



# Rebels of Change

Modul zum Bildungsangebot der **fairplay** Initiative im Rahmen der Sustainable Development Goals (SDGs)

# INHALT

Rebels of change .....	4
Mach mit! .....	4
SDGs im Sport .....	4
Ziele des Moduls und exemplarischer Ablauf .....	5
Die Methoden des Moduls .....	7
Erste Phase: Aufwärmen .....	7
SDG Body Letters .....	7
Video(s) für den Einstieg: .....	7
Modulphase: 1. Halbzeit .....	8
SDG-Memory .....	8
Modulphase: 2. Halbzeit .....	9
SDGs News .....	9
Initiativen und Ideen – Lauf für jüngere TN .....	10
Modulphase: Verlängerung & Interviews .....	11
Kahoot online/offline – 10 Fragen zu SGDs .....	11
Offline-Variante mit Bewegung .....	13
Material für die Spiele .....	14
Initiativen und Ideen – Lauf .....	14
Links & Quellen .....	16
Fotos für Bilder Rätsel .....	16



REBELS OF CHANGE unterstützen die nachhaltigen  
Entwicklungsziele der Vereinten Nationen.

Impressum Herausgeber und Medieninhaber:

Vienna Institute for International Dialogue and Cooperation (VIDC) | Möllwaldplatz 5/3 | A-1040 Wien

Autor: Jerry Jarvis Essandoh, Nadja Hala, Katja Heine, David Hudelist, Redaktion: Michaela Wengler und Hanna Stepanik.

Mail: office@vidc.org www.vidc.org, www.fairplay.or.at | Grafik: typothese | © September 2022

Die Initiative wird von der Austrian Development Agency gefördert und von Südwind – Verein für Entwicklungspolitik und globale Gerechtigkeit koordiniert. Maßgeblich an der Initiative beteiligt sind die Dreikönigsaktion der Katholischen Jungschar, SustainLabel, Naturfreunde International, ÖKOBÜRO – Allianz der Umweltbewegung, das SDG Forum Vorarlberg, das Vienna Institute for International Dialogue and Cooperation (VIDC) sowie Welthaus Österreich.

## REBELS OF CHANGE

### Mach mit!

Die Initiative „Rebels of Change“ zielt darauf ab, Begeisterung für die Sustainable Development Goals (kurz SDGs) zu entfachen.

Bis 2030 sollen sie weltweit umgesetzt werden: die 2015 von der UN-Generalversammlung beschlossenen 17 „Nachhaltigen Entwicklungsziele“ (**SDGs / Sustainable Development Goals**) bzw. auch „Agenda 2030“ genannt. Zu diesen 17 Zielen gehören unter anderem, dass es im Jahr 2030 keine Armut mehr geben soll, alle Menschen der Welt in Frieden leben können und Zugang zu sauberem Wasser sowie zu bezahlbarer und erneuerbarer Energie haben. Diese Ziele wirken in Anbetracht von Kriegen, Teuerung und wenig leistbarem Wohnraum 2022 weit entfernt. Umso wichtiger, dass wir uns alle gemeinsam für eine Umsetzung der SDGs engagieren – und zwar in ganz verschiedenen Lebensbereichen!

### SDGs im Sport

Weltweit wird Sport immer öfter als Instrument für soziale Entwicklung eingesetzt. Die Anzahl der NGOs und Initiativen, die Sport für soziale Veränderungen nutzen, ist in den letzten 15 Jahren gestiegen. Auch in Österreich wird verstärkt darüber nachgedacht, welche Kraft der Sport bei der Vermittlung grundlegender Werte wie Gerechtigkeit, Solidarität, Demokratie, Förderung von Kindern und Jugendlichen sowie für die Verbesserung von Gesundheit, Bildung und der wirtschaftlichen Entwicklung hat. Die **fairplay** Initiative am Wiener Institut für Internationalen Dialog und Zusammenarbeit (VIDC) arbeitet seit Jahren mit dem Ansatz „Sport für Entwicklung“, denn Sport ist für viele Menschen ein Ort des Zusammenkommens und des Austausches.

Im Zusammenhang mit **Sport sind vor allem folgende SDGs** von besonderer Relevanz: SDG 1 (keine Armut), SDG 3 (Gesundheit), SDG 4 (Bildung), SDG 5 (Geschlechtergleichstellung), SDG 8 (Würdevolle Arbeit), SDG 10 (verminderte Ungleichheit), SDG 11 (nachhaltige Städte), SDG 12 (verantwortungsvoller Konsum), SDG 16 (Frieden und Gerechtigkeit) sowie SDG 17 (Partnerschaft für die Ziele).

Um auch Kindern und Jugendlichen diese Ziele näher zu bringen, hat **fairplay** ein Bildungsmodul für Workshopleiter\*innen erarbeitet.



## ZIELE DES MODULS UND EXEMPLARISCHER ABLAUF



Das Bildungsmodul von **fairplay** hat ein klares Ziel: es soll Workshopleiter\*innen und Multiplikator\*innen als Anleitung, aber auch als Hilfsmaterial und Ideengeber dienen, um Kindern und Jugendlichen ein niederschwelliges Bildungsangebot zu bieten. Besonders viel Aufmerksamkeit möchten wir dabei sozial, ökonomisch oder anderweitig benachteiligten Kindern zu Teil werden lassen.

Hier kommen unsere Workshopleiter\*innen und Multiplikator\*innen – wortwörtlich – ins Spiel: Als direkte Ansprech-, und Vertrauensperson für Kinder sind

sie nicht nur diejenigen, die den Erfolg des Moduls maßgeblich mitbestimmen, sondern auch deren Stärken und Schwächen an erster Linie mitverfolgen können. Um sowohl älteren, als auch jüngeren Kindern altersgerechte Spiele anbieten zu können, sind die hier beschriebenen Spiele leicht wandelbar.

Auf den folgenden Seiten findet ihr Spiele und Materialien, die abgeändert, neugestaltet und an die jeweiligen Situationen angepasst werden dürfen.

Name	Dauer	Ziel	Inhalt
<b>AUFWÄRMEN</b>			
SDG Body-Letters	10 min.	Den Begriff „SDG“ kennenlernen	TN formen auf dem Boden liegend Buchstaben
We the people	5 min.	Die Bedeutung der SDGs kennenlernen	Erklärungsvideo
<b>ERSTE HALBZEIT</b>			
SDG-Memory	45 min.	Kennenlernen näherer Inhalte	Memory mit Icons und Inhalten
<b>ZWEITE HALBZEIT</b>			
Entweder SDG-News	Mind.30 min.	Einordnung in größere Zusammenhänge	Lernen anhand aktueller Zeitungsartikel
oder Initiativen und Ideen-Lauf	30-45 min.	Kennenlernen von Projekten und Initiativen	Inhaltliche Auseinandersetzung mit konkreten Lösungsansätzen
<b>DIE VERLÄNGERUNG</b>			
Kahoot online/offline	45min.	Interaktives Quiz	Spielerische Überprüfung von Inhalten

# DIE METHODEN DES MODULS

## ERSTE PHASE: AUFWÄRMEN

### SDG Body Letters

**Schwerpunkte: Kennenlernen, Gruppendynamik, Kommunikation, Interaktion**

#### ZIEL

Im Spiel sollen die SDGs als Begriff erstmals thematisiert und durch Bewegung verinnerlicht werden.

#### INHALT

Die TN formen auf dem Boden liegend Buchstaben mit dem eigenen Körper. Dabei sollten die Buchstaben „SDGS“ oder „SDG“ entstehen.

**DAUER** 10 Minuten

#### MATERIAL

Keines - Benötigt wird ausreichend Platz mit einem sauberen Boden oder eine trockene Wiese.

#### REFLEXION

Nach dem Energizer wird kurz reflektiert, wie es den TN mit der Übung ergangen ist.

Die WSL löst das Rätsel um die Buchstaben auf, benennt den vollständigen Namen „Sustainable Development Goals“ und erklärt kurz, worum es geht.

#### TIPPS ZUM ANLEITEN

- Die WSL kann einen Buchstaben gemeinsam in der Gesamtgruppe vorlegen und
- dadurch die Aufgabe veranschaulichen.
- Es kann ein schönes Foto von und für die Gruppe entstehen.

#### METHODENABLAUF

- Die WSL erklärt den TN, dass sie selbstorganisiert die Buchstaben SDGS in Gruppen auf dem Boden liegend mit ihren Körpern abbilden sollen.
- Die WSL macht Fotos von den Buchstaben, um den TN ihre Ergebnisse zu präsentieren.

### Video(s) für den Einstieg

#### Für ältere Kinder:

‘We The People’ for The Global Goals | Global Goals  
<https://www.youtube.com/watch?v=RpqVmvMCmp0>

#### Für jüngere Kinder:

SDGs leicht erklärt -  
<https://www.youtube.com/watch?v=dip4UFum87s>

#### MATERIAL

- Laptop/PC mit Internetzugang
- Beamer/Projektor für den WSL
- Musikbox



# MODULPHASE: 1. HALBZEIT

## SDG-Memory

### Schwerpunkt: Erstes Kennenlernen der Inhalte

#### ZIEL

Wissensvermittlung zu den SDGs im Allgemeinen, Verknüpfung der Inhalte der SDGs mit den Icons und damit Schaffung eines Wiedererkennungswerts der SDGs.

#### INHALT

Das SDG-Memory bietet die Möglichkeit, die einzelnen Ziele zu besprechen und bei Bedarf auf bestimmte Ziele näher einzugehen. Zudem können sich die TN die einzelnen Ziele beim Spielen einprägen.

#### DAUER

ca. 30 Minuten Erklären und Besprechen der SDGs, 15 Minuten Spieldauer.

#### MATERIAL

- Materialien (für 2-4 Personen): DIN A4-Blätter (foliert) mit SDG-Piktogrammen als Memory-Karten
- (in den Farben der SDGs).
- Vorlage für die Karten wird von **fairplay** bereitgestellt.

#### METHODENABLAUF

- Die WSL zeigt zuerst die DIN-A4-Blätter mit den Piktogrammen und erarbeitet anhand dieser mit den TN das dazugehörige SDG.
- Nachdem alle SDG-Titel den richtigen Piktogrammen zugeordnet wurden, werden die TN in Gruppen zu je 2-4 Personen eingeteilt und die WSL erklärt den Spielablauf.
- Jede Gruppe erhält ein eigenes Karten-Set, legt die Karten großflächig in Rechteck-Form auf (wobei die WSL darauf achten muss, dass beim Auflegen der Karten nicht geschummelt wird) und beginnt das Memory zu spielen, indem jeweils der SDG-Titel und das jeweils dazugehörige Piktogramm ein Paar bilden.



# MODULPHASE: 2. HALBZEIT

## SDG News

### Schwerpunkt: Globales Lernen

#### ZIEL

Möglichkeiten und Hindernisse zur Umsetzung der SDGs erkennen. Einordnung in globale und/oder lokale Zusammenhänge.

#### INHALT

Anhand von Zeitungsartikeln wird nach Ereignissen gesucht, die die Ziele für Nachhaltige Entwicklung voranbringen oder deren Umsetzung verhindern.

#### DAUER

Mind. 30 Minuten

#### MATERIAL

- Ausgewählte Zeitungsartikel oder ganze Zeitungen/Zeitschriften
- Papier und Stifte, Scheren und evtl. Klebestifte.
- Die Artikel (-teile) können nun ausgeschnitten und gesammelt oder auf Zettel geklebt werden.

#### Diskussion und Reflexion:

Die kurzen Darbietungen werden den anderen TN vorgeführt, die anschließend raten, um welches SDG es sich handeln könnte.

#### METHODENABLAUF

Die TN bilden Kleingruppen von jeweils drei bis fünf Personen. Sie erhalten von der WSL aktuelle Zeitungsartikel oder ganze Zeitungen. Die Gruppen erhalten folgende Aufgaben:

- Sucht Nachrichten aus, die von Ereignissen berichten, die bestimmte SDGs voranbringen, ihre Umsetzung verhindern oder sogar zurückwerfen!
- Gibt es Nachrichten, die unterschiedliche Folgen für das Erreichen der Ziele in unterschiedlichen Ländern haben?
- Gibt es Nachrichten, die ein Ziel voranbringen, das Erreichen eines anderen Ziels jedoch erschweren?
- Wie denken verschiedene, in den Artikeln genannte Interessengruppen über die Zielumsetzung nach?



## Initiativen und Ideen – Lauf für jüngere TN

### ZIEL

Kennenlernen von Initiativen und Projekten, die mit ihrem Einsatz einen Beitrag zur Erreichung der SDGs leisten und das Aufzeigen positiver Rolemodels. Soll als Inspiration und Grundlage für eigene konstruktive Ideen der TN dienen.

### INHALT

Das Spiel dient der inhaltlichen Auseinandersetzung mit konkreten Lösungsansätzen zu pressierenden Problemen, die im Zusammenhang mit den SDGs stehen. Eine Beschäftigung mit den Grundlagen zu den SDGs sollte bereits geschehen sein. Die TN sollen dazu angeregt werden, im Anschluss an das Spiel eigene Vorschläge zu einem möglichen Beitrag ihrerseits zur Erreichung der Ziele zu machen.

### DAUER

30-45 Minuten

### MATERIAL

- Kärtchen mit den Projekten und Initiativen
- DIN-A4-Blätter für Stichworte zu den Projekten und Initiativen
- Vorlagen für die Kärtchen und beschrifteten DIN-A4-Blätter werden von fairplay bereitgestellt.

### Diskussion und Reflexion:

Welche Projekte und Ideen finden die TN gut?  
Welches SDG wird durch das jeweilige Projekt unterstützt und warum? Welche Ideen haben die TN für eigene Projekte bzw. wie könnten sie selbst einen Beitrag zur Erreichung der SDGs leisten?

### METHODENABLAUF:

- Die TN werden zu Gruppen à 3-5 Personen zusammengefasst und stellen sich nebeneinander auf.
- Die WSL legt die DIN-A4-Blätter zu den Gruppen und die Kärtchen mit den Initiativen und Projekten in einiger Entfernung auf.
- Die WSL erklärt den Spielablauf und gibt das Startzeichen. Die TN jeder Gruppe laufen der Reihe nach zu den Ideen-Kärtchen, lesen eines, merken sich den Namen der Initiative und drei wichtige Schlagworte, laufen zurück zu ihrer Gruppe und klatschen ab.
- Während der\*die nächste TN loslaufen kann, schreibt der\*die als Erstes gelaufene TN das Gemarkte auf das DIN-A4-Blatt.
- Die Gruppe, die als Erstes fertig ist, „gewinnt“ und darf als Erstes die Projekte ihrer Ideen-Kärtchen anhand der gemachten Stichwörter vorstellen.

# MODULPHASE: VERLÄNGERUNG & INTERVIEWS

## Kahoot online/offline – 10 Fragen zu SDGs

**Schwerpunkt: SDGs und Hintergründe der SDGs  
kennenlernen, Interaktives Spielen, Lustiges Quiz**

### ZIEL

Förderung von Gruppendynamik, Kommunikation, Interaktion, sowie spielerische Wissensabfrage ohne Leistungsdruck und Vertiefen des Erlernten

### INHALT

Ein interaktives Online Quiz, das spielerisch überprüft, ob die davor vermittelten, erlernten, gehörten Informationen wahrgenommen und verstanden wurden.

### DAUER

Ca. 30 Minuten

### MATERIAL

- Laptop/PC mit Internetzugang
- Smartphone/Tablet/Laptop für jeden TN
- Beamer/Projektor für den WSL
- Optional Musikbox, Optional Flipchart
- Optional Zugangslink zu fertigem Quiz

### SPIELSTART

- Die WSL startet den Laptop/PC mit Internetzugang und loggt sich auf der Kahoot Homepage ein.
- Der Beamer wird eingeschaltet und das Bild für alle TN sichtbar auf eine helle Wand projiziert.
- Kahoot generiert einen Pin für dieses Spiel und dieser wird von allen TN in ihre Geräte eingegeben. Danach gibt es die Aufforderung an die TN einen (Spitz-) Namen oder Synonym einzugeben.
- Wenn alle Spielenden sich auf dem großen Bildschirm wiederfinden, kann das Spiel losgehen. Nach den 10 Fragen gibt es eine virtuelle Sieger\*innenehrung.

### Diskussion & Reflexion:

Nach dem Quiz werden die einzelnen Fragen und Antworten noch einmal in Ruhe diskutiert. Dafür kann eine kurze Präsentation vorbereitet werden. Die weltweite Verbreitung von technischen Geräten (wie z.B. Smartphones) und deren Entsorgung, Privilegien und die Schritte zur Erreichung der SDGs werden gemeinsam mit den TN diskutiert und reflektiert.



### TIPPS ZUM ANLEITEN

Die WSL soll die Anleitung des Quiz, vor allem den technischen Einstieg, in möglichst einfacher Sprache und Schritt für Schritt in einem nicht zu hohen Tempo machen. Es ist hilfreich, die *Kahoot* Homepage (und später den PIN) schon vorab groß auf einen Flipchart zu schreiben.

Es empfiehlt sich die Akkus der Geräte (auch der TN) vorher zu checken und die technischen Geräte schon im Vorfeld der Übung aufzubauen und zu testen. Idealerweise befinden sich alle, WSL & TN, im selben (Wlan-) Internetnetzwerk, da die Geschwindigkeit der Fragen dann für alle gleich (schnell) dargestellt wird.

Bei den *Kahoot* Fragen sehen alle auf dem Beamer/Projektor die Fragen und die Antwortmöglichkeiten, die mit Farben unterlegt sind. Auf den Endgeräten der TN werden allerdings nur noch die 4 Farben der Antwortmöglichkeiten angezeigt. Deshalb empfiehlt es sich als WSL, die Fragen und Antwortmöglichkeiten inklusive Farben laut vorzulesen. Die spielerische Musik des Quiz kann geändert oder ganz ausgeschaltet werden.

### METHODENABLAUF:

- Die WSL erklärt den TN die Regeln des Online Quiz Kahoot. Es benötigt keine Anmeldung, sondern nur ein internetfähiges Gerät.
- Die WSL erklärt, dass nach der Eingabe des Pins auf der Kahoot Seite (kahoot.it), die Namen der TN eingegeben werden und dann kann das Spiel starten.
- Bei Kahoot werden nacheinander Fragen gestellt. Es gibt 4 Antwortmöglichkeiten in 4 verschiedenen Farben, wobei eine davon die Richtige ist. Die Antworten sind mit Farben unterlegt und das Ziel für die TN ist es, so schnell wie möglich die richtige Antwort auf ihrem Gerät zu drücken.
- Die TN haben 20 Sekunden Zeit, die (richtige) Antwort einzugeben. Nach jeder Runde erscheint eine Tabelle, die zeigt wer die meisten Punkte hat und wer viele richtige Antworten nacheinander hat.



## Offline-Variante mit Bewegung

### MATERIAL FÜR OFFLINE-VARIANTE

- ▶ Ball
- ▶ Hütchen
- ▶ Laminierte Bilder

### KAHOOT FRAGEN

1. Was bedeutet UNO (United Nations) auf Deutsch?
  - ▶ Uno Spielende
  - ▶ Vereinte Nationen
  - ▶ Universität
  - ▶ Universal
2. Warum wurde die Uno gegründet?
3. Wie viele Staaten sind bei den Vereinten Nationen dabei?
  - ▶ 10
  - ▶ 100
  - ▶ 50
  - ▶ 193
4. In welcher Stadt gibt es kein UNO Hauptquartier?
  - ▶ Wien, Österreich
  - ▶ New York, USA
  - ▶ London, Großbritannien
  - ▶ Genf, Schweiz
5. Wie viele SDGs gibt es?
  - ▶ 17
  - ▶ 10
  - ▶ 5
  - ▶ 25
6. Wofür steht SDG?
  - ▶ Süd Deutsche Gesellschaft
  - ▶ Smarte Digitale Generation
  - ▶ Sustainable Development Goals
  - ▶ Super Dupa Gamer
7. Was bedeuten die SDGs auf Deutsch?
  - ▶ Steuer Demokratie Garantie
  - ▶ Nachhaltige Entwicklungsziele
  - ▶ Sehr dämliche Gans
  - ▶ Weltweites Online Uno Spiel

8. Aus welchem Land stammt dieses Bild? (siehe positive images)
  - ▶ Ghana, Afrika
  - ▶ Italien, Europa
  - ▶ China, Asien
  - ▶ Südamerika
9. In welcher Stadt ist dieses Bild? (siehe positive images)
  - ▶ Chicago, USA
  - ▶ Sydney, Australien
  - ▶ Peking, China
  - ▶ Johannesburg, Südafrika
10. Aus welchem Land stammt dieses Bild?

### Methodenablauf

- Die WSL stellt ein Rechteck mit 4 Hütchen auf, die ca. 10 Meter oder mehr voneinander entfernt sind.
- Alle TN stehen in einem Kreis um die WSL und warten auf die (Kahoot-) Fragen.
- Die WSL stellt eine Frage und gibt anschließend 4 Antwortmöglichkeiten. Diese sind jeweils den Hütchen zugeordnet. Die Einteilung der Hütchen in A, B, C, D erleichtert die Orientierung.
- Nachdem die Frage gestellt wurde und die Antwortmöglichkeiten den Hütchen (A,B,C,D) zugeordnet wurden, laufen die TN (so schnell wie möglich) zu dem Hütchen, wo Sie die richtige Antwort vermuten und versammeln sich hinter dem Hütchen.
- Die WSL kann das Laufen zu Hütchen mit Übungen und/oder einem Ball verbinden.
- Wenn ein\*e oder mehrere TN beim richtigen Hütchen stehen, müssen sie sich auf eine Sportübung einigen und alle anderen müssen diese (mindestens 5x) machen.
- Wenn kein\*e TN die richtige Antwort errät, gibt der WSL eine Sportübung vor, die alle machen müssen.
- Am Ende des Quiz gibt die WSL eine Übung vor, die alle gemeinsam machen.

# MATERIAL FÜR DIE SPIELE

## Initiativen und Ideen – Lauf

### Kärtchen-Vorlage mit Initiativen und Projekten

#### Unverschwendet

Das Wiener Unternehmen *Unverschwendet* leistet einen Beitrag zur Verringerung von Lebensmittelverschwendung. Wenn Bäuerinnen und Bauern ihr Obst und Gemüse nicht mehr verkaufen können, sammelt es das Unternehmen ein, damit es nicht weggeworfen wird. Aus dem gesammelten Obst und Gemüse stellt es Marmeladen und Chutneys her, die es unter anderem auch online verkauft.

#### Bakeys

*Bakeys* ist ein indisches Unternehmen, das eine Alternative zum umweltschädlichen Plastikbesteck gefunden hat: Essbares Besteck aus Hirse oder Reis. Dieses Besteck verbraucht nicht viele Ressourcen in der Herstellung und kann auch leicht abgebaut (kompostiert) werden, wenn es nicht gegessen wird. Plastikbesteck hingegen benötigt viel Energie und Ressourcen (z.B.: Erdöl) und ist daher umweltschädlich.

#### Arbeiterkind.de

Wenn Schüler\*innen aus Familien mit niedrigerer Bildung (kein Universitätsstudium) kommen, helfen ihnen Freiwillige der deutschen Organisation *Arbeiterkind.de*. Die sogenannten Mentor\*innen helfen den Schüler\*innen während der Schulzeit, informieren sie über die Möglichkeit eines Studiums und unterstützen sie währenddessen.

#### WeFood

Wenn Lebensmittel das Mindesthaltbarkeitsdatum überschritten haben (also abgelaufen sind), werden sie oft weggeworfen, obwohl sie noch genießbar sind. Das Lebensmittelgeschäft *WeFood* verkauft diese genießbaren Lebensmittel zum halben Preis weiter und leistet damit einen Beitrag zur Reduktion von Lebensmittelverschwendung. Die Gewinne aus dem Verkauf werden an wohltätige Organisationen gespendet.

#### Plant for the Planet

Die globale Organisation bekämpft den Klimawandel, indem sie auf der ganzen Welt Bäume pflanzt. Bäume speichern CO2 und können damit einen positiven Beitrag zum Klimaschutz leisten. Weltweit sind 100.000 Kinder für *Plant for the Planet* aktiv. Ins Leben gerufen wurde die Organisation 2007 von einem 9-Jahre alten Schüler.

#### Earth 360

Das indische Unternehmen *Earth 360* unterstützt Bauern beim Anbau von Hirse. Der Anbau von Hirse verbraucht weniger Ressourcen als beispielsweise der Anbau von Reis oder Weizen. Da Hirse sehr nahrhaft und widerstandsfähig ist, eignet es sich sehr gut als Grundnahrungsmittel.

#### Rosa's Fresh Pizza

Wenn sich Menschen eine Pizza bei *Rosa's Fresh Pizza* bestellen und bezahlen, können sie für einen zusätzlich bezahlten US-Dollar im Vorhinein ein Stück Pizza für Bedürftige bezahlen. Das ist die Idee von *Rosa's Fresh Pizza*. Die Idee hilft vor allem Obdachlosen.

#### Beyond Meat

Das Unternehmen will eine pflanzliche Alternative zu Fleisch bieten. Die Produktion von Fleisch verbraucht viel Ressourcen und trägt zu einem hohen CO2-Ausstoß bei. Eine bewusste Ernährung ist gut für das Klima und auch für die eigene Gesundheit.

#### This bar saves lives

Das Unternehmen stellt Snack-Riegel her. Für jeden Riegel, den man bei dem Unternehmen kauft, geht ein weiterer, „lebensrettender“ Riegel an ein bedürftiges Kind. Diese Riegel werden von Hilfsorganisationen in Entwicklungsländern verteilt.

#### LIVIN Studio

Das Ziel von *LIVIN Studio* ist es, den Menschen Insekten als Nahrungsmittel anzubieten. Dafür essen, kochen und züchten sie Insekten und informieren die Menschen darüber. Insekten können eine gute Alternative zu Fleisch sein und sind damit gut für die Umwelt.

#### Qualitätszeit

Das Projekt *Qualitätszeit* führt Menschen in Workshops zusammen: Ältere Menschen, die schon im Berufsleben stehen, und jüngere Menschen, die sich gut mit digitalen Medien auskennen (den sogenannten „Digital Natives“). So können junge Menschen erste Berufserfahrungen sammeln und ältere Menschen lernen die digitale Welt kennen.

#### ToGoodToGo

Wenn am Ende eines Tages noch Lebensmittel da sind, die nicht verkauft werden konnten, werden sie oft von den Lebensmittelhändler\*innen und Restaurants weggeworfen. Die App *ToGoodToGo* bietet ihnen die Möglichkeit, noch genießbare Lebensmittel billig weiterzuverkaufen. Damit wird ein Beitrag zur Reduktion von Lebensmittelverschwendung geleistet.

#### TheStreetStore

Mit Hilfe von Plakaten werden „Geschäfte“ in der Stadt geschaffen. Dort können Menschen Kleidung spenden, die sie nicht mehr brauchen. Aus den gespendeten Kleidungsstücken können Obdachlose dann ein paar Stücke auswählen und bekommen so „neue“ und gute Kleidung.

#### Homeless Fonts

Das Projekt kreiert aus den Handschriften von Obdachlosen Schriftarten für Computer. Die Obdachlosen schreiben, und das Projekt digitalisiert und lizenziert ihre Schrift. Diese einzigartigen Schriften können dann von Unternehmen und Privaten gekauft werden. Der Erlös kommt den Obdachlosen zugute.

## LINKS & QUELLEN

### Ökolog

- [https://www.oekolog.at/static/fileadmin/oekolog/dokumente/Unterrichtsmappe\\_-\\_Die\\_17\\_Ziele\\_fuer\\_eine\\_bessere\\_Welt.pdf](https://www.oekolog.at/static/fileadmin/oekolog/dokumente/Unterrichtsmappe_-_Die_17_Ziele_fuer_eine_bessere_Welt.pdf)

### SDG Kartenspiel

- <https://shop.welthaus.de/sdg-kartenspiel-2016.html>

### Reflectories (Reflect & History)

- <https://www.globaleslernen.de/de/fokusthemen/fokus-sustainable-development-goals-sdg/nachhaltige-entwicklungsziele-sdgs-mit-reflectories-erfahrbar-machen>

### Unterrichtsmaterialien

- <https://www.cbm.de/fuer-schulen/unterrichtsmaterial-sekundarstufe>

## FOTOS FÜR BILDER RÄTSEL

### Townships

- <https://www.dw.com/en/inside-europes-slums/a-18011677>
- <https://exclusive.multibriefs.com/content/does-the-us-have-slums/civil-government>
- <https://www.quora.com/What-is-the-biggest-slum-in-the-U-S-and-why>
- <https://www.spiegel.de/politik/ausland/roma-europas-im-umgang-mit-seiner-groessten-minderheit-a-930841.html>
- <https://medienredaktion.wordpress.com/2014/06/01/die-slums-von-kreuzberg-das-ist-nicht-bombay-das-ist-berlin/>
- [https://www.zeit.de/gesellschaft/2013-05/fs-einwanderung-rosarno?utm\\_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F](https://www.zeit.de/gesellschaft/2013-05/fs-einwanderung-rosarno?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F)

### Positive Images

- <https://africa-facts.org/top-10-most-beautiful-cities-in-africa/>
- <https://www.onthegotours.com/blog/2018/01/top-10-cities-in-south-america/>