



NACHHALTIG MIT DAF

BEGLEITHEFT

GOETHE
INSTITUT

IMPRESSUM

Spielentwicklerin und Autorin
Susanne Umnirski-Gattaz

Projektleitung und Redaktion
Renato F. Silva
Priscilla M. Pessutti Nascimento
Anne Dieterich

Layout und Design
Murilo Thaveira

Liebe DaF-Lehrerin, lieber DaF-Lehrer,

das Goethe-Institut ist das weltweit tätige Kulturinstitut der Bundesrepublik Deutschland. Wir fördern die Vermittlung der deutschen Sprache im Ausland und unterstützen die internationale kulturelle Zusammenarbeit.

Im Jahr 2020 gründete das Goethe-Institut in Brasilien die Initiative „Mehr Bildung für Nachhaltige Entwicklung“ mit dem Ziel, Bildungsaktivitäten im DaF-Unterricht, die auf Nachhaltigkeit ausgerichtet sind, zu verstärken und fördern.

Die Umsetzung dieser Initiative steht im Einklang mit der Auffassung, dass Bildung der Schlüssel für nachhaltige Entwicklung ist – unabhängig von Sprache und Herkunft – in dem Maße, wie sie zu verantwortungsvollen Entscheidungen im Sinne ökologischer Integrität, ökonomischer Lebensfähigkeit und einer chancengerechten Gesellschaft befähigt.

Damit leistet das Goethe-Institut einen Beitrag zur Umsetzung der von der Vereinten Nationen verabschiedeten Agenda 2030 und verknüpft die Förderung von Deutsch als Fremdsprache mit Aspekten der Nachhaltigkeit.

Ein Beispiel dafür ist dieses Spielepaket, das das Goethe-Institut São Paulo Ihnen für den Einsatz im DaF-Unterricht zur Verfügung stellt.

Es möchte Ihren Lernenden die Möglichkeit bieten, sich im Deutschunterricht spielerisch mit den 17 globalen Zielen für die Nachhaltige Entwicklung zu beschäftigen und dabei ihre Deutschkenntnisse zu erweitern.

Diese Broschüre informiert Sie über den angedachten Spielverlauf, die Inhalte der einzelnen Spiele und ihre methodisch-didaktische Konzeption.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Unterrichten und Ihren Lernenden viel Erfolg beim Deutschlernen!

Ihr Team der Bildungskoooperation Deutsch
Goethe-Institut

Das Spielepaket NACHHALTIG MIT DAF

Zielgruppe

Jugendliche Schüler/innen, die Deutsch als Fremdsprache (DaF) lernen und das Sprachniveau A1 gemäß des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens (GER) abgeschlossen haben.

Zielsetzung

Jugendliche DaF-Lernende sollen anhand der Spiele einen allgemeinen Überblick über die 17 Ziele zur Nachhaltigen Entwicklung (Sustainable Development Goals - SDGs) bekommen und auch erkennen, was sie selbst tun können, um ihre Lebenswelt nachhaltiger zu gestalten. Außerdem bieten die Spiele den Lernenden eine optimale Gelegenheit, ihre Deutschkenntnisse anzuwenden und zu erweitern.

Bestandteile

NACHHALTIG MIT DAF besteht aus fünf Spielen und einer spielerischen Aktivität, die farblich unterschiedlich gekennzeichnet sind und nachfolgend im Detail erklärt werden.

Für jedes Spiel gibt es eine zweisprachige Spielanleitung und das nötige Zubehör. Die Spielanleitung beginnt immer mit einem kleinen Informationstext, der zur Kontextualisierung des Spiels dienen soll. Im Anschluss wird der Spielablauf Schritt für Schritt erklärt. Des Weiteren enthält jede Spielanleitung eine Übersicht mit den 17 Nachhaltigkeitszielen.

Durchführung der Spiele

Damit die verschiedenen Spiele in einem Klassenverband von 15 - 30 Schüler/innen simultan und selbst gesteuert gespielt werden können, wurde der Durchführung der Spiele das Prinzip des Stationenlernens zugrunde gelegt. Dabei wird jedes Spiel an einem separaten Tisch vorbereitet, und so entstehen 5 oder 6 Stationen. Die Klasse wird dann in 5 oder 6 Gruppen aufgeteilt. Die Gruppen spielen das Spiel an der jeweiligen Station in einem bestimmten Zeitrahmen. Auf ein Zeichen der Lehrkraft muss jede Gruppe ihr Spiel beenden. Bevor eine Gruppe zur nächsten Station weitergeht, muss sie die Materialien auf dem Tisch so hinterlassen, wie sie sie vorgefunden hat. Bei Bedarf können auch weniger Spiele aufgebaut werden, doch dann muss auch die Anzahl der Gruppen entsprechend verringert werden.

Sozialform

Die Klasse sollte in maximal 5 oder 6 Gruppen von mindestens 3 Personen aufgeteilt werden. Es sollten nicht weniger sein, da mindestens zwei Schüler/innen spielen und eine Person im Wechsel die Rolle des Spielleiters/der Spielleiterin übernehmen muss. Diese Person spielt nicht mit, sondern organisiert das Spiel am Tisch, kontrolliert die Antworten der Spielenden anhand der Lösungen und muss aufpassen, dass so viel wie möglich auf Deutsch gespielt wird.

Zeitraumen

Die Lehrkraft bestimmt den Zeitrahmen, in dem die Spiele gespielt werden sollen. Dabei sollte pro Spiel nicht weniger als 20 Minuten veranschlagt werden, da sich die Lernenden an jeder Station zuerst einmal mit den Spielregeln vertraut machen müssen. Je nach Alter bzw. Niveau können die Spiele 15-25 Minuten dauern. Wenn eine Gruppe sehr schnell fertig wird, kann sie noch einmal spielen oder sich Notizen machen (Wörter, die sie gelernt haben; was ihnen gefallen hat o.Ä.). Den Lernenden sollte erklärt werden, dass das Kennenlernen der Spiele und der SDGs im Vordergrund steht, weshalb es auch nicht schlimm ist, wenn aufgrund des Zeitrahmens Spiele nicht bis zu Ende gespielt werden können.

Beispiel zur Berechnung des Zeitrahmens, wenn alle Lernenden 5 Spiele bzw. Stationen bearbeiten sollen:

Einführung ins Thema (20 Minuten) + Spiel „Wer sucht, der findet!“ als Einführungsspiel (20 Minuten) = 40 Minuten. Spieldauer pro Station: 20 Minuten; 5 x 20 Minuten = 100 Minuten. Gesamtzeit = 140 Minuten.

Vorbereitung

Obwohl der Begriff „Nachhaltigkeit“ bzw. „sustentabilidade“/„sustainability“ weltweit in aller Munde ist, kann man nicht voraussetzen, dass seine Bedeutung allen Lernenden klar ist. Auf methodischer Ebene haben die Schüler/innen wahrscheinlich auch noch keine Erfahrungen im Bereich des Stationenlernens. Aus diesen Gründen wäre eine Plenumsphase im Vorfeld der Spiele anzuraten, in der die Lehrkraft sowohl Begrifflichkeiten als auch die Dynamik des Stationenlernens erklärt. Außerdem könnte er/sie einen Überblick über die Elemente des Spielepakets geben, damit die Lernenden schon eine Vorahnung haben, was sie an den einzelnen Stationen erwartet. Damit die Kommunikation während der Spiele so viel wie möglich auf Deutsch erfolgen kann, wäre es auch wichtig, dass die Lehrkraft den

Lernenden Redemittel zur Verfügung stellt, die beim Spielen verwendet werden können, indem er/sie die Redemittel z.B. an die Tafel schreibt. Die Stationen müssen nummeriert werden und die Lehrkraft muss den Schüler/innen sagen, dass sie die Reihenfolge einhalten sollen: Wer bei Station 1 anfängt, muss zu 2 weitergehen; wer bei 4 anfängt, muss zu 5 weitergehen; wer bei der letzten anfängt, muss zu 1 weitergehen usw. Ein Vorschlag ist, die spielerische Aktivität **WER SUCHT, DER FINDET!** als Einführungsspiel zu verwenden, damit die Lernenden die 17 Ziele kennenlernen und wichtige Wörter zu den verschiedenen Zielen lernen bzw. wiederholen. Diese Aktivität kann aber auch eine der 6 Stationen sein; in diesem Fall muss das Thema 17 Ziele der Nachhaltigen Entwicklung von der Lehrkraft anders eingeführt werden. Wie bei jeder Gruppenarbeit soll die Lehrkraft durch die Gruppen gehen und bei Bedarf helfen. Wir empfehlen, dass er/sie frühzeitig vorbeigeht, um zu sehen, ob die Spiele richtig gespielt werden und um eventuell Tipps zu geben.

Wissensstand

Die inhaltlichen Angaben in den Spielen beruhen auf dem im Internet recherchierten Wissensstand von 2021.

Nachbereitung

Alle Materialien von **NACHHALTIG MIT DAF**, wie zum Beispiel die Fragekarten mit Multiple-Choice-Antworten oder Dominokarten, können im Unterricht losgelöst von den Spielen zur Festigung von Inhalten oder sprachstrukturellen Phänomenen genutzt werden. Sie bieten sich sowohl für Sprechansätze als auch vertiefende Rechercheaufgaben an. Nach den Spielen ist es also empfehlenswert, mit den Lernenden die Themen wieder aufzugreifen.

Vorschlag: Was ist Nachhaltigkeit?

Da viele eigentlich nicht genau wissen, was sich hinter dem Wort „Nachhaltigkeit“, „sustentabilidade“ verbirgt, schlagen wir für die Hinführung zu den Spielen und Einführung in die Thematik folgende Vorgehensweise vor.

Vorbereitung

3 beschriftete DIN-A4-Blätter, 2 Flaschen oder Kannen Wasser, Becher in der Anzahl der Teilnehmenden.

Durchführung

1. Die Lehrkraft stellt eine Flasche oder eine Kanne Wasser und die Becher auf einen Tisch und versteckt die zweite Flasche.
2. Sie teilt den Schüler/innen mit, dass sie ein kleines Experiment machen.
3. Dafür geht sie mit 3 Lernenden vor die Türe, erklärt ihnen in der Muttersprache das Experiment und gibt ihnen 3 DIN-A4-Blätter, auf denen groß geschrieben steht:
 - 2040
 - Wir sind die neue Generation.
 - Wir haben Durst.
4. Wenn jemand später an die Tür klopft, sollen diese 3 Lernenden in den Klassenraum eintreten und ihre Schilder hochhalten.
5. Die Lehrkraft geht zurück in den Klassenraum und bittet die Lernenden, sich um den Tisch mit dem Wasser zu stellen. Jede/r Lernende bekommt einen Becher. Die Lehrkraft verteilt das Wasser der ersten Flasche oder Kanne, so dass nichts mehr übrig bleibt.
6. Sie prostet den Lernenden zu und bittet sie, alles auszutrinken.
7. Dann bittet sie einen Lernenden, an die Tür zu klopfen.
8. Die drei Lernenden, die draußen waren, kommen herein und agieren wie in Punkt 3 beschrieben.
9. Die Lernenden im Raum begreifen, dass für die Mitschüler/innen kein Wasser mehr übrig ist, weil nicht an die nachfolgenden Generationen gedacht wurde. Es wurde also nicht nachhaltig gehandelt.
10. Die Lehrkraft holt die zweite Kanne und schenkt auch den 3 Lernenden Wasser ein, betont aber, dass es die Ausnahme sei.

Nachbereitung

Erklärung des Kompositums **NACH** (temporale Präposition) + **HALTIGKEIT: HALTEN - FESTHALTEN**, was mit dem portugiesischen **SUSTENTAR** verglichen werden kann.

Redemittel

Wer ist Spielleiterin oder Spielleiter?

... ist Spielleiter/Spielleiterin.

Wer fängt an?

Ich fange an.
 Du fängst an
 Sie fängt an. Er fängt an.
 Wir fangen an.
 Ihr fangt an.
 Sie fangen an.

Wer ist dran?

Ich bin dran.
 Du bist dran.
 Sie ist dran. Er ist dran.
 Wir sind dran.
 Ihr seid dran.
 Sie sind dran.

Wer würfelt?

Ich würfle.
 Du würfelst.
 Sie würfelt./Er würfelt.
 Wir würfeln.
 Ihr würfelt.
 Sie würfeln.

Wer hat als letzte/r gewürfelt?

... hat als letzte/r gewürfelt.

Wer hat gewonnen?

Ich habe gewonnen.
 Du hast gewonnen.
 Sie hat gewonnen. Er hat gewonnen.
 Wir haben gewonnen.
 Ihr habt gewonnen.
 Sie haben gewonnen.

Wer hat verloren?

Ich habe verloren.
 Du hast verloren. usw.

Spielanweisungen

Nimm dir eine Karte.
 Such dir eine Karte aus.
 Du musst die Karte/die Karten umdrehen.
 Du darfst die Karte/die Karten behalten.

Darf ich das? Darf man das?

Das darfst du nicht.
 Das darfst du.
 Das ist ok. Das darf man.

Wie viel steht's?

Es steht ... (3 zu 1) für ...
 ... liegt vorne/führt.
 ... liegt hinten.
 ... verliert.

Kommentare zu Glück oder Pech/Niederlage

So ein Pech!
 Pech gehabt.
 Was für ein Pech!
 Du Pechvogel.

So ein Glück!
 Glück gehabt.
 Was für ein Glück!
 Du Glückspilz.

Kommentar zum Gewinn

Applaus!
 Phänomenal!
 Klasse!
 Super!

Kommentare zu unfairem Spielverhalten

Das gilt nicht.
 Du hast geschummelt.
 Betrug! Schiebung!

Sonstiges

Ich glaube, Alternative A/Alternative B ... ist richtig.
 Ich glaube, die Aussage ist richtig/falsch.
 Kannst du das bitte wiederholen?

<p>1 KEINE ARMUT</p>	<p>1 ERRADICAÇÃO DA POBREZA</p>	<p>2 KEIN HUNGER</p>	<p>2 FOME ZERO E AGRICULTURA</p>	<p>3 GESUNDHEIT UND WOHLERGEHEN</p>	<p>3 SAÚDE E BEM-ESTAR</p>	<p>4 HOCHWERTIGE BILDUNG</p>	<p>4 EDUCAÇÃO DE QUALIDADE</p>
<p>5 GESCHLECHTER-GLEICHHEIT</p>	<p>5 IGUALDADE DE GÊNERO</p>	<p>6 SAUBERES WASSER UND SANITÄR-EINRICHTUNGEN</p>	<p>6 ÁGUA POTÁVEL E SANEAMENTO</p>	<p>7 BEZAHLBARE UND SAUBERE ENERGIE</p>	<p>7 ENERGIA LIMPA E ACESSÍVEL</p>	<p>8 MENSCHENWÜRDIGE ARBEIT UND WIRTSCHAFTS-WACHSTUM</p>	<p>8 TRABALHO DECENTE E CRESCIMENTO ECONÔMICO</p>
<p>9 INDUSTRIE, INNOVATION UND INFRASTRUKTUR</p>	<p>9 INDÚSTRIA, INOVAÇÃO E INFRAESTRUTURA</p>	<p>10 WENIGER UNGLEICHHEITEN</p>	<p>10 REDUÇÃO DAS DESIGUALDADES</p>	<p>11 NACHHALTIGE STÄDTE UND GEMEINDEN</p>	<p>11 CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS</p>	<p>12 NACHHALTIGE/R KONSUM UND PRODUKTION</p>	<p>12 CONSUMO E PRODUÇÃO RESPONSÁVEIS</p>
<p>13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ</p>	<p>13 AÇÃO CONTRA A MUDANÇA GLOBAL DO CLIMA</p>	<p>14 LEBEN UNTER WASSER</p>	<p>14 VIDA NA ÁGUA</p>	<p>15 LEBEN AN LAND</p>	<p>15 VIDA TERRESTRE</p>	<p>16 FRIEDEN, GERECHTIGKEIT UND STARKE INSTITUTIONEN</p>	<p>16 PAZ, JUSTIÇA E INSTITUIÇÕES EFICAZES</p>
<p>17 PARTNER-SCHAFTEN ZUR ERREICHUNG DER ZIELE</p>	<p>17 PARCERIAS E MEIOS DE IMPLEMENTAÇÃO</p>	<p>ZIELE FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG</p>		<p>OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL</p>			

WER SUCHT, DER FINDET!

Die spielerische Aktivität **WER SUCHT, DER FINDET!** besteht aus zwei Teilen und wird, im Gegensatz zu den anderen Spielen, mittels Fotokopien individuell an die Schüler/innen verteilt. Sie dient auch als Einführung ins Thema „17 Ziele der Nachhaltigen Entwicklung“ und kann also mit der gesamten Klasse durchgeführt werden.

Im ersten Teil müssen die Lerner/innen in einem Wortgitter 17 vorgegebene Begriffe, die in den 17 SDGs enthalten sind, finden und markieren. Im zweiten Teil müssen die Spielenden eine dreispaltige Liste mit einem deutsch-portugiesischen Glossar ergänzen.

Methodisch-didaktisches Konzept

Im Vorfeld muss die Lehrkraft die Fotokopien gemäß der Anzahl der teilnehmenden Schüler/innen erstellen. Im Fall von Stationenarbeit müssen auch genügend Stifte bereitgestellt werden. Die Spielenden müssen die Fotokopien mit ihren Namen versehen, damit sie eingesammelt und ihnen zu einem späteren Zeitpunkt wieder zurückgegeben werden können.

In diesem Spiel geht es gezielt um die Festigung bzw. Erweiterung des Wortschatzes, die anhand der Bearbeitung des Wortgitters und des deutsch-portugiesischen Glossars erlangt werden soll.

Im ersten Teil müssen die Lernenden in einem Wortgitter aus 400 Buchstaben 17 vorgegebene Begriffe, die in den 17 SDGs enthalten sind, finden und markieren. Die Begriffe können in horizontaler oder vertikaler Richtung angeordnet sein. Auf der rechten Seite befindet sich der zweite Teil, bei dem die Spielenden eine dreispaltige Liste mit einem deutsch-portugiesischen Glossar ergänzen müssen. Die Spieler/innen müssen die fehlenden Informationen eintragen, wobei ihnen die zweisprachige Übersicht der 17 Ziele helfen kann.

Durch die Abschrift der Wörter werden diese geübt und deren Bedeutung durch die Übersetzung in die Muttersprache sichergestellt. Die Kontextualisierung der Begriffe erfolgt durch das Ausfüllen der Spalte mit den Nummern der 17 Ziele, in denen die entsprechenden Wörter vorkommen. Das vorgegebene Beispiel soll den Lernenden helfen, die Dynamik des Spiels leichter zu erkennen. Die Korrektur kann anhand der Lösungen (bei Stationenarbeit) oder im Plenum erfolgen.

Materialien: Spielanleitung, Kugelschreiber oder Bleistift (falls nötig bei Stationenarbeit), ausreichende Anzahl an Fotokopien der Kopiervorlage mit Wortgitter und zweisprachigem Glossar.

AUF NACH 2030!

AUF NACH 2030! ist ein typisches Brettspiel mit einem Spielbrett, Spielfiguren, einem Würfel und 24 Fragekarten mit mindestens einer Frage zu jedem der 17 SDGs mit Multiple-Choice-Antworten.

Die Lernenden würfeln und wenn sie auf ein Feld mit dem Symbol der Nachhaltigen Entwicklung kommen, müssen sie eine Karte ziehen und die Frage auf der Karte richtig beantworten. Wenn sie auf ein Feld mit einer Leiter oder einer Rutsche kommen, müssen sie rückwärts bzw. vorwärts gehen.

Methodisch-didaktisches Konzept

Anhand der Karten erhalten die Lernenden konkrete Fragen, die sich auf das jeweilige Ziel, dessen Symbol und Text im oberen Feld der Karten markiert ist, beziehen. Die Fragen sind so bedacht, dass sie möglichst die Lebenswelt der Lernenden im weitesten Sinne betreffen, um die Ziele so für sie greifbarer zu machen. Es handelt sich unter anderem um Faktenwissen zu Themen wie Umwelt, Nachhaltigkeit, Chancengleichheit usw. (Wissensstand 2021).

Bei diesem Spiel werden mehrere Fertigkeiten trainiert: Lesen und Hören, denn die Lernenden müssen die Fragen und die Alternativen lesen und verstehen; und Sprechen, weil die Gruppe die verschiedenen Alternativen diskutieren muss, um sich dann für eine zu entscheiden.

Das Spiel Go Goals (www.go-goals.org) diente als Inspiration für **AUF NACH 2030!**

Materialien: Spielanleitung, Fragekarten, Würfel, 2 Spielfiguren, Spielbrett.

17 ZIELE

Der strukturelle Ausgangspunkt für das Spiel **17 ZIELE** ist ein Memoryspiel. Doch im Gegensatz zu einem Memoryspiel im herkömmlichen Sinne, wo durch das Umdrehen verdeckter Karten zwei identische Abbildungen gefunden werden müssen, gilt es bei **17 ZIELE**, den Symbolen der SDGs jeweils ein passendes Schlüsselwort zuzuordnen, um ein Paar zu bilden. Damit die Aufgabe sich nicht zu schwer gestaltet, ist die farbliche Umrandung der Schlüsselwörter identisch mit der der Ziele. Dieses Spiel braucht keine/n Spielleiter/in.

Methodisch-didaktisches Konzept

Die Symbole der SDGs stellen die übergeordneten Ziele in einigen Wörtern und einer Grafik dar. Für jugendliche Lernende können die Formulierungen der Ziele jedoch unverständlich sein, weil ihnen der Wortschatz fehlt oder die Konzepte, die dahinterstecken, nicht einleuchtend sind. Anhand der Schlüsselwörter und ihrer Grafiken sollen diese Formulierungen auf ein Sprachniveau und Weltwissen gebracht werden, die den Vorkenntnissen der Lernenden entsprechen. Bei manchen Schlüsselwörtern handelt es sich um konkrete Beispiele aus dem Alltag (z.B. Ziel 4: Hochwertige Bildung – Schlüsselwort: die Schule), andere beschreiben ein Wort, das mit dem Thema zu tun hat (z.B. Ziel 15: Leben an Land – Schlüsselwort: der Wald). Die dritte Kategorie bilden Ziele, die aus der Anreihung von Nomen bestehen (z.B. Ziel 16: Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen – Schlüsselwort: der Frieden). Hier wurde ein Wort ausgesucht, das die größten Chancen hat, in den aktiven Wortschatz der jugendlichen Lernenden übernommen zu werden. Eine weitere Zuordnung sind Kombinationen wie z.B. die von Ziel 11: Nachhaltige Städte und Gemeinden – Schlüsselwort: der Bus. Er steht hier vertretend für das Netz öffentlicher Verkehrsmittel, die die Städte nachhaltiger machen, wenn das Netz gut strukturiert ist. Wichtig ist, dass die Lernenden beim Umdrehen der Karten die Wörter laut lesen. Wenn die passenden Karten gefunden werden, liest der/die Spieler/in den entsprechenden Satz der Lösung vor, wie z.B. Ziel 12: Nachhaltiger Konsum und Produktion – Schlüsselwort: der Einkauf: „Alle Menschen sollen nachhaltige Produkte kaufen können.“ Zur Verständnissicherung sollen die Sätze auch auf Portugiesisch vorgelesen werden.

Materialien: Spielanleitung, Memorykarten.

RICHTIG ODER FALSCH?

RICHTIG ODER FALSCH? ist ein Zuordnungsspiel mit 18 Karten und einem Würfel, das sich auf die ersten sechs SDGs bezieht, die unter die Kategorie „Pessoas“ – Menschen fallen. Welches Ziel aufgedeckt und bearbeitet werden darf, entscheidet jedoch die gewürfelte Anzahl der Augen des Würfels. Das erste Team würfelt und zieht eine Karte entsprechend der gewürfelten Zahl. Es muss dann sagen, ob die Aussage auf der Karte richtig oder falsch ist. Wenn die Antwort mit der der Lösungen übereinstimmt, behält es die Karte. Wenn ein Team ein Ziel würfelt, von dem es keine Karte mehr gibt, muss es aussetzen. Das Team, das am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

Methodisch-didaktisches Konzept

Die 17 Ziele für die Nachhaltige Entwicklung sind in fünf Kategorien, die 5 Ps auf Portugiesisch bzw. Englisch, aufgeteilt: Pessoas/People (die Menschen), Prosperidade/Prosperity (der Wohlstand), Planeta/Planet (der Planet), Paz/Peace (der Frieden) und Parceria/Partnership (die Partnerschaft).

Bei den ersten sechs SDGs (1 - Kein Hunger, 2 - Keine Armut, 3 - Gesundheit und Wohlergehen, 4 - Hochwertige Bildung, 5 - Geschlechtergleichheit, 6 - Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen) stehen die Menschen im Mittelpunkt. Diese Kategorie erleichtert gerade Lernenden aus Brasilien, wo die Auswirkungen z.B. von Armut und Hunger tagtäglich konkret erfahrbar sind, den Zugang zu den Zielen und lässt sie erkennen, dass die SDGs auch unmittelbar mit ihrer Lebenswelt in Verbindung stehen.

Bei den Aussagen, die es zuzuordnen gilt, handelt es sich um allgemeine Aussagen, die die Lernenden mit ihrem Wissen beurteilen können. Außerdem soll ihnen klar gemacht werden, wie viele Missstände mit Armut und Ungleichheiten zu tun haben.

Materialien: Spielanleitung, Fragekarten, Würfel.

WENIGER ODER MEHR

WENIGER ODER MEHR ist ein Dominospiel mit 24 Dominokarten, die anstatt zweier Augenpaare, auf der linken Hälfte mit einem Textfragment und auf der rechten Hälfte mit einer Illustration ausgestattet sind. Es gilt, Text und Illustration in einer logischen Reihenfolge aneinander zu legen.

Methodisch-didaktisches Konzept

Bei diesem Spiel sollen die Lernenden erkennen, was sie in ihrem Alltag für die Nachhaltigkeit und ihre Gesundheit tun können. Der Titel **WENIGER ODER MEHR** signalisiert, dass ein nachhaltiges Leben uns veranlasst, bestimmte Dinge weniger oder mehr zu tun.

Bei den Dominokarten sehen die Spielenden zuerst die Illustration und müssen dann das korrekte Textfragment, das meistens mit „mehr“ oder „weniger“ beginnt, anlegen. Dabei müssen sie einen Satz mit dem Modalverb „können“ im Konjunktiv II formulieren, wie zum Beispiel „Wir könnten weniger Fastfood essen“.

Der Gebrauch des Modalverbs „können“ im Konjunktiv II verdeutlicht den Handlungsspielraum der Lernenden. Selbst wenn dieses grammatikalische Phänomen erst auf einem höheren Sprachniveau eingeführt wird, kann es als „Chunk“ gelernt und von den Lernenden verwendet werden.

Dieses Spiel ist ein kooperatives Spiel, das heißt, die Lernenden spielen miteinander, nicht gegeneinander.

Materialien: Spielanleitung, Dominokarten.

WOHIN MIT UNSEREM MÜLL?

WOHIN MIT UNSEREM MÜLL? ist ein Memoryspiel, bei dem die Spielenden Bilderpaare finden müssen, indem sie die Abfälle den entsprechenden Mülltonnen richtig zuordnen. Da es um korrekte Bildkombinationen geht, wird das klassische Merkspiel um eine kognitive Komponente erweitert.

Methodisch-didaktisches Konzept

Das Possessivpronomen im Titel des Spiels **WOHIN MIT UNSEREM MÜLL?** gibt den Hinweis darauf, dass es sich um ein Problemfeld handelt, in das die Spielenden sowohl als Müllproduzent/innen als auch Müllentsorger/innen eingebunden sind.

Die umweltbewusste Entsorgung von Abfällen in Privathaushalten gehört zur deutschen Alltagskultur und vor jedem Haus in Deutschland sind die bunten Mülltonnen zu sehen, die auf ihre Abholung durch die städtische Müllabfuhr warten: die braune Tonne für Biomüll, die graue Tonne für Restmüll, die gelbe Tonne für Verpackung und Metall und die blaue Tonne für Altpapier.

In Brasilien sind die farbigen Müllbehälter vor allen Dingen in öffentlichen Gebäuden und Plätzen zu finden, doch die Mülltrennung in Privathaushalten ist noch nicht so weit verbreitet wie in Deutschland. Mülltrennung als landeskundliche Erfahrung steht also im Mittelpunkt dieses Spiels, da diese für ausländische Besucher/innen in Deutschland durchaus eine komplexe Herausforderung darstellen kann.

Die Mülltonnen wurden so gewählt, dass sie auch dem brasilianischen Farbsystem entsprechen, mit Ausnahme der gelben Tonne, die in Brasilien nur für Metall verwendet wird, wobei für Plastikabfälle die rote Tonne zuständig ist.

Welches Produkt in welche Tonne geworfen werden darf, wird in Deutschland von den Kommunen geregelt, weshalb es auch Diskrepanzen geben kann. Es wurde versucht, in diesem Spiel möglichst eindeutige Beispiele anzuführen.

Materialien: Spielanleitung, Memorykarten.

