingo

Dauer: 30 Minuten

Material: laminierte Bingo-Karten (Anlage 4), abwischbare Folienstifte, Tücher

Ort: Im Raum oder draußen

Nach einer kurzen Einführung in die Bedeutung von Fairem Handel, Fairtrade-Logos und fair gehandelten Produkten startet die Bingo-Runde. Vorab werden die Bingo-Karten entweder für jedes Kind oder für Kleingruppen ausgedruckt und in zufälliger Auswahl mit neun Begriffen beschriftet von Dingen, die fair gehandelt sein können. Dann werden die Karten laminiert und schon kann es losgehen. Die Spielleitung liest zufällig ausgewählte Begriffe vor, die sofern sie auf den Bingo-Karten vorhanden sind durchgestrichen werden können. Wer zuerst drei Begriffe in einer Reihe durchstreichen konnte, gewinnt die Runde.

Beispiele für fair gehandelte Produkte: Zucker, Tee, Blumen, Kokos, Kaffee, Honig, Schokolade, Tee, Ananas, Erdnussbutter, Reis, Orangensaft, Schokocreme, Marmelade, Nüsse, Kekse, Müsli, Bananen

Quelle: <https://www.fairtrade-deutschland.de/index.php?id=754>

Weiterführende Ideen:

Mögliche Filme zur Einführung / kurze Erklärung des Themas:

<https://www.youtube.com/watch?v=ta9fXWPkvjM> die Sternsinger: so funktioniert Fairer Handel (2:52 Minuten)

<https://www.youtube.com/watch?v=ExDkfbXywsA> neuneinhalb – Deine Reporter (WDR): Fair Trade (9:22 Minuten)

Ausflug in den Supermarkt, Suchen von Fairtrade Produkten, Einkauf für ein gemeinsames Picknick

SDG9 Industrie, Innovation und Infrastruktur

Wir wollen eine Infrastruktur, die den Menschen gibt, was sie brauchen. Die Industrie soll umweltfreundlich und nachhaltig werden.



Kreativzeit: Piratenschiff 2030

Dauer: 45 Minuten

Material: Malpapier, Stifte, Malunterlagen

Ort: Im Raum oder draußen

Alle Kinder sind eingeladen, Erfinder*innen zu sein und innovative, nachhaltige Piratenschiffe zu planen und zu zeichnen. Die Entwürfe werden aufgehängt, anschließend erfolgt die Vernissage, bei welcher jede*r Erfinder*in das eigene Werk präsentiert und erklärt. Beifall garantiert.

Weiterführende Ideen:

Bei viel Zeit kann statt des Malens auch gewerkelt werden – dabei werden unterschiedliche Materialien zum Upcycling zur Verfügung gestellt: Kunststoffverpackungen etc, Korken, Holzreste, Teile von Elektroschrott etc.

SDG10 Weniger Ungleichheiten

Alle Menschen sollen die gleichen Chancen haben.



Atomspiel

Dauer: 20 Minuten

Material: -

Ort: freie Fläche im Raum oder draußen

Alle Kinder bewegen sich im Raum. Die Spielleitung ruft ein bestimmtes Merkmal wie beispielsweise „Augenfarbe“ oder „Schuhgröße“. Nun finden sich die Kinder mit der gleichen Merkmalsausprägung zusammen. Danach wird kurz besprochen, dass wir zwar alle verschieden sind, aber doch viele Gemeinsamkeiten aufweisen und zwar immer wieder mit unterschiedlichen Kindern.

Quelle: Griesbeck, Josef (2010), Die 50 besten Kennenlernspiele, Don Bosco Verlag.

Weiterführende Ideen:

Spiel: Was ist gleich an dir und mir?

Alle Kinder stehen im Kreis. Nacheinander geht ein Kind im Kreis herum. Es bleibt vor jedem Kind stehen, schaut genau und sagt, was sie beide gemeinsam haben. (Beispiele: Du hast blaue Augen wie ich. Wir haben beide braune Schuhe an, Du trägst Ohrringe...)

Variation: Die Kinder bilden entsprechend der Merkmale, die sie gemeinsam haben, eine Kette. Die Kinder, die nebeneinander stehen, müssen immer ein gemeinsames Merkmal haben.

Quelle: Portmann, Rosemarie (2010), Die 50 besten Spiele zu den Kinderrechten, Don Bosco Verlag.

Regenbogen als Symbol für Diversität basteln/malen, Armbänder in Regenbogenfarben knüpfen oder flechten.

Spiele zum Balance finden und halten

SDG11 Nachhaltige Städte und Gemeinden

Wir wollen Städte und Siedlungen, in denen alle zusammen gut, sicher und nachhaltig leben.



Spiel: „Feuer, Wasser, Blitz“ mit klimafreundlichen Fortbewegungsarten

Dauer: 15 Minuten

Material: -

Ort: freie Fläche im Raum oder draußen

Gemeinsam werden klimafreundliche Fortbewegungsarten überlegt, im Anschluss daran wird zu jeder Fortbewegungsart eine Bewegung generiert, z.B.:

Fahrrad (alle legen sich auf den Rücken und treten in die Pedale)

Fußgänger (alle gehen im Wanderschritt zu Fuß)

Skateboard (Ein Fuß steht auf dem Boden, der andere macht „Skatebewegung“, dabei leicht in die Hocke)

Bus (alle stellen sich in zwei parallelen Zweierreihen auf, wie Sitzplätze im Bus, ein Fahrer vorne)

Zug (Alle in eine Reihe hintereinander, wie Polonaise)

Alle laufen durcheinander, bis eins der u.g. Kommandos ertönt. Wer zuletzt reagiert oder die falsche Bewegung macht scheidet aus bzw. darf das nächste Kommando geben.

SDG12 Nachhaltiger Konsum und Produktion

Produkte sollen möglichst umweltschonend hergestellt und verkauft werden.



Thema Recyclingpapier

Dauer: 15 Minuten

Material: Holzklötz, Zeitungsschnipsel, Flaschen mit „Gift“ (= gefärbtem Wasser), ein großer und ein kleiner Krug mit Wasser, Bilder mit „Glühbirnen“ als Zeichen für Energie

Ort: freie Fläche im Raum oder draußen

Anhand einer Materialstraße wird den Kindern der Vergleich von Frischfaser- und Recyclingpapier verdeutlicht und das Erkennungszeichen „Blauer Engel“ erläutert. Bei der Herstellung von Frischfaserpapier wird neben dem Holz viel Wasser benötigt, viel Chemie um die Holzfasern zu bleichen und geschmeidig zu bekommen und sehr viel Energie (Glühbirne), um das Holz in der Fabrik letztlich zu Papier zu verarbeiten. Im Vergleich dazu braucht Recyclingpapier von allem deutlich weniger.



Weiterführende Ideen:

Anschließend kann eigenes Papier hergestellt werden. Eine Anleitung dazu gibt es z.B. hier:

<https://utopia.de/ratgeber/papier-schoepfen-anleitung-zum-selbermachen/>

Upcyclingbasteleien, Verpackungsmüll-Memory, Bienenwachstücher herstellen

SDG13 Massnahmen zum Klimaschutz

Der Klimawandel soll bekämpft werden, um Menschen und Natur vor den Folgen der Erderwärmung zu schützen.



Spiel: 1, 2 oder 3

Dauer: 20 Minuten

Material: Schilder mit den Zahlen 1, 2, 3, Fragenkatalog (Anlage 5)

Ort: im freien Raum oder draußen

Die Spielleitung stellt sich der Gruppe mit Abstand gegenüber und legt vor sich mit ca. 1,5 m Abstand die Schilder mit den Zahlen 1, 2 und 3.

Dann liest sie die erste Frage vor. Die Kinder stellen sich hinter die Zahl, bei der sie vermuten, dass die Antwort stimmt. Die Spielleitung sagt: „Ob ihr wirklich richtig steht, sehr ihr, wenn die Zahl sich dreht!“, nimmt das entsprechende Lösungsschild hoch und dreht sich einmal damit im Kreis. Gibt es mehrere Begleitpersonen, können auch direkt drei Personen die Zahlen halten und sich bei richtiger Antwortmöglichkeit drehen.

Quelle Fragenkatalog: www.unicef.de

Weiterführende Ideen:

Klimaschutz für Seeleute: Im Plenum werden Klimaschutztipps zusammengetragen. In Kleingruppen überlegen die Kinder anschließend, wie sie diese Klimaschutztipps für Seeleute anwenden können und gestalten dann entsprechende Plakate dazu. Anschließend werden die Plakate dem Plenum präsentiert.

SDG14 **Leben unter Wasser**

Wir wollen die Ozeane, Meere und das vielfältige Leben darin bewahren.



Angelspiel: Müll im Meer

Dauer: 30 Minuten

Material: Plastikmüll auf Karten inkl. Verrottungszeit (Anlage 6),

Angeln mit Magneten

Ort: im Raum oder draußen

Nach einer kurzen Einführung zur Problematik werden die Plastikmüllkarten im Raum verteilt, die Angel wird herumgegeben und jedes Kind darf eine Karte angeln. Auf der Rückseite steht, wie lange der Abfall braucht, bis er verrottet ist. Sind alle Karten geangelt, stellen die Kinder sich in der Reihenfolge der Verrottungszeiten auf. Anschließend erfolgt ein kurzes Brainstorming zur Müllvermeidung.



Quellen: www.waterranger.net, www.umweltbundesamt.de

Zu viel Plastik an Land und in den Ozeanen (2019). Ars-Scribendi-Verlag.

Weiterführende Ideen:

Basteln / Upcycling mit Plastikverpackungen

SDG15 **Leben an Land**

Unsere Landschaften sollen geschützt werden, um ihre Vielfalt zu erhalten und die Arten, die hier leben, vor dem Aussterben zu bewahren.



Land in Sicht!

Blick durchs Fernglas, Samenkugeln bauen

Dauer: 45 Minuten

Material: Fernrohr mit „Betonwüstenausblick“, Schüsseln, Erde, Gießkanne mit Wasser, Blumensamen

Ort: im Raum, dann draußen

Reihum dürfen die Kinder einmal durch das Fernrohr blicken. Wenn alle geschaut haben, wird besprochen, was zu erkennen war. Es wird überlegt, warum dieser Anblick erschreckend sein könnte und was wir vielleicht lieber durch das Fernrohr gesehen hätten: Bäume, Wiesen ...

Um die Welt ein bisschen grüner werden zu lassen, werden gemeinsam Samenkugeln hergestellt, die die Kinder später im Garten, in Balkonkästen oder in Pflanzkübeln auf dem Schulhof verteilen können.



#naturgut zuhause

Samenkugeln selbst gemacht!

1

Stelle in einem Eimer aus Erde und Wasser eine gut formbare Matsche her. Davon nimmst du dir etwas Matsche – eine Menge in der Größe eines Tischtennisballs.

Du brauchst:

- Erde
- Wildblumensamen
- Wasser
- Eimer

2

Forme deine Matsche in deinen Händen zu einem Fladen. Gib nun etwas von deinen Wildblumensamen in die Mitte von deinem Kreis.

3

Nun kannst du eine Kugel formen und außen glatt streichen. Die Samenkugel kann jetzt in der Sonne trocknen.

Zum Verschenken oder Werfen! Aber natürlich nicht in fremde Gärten oder Felder.

Weiterführende Ideen:

Naturmemory, Geländerungang mit Blick auf Artenvielfalt, Suchaufträge zu verschiedenen Blattformen, unterschiedlichen Farben in der Natur etc.

SDG16 Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen

Wir wollen, dass es überall unabhängige Gerichte gibt, die für Gerechtigkeit sorgen, damit alle Menschen auf der Welt in Frieden leben können.



Streitschlichter-Tipps

Dauer: 45 Minuten

Material: Faltheft-Vorlage (Anlage 7)

Ort: im Raum

Gemeinsam werden Ideen zum Streitschlichten ermittelt. Anschließend haben die Kinder die Möglichkeit, diese Ideen in einem Streitschlichterheft festzuhalten, um sie bei Bedarf jederzeit nutzen zu können.

Weiterführende Ideen:

Friedenstauben basteln

SDG17 Partnerschaften zur Erreichung der Ziele

Um unsere Ziele für eine bessere Welt durchzusetzen, wollen wir mit Partnern auf der ganzen Welt zusammenarbeiten.



Neuigkeiten verbreiten, Verbündete suchen

Dauer: 45 Minuten

Material: SDG-Postkarten zum Verteilen, Materialien für Teamspiele

Ort: im Raum, Spiele draußen

Die Karten mit den SDGs werden verteilt, möglicherweise können die Kinder die Postkarten auch mit einer kurzen Erklärung versehen auch direkt verschicken, dafür müssten sie im Vorfeld Adressen mitbringen, an die die Postkarten gehen sollen. Ansonsten kann eine kurze Feedbackrunde erfolgen, wem die Kinder von den SDGs erzählen wollen.

Bestellen kann man die Postkarten hier: <https://dgvn.de/bestellung/sdg-materialien>

Abschließend: Chaospiegel

Ein Spielbrett mit ca. 50 Feldern wird auf eine große Pappe gezeichnet. Zu jedem Spielfeld wird eine Karte in einem vorher definierten Gelände / Gebäudebereich versteckt. Die Gruppe wird in Kleingruppen mit 3-4 Spieler*innen eingeteilt. Erste Aufgabe jeder Kleingruppe ist es, einen Spielstein zu finden. Das kann ein Blatt, ein Stein, ein Knopf... sein. Dann wird gewürfelt. Das Team rückt auf dem Spielfeld die entsprechende Augenzahl vor. Nun gilt es die Karte zur entsprechenden Zahl auf dem Spielfeld zu finden und sich das Symbol auf der Rückseite zu merken. ACHTUNG: Die Karten bleiben zunächst dort, wo sie gefunden wurden und werden nicht mitgenommen. Hat die Gruppe das Symbol gefunden, kommt sie zurück zum Spielleitertisch und nennt es dort. Stimmt es, bekommt die Gruppe eine Aufgabe oder Frage gestellt. Können sie diese lösen, dürfen sie erneut würfeln, wieder vorrücken und die nächste Zahl suchen. Dies geschieht in allen Kleingruppen parallel. Die Kleingruppe, die zuerst das Ziel erreicht, gewinnt.

Ideen für Chaospiegel-Fragen:

1. Hat Pirat 5 ein Kopftuch?
2. Welches Ziel verfolgt Pirat 4?
3. Welche Schicht befindet sich im Wasserfilter ganz oben?
4. Welche Farbe hat das Shirt von Pirat 15?
5. Nennt drei Adjektive, die sowohl für Mädchen als auch für Jungen gelten können.
6. Nennt drei Lebensmittel, die fair gehandelt sein können.
7. Was kann man tun, um unsere Welt bunt zu gestalten?
8. Wie lange braucht eine Plastikflasche im Meer zum Verrotten?
9. Nennt drei Möglichkeiten, um Streit zu schlichten.
10. Holt einen Gummistiefel.
11. Holt eine Augenbinde.
12. Tanzt einen Piratentanz.
13. Wie wünschen sich Piraten einen guten Appetit?
14. Wie viele Piraten waren von Kapitän BeNEs Schiff losgezogen um die Welt zu retten?
15. Ahoi, ihr!!!
16. Wie viele Piraten auf dem Schiff haben Zöpfe?
17. Holt drei blaue Gegenstände.
18. Singt ein Piraten- oder Seefahrerlied.
19. Nennt drei Energiequellen, die gut für das Klima sind.
20. Was wird in der Kombüse eines Schiffes gemacht?
21. Was reimt sich auf Piraten?
22. Was habt ihr durch das Fernrohr gesehen, als ihr hindurchgeschaut habt?
23. Wie ist das Erkennungszeichen für Papier, das aus altem Papier hergestellt wurde?



... und ergänzt durch Aufgaben von Erlebnissen und Themen, die in der Woche stattgefunden haben.

„Drumherum“ für Piratenstimmung:

Namensschilder (Augenklappe)

Piratenkopftücher oder Armbänder

Pirantischspruch bei gemeinsamen Mahlzeiten

Schiff bauen, Segel bemalen, hissen

Wandbild gestalten, zwischendurch weiter bearbeiten

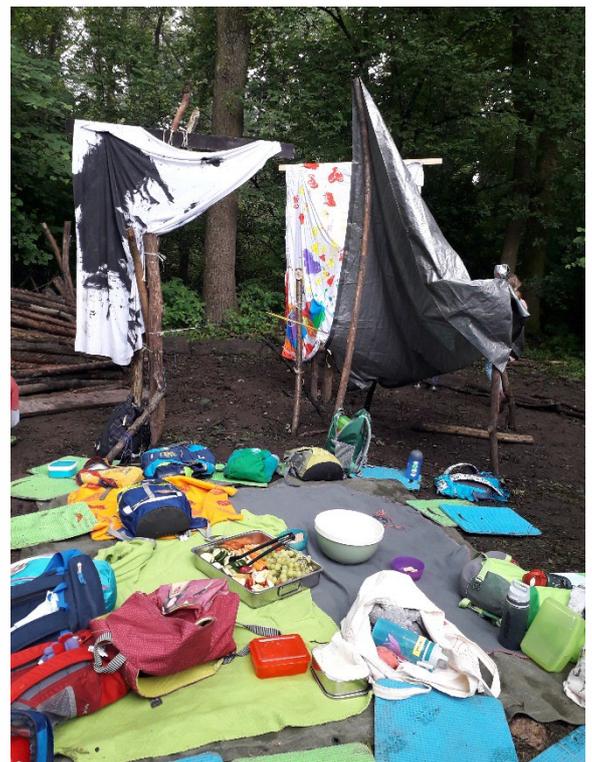
Über Planken laufen (Teamaktion)

Schwungtuchspiele (Segel)

Kompass bauen

Piratenflaggen filzen

Pirato statt Contacto (Fang- und Suchspiel)



Anlagen:

Piratenbriefe

17 Piraten und Kapitän BeNE

SDG 5 Adjektive

SDG 7 Plakat Energiequellen

SDG 8 Fairtrade-Bingo

SDG 13 Fragenkatalog 1, 2 oder 3

SDG 14 Angelspiel

SDG 16 Falthelft Streitschlichten

Bildvorlagen Chaosspiel

Literatur

Für Weltretter – 17 Ziele für unsere Erde. 2020 Carlsen. ISBN: 978-3-551-25300-2

Unsere Welt. Unsere Zukunft. Lehrmaterialien für Kinder und Jugendliche zu den UN-Weltzielen. Bundesministerium für Nachhaltigkeit und Tourismus Wien. ISBN: 978-3-900717-91-9

Mücke Unterrichtsreihe für die Grundschule. Mädchen und Jungen – gleichberechtigt, nicht gleichgemacht. Universum Verlag.

Basteln und Experimentieren mit Wasserkraft, Christophorus Verlag

2019, Ars Scribendi Verlag. Zu viel Plastik an Land und in den Ozeanen. ISBN 978-94-6341-429-6

Portmann, Rosemarie 2010 Die 50 besten Spiele zu den Kinderrechten Don Bosco ISBN 978-3-7698-1798-0

Josef Griesbeck Die 50 besten Kennenlernspiele 2010 Don Bosco Verlag ISBN 978-3-7698-1847-5

<https://www.youtube.com/watch?v=ta9fXWPkvjM> die Sternsinger: so funktioniert Fairer Handel (2:52 Minuten)

<https://www.youtube.com/watch?v=ExDkfbXywsA> neuneinhalb – Deine Reporter (WDR): Fair Trade (9:22 Minuten)

<https://www.fairtrade-deutschland.de/index.php?id=754>

<https://www.zugutfuerdietonne.de/tipps-fuer-zu-hause/reste-rezepte/restereloaded-tutorials/smoothies-und-saefte/>

<https://aframe.de/blog/kinderyoga#c2116>

<https://utopia.de/ratgeber/papier-schoepfen-anleitung-zum-selbermachen/>

www.zaubereinmaleins.de

www.unicef.de

www.waterranger.net, www.umweltbundesamt.de

<https://dgvn.de/bestellung/sdg-materialien>

Anlage 1: Piratenbriefe

Moin!

Hier spricht Pirat 1: Ich bin unterwegs... mein Job ist es, dafür zu sorgen, dass es auf der ganzen Welt keine Armut mehr gibt und alle Menschen Essen, Kleidung und eine Wohnung haben. Könnt ihr euch vorstellen, wie es sich anfühlt, kein Dach über dem Kopf zu haben? Probiert es aus und ich segle mit euch weiter.

Ahoi, ihr Landratten!

© Förderverein NaturGut Ophoven

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele

Moin!

Hier spricht Pirat 2: Hunger kenn ich nicht. Ich koche und esse für mein Leben gern. Deswegen gefällt mir mein Job als Schiffskoch in der Kombüse auch richtig gut. Ich möchte, dass niemand hungern muss und alle Menschen die Möglichkeit haben, sich gesund zu ernähren. An Bord gehen wir sehr verantwortungsbewusst mit unseren Lebensmitteln um. Wer weiß, wann wir wieder Nachschub bekommen? Alles wird verwertet. Es ist eine Schande, wenn Lebensmittel weggeworfen werden! Helft mit und tragt zur Lebensmittelverwertung bei!

Ahoi, ihr Landratten!

© Förderverein NaturGut Ophoven

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele

Moin!

Hier spricht Pirat 3: Früher ging es uns Piraten auf den Segelschiffen manchmal nicht gut - abgesehen, dass wir im Kampf hin und wieder ein Arm oder ein Bein verloren, litten wir oft unter Skorbut; das ist eine fiese Erkrankung, die man bekommen kann, wenn man nicht genug Vitamin C zu sich nimmt - zum Glück wissen wir das und achten darauf. Mir geht es also gut. Ich bin gesund und wohl auf. Aber leider geht es nicht jedem Menschen so. Ich will aber, dass alle Menschen gesund leben können und wenn sie krank sind, einen Arzt besuchen können. Was hilft euch, wenn ihr krank seid? Was macht ihr, damit es euch gut geht?

Ahoi, ihr Landratten!

Moin!

Hier spricht Pirat 4: Ich bin unterwegs... muss dringend dafür sorgen, dass alle Menschen lesen, schreiben und rechnen lernen können und gute Bildung bekommen! Warum das wichtig ist? Damit sie den Beruf erlernen können, den sie mögen! Was wollt ihr später werden? Überlegt doch mal, was man dafür besonders gut können muss.

Ahoi, ihr Landratten!

Moin!

Hier spricht Pirat 5: Wisst ihr, dass es auch Piratinnen gab? Sie konnten genauso gut kämpfen und waren ebenso gefürchtet wie jeder männliche Pirat. Warum auch nicht! Jede und jeder soll machen können, wozu er oder sie Lust hat, ganz egal ob man Mädchen oder Junge ist. Niemand soll bevorzugt oder benachteiligt werden. Überlegt mal selbst: dürfen alle alles sein?

Ahoi, ihr Landratten!

Moin!

Hier spricht Pirat 6: Ich bin unterwegs... muss für sauberes Wasser sorgen, damit alle Menschen Trinkwasser zur Verfügung haben! Das ist wichtig, deswegen kann ich nicht weiter auf dem Schiff bleiben. Es sei denn, ihr helft mir und findet für mich eine Lösung um Wasser zu filtern - dann kann ich mit euch weitersegeln.

Ahoi, ihr Landratten!

Moin!

Hier spricht Pirat 7: Meine Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass alle Menschen bezahlbare und klimafreundliche Energie bekommen können! Energie, die die Welt nicht schädigt - Was kann das sein? Als Pirat denke ich natürlich zunächst an Strom aus Wasser und Wind - aber es gibt noch viel mehr Möglichkeiten!
Ahoi, ihr Landratten!

Moin!

Hier spricht Pirat 8: bei mir muss es fair zugehen! Ungerechtigkeit mag ich gar nicht - auch nicht am Arbeitsplatz. Alle Menschen sollen gute Arbeitsplätze haben, bei denen es gerecht zugeht. Wie bei uns Piraten - das Leben auf hoher See ist zwar hart, aber die Piraten-Regeln sind klar und fair! Beurteilt selbst ein paar Situationen!
Ahoi, ihr Landratten!

Moin!

Hier spricht Pirat 9: ich bin für Industrie, Innovation und Infrastruktur verantwortlich. Das klingt kompliziert... ist es aber nicht. Ich Sorge dafür, dass Sachen klimafreundlich hergestellt werden und dass es in Städten alles gibt, was man dort zum Leben braucht - zum Beispiel Straßen, Krankenhäuser, Spielplätze - und dafür denke ich mir neue Ideen aus - alles im Zeichen des Klimaschutzes.

Seit Wochen tüftel ich an einem Problem... vielleicht habt ihr mehr Grips im Kopf als ich alter Seebär. Piratenschiff 2030 ist meine Mission! Hightech und natürlich absolut klimafreundlich soll es sein. Seid doch so gut und erstellt ein paar moderne Entwürfe für mich,

Ahoi, ihr Landratten!

Moin!

Hier spricht Pirat 10: Wir Piraten haben mit ungleicher Verteilung ja eigentlich nix am Hut - bei uns geht alles schön gerecht zu. Aber meine Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass es auf der ganzen Welt gerecht zugeht und es keine Ungleichheiten mehr gibt! Alle Menschen sollen die gleichen Chancen haben, egal wo sie herkommen, welche Religion sie haben oder wieviel Geld sie verdienen. Auch wenn wir alle verschieden sind, haben wir die gleichen Chancen verdient. Und guckt mal genau hin... so verschieden sind wir gar nicht! Es gibt viele Gemeinsamkeiten - probiert es aus!

Ahoi, ihr Landratten!

Moin!

Hier spricht Pirat 11: Segelschiffe - klar! Eine klimafreundlichere Fortbewegungsart gibt es kaum. Nur an Land wird es damit schwierig. Mein Ziel ist es, dass die Menschen in den Städten gut und nachhaltig zusammen leben können. Dazu gehört auch, dass sie sich klimafreundlich fortbewegen. Macht mit!!!

Ahoi, ihr Landratten!

Moin!

Hier spricht Pirat 12: Ich kann Pirat 14 nur zustimmen! Plastikverpackungen sind oft einfach nur unnötig! Meine Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass Produkte möglichst umweltschonend hergestellt und verkauft werden. Dazu gehört, dass wir Verpackungen vermeiden - eigentlich ganz einfach - man muss nur darüber nachdenken, dann fällt euch dazu bestimmt auch etwas ein.

Außerdem will ich, dass alle Menschen Recyclingpapier benutzen - also los!

Ahoi, ihr Landratten!

Moin!

Hier spricht Pirat 13: Ich bin unterwegs um meinen Job zu machen: Klimaschutz!!! Die größte Gefahr für unser Weltklima ist der CO₂-Ausstoß. Damit wir weniger CO₂ produzieren, sollten wir uns schnell was überlegen. Mal sehen, wie fit ihr schon seid in Sachen Klimaschutz?

Ahoi, ihr Landratten!

Moin!

Hier spricht Pirat 14: Plastik, so weit das Auge reicht! Riesige Müllteppiche schwimmen in unseren schönen Meeren und sind eine Gefahr für Mensch und Tier! Meine Aufgabe ist es, Ozeane und Meere zu schützen - also bin ich losgezogen, um gegen den Plastikmüll anzukämpfen. Schaut euch an, was dieses blöde Zeug mit unseren Meeren macht und helft mit, Plastik zu vermeiden.

Ahoi, ihr Landratten!

Moin!

Hier spricht Pirat 15: Was für eine Schande!
Mein Blick durchs Fernglas zeigt mir nur
graue Betonwüsten ohne jeden Platz für
Wiesen, Blumen und Bäume! So kann es nicht
weitergehen! Damit zerstören die Menschen
die Natur und viele Tiere verlieren ihren
Lebensraum. Meine Mission ist es, die Städte
wieder grün zu machen. Helft mit!

Ahoi, ihr Landratten!

Moin!

Hier spricht Pirat 16: Streitereien mag ich gar
nicht! Gut, dass es an Bord strenge Regeln bei
Meinungsverschiedenheiten gibt – wir dürfen uns
nur an Land verhalten. Sonst geht noch einer über
Bord!

Welche Möglichkeiten habt ihr, für Frieden und
Gerechtigkeit zu sorgen?

Ahoi, ihr Landratten!

Moin!

Hier spricht Pirat 17: Das habt ihr ja großartig hinbekommen! Alle Piraten wieder an Bord - nur gemeinsam schaffen wir es, unsere Ziele für eine bessere Welt zu erreichen! Wir müssen alle zusammenarbeiten und uns gegenseitig unterstützen. Das ist auch meine Aufgabe: ich Sorge dafür, dass partnerschaftlich auf der ganzen Welt daran gearbeitet wird. Auch ihr gehört dazu! Wenn ihr mal alleine unterwegs seid, könnt ihr allen von den 17 Zielen erzählen - und wie ihr zur Umsetzung beitragen könnt, habt ihr ja nun auf unserem Piratenschiff erfahren.

Stellt euren Teamgeist nun noch einmal unter Beweis!

Ahoi, ihr Landratten!





Anlage 2: Piraten



Anlage 2: Piraten









Anlage 2: Piraten







Anlage 2: Piraten



Anlage 2: Piraten





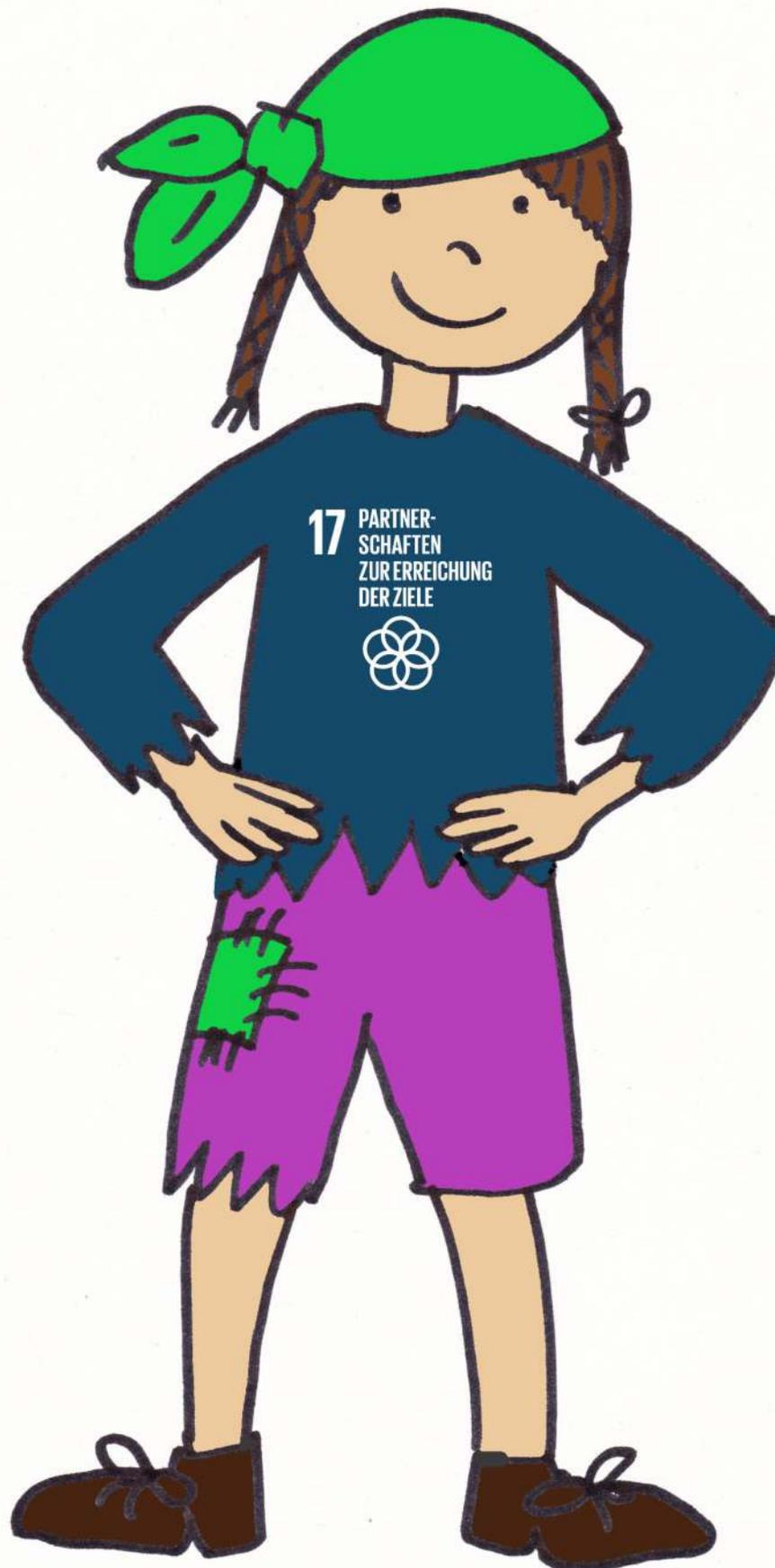


Anlage 2: Piraten



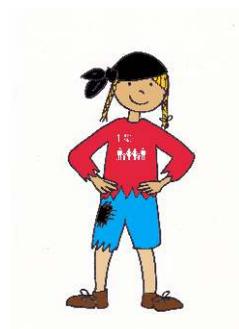
Anlage 2: Piraten





SDG1 **KEINE ARMUT**

Kein Mensch soll in Armut leben müssen.



Anlage 2: Piraten

SDG2 **KEIN HUNGER**

Kein Mensch soll Hunger leiden müssen.
Alle sollen sich gesund ernähren können!



Anlage 2: Piraten

SDG3 GESUNDHEIT UND WOHLERGEHEN

Alle Menschen sollen gesund leben und sich über Krankheiten und Schutz vor Ansteckung informieren können. Sie sollen Medikamente erhalten und die Möglichkeit haben, einen Arzt oder ein Krankenhaus zu besuchen.



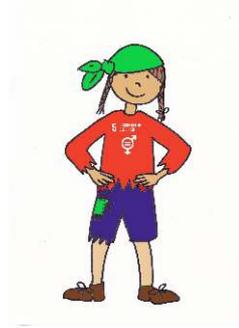
SDG4 **GUTE BILDUNG**

Alle Menschen sollen Zugang zu guter Bildung bekommen. Denn Bildung bietet die Chance auf eine gute Arbeit und genug Geld zum Leben.



SDG5 GLEICHBERECHTIGUNG DER GESCHLECHTER

Mädchen und Frauen sollen sich sicher fühlen können und dieselben Rechte haben wie Jungen und Männer.



Anlage 2: Piraten

SDG6 SAUBERES WASSER UND
SANITÄREINRICHTUNGEN

Alle Menschen sollen sauberes Trinkwasser und eine Toilette haben
sowie die Möglichkeit, sich zu waschen.



Anlage 2: Piraten

**SDG7 BEZAHLBARE UND
ERNEUERBARE ENERGIE**

Wir wollen für alle bezahlbare Energie, die nachhaltig ist und unsere Welt nicht schädigt.



Anlage 2: Piraten

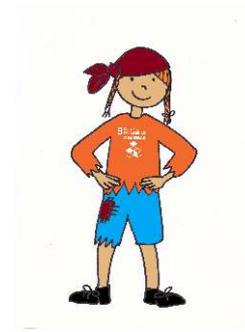
**SDG8 MENSCHENWÜRDIGE ARBEIT
UND WIRTSCHAFTSWACHSTUM**

Alle Menschen sollen eine Arbeit haben, von der sie leben können
und einen Arbeitsplatz, der menschenwürdig ist.



SDG9 INDUSTRIE, INNOVATION

UND INFRASTRUKTUR
Wir wollen ein Infrastruktur, die der Mensch gibt, was sie brauchen. Die Industrie soll umweltfreundlich und nachhaltig werden.



Anlage 2: Piraten

SDG10 **WENIGER UNGLEICHHEITEN**
Alle Menschen sollen die gleichen Chancen haben.



Anlage 2: Piraten

SDG11 NACHHALTIGE STÄDTE UND GEMEINDEN

Wir wollen Städte und Siedlungen, in denen alle zusammen gut, sicher und nachhaltig leben.



Anlage 2: Piraten

SDG12 NACHHALTIGER KONSUM
UND PRODUKTION

Produkte sollen möglichst umweltschonend hergestellt und verkauft werden.



SDG13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ

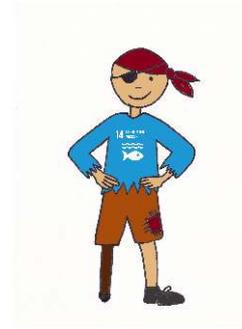
Der Klimawandel soll bekämpft werden, um Menschen und Natur vor den Folgen der Erderwärmung zu schützen.



Anlage 2: Piraten

SDG14 **LEBEN UNTER WASSER**

Wir wollen die Ozeane, Meere und das vielfältige Leben darin bewahren.



SDG15 **LEBEN AN LAND**

Unsere Landschaften sollen geschützt werden, um ihre Vielfalt zu erhalten und die Arten, die hier leben, vor dem Aussterben zu bewahren.



**SDG16 FRIEDEN, GERECHTIGKEIT
UND STARKE INSTITUTIONEN**

Wir wollen, dass es überall unabhängige Gerichte gibt, die für Gerechtigkeit sorgen, damit alle Menschen auf der Welt in Frieden leben können.



SDG17 PARTNERSCHAFTEN ZUR ERREICHUNG DER ZIELE

Um unsere Ziele für eine bessere Welt durchzusetzen, wollen wir mit Partnern auf der ganzen Welt zusammenarbeiten.



Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele

© Förderverein NaturGut Ophoven

Anlage 3: SDG 5 - Adjektive

freundlich

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

mutig

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

stark

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

sportlich

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

laut

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

lieb

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

leise

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele

© Förderverein NaturGut Ophoven

ängstlich

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele

© Förderverein NaturGut Ophoven

hilfsbereit

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele

© Förderverein NaturGut Ophoven

wild

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele

© Förderverein NaturGut Ophoven

brav

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele

© Förderverein NaturGut Ophoven

frech

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele

© Förderverein NaturGut Ophoven

empfindsam

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

schnell

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

ehrlich

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

vergnügt

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

höflich

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

munter

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

müde

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

trotzig

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

schüchtern

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

verliebt

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

traurig

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

beleidigt

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

wütend

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

intelligent

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

schlau

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven

Kapitän BeNE und die wilden 17 – eine Annäherung an die 17 Nachhaltigkeitsziele © Förderverein NaturGut Ophoven



Fairtrade Bingo

| | | |
|--|--------------------|--|
| | | |
| | Fairtrade Bingo | |
| | | |

Anlage 6: SDG 13 - Fragenkatalog

Fragen für 1, 2 oder 3

1. Kinder brauchen eine saubere Umwelt,

- 1) damit sie gesund aufwachsen können;
- 2) weil sie sich nicht selbst versorgen können;
- 3) damit sie leben können, wie sie wollen.

2. Was bedeutet „Nachhaltigkeit“?

- 1) der Natur möglichst lange Rohstoffe entnehmen können;
- 2) der Natur immer wieder Rohstoffe entnehmen können;
- 3) der Natur nur entnehmen, was wieder nachwachsen kann.

3. Energiesparen bedeutet

- 1) sich möglichst wenig anzustrengen;
- 2) möglichst wenig Erdöl, Strom und Gas zu verbrauchen;
- 3) möglichst wenige Kalorien zu sich zu nehmen.

4. Wie wird das Treibhausgas Kohlendioxyd abgekürzt?

- 1) O₃
- 2) H₂O
- 3) Co₂

5. Um die Umwelt zu schützen, sollten wir Obst und Gemüse essen,

- 1) das bei uns wächst und Saison hat;
- 2) das uns richtig satt macht;
- 3) das besonders billig angeboten wird.

6. Kinder, die in einer Gegend mit verschmutzter Luft leben müssen,

- 1) haben deshalb keine besonderen Krankheiten;
- 2) müssen einfach öfter im Haus spielen;
- 3) bekommen häufig Atemwegserkrankungen und Allergien.

7. Verschmutztes Wasser

- 1) spielt für das Überleben von Kindern keine Rolle;
- 2) ist die Hauptursache für Krankheiten in armen Ländern;
- 3) ist kein Problem, wenn Kinder sich regelmäßig waschen;

8. Wie viele Tiere- und Pflanzen-Arten sterben täglich aus?

- 1) bis zu 60
- 2) bis zu 100
- 3) bis zu 130

9. Die Vielfalt der Tiere und Pflanzen muss erhalten werden,

- 1) weil sie die Grundlage unseres Lebens ist;
- 2) weil es schon immer so war;
- 3) damit die Wissenschaft forschen kann.

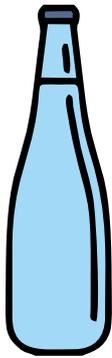
10. Klimawandel bedeutet, dass

- 1) das Wetter veränderlich ist;
- 2) die Erde sich dauerhaft erwärmt;
- 3) das Klima natürliche Schwankungen hat.

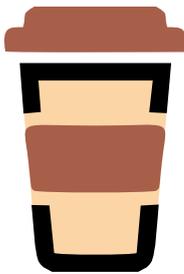
Anlage 7: SDG 14 - Angenspiel



Einwegwindel
450 Jahre



Glasflasche
4000 Jahre



Kaffee-to-go-Becher
50 Jahre

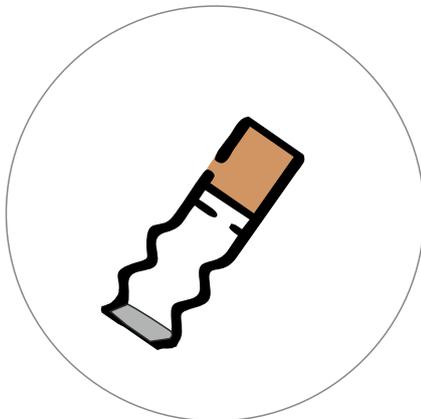


Plastikflasche
450 Jahre

Anlage 7: SDG 14 - Angelspiel



Apfelgehäuse
2 Monate



Zigarettenkippe
1-10 Jahre



Plastiktüte
10-20 Jahre



Plastikbesteck
10-1000 Jahre

Anlage 7: SDG 14 - Angelspiel



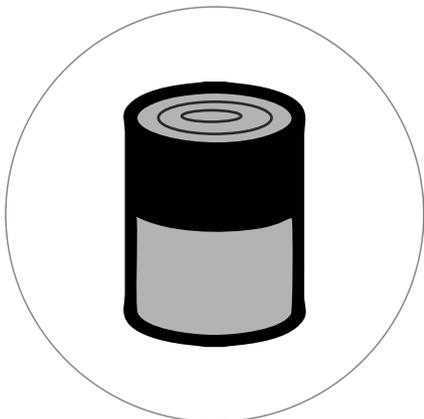
Baumwollhemd
2-5 Monate



Zeitung
6 Wochen



Milchkarton
3 Monate



Konservendose
50 Jahre

Anlage 7: SDG 14 - Angelspiel



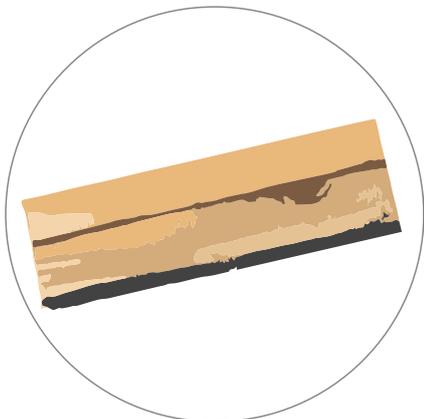
Getränkedose
200 Jahre



Pappkarton
2 Monate

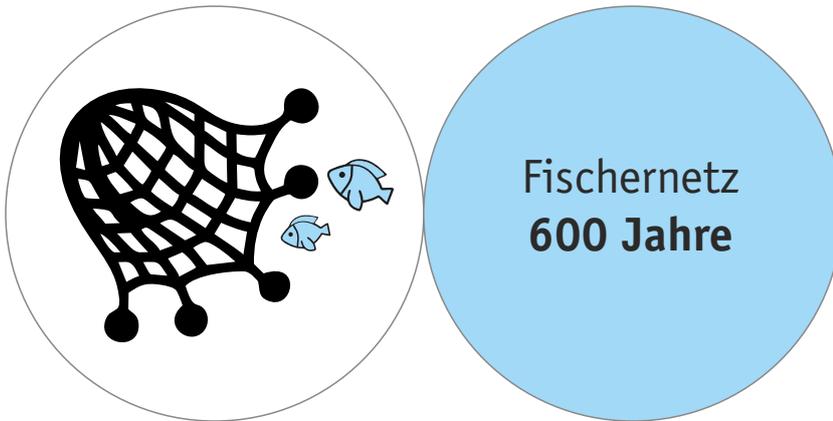


Papiertaschentuch
2-4 Monate



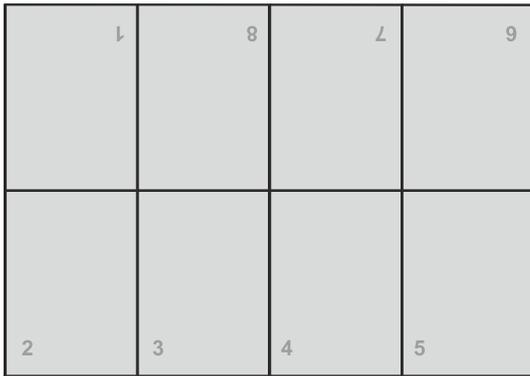
Sperrholz
1-3 Jahre

Anlage 7: SDG 14 - Angeltspiel

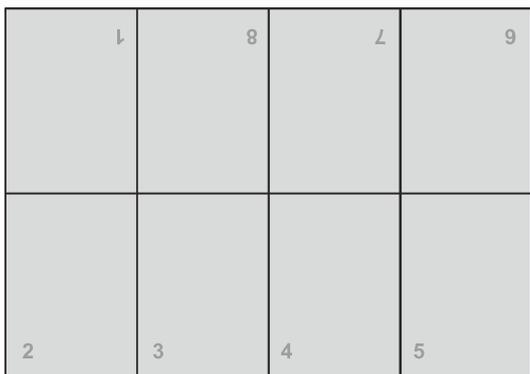


Anlage 8: SDG 16 MiniBook

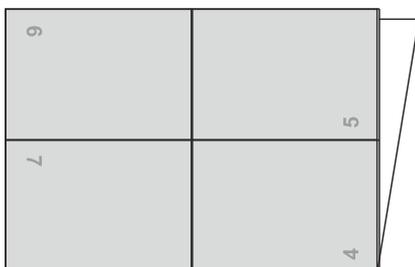
1: Lege das ausgedruckte Blatt Papier vor dir auf den Tisch.



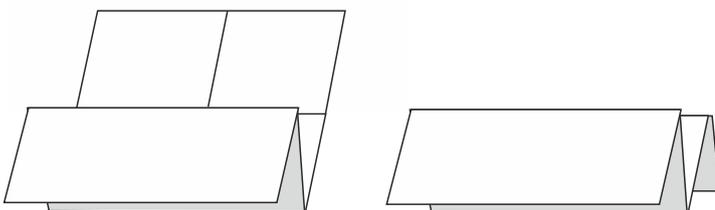
2: Das Blatt wird einmal längs gefaltet und wieder aufgeklappt



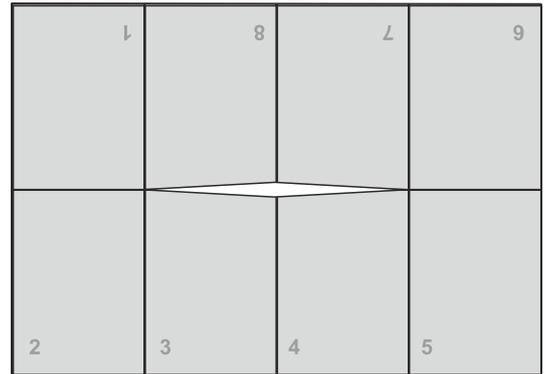
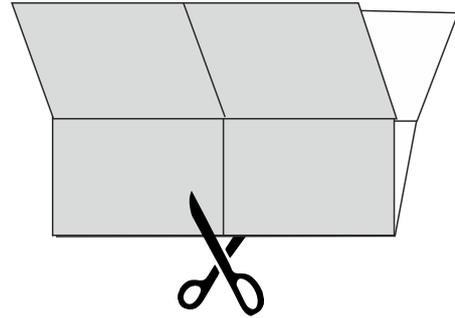
3: Das Blatt wird einmal quer gefaltet und wieder aufgeklappt.



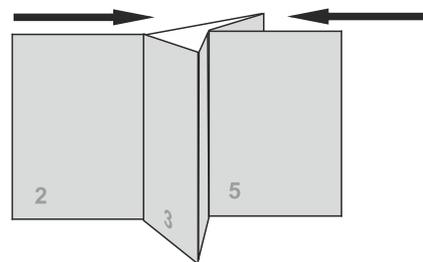
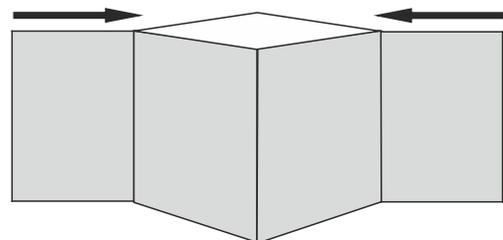
4: Das Blatt wird zum «Zick-Zack-Dach» gefaltet, und danach wieder auf A5 aufgeklappt.



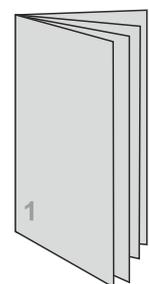
5: Das Blatt wird von der geschlossenen Seite her entlang der Faltlinie bis zur Querfaltung eingeschnitten.



6: Das Blatt wird nun vollständig wieder aufgeklappt und wieder in der Länge gefaltet. Danach wird das Blatt zum Stern gefaltet.



7: Das Blatt wird nun zur endgültigen Form und damit zum Buch gefaltet.



BEINER

Ich-Botschaft geben

Um Hilfe bitten

Um Entschuldigung bitten

Davongehen

Auslösen

Auszeit nehmen

Kompromiss eingehen

BEINER

Probleme lösen
Wertvolle Hilfen

Kapitän BEINER
und die wilden 17

