

# Jugend bewegt Zukunft

Sportliche Methoden für internationale Jugendbegegnungen  
im Sinne der nachhaltigen Entwicklungsziele

# Young people move future

Sport methods for international youth exchanges with  
a focus on sustainable development goals



Gefördert durch:

**BMZ**



Bundesministerium für  
wirtschaftliche Zusammenarbeit  
und Entwicklung

**ENGAGEMENT  
GLOBAL**

Service für Entwicklungsinitiativen



**dsj** DEUTSCHE  
SPORTJUGEND  
im DOSB

# Inhaltsverzeichnis

	Seite
Einführung	4
Sportpraktische Methoden	10
Methoden außerhalb des Sportplatzes	60
Anhang	90
Impressum	102



# Table of Contents

	page
<b>Introduction</b>	<b>5</b>
<b>Practical sports methods</b>	<b>11</b>
<b>Methods outside the sports field</b>	<b>61</b>
<b>Appendix</b>	<b>91</b>
<b>Imprint</b>	<b>103</b>



# Einführung in die Methodensammlung

Ökologische, soziale und ökonomische Nachhaltigkeit sind globale Herausforderungen, die es unter Berücksichtigung einer globalen Perspektive zu bewältigen gilt. Dazu dienen die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDGs) der Vereinten Nationen (UN). Ein erster Schritt im Bereich der Jugendarbeit ist es, den Bekanntheitsgrad der SDGs zu steigern und die globalen Zusammenhänge zu erkennen. Dazu bieten der Sport als Methode und internationale Jugendbegegnungen als Rahmen hervorragende Möglichkeiten. Die Deutsche Sportjugend (dsj) berät ihre Mitgliedsorganisationen bei der Planung und Durchführung solcher Jugendaustausche.

Bei der Kooperation von Menschen aus unterschiedlichen Ländern sind besondere Kenntnisse und Fähigkeiten gefragt. Diese Methodensammlung soll Übungsleiter\*innen von internationalen Jugendaustauschen, Trainer\*innen, ehrenamtlich Engagierten und Interessierten helfen, Übungen für die Zeit der Begegnung zu finden, um für Nachhaltigkeitsthemen im Sinne der Sustainable Development Goals (SDGs) mithilfe des Sports zu sensibilisieren. Es werden Synergien zwischen den beiden Themenfeldern hergestellt. Die hier veröffentlichten Übungen sind Anregungen und können jederzeit auf aktuelle Situationen oder besondere Umstände verändert oder angepasst werden.

## Was ist die Methodensammlung?

Die Methodensammlung ist ein Ideengeber, welcher Übungen bündelt, die während eines Jugendaustausches mit den Jugendgruppen hauptsächlich in der Sportpraxis durchgeführt werden können. Alle Übungen orientieren sich an den von den Vereinten Nationen herausgegebenen SDGs und deren Unterzielen (SDGs finden Sie auf Seite 8).

Neben der Auseinandersetzung und Vertiefung der Teilnehmer\*innen mit den Inhalten der SDGs, bieten alle Übungen die Möglichkeit, eigene Umsetzungsideen anzuwenden. Eine Diskussion zur Veranschaulichung der Komplexität der globalen Probleme, eine kritische Reflexion bezüglich der Hintergründe sowie eine Auseinandersetzung mit den Widersprüchen der SDGs sind bei jeder Methode elementare Bausteine für eine ganzheitliche Betrachtung.

Bei internationalen Jugendaustauschen kommen Jugendliche aus den verschiedensten Kontinenten und somit auch aus den verschiedensten Kulturen zusammen. Aus diesem Grund gibt es viele Methoden, welche den kritischen Umgang der Jugendlichen mit Themen der Nachhaltigkeit im globalen Kontext darstellen sollen. Die Methoden dienen auch als Denkanstöße, um ein globales Problem zu verdeutlichen bzw. zu verstärken.

Alle Methoden, mit Ausnahme von „Prioritäten setzen“ und „Energiebilanz im Sportverein“, können mit binationalen Gruppen zur Förderung des internationalen und nationalen Austausches durchgeführt werden.



# Introduction to the collection of methods

Ecological, social and economic sustainability are global challenges that need to be addressed from a global perspective. This is why the United Nations (UN) has defined 17 goals for sustainable development (Sustainable Development Goals, SDGs). A first step in the field of youth work is to increase the awareness of SDGs and to recognise their global context. Sport as a method and international youth exchanges as a framework offer excellent opportunities for this.

The Deutsche Sportjugend (dsj) advises its member organisations on the planning and implementation of youth exchanges.

When people from different countries cooperate, special knowledge and skills are required. This collection of methods is intended to help instructors of international youth exchanges, as well as trainers, volunteers and other interested parties to find exercises for the youth encounter that help to raise awareness of sustainability issues in the sense of the Sustainable Development Goals (SDGs) through sport. Synergies between the two thematic fields will be established. The methods published here are suggestions and can be changed or adapted to current situations or special circumstances at any time.

## What is the collection of methods?

A collection of methods is a source of ideas that bundles exercises for youth exchanges that can be carried out by means of sports practice with the youth groups. All exercises are based on the SDGs issued by the United Nations and their sub-goals (SDGS look at Page 9).

In addition to enabling participants to understand and deepen their knowledge of the SDGs, all exercises offer the opportunity to use own ideas for implementation. A discussion to illustrate the complexity of global problems, a critical reflection on the background and an examination of the contradictions of the SDGs are elementary building blocks for a holistic approach in every method.

International youth exchanges bring together young people from different countries, sometimes from different continents and therefore from different cultures. For this reason, there are many methods that are designed to show how young people critically deal with sustainability issues in a global context. The methods also serve as thought-provoking impulses to illustrate a global problem or to increase the corresponding awareness.

Most youth exchanges are binational (involving two nations). The collection of methods always pursues the goal of mixing young people of different nationalities in bi- or multinational groups in order to promote communication among them and to be able to understand different points of view.

All methods, with the exception of „Setting Priorities“ and „Energy Balance in Sports Clubs“, can be carried out with binational groups to promote international and national exchange of experience.



# Einführung in die Methodensammlung

## Sprache

Bei der Einführung, Durchführung und Reflexion der Methoden in binationalen Gruppen ist der Austausch aller Teilnehmer\*innen ein zentrales Element. Sprachbarrieren können bei den Teilnehmer\*innen aufgrund des jungen Alters sowie der Komplexität der Themen auftreten. Grundsätzlich ist es sinnvoll, die Methoden auf Englisch anzuleiten und durchzuführen. Bei Sprachschwierigkeiten der Teilnehmenden ist es empfehlenswert, dass ein Mitglied des Leitungsteams die Methoden in die jeweilige Landessprache übersetzt.

Alle Teilnehmenden sollten sich bei der Reflexion uneingeschränkt der Sprachbarriere äußern dürfen, dies kann auch in der Muttersprache und anschließender Übersetzung erfolgen. Ist es notwendig, bei einem binationalen Austausch vieles zu übersetzen, sollte dies zeitlich berücksichtigt werden.

## Was wird zur Durchführung der einzelnen Übungen benötigt?

Die Teilnehmenden brauchen keine speziellen Vorkenntnisse. Eine Auseinandersetzung im Vorfeld mit den einzelnen SDGs ist von Vorteil, aber keine Voraussetzung. Die meisten Methoden benötigen nur wenige Materialien. Der Themenbereich, die Personenanzahl, eine Zeitangabe und die für das Spiel geeignete Altersgruppe sind für jede Methode einzeln angegeben. Weiterhin gibt es eine Beschreibung des Spielablaufs sowie Beispielfragen für eine Reflexion. Es gibt zu vielen Methoden Variationsmöglichkeiten, durch diese können die Übungen wiederholt durchgeführt werden.

## Ziele

- Kennenlernen der SDGs
- Auseinandersetzung mit der Komplexität globaler Herausforderungen
- Kritischer Umgang der Jugendlichen mit globalen Herausforderungen

## Methoden

Diese Methodensammlung ist in die zwei Inhaltsblöcke „Sportpraktische Methoden“ und „Methoden außerhalb des Sportplatzes“ gegliedert.

- Die „Sportpraktischen Methoden“ sind Übungen, bei denen die Teilnehmenden sich sportlich aktiv beteiligen sollen. Diese können auch gut in Trainingseinheiten integriert werden. Geeignete Sportbekleidung ist Voraussetzung.
- Die „Methoden außerhalb des Sportplatzes“ sind Übungen, welche in der Gruppe durchgeführt werden, aber keinen sportpraktischen Bezug haben.



# Introduction to the collection of methods

## Language

A key element in the introduction, implementation and reflection of the methods described is the exchange of ideas between all participants in the binational groups. Language barriers may arise for the participants due to their young age and the complexity of the topics. In principle, it makes sense to instruct and perform the methods in English. If the participants have language difficulties, it is recommended that a member of the leadership team translates the methods into the respective national language.

All participants should be able to express themselves fully and without any language barrier and can therefore also speak in their native language with subsequent translation. The schedules should accommodate the additional time required for translation in binational exchanges.

## What is needed to perform the individual exercises?

The participants do not need any special previous knowledge. A discussion of the individual SDGs in advance is advantageous, but not a prerequisite. Short background information can be used to introduce a topic. Most methods require only a few materials. The subject area, number of people, time needed and age group suitable for the game are separately indicated for each method. Furthermore, there is a description of the game process and example questions for reflection. Many methods have variants that can be used to repeat the exercises.

## Goals

- Getting to know the SDGs
- Dealing with the complexity of global challenges
- Critical approach of young people to global challenges

## Methods

This collection of methods is divided into two content blocks „Practical sports methods“ and „Methods outside the sports field“.

- The „Practical sports methods“ are exercises in which the participants should actively participate in sports. Suitable sportswear is a prerequisite.
- The „Methods outside the sports field“ are exercises which are carried out in a group, but have no practical relevance to sport.



# Einführung in die Ziele für nachhaltige Entwicklung

Die 193 Mitgliedsstaaten der UN haben sich im September 2015 im Rahmen der Agenda 2030 auf 17 Ziele verständigt, welche eine nachhaltige Entwicklung vorantreiben sollen. Das gemeinsame Ziel ist eine Welt, in der jede\*r ökonomisch leistungsfähig, sozial gerecht sowie ökologisch verträglich handelt. Für diese drei Hauptziele wurden die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung mit ihren insgesamt 169 Unterzielen definiert. Diese sollen von allen Ländern bis ins Jahr 2030 erreicht werden. Die Ziele bedingen einander und lassen sich in fünf Kernbotschaften aufteilen.

- People – Menschen
- Planet – Planet
- Prosperity – Wohlstand
- Peace – Frieden
- Partnerships – Partnerschaft

An diesen Kernbotschaften orientiert sich das Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ) bei der Arbeit mit seinen Partnerländern.

Dabei sollen diese Ziele nicht nur in einzelnen Ländern erreicht werden. Vielmehr ist entscheidend, dass alle Nationen jeweils eigene Aktionspläne erstellen. Gleichzeitig sind viele der Ziele komplex und können nur auf globaler Ebene umgesetzt werden, denn Unterstützung und Veränderung sollen auch dort ankommen, wo sie am meisten benötigt werden. Sport hat für viele der Bereiche enormes Potenzial – er spricht eine universale Sprache, fördert ein friedliches Miteinander, fördert die Gleichberechtigung aller Geschlechter und unterstützt einen gesunden Lebensstil. Egal ob auf nationaler oder internationaler Ebene, ob beim Team- oder beim Individualsport oder beim Thema Umwelt oder Frieden – der Sport hat die Möglichkeiten, viele dieser Ziele zu fördern und zu vermitteln.

Weitere Informationen zu den SDGs und den jeweiligen Unterzielen sind auf [www.sdg-indikatoren.de](http://www.sdg-indikatoren.de) zu finden.





# Introduction to the Sustainable Development Goals

In September 2015, the 193 member states of the UN adopted the Agenda 2030, which includes 17 targets aimed at promoting sustainable development. The common goal is to achieve a world where everyone acts in a way that is economically efficient, socially equitable, and environmentally sound. To achieve these 3 objectives, the member states defined 17 goals for sustainable development with 169 sub-goals, which are to be achieved by all countries by the year 2030. The goals are interdependent and can be divided into five critical dimensions:

- People
- Planet
- Prosperity
- Peace
- Partnerships

The Federal Ministry for Economic Cooperation and Development (FMECD) is guided by these key dimensions in its work with its partner countries.

However, these goals must not only be achieved by individual countries, but all nations are called upon to draw up their own action plans. At the same time, many of the goals are complex and can only be implemented on a global level, because they aim at delivering support and change to the people that need it most. Sport has enormous potential for many of these areas – it speaks a universal language, promotes peaceful coexistence, fosters gender equality and supports a healthy lifestyle. Be it at a national or international level, in team sports or individual sports, or when it comes to the environment or peace – sports has the potential to promote these goals, and reflect on their meaning.

Further information on the SDGs and their sub-goals can be found at [www.sdg-indikatoren.de](http://www.sdg-indikatoren.de)



# Sportpraktische Methoden



# Practical sports methods



# Wettlauf



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 1+4	Alter	Ab 12 Jahren	Material	Kärtchen
Personen	5+	Dauer	Ca. 20 Minuten		

## Spielablauf

Ein\*e Gruppenleiter\*in stellt seine\*ihre Teilnehmenden an einer Linie auf und stellt Fragen zum Lebenslauf der Jugendlichen. Die Teilnehmer\*innen gehen bei einem „Ja“ einen Schritt vor.

### Beispielfragen:

- Hattest du Zugang zu einer Schulbildung?
- Hast du durchgängig eine Schule besucht?
- Konntest du deine Freizeit ohne zusätzliche Arbeit zur Unterstützung deiner Eltern gestalten?
- Sind deine Eltern noch zusammen?
- Wusstest du immer woher deine nächste Mahlzeit kommen wird?
- Bist du in jedem Jahr mindestens einmal in Urlaub gefahren?
- Konnten dir deine Eltern immer bei den Hausaufgaben helfen?

Nichts ist von den Teilnehmenden selbst geleistet, die Fragen zielen auf die Lebensumstände ab. Ihren Vorteil haben sie ohne eigenes Zutun erhalten. Nachdem sich die Teilnehmer\*innen auf der Strecke verteilt haben, gibt es einen Wettlauf. Am Ende wird klar, dass diejenige, die weiter vorne stehen, also diejenigen, die viele sozialen Privilegien genießen konnten, weitaus bessere Chancen haben, das Rennen zu gewinnen. Es geht darum zu verdeutlichen, egal wie schnell du rennst, du kannst die wirtschaftlich Stärken kaum einholen.

### Variation

- Ist die Gruppe sehr homogen, können Zettel mit fiktiven Personen vorbereitet und verteilt werden. Diese Variation kann auch genutzt werden, wenn es die Teilnehmenden nicht für angebracht halten, mit ihren realen Persönlichkeiten zu arbeiten.

### Reflexion

- Wie fühlt sich beispielsweise jemand, der keine Möglichkeit auf einen Studienplatz hat?
- Wie unterschiedlich sind die Ergebnisse der beiden Gruppen?
- Welche Möglichkeiten gibt es die Jugendarmut zu verringern? Was kannst du zur Verringerung des Problems tun?

# Race



## Game requirements

Subject area	SDG 1+4	Age	From the age of 12	Material	Cards
Number of persons	5+	Dauer	Approx. 20 minutes		

## Game description

A group leader places his or her players on a line and asks questions about the young people's life story. The players take one step forward if the answer is „yes“.

### Sample questions:

- Did you have access to an education?
- Have you attended school continuously?
- Did you have to support your parents by working in your free time?
- Are your parents still together?
- Did you always know where your next meal was coming from?
- Have you gone on holiday at least once a year?
- Were your parents always able to help you with your homework?

This is not about what the participants have achieved themselves – the questions are aimed at their life circumstances. They have been given advantages without any action on their part.

After the participants have been placed at different points of the course, the race can start. After the race, it becomes clear that those who were placed further ahead, i.e. those who have enjoyed social privileges, have far better chances of winning the race. The point is to make it clear that no matter how fast you run, you can hardly catch up with people who have an economic advantage.

### Variation

- If the group is very homogeneous, slips of paper with fictitious persons can be prepared and distributed. This variation can also be used when participants do not feel it is appropriate to work with their real personalities.

### Reflexion

- How does someone feel, for example, who has no possibility of studying at university?
- How different are the results of the two groups?
- What are the possibilities to address youth poverty? What can you do to reduce the problem?

# Ausbrechen



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 10 Ausgrenzung	Alter	Ab 10 Jahren	Material	-
Personen	8-20	Dauer	Ca. 10-15 Minuten		

## Spielablauf

Die Teilnehmenden bilden einen Kreis und legen die Arme über die Schultern ihres\*r Nachbar\*in. Eine Person steht im Kreis und muss versuchen, diesen zu verlassen. Die Aufgabe der Gruppe ist es, dieses zu verhindern.

## Variation

„Einbrechen“ – eine Person steht außerhalb des Kreises und muss versuchen, in den Kreis hinein zu gelangen, die Gruppe versucht dies zu verhindern.  
„Ausbrechen“ und „Einbrechen“ kann bei entsprechend hoher Teilnehmendenzahl gleichzeitig geschehen.

## Reflexion

Das Spiel bietet sich an, um „Ausgrenzung“ zu thematisieren:

- Wie hast du dich in der Gruppe gefühlt? (außerhalb der Gruppe?)
- Warum hast du dich ... gefühlt?
- Ist dir das in anderen Situationen auch schon passiert? In welchen?



# Breaking Out



## Game requirements

Subject area	SDG 10 Exclusion	Age	From 10 years	Material	-
Number of persons	8-20	Dauer	Approx. 10-15 minutes		

## Game description

The players form a circle and put their arms over the shoulders of their neighbours. A person stands in the centre of the circle and must try to leave it. The task of the group is to prevent this from happening.

## Variation

„Breaking In“ – a person stands outside the circle and tries to get inside the circle, while the group tries to prevent this. „Breaking Out“ and „Breaking In“ can happen simultaneously if the number of participants is high enough.

## Reflexion

The game lends itself to addressing the topic of exclusion: How different are the results of the two groups?

- How did you feel in the group? ( outside the group? )
- Why did you feel ...?
- Has this happened to you in other situations? Which situations?

# Hindernisparcours



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 10 Ausgrenzung	Alter	Ab 12 Jahren	Material	Kärtchen; Material für einen Hindernisparcours – Stühle, Holzpflocke, Matten, Sprossenwände und vieles mehr
Personen	8 +	Dauer	Ca. 60 Minuten		

## Spielablauf

Die Teilnehmenden müssen in einer vorgegebenen Zeit mehrere Stationen eines Hindernisparcours durchlaufen. Es geht darum, alle Übungen möglichst schnell zu absolvieren, denn das schnellste Team gewinnt. Zu Beginn werden Zweiertteams gebildet. Dabei gelten für alle Teilnehmenden unterschiedliche Voraussetzungen. Die Einschränkungen der Teams können beispielsweise ein Dreibeinlauf, eine Augenbinde für eine\*n der Teilnehmer\*innen oder die Pflicht rückwärts zu laufen sein. Die Jugendlichen bereiten einen Hindernisparcours mit verschiedenen Hindernissen vor. Zum Beispiel: Holzpflocke, über die man klettert, oder Stühle, um die man herumlaufen muss.

Der\*die Schiedsrichter\*in gibt das Kommando und das erste Läufer\*innenpaar läuft los. Gleichzeitig stoppt er\*sie die Zeit. Dies geschieht an allen Stationen des Parcours. Wenn das erste Läufer\*innenpaar den Hindernisparcours beendet hat, kommt das Zweite an die Reihe. Die Zeiten der verschiedenen Stationen werden von jedem Pärchen auf einem Kärtchen zusammenaddiert.

Bei binationalen Jugendgruppen könnten im Vorfeld Begriffe wie: vor, zurück, hoch, runter, rechts, links in den jeweiligen Sprachen eingeübt werden.

Diese Übung dient einerseits dem Austausch einzelner, willkürlich zusammengewürfelter Teilnehmer\*innen des Jugendaustausches, andererseits zeigt es Unterschiede aller Menschen, da diese verschiedene Grundvoraussetzungen in ihrem Leben haben.

## Reflexion

- Wie hast du dich mit deinen Einschränkungen gegenüber Anderen gefühlt?
- Wie gerecht ist das?
- Kannst du dieses Spiel auf reale Situationen übertragen?



# Obstacle Course



## Game requirements

Subject area	SDG 10 Exclusion	Age	From the age of 12	Material	Cards; material for an obstacle course – chairs, wooden stakes, mats, wall bars and much more
Number of persons	8+	Dauer	Approx. 60 minutes		

## Game description

Participants must pass through several stations of an obstacle course in a given time. It is important to complete all exercises as quickly as possible, because the fastest team wins. First, two teams are formed. Different restrictions are imposed on all participants, which can be, for example, a three-legged race, a blindfolded participant or the obligation to run backwards. The young people prepare an obstacle course with different obstacles. For example: wooden stakes to climb over, or chairs to walk around.

The first pair of runners starts running as soon as the referee gives the command. The referee stops the time needed to complete all stations of the course. When the first pair of runners has finished the obstacle course, the second pair of runners takes their turn. The times of the different stations are added together by each pair of runners on a card.

In the case of binational youth groups, words such as: forward, backward, up, down, right, left could be practised in advance in the respective languages.

On the one hand, this exercise helps the randomly selected participants of the youth exchange to mix together, on the other hand it illustrates the various limitations people face due to their different life circumstances.

## Reflexion

- How did you feel about your limitations with regard to others?
- How fair is that?
- Can you transfer this game to real situations?

# Laufen nach Energiegehalt

## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 3 gesunde Ernährung	Alter	Ab 12 Jahren	Material	Plakate, Buntstifte, Streckenmarkierungen
Personen	8+	Dauer	15 - 20 Minuten		

## Spielablauf

Es werden zwei bis vier gleichgroße Gruppen gebildet, je nach Zahl der Mitspieler\*innen. Jede Gruppe bekommt ein Plakat, auf dem verschiedene Lebensmittel abgebildet sind, und mehrere Buntstifte. Für jede\*n Teilnehmer\*in sollten mehrere Lebensmittel auf dem Plakat vorhanden sein. Ziel des Spiels ist es, alle Lebensmittel bunt auszumalen. Ausgemalt werden darf erst dann, wenn vorher eine bestimmte Anzahl an Runden gelaufen ist. Wie viele das sind, richtet sich nach dem Energiegehalt. Bei ungesunden Lebensmitteln müssen mehr Runden gelaufen werden, als bei gesunden. Die Teilnehmenden dürfen selbst entscheiden, für welches Lebensmittel sie Runden am Stück laufen möchten. Nach dem Lauf malen sie es aus. Das Spiel findet als Staffel statt, gewonnen hat die Gruppe, die alle Lebensmittel zuerst ausgemalt hat.

## Reflexion

- Es sollte mit den Teilnehmenden besprochen werden, dass man z. B. für Gemüse sehr wenige Runden laufen muss (eine) und für ein Stück Schokolade sehr viele (fünf). So lernen die Jugendlichen spielerisch etwas über den Energiegehalt der Lebensmittel.
- In der Reflexion sollte die Bedeutung von gesunder und ungesunder Nahrung mit den Teilnehmenden herausgearbeitet werden.
  - Was unterscheidet gesunde Nahrung von ungesunder?
  - Welche Vorteile werden durch eine gesunde Ernährung erreicht?
  - Welche Gefahren gehen von ungesunder Nahrung aus?

# Energy Content Relay Race



## Game requirements

Subject area	SDG 3 Healthy Diet	Age	From the age of 12	Material	Posters, crayons, route markings
Number of persons	8+	Dauer	10-20 minutes		

## Game description

Two to four groups of equal size are formed, depending on the number of players. Each group will receive a poster depicting various foods and several coloured pencils. Several foods should be pictured on each participant's poster. The goal of the game is to colour all the food. The players may only paint the food after completing a certain number of laps, which depend on the energy content of the food. They have to run more laps for unhealthy food than for healthy food. The players can decide individually which food they want to run laps for. After running, they colour the food. The game takes place as a relay, the winner is the group that has painted all the food first.

## Reflexion

- You should discuss with the participants that they have to run less (one lap) for vegetables, for example, while they have to run more for a piece of chocolate (five laps). This allows young people to learn about the energy content of food in a playful way.
- In the reflection round, you should discuss with the participants the significance of healthy and unhealthy food.
  - What distinguishes healthy food from unhealthy food?
  - What are the benefits of a healthy diet?
  - What dangers emanate from unhealthy food?

# Richtig oder falsch?

## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 3 gesunde Ernährung	Alter	Ab 12 Jahren	Material	-
Personen	10+	Dauer	15 Minuten		

## Spielablauf

Es werden zwei Mannschaften (A und B) gebildet. Diese stellen sich mit dem Gesicht zueinander an der Mittellinie auf. Nun stellt der\*die Übungsleiter\*in eine Frage oder macht eine Aussage. Wenn die Frage mit „Ja“ beantwortet werden kann bzw. die Aussage richtig ist, muss Mannschaft A Mannschaft B fangen. Die Jugendlichen der Mannschaft B laufen weg in Richtung Hallenwand und sind frei, wenn sie dort angekommen sind, ohne gefangen worden zu sein. Wird ein\*e Jugendliche\*r gefangen, wechselt er\*sie in die Mannschaft A. Andersherum ist es, wenn die Frage mit „Nein“ beantwortet werden muss bzw. die Aussage falsch ist. Dann fängt Mannschaft B die Jugendlichen der Mannschaft A. Das Spiel endet, wenn eine Mannschaft komplett gefangen wurde oder alle Fragen gestellt sind.

Beispielfrage: „Sollen wir alle fünf Mal am Tag Obst und Gemüse essen?“ Die Frage kann mit „Ja“ beantwortet werden, also muss Mannschaft A Mannschaft B fangen. Beispielaussage: „Fruchtsaft besteht aus Alkohol.“ Die Aussage ist falsch, die Antwort lautet „Nein“, Mannschaft B versucht, Mannschaft A zu fangen. **Doppelte Verneinung vermeiden!**

## Varianten

- Die Mannschaften ändern ihre Ausgangsposition: Sie stehen mit dem Rücken zueinander oder liegen sich (auf dem Bauch, auf dem Rücken...) gegenüber.
- Können aufgrund einer Sprachbarriere keine englischen Fragen gestellt werden, kann das Leitungsteam Kärtchen vorbereiten, auf denen die Fragen in der jeweiligen Muttersprache stehen. Die Kärtchen werden von den sich gegenüberstehenden Teilnehmenden gleichzeitig auf ein akustisches Signal hin umgedreht.
- Eine andere Fortbewegungsart wird festgelegt (z. B. auf allen Vieren krabbeln, auf einem Bein hüpfen etc.).

## Reflexion

- Wie leicht/schwer ist euch das Beantworten der Fragen zum Thema gesunder Ernährung gefallen?
- Waren alle vorgegebenen Antworten verständlich?
- Bei welchen Fragen sind euch Unterschiede hinsichtlich beider Jugendgruppen aufgefallen?
- Hattet ihr das Gefühl, dass euch oder der anderen Jugendgruppe die Beantwortung der Fragen schwerer gefallen ist?

# Right or Wrong?



## Game requirements

Subject area	SDG 3 Healthy Diet	Age	From the age of 12	Material	-
Number of persons	10+	Dauer	15 minutes		

## Game description

Two teams (A and B) are formed. These stand facing each other on the centre line. Now the instructor asks a question or makes a statement. If the question can be answered with „Yes“ or the statement is correct, team A must catch team B. The participants of team B run away towards the wall of the sports hall and are free if they have arrived there without being caught. If a participant is caught, he/she will be transferred to team A. If a question is answered with „No“ or the statement is wrong, it is the other way around: Then team B must try to catch the participants of team A. The game ends when one team is completely captured or all questions are asked.

Example question: „Should we all eat fruit and vegetables five times a day? The question should be answered „Yes“, so team A must catch team B. Sample statement: „Fruit juice is made of alcohol.“ The statement is false, the answer is „No“, team B tries to catch team A.

### Avoid double negations!

## Variants

- The teams change their starting position: they stand with their backs to each other or lie opposite each other (on the stomach, on the back...).
- If no English questions can be asked due to a language barrier, the leadership team can prepare cards with questions in the respective native language. The cards are turned over by the participants facing each other at the same time when a signal is sounded.
- A different way of moving around is determined (e.g. crawling on all fours, jumping on one leg, etc.).

## Reflexion

- How easy/difficult was it for you to answer the questions about healthy eating?
- Were all the given answers understandable?
- With what questions did you notice differences between the two groups?
- Did you feel that you or the other group found it more difficult to answer the questions?

# Pyramidenbau

## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 3 gesunde Ernährung	Alter	Ab 12 Jahren	Material	Matten, Kästen, Karten
Personen	10+	Dauer	45 Minuten		

## Spielablauf

Zum Kennenlernen der Ernährungspyramide kann mit den Jugendlichen eine solche gebaut werden. Die Pyramide könnte folgendermaßen gestaltet werden:

- Stufe 1: kleine Matten als Basis (Wasser)
- Stufe 2: Bänke (Getreide)
- Stufe 3: Kastenoberteile (Obst und Gemüse)
- Stufe 4: Kästen (Fleisch, Fisch, Eier und Milch)
- Stufe 5: Ein kleiner Kasten (Süßigkeiten, Fette)



Es werden mehrere Gruppen gebildet. Jede Gruppe erhält eine Vielzahl an Karten, auf denen jeweils ein Lebensmittel zu sehen ist. Die abgebildeten Lebensmittel können unterschiedlichster Art sein (Paprika, Doppelkekse, Reis ... ) und sollen durch die Teilnehmenden über einen Staffellauf auf der jeweiligen Stufe der Ernährungspyramide befestigt werden. Die Teams haben dafür 10 Minuten Zeit. Gewonnen hat das Team, welches in der vorgegebenen Zeit die meisten Karten an der richtigen Position der Ernährungspyramide aufgehängt hat.

Dieses Spiel kann bei binationalen Jugendaustauschen in jedem Land einmal gespielt werden: Es kann dann besonders darauf geachtet werden, dass landestypische Lebensmittel verwendet werden

## Reflexion

- Welches Lebensmittel gehört auf welche Stufe der Pyramide und warum?
- In der Reflexion sollte die Bedeutung von gesunder und ungesunder Nahrung mit den Teilnehmenden herausgearbeitet werden.
  - Was unterscheidet gesunde Nahrung von ungesunder?
  - Welche Vorteile werden durch eine gesunde Ernährung erreicht?
  - Welche Gefahren gehen von ungesunder Nahrung aus?

# Building a Pyramid

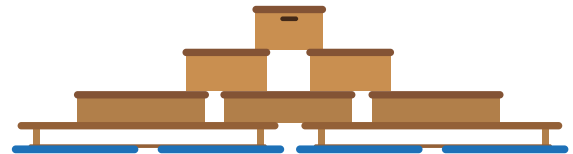
## Game requirements

Subject area	SDG 3 Healthy Diet	Age	From the age of 12	Material	Mats, boxes, cards
Number of persons	10+	Dauer	45 minutes		

## Game description

To get to know the food pyramid, one can be built with the young people. The pyramid could be designed as follows:

- Level 1: small mats as a base (water)
- Level 2: benches (grain)
- Level 3: box tops (fruit and vegetables)
- Level 4: boxes (meat, fish, eggs and milk)
- Level 5: a small box (sweets, fats)



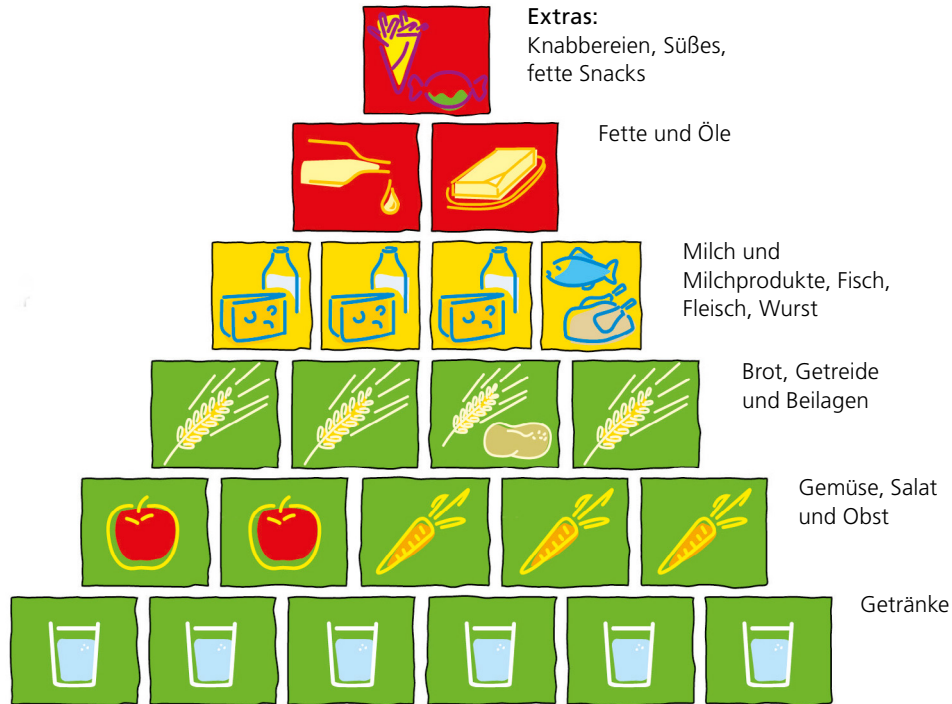
Several groups are formed. Each group receives a number of cards, each of which shows a food item. The different foodstuff pictured (peppers, biscuits, rice ... ) must be attached by the participants in a relay race to the respective step of the food pyramid. The teams have 10 minutes to do this. The winner is the team that has attached most cards to the correct position of the food pyramid in the given time.

In binational youth exchanges, this game can be played once in each country: special attention should be taken to use food that is typical of the country.

## Reflexion

- Which food belongs on which level of the pyramid and why?
- In the reflection round, you should discuss with the participants the significance of healthy and unhealthy food.
  - What distinguishes healthy food from unhealthy food?
  - What are the benefits of a healthy diet?
  - What dangers emanate from unhealthy food?

## Fünfstufige Ernährungspyramide

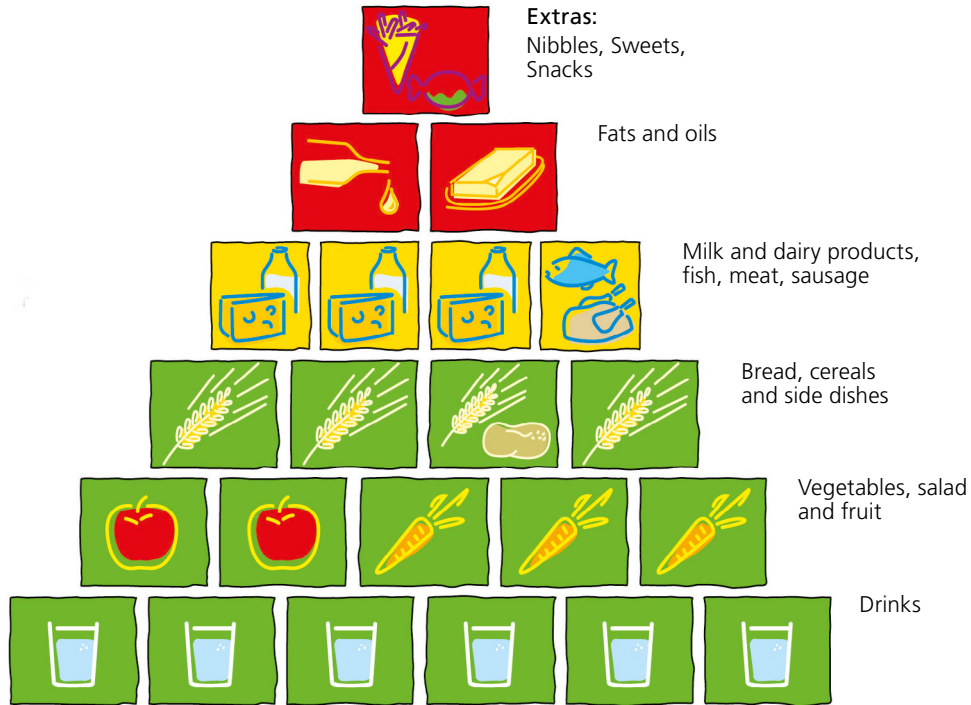


© BLE



# Building a Pyramid

## Five-level food pyramid



© BLE

# Errichten eines Sportfeldes

## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 12	Alter	Ab 14 Jahren	Material	-
Personen	8+	Dauer	Ca. 3 Stunden		

## Spielablauf

Der Spielablauf richtet sich flexibel nach dem Umfeld der Begegnung.

Die teilnehmenden Jugendlichen erhalten die Aufgabe, ohne Equipment ein funktionstüchtiges Sportfeld zu errichten. Das kann beispielsweise ein Volleyballnetz sein, welches aus Ästen und einem Seil besteht. Weiterhin müssen Feldbegrenzungen und ein Ball von der Gruppe hergestellt werden. Alles, was zu finden ist, darf genutzt werden. Anschließend wird das Feld getestet und ein Übungsspiel darauf gespielt.

Das Spiel kann auch in größerem Rahmen stattfinden. Die Jugendlichen sollen zwei bis drei Tage lang Müll sammeln und aus diesem angefallenen Material ein neues Sportspiel entwickeln.

## Reflexion

Die Reflexion sollte sich mit dem Verschwenden von natürlichen Ressourcen und der Müllvermeidung befassen. Zur besseren Veranschaulichung des globalen Problems kann der Film „A Plastic Ocean“ (Craig Leeson, 2016, Länge: 102min) dienen.

- Welche Maßnahmen können ergriffen werden, um Müll zu vermeiden?
- Gibt es in deinem Land Projekte, welche die Müllvermeidung aktiv unterstützen?
- Wie lässt sich in der Gesellschaft Plastikmüll vermeiden?
- Warum gibt es in den Ozeanen enorme Massen an Plastikmüll?

# Building a Sports Field



## Game requirements

Subject area	SDG 12	Age	From the age of 14	Material	-
Number of persons	8+	Dauer	approx. 3 hours		

## Game description

The rules of the game can be flexibly adapted to the environment of the encounter.

The participating young people are given the task of building a functional sports field without equipment. This could be a volleyball net, for example, which consists of branches and a rope. Furthermore, field boundaries and a ball must be created by the group. Everything that can be found may be used. Then the field is tested and a practice game is played on it.

The game can also be played on a larger scale. For two to three days, the young people collect rubbish and develop a new sports game from this accumulated material.

## Reflexion

The reflection should address the waste of natural resources and waste prevention. The film „A Plastic Ocean“ (Craig Leeson, 2016, length: 102min) can be used to better illustrate the global problem.

- What measures can be taken to avoid waste?
- Are there any projects in your country that actively support waste avoidance?
- How can plastic waste be avoided in society?
- Why are there enormous masses of plastic waste in the oceans?

# Handicap Spiel



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 13 Luftverschmutzung	Alter	Ab 10 Jahren	Material	Spielmaterial für Ballspiel
Personen	10+	Dauer	Ca. 45 Minuten		

## Spielablauf

Es werden drei Mannschaften gebildet. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander (beispielsweise Fußball), die dritte Mannschaft befindet sich außerhalb des Spielfeldes.

Das dritte Team repräsentiert den Grad der Luftverschmutzung. Wenn viele Autos neben dem Spielfeld fahren oder jemand Müll verbrennt, steigt die Luftverschmutzung und es ist für die Feldspieler\*innen schwieriger, ein Tor zu erzielen.

Dies wird symbolisiert, indem die dritte Mannschaft entscheiden kann, wie die Spieler\*innen auf dem Feld spielen müssen (z. B. mit den Händen auf dem Rücken, nur zwei Ballkontakte...)

## Reflexion

- Durch was kann Luftverschmutzung entstehen?
- Welche Maßnahmen können dagegen ergriffen werden?
- Wie sind wir von Luftverschmutzung betroffen?
- Was können wir gegen Luftverschmutzung unternehmen?

# Handicap Game



## Game requirements

Subject area	SDG 13 Air pollution	Age	From the age of 10	Material	Play material for ball games
Number of persons	10+	Dauer	approx. 45 minutes		

## Game description

Three teams are formed. Two teams play against each other (for example football), the third team is outside the playing field.

The third team represents the level of air pollution. If a lot of cars drive off the playing field or someone burns rubbish, air pollution increases and it is more difficult for the players to score.

This is exemplified by the fact that the third team can decide how the players have to play on the field (e.g. with their hands on their back, only two ball contacts...)

## Reflexion

- What causes air pollution?
- What measures can be taken against this?
- How are we affected by air pollution?
- What can we do about air pollution?

# Luftverschmutzer\*in



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 13 Luftverschmutzung	Alter	Ab 10 Jahren	Material	Leibchen, Feldmarkierungen
Personen	10+	Dauer	Ca. 15-20 Minuten		

## Spielablauf

Ein\*e Fänger\*in symbolisiert die Luftverschmutzung. Diese\*r Fänger\*in muss versuchen, die anderen Mitspieler\*innen zu fangen. Gefangene Mitspieler\*innen werden ebenfalls zu Fänger\*innen und damit zu weiteren Luftverschmutzer\*innen. Alle gefangenen Spieler\*innen halten sich an den Händen, bilden dabei eine Kette und versuchen weiterhin, andere Mitspieler\*innen zu fangen.

## Variationen

- Gefangene Spieler\*innen werden nicht zu Fänger\*innen. Sie müssen eine Brücke bilden und sind wieder im Spiel, wenn ein\*e andere\*r Spieler\*in unter der Brücke hindurch kriecht.
- Es gibt zwei verschiedene Fänger\*innen (z. B. brennender Müll/ Auto mit kaputtem Auspuff); Personen, welche einen Baum (Hütchen) berühren, können vom „Auto mit dem kaputten Auspuff“ nicht gefangen werden. Personen, welche einen See (Seil) berühren, können nicht vom „brennenden Müll“, aber vom Auto mit kaputtem Auspuff gefangen werden.
- Es gibt eine\*n Fänger\*in, und jede\*r kann sich auf dem ganzen Feld bewegen. Der\*die Fänger\*in ist die verschmutzte Luft und versucht, alle zu verschmutzen. Aber es gibt einen Ball im Spiel, wer diesen in den Händen hält, kann nicht von der verunreinigten Luft gefangen werden. Alle gefangenen Spieler\*innen schließen sich den Fänger\*innen an.

## Reflexion

- Wieso hat sich das Thema Luftverschmutzung in den letzten Jahren zu einem globalen Problem entwickelt?
- Wer ist dafür verantwortlich?
- Welche Maßnahmen können ergriffen werden, um diese Entwicklung zu stoppen oder gar umzukehren?

# Air Polluters



## Game requirements

Subject area	SDG 13 Air pollution	Age	From the age of 10	Material	Play material for ball games
Number of persons	10+	Dauer	approx. 45 minutes		

## Game description

A catcher symbolises air pollution. This catcher must try to catch the other players. Captured teammates also become catchers\* and thus further air polluters. All captured players hold hands, form a chain and try to catch other players.

## Variations

- Captured players do not become catchers. They have to build a bridge and are back in the game when another player crawls under the bridge.
- There are two different catchers (e.g. burning garbage/car with a broken exhaust); persons who touch a tree (cone) cannot be caught by the „car with the broken exhaust“. Persons touching a lake (rope) cannot be caught by the „burning garbage“, but by a car with a broken exhaust pipe.
- There is a catcher, and each one can move around the whole field. The catcher is the polluted air and tries to pollute everyone. But there is a ball in the game, if you hold it in your hands, you cannot be caught by the polluted air. All captured players join the catchers.

## Reflection

- Why has air pollution become a global problem in recent years?
- Who is responsible for this?
- What measures can be taken to stop or even reverse this development?

# Privilegierte



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 1 + 10	Alter	Ab 12 Jahren	Material	Material für ein Hindernisparcours - Stühle, Holzpflocke, Matten, Sprossenwände, Quiz, Coins
Personen	10+	Dauer	Ca. 15-20 Minuten		

## Spielablauf

Es werden willkürlich zwei Gruppen gebildet. Eine Gruppe ist die „privilegierte“, die zweite die „benachteiligte“ Gruppe. Die Gruppen durchlaufen einen anspruchsvollen Parcours (Stationsquiz, Hindernisse etc.), der Start beider Teams erfolgt an unterschiedlichen Stationen. Die privilegierte Gruppe erhält allerdings zu Beginn eine gewisse Anzahl an Coins. Mit einem Coin kann sich immer ein\*e Teilnehmer\*in an einer Station freikaufen.

In einem Hindernisparcours kann sich pro Coin eine Person freikaufen, bei Quizfragen kann die Frage übersprungen werden. Die Schwerpunkte der Quizfragen sollten die Themen SDGs und die beteiligten Länder des internationalen Jugendaustausches umfassen. Je nach Sprachkenntnissen der Teilnehmenden können die Fragen mehrsprachig gestaltet werden. Somit erhält das privilegierte Team einen klaren Vorteil. Schrittweise wird das benachteiligte Team zurückfallen und keine Chance haben den Parcours schneller zu durchlaufen.

## Reflexion

- Wie habt ihr euch als benachteiligte/privilegierte Gruppe gefühlt?
- Welche Bereiche des Lebens fallen euch ein, bei dem diese Vorteile/Nachteile eine Rolle spielen könnten?



# Privilege



## Game requirements

Subject area	SDG 1 + 10	Age	From the age of 12	Material	Material for an obstacle course – chairs, wooden stakes, mats, wall bars etc., quizzes, coins
Number of persons	10+	Dauer	approx. 15-20 minutes		

## Game description

Two groups are formed arbitrarily. One group is „privileged“, the second „disadvantaged“. The groups must pass through a challenging course (station quiz, obstacles etc.); both teams start at different stations. However, the privileged group will initially receive a certain number of coins, with which the participants can buy their way out of a station. This allows them to buy themselves free in an obstacle parcous or skip a question of the quiz by using a coin. The quiz questions should focus on the SDGs and the participating countries of the international youth exchange. Depending on the language skills of the participants, the questions can be phrased in several languages. This gives the privileged team a clear advantage. Step by step, the disadvantaged team will fall behind and will have no chance to go through the course faster.

## Reflection

- How did you feel as a disadvantaged/privileged group?
- What areas of life can you think of where these advantages/disadvantages might play a role?

# Speed Dating (1)



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDGs allgemein	Alter	Ab 14 Jahren	Material	Bedruckte Kärtchen
Personen	14+	Dauer	Ca. 20 Minuten		

## Spielablauf

Die Vorbereitung des Spiels besteht darin, Kärtchen mit bekannten Sportarten und einem globalen Problem zu erstellen und jeweils zweimal pro Karte zu drucken. Für einen internationalen Jugendaustausch sollten die Karten auf Englisch bedruckt werden. Hilfestellungen/Leitfragen für eine Diskussion können ebenfalls auf die Karten gedruckt werden.

Beispielkarten:



Beispielthemen/Leitfragen für den Austausch:

- Ungleiche Einkommen
  - Durchschnittseinkommen: Deutschland 3.612€/Nigeria 151€ – Welche unterschiedlichen Möglichkeiten ergeben sich durch die Einkommen?
  - Welche gesundheitlichen Folgen kann ein schlechtes Einkommen haben?
- Hunger
  - Warum gibt es Hunger?
  - Durch welche Maßnahmen wäre eine Beendigung des weltweiten Hungers der Menschen möglich?
- Plastikmüll im Meer
  - Wieso gibt es in den Ozeanen so viel Plastikmüll?
  - Was können wir als Verbraucher\*in tun?

# Speed Dating (1)



## Game requirements

Subject area	SDGs in general	Age	From the age of 14	Material	Printed Cards
Number of persons	14+	Dauer	Approx. 20 minutes		

## Game description

For preparation, create cards with an image of a popular sport and the description of a global problem and print each card twice. In the case of an international youth exchange, the cards should be printed in English. Help/guiding questions for a discussion can also be printed on the cards.

Sample cards:



Example topics/leading questions for the exchange:

- Inequality of income
  - Average income: Germany € 3,612 / Nigeria € 151 – What different opportunities are there due to the income?
  - What health consequences can a low income have?
- Hunger
  - Why is there hunger?
  - What measures would make it possible to end the worldwide hunger of the people?
- Plastic waste in the sea
  - Why is there so much plastic waste in the oceans?
  - What can we do as consumers?

# Speed Dating (2)



- Waffenhandel
  - Was bedeutet „illegaler Waffenhandel“?
  - Welche Probleme bringt dieser mit sich?
- Klimawandel
  - Was sind die Ursachen für den Klimawandel?
  - Was können wir tun, um den Klimawandel zu stoppen?

Jede\*r Spieler\*in erhält eine Karte. Durch das Nachahmen der Sportart auf der Karte finden sich die nationalen und binationalen Paare. Nach dem Zusammentreffen tauschen sich die Paare vier Minuten zu dem Thema auf der Karte aus. Anschließend beginnt eine neue Runde, die Karten werden gemischt und erneut verteilt.

## Variation

Binationale Jugendgruppen, welche sich aufgrund unzureichender Sprachkenntnisse nicht über die genannten Themen austauschen können, malen alternativ Bilder zu den Karten.

## Reflexion

- Wie unterschiedlich waren eure Ansätze zu den globalen Problemen?
- Hattest du häufiger Überschneidungen mit Teilnehmenden der Jugendgruppe deines Landes?
- Welche der globalen Herausforderungen sind für dich persönlich am wichtigsten?

# Speed Dating (2)



- Arms trade
  - What does „illegal arms trade“ mean?
  - What problems does it bring with it?
- Climate change
  - What are the causes of climate change?
  - What can we do to stop climate change?

Each player receives one card. The national and bi-national couples can find each other by imitating the sport depicted on the card. After the couples find each other, they exchange ideas for four minutes on the topic on the card. Then a new round begins, the cards are shuffled and distributed again.

## Variation

Binational youth groups, which are unable to discuss the above-mentioned topics due to language barriers, can alternatively paint pictures relating to the problems depicted on the cards.

## Reflection

- How different were your approaches to global problems?
- Have you had frequent overlaps with group participants in your country?
- Which of the global challenges are most important to you personally?

# Eisbärfrühstück



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 13	Alter	Ab 10 Jahren	Material	4 Decken oder 4 Flipchartpapiere
Personen	8+	Dauer	Ca. 15-20 Minuten		

## Spielablauf

„Wir verbrauchen überall auf der Welt zu viel Energie, das Klima wird wärmer und damit beginnt das Eis am Nordpol zu schmelzen. Das macht das Leben für die Eisbären schwieriger und gefährlicher. Deshalb sind Eisbären eines der am meisten gefährdeten Tiere auf unserem Planeten.“

Die Geschichte, zum Spiel ist die folgende:

Nils ist ein junger Eisbär, der auf der Insel Swalbard lebt, welche eigentlich ganz in der Nähe des Nordpols liegt. Jeden Morgen, wenn Nils aufwacht, nimmt seine Mutter ihn und seine Geschwister zum Frühstück mit auf eine nahe gelegene große Eisscholle. Sie sagt, dort gäbe es den besten Fisch in der Umgebung und Nils liebt Fisch sehr. Aber was er nicht mag, ist der Weg dorthin. Opa sagt, als er jung war, seien sie einfach über das Eis gelaufen, um dorthin zu gelangen. Jetzt gibt es eine Menge Wasser zwischen ihrem Zuhause und der großen Eisscholle. Heutzutage müssen die Eisbären von Scholle zu Scholle springen. Hoffentlich fällt Nils nicht wieder ins Wasser, denn das Wasser ist kalt und er ist noch kein guter Schwimmer.

Das Spiel wird von zwei Mannschaften ausgetragen. Es werden vier alte Decken und vier Hütchen benötigt (je nach Gruppengröße kann die Anzahl der Mannschaften bzw. die Anzahl der Decken angepasst werden). Es werden zwei Mannschaften gebildet (jeweils eine hungrige Eisbärenfamilie). Jede Mannschaft erhält zwei Decken, welche die Eisschollen darstellen sollen. Die Route wird mit den vier Hütchen abgesteckt (siehe Skizze auf diesen Seiten). Beide Eisbärenfamilien müssen mit den beiden Eisschollen über das Wasser kommen, das Wasser darf dabei nicht berührt werden. Wird das Wasser von einem Teilnehmenden berührt, erfolgt ein Neustart am ersten Hütchen. Wenn die Mannschaften das zweite Hütchen erreichen, ist ein Teil des Eises geschmolzen und die Decke muss somit in der Mitte gefaltet werden. Erst dann können die Mannschaften weitermachen (Dies kann auch, je nach Gruppengröße, am nächsten Hütchen wiederholt werden). Beim Erreichen des letzten Hütchens kann das Eisbärfrühstück beginnen.

Die Schwierigkeit kann erhöht werden, indem die vier Decken durch vier Flipchart-Papiere ersetzt werden.

## Reflexion

- Was ist das große Problem, welches Eisbären bei der Nahrungssuche haben?
- Was hat dies mit dem Umweltverhalten der Menschen beispielsweise in Europa oder Afrika zu tun?
- Welche Arten der Umweltverschmutzung tragen dazu bei, dass am Nord- und Südpol das Eis schmilzt?
- Kann dies verhindert werden? Wenn ja, wie?



# Polar Bear Breakfast



## Game requirements

Subject area	SDG 13	Age	From 10 years	Material	4 blankets or 4 flipchart papers
Number of persons	8+	Dauer	approx. 15-20 minutes		

## Game description

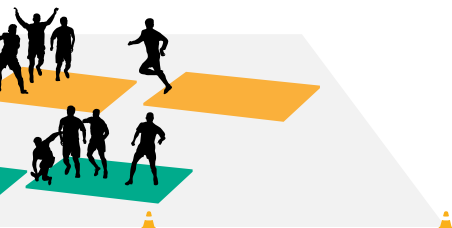
„We are consuming too much energy all over the world, the climate is getting warmer and the ice at the North Pole is beginning to melt. This makes life more difficult and dangerous for the polar bears. That’s why polar bears are one of the most endangered animals on our planet.“

The story for the game is the following:

Nils is a young polar bear who lives on the island Swalbard, which is actually very close to the North Pole. Every morning when Nils wakes up, his mother takes him and his brothers and sisters for breakfast on a large ice floe nearby. She says there is the best fish in the area and Nils loves fish very much. But what he doesn’t like is getting there. Grandpa says when he was young, they just walked across the ice to get there. Now there is a lot of water between her home and the big ice floe. Nowadays polar bears have to jump from clod to clod. Hopefully Nils will not fall into the water again, because the water is cold and he is not a good swimmer yet.

The game is played by two teams. Four old blankets and four cones are needed (depending on group size, the number of teams and blankets can be adjusted). Two teams are formed (one hungry polar bear family each). Each team receives two blankets, which represent the ice floes. The route is marked out with the four cones (see sketch on the next page). Both polar bear families have to cross the water with the two ice floes, the water must not be touched. If the water is touched by one of the participants, he or she must start again at the first cone. When the teams reach the second cone, part of the ice has melted and the blanket must therefore be folded in the middle. Only then can the teams continue (this can also be repeated at the next cone, depending on the size of the group). When the last cone is reached, the polar bear breakfast can begin.

The difficulty can be increased by replacing the four blankets with four flipchart papers.



## Reflection

- What is the big problem that polar bears have in their search for food?
- What does this have to do with the environmental behaviour of people in Europe or Africa, for example?
- What types of pollution contribute to the melting of ice at the North and South Poles?
- Can this be prevented? If so, how?

# Wasserknappheit

## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 6	Alter	Ab 12 Jahren	Material	Hütchen, Fußballtor, verschiedene Bälle
Personen	10+	Dauer	Ca. 15-20 Minuten		

## Spielablauf

Die Spieler\*innen schießen mit verschiedenen Bällen auf ein Fußballtor, beispielsweise mit Fußbällen, Tennisbällen, Rugbybällen, Luftballons etc. Es gibt insgesamt mehr Spieler\*innen als Bälle, die Bälle müssen nach dem Torschuss wieder eingesammelt werden. Das Spiel wird mit zwei Teams und zwei Toren gespielt. Die Spieler\*innen von Team A schießen nacheinander auf ein Tor, in dem ein\*e Torhüter\*in aus Team B steht. Team B schießt auf das andere Tor, dort steht der\*die Torhüter\*in aus Team A. Die nachfolgenden Schützen\*innen warten mit dem Torschuss bis der Ball aus dem Netz geholt worden ist.

Die Bälle symbolisieren unterschiedliche Wasserqualitäten. Die Fußbälle stehen für sauberes Wasser, während die restlichen Bälle verschmutztes Wasser darstellen. Sobald die Fußbälle ins Tor geschossen wurden ist das saubere Wasser aufgebraucht und es herrscht Wasserknappheit. Der\*die erste Spieler\*in kann mit einem normalen Fußball auf das Tor schießen, aber nach diesem Schuss ist das saubere Wasser aufgebraucht. Da die Spieler\*innen nun wieder auf verschmutztes Wasser zurückgreifen müssen, ist das Schießen eines Tores nun weitaus schwieriger. Ständig muss frisches Wasser (neue Bälle) geholt werden. Gewonnen hat die Mannschaft, die mehr Tore in einer vorgegebenen Zeit erzielt.

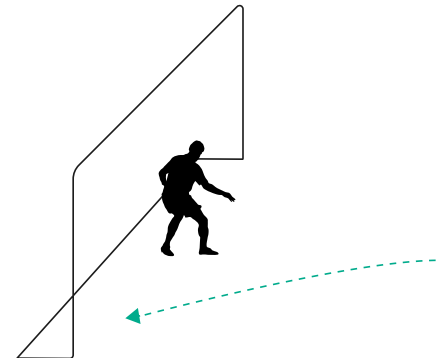
Hier wird gezeigt, das Wasser eine sehr limitierte Ressource ist, die nicht verschwendet werden sollte.

## Variation

- Bei einheitlichen Bällen kann die Schwierigkeit für verunreinigtes Wasser auch dadurch erreicht werden, dass man mit dem schwachen Fuß schießen muss.
- Das Spiel kann natürlich auch mit anderen Ballsportarten wie Handball oder Basketball gespielt werden.

## Reflexion

- Wie lässt sich dieses Spiel auf die weltweite Wasserknappheit übertragen?
- Wodurch wird eine Wasserknappheit bedingt?
- Warum ist Wasser für die Menschen, aber auch insbesondere für Sportler\*innen wichtig?





# Water Scarcity



## Game requirements

Subject area	SDG 6	Age	From the age of 12	Material	Cones, soccer goal, different balls
Number of persons	10+	Dauer	approx. 15-20 minutes		

## Game description

The players shoot with different balls at a football goal, for example using soccer balls, tennis balls, rugby balls, balloons ... . There are more players in total than balls, so the balls have to be collected after the goal shot. The game is played with two teams and two goals. The players from team A shoot one after the other at a goal where a goalkeeper from team B is standing. Team B shoots on the other goal, the goalkeeper from team A is standing there. The following shooters wait to shoot a goal until the ball has been taken out of the goal area.

The balls symbolize different water qualities. The footballs stand for clean water, while the remaining balls represent polluted water. As soon as the footballs are shot into the goal, the clean water is used up and there is a shortage of water. The first player can shoot at the goal with a normal football, but after this shot the clean water is used up. Since the players now have to resort to polluted water again, scoring a goal is now much more difficult. Fresh water (new balls) must be fetched constantly. The winner is the team that scores most goals in a given time.

This game illustrates that water is a very limited resource that should not be wasted.

### Variation

- If the balls are all the same, the difficulty of polluted water can also be achieved by shooting with the weak foot.
- The game can of course also be played with other ball sports such as handball or basketball.

### Reflection

- How can this game be applied to the global water shortage?
- What causes a water shortage?
- Why is water important for people, but also especially for athletes\*?



# Mülltrennung

## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 6	Alter	Ab 10 Jahren	Material	Hütchen, Fußballtor, verschiedene Bälle
Personen	10+	Dauer	Ca. 15-20 Minuten		

## Spielablauf

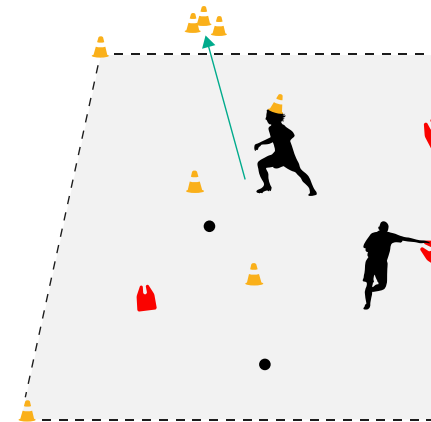
Es liegt eine Menge Müll herum. Wenn es sich um eine große Gruppe handelt, kann dieser Müll schnell weggeräumt werden. Es ist wichtig, dass man den Müll nicht einfach verbrennt. Er muss sortiert und dann rechtmäßig und umweltfreundlich entsorgt werden.

Verschiedene Gegenstände, beispielsweise Leibchen, Bälle, Hütchen, symbolisieren den Müll und werden in einem großen Quadrat verteilt. Die Aufgabe besteht darin, die Gegenstände aufzusammeln und sortiert an einer der Seitenlinien des Quadrats abzulegen. Die Leibchen müssen von zwei Spieler\*innen getragen werden, die Bälle müssen gedribbelt werden und die Hütchen auf dem Kopf balanciert werden. Die beiden Teams agieren gleichzeitig auf dem Spielfeld und legen die eingesammelten Gegenstände jeweils am gegenüberliegenden Spielfeldrand ab. Wer mehr Gegenstände einsammelt gewinnt.

Welches Team ist schneller?

## Reflexion

- Wie können die Müllprobleme und damit auch die einhergehende Umweltverschmutzung gelöst werden?
- Wie wird in deiner Region mit Plastikmüll umgegangen?
- Wie kann Müll vermieden werden? Welchen Beitrag kannst du dazu leisten?





# Waste Separation

## Game requirements

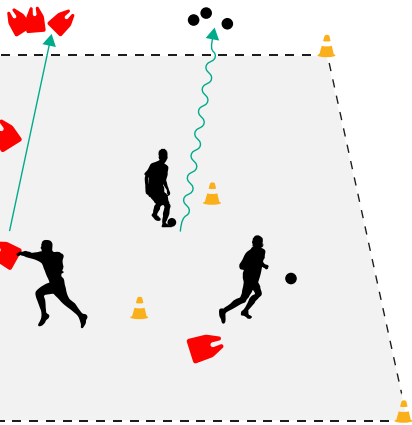
Subject area	SDG 6	Age	From the age of 10	Material	Competition shirts, balls, cones
Number of persons	10+	Dauer	approx. 15-20 minutes		

## Game description

A lot of junk is lying around. This rubbish can be cleared away quickly by a large group. It's important not to just burn the garbage, but also to sort it and disposed of in a legal and environmentally friendly manner.

Various objects, such as competition shirts, balls, cones, symbolize the garbage and are distributed in a large field. The task is to collect and sort the items and place them on one of the side lines of the field. The competition shirts have to be worn by two players, the balls have to be dribbled and the cones have to be balanced on the head. The two teams carry out their activities simultaneously on the field and place the collected items on the opposite side of the field. The team that collects most items wins.

Which team is faster?



## Reflection

- How can the waste problems and the associated environmental pollution be solved?
- How is plastic waste handled in your region?
- How can waste be avoided? What contribution can you make to this?

# Runden zählen



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 10+16 Ungleichheit zwischen Staaten verringern	Alter	Ab 12 Jahren	Material	1 Tennisball
Personen	10+	Dauer	Ca. 10 Minuten		

## Spielablauf

Es werden zwei Gruppen gebildet. Gruppe 1 sollte halb so viele Teilnehmer\*innen haben wie Gruppe 2. Gruppe 1 wirft einen Tennisball weit weg, die Teilnehmenden fassen sich anschließend an den Händen und bilden einen Kreis. Eine Person aus Gruppe 1 rennt um die restlichen im Kreis stehenden Teilnehmer\*innen herum. Die Runden werden gezählt.

Gruppe 2 holt den Tennisball und stellt sich anschließend hintereinander in einer Reihe auf. Der Ball wird anschließend von vorne nach hinten durch die Beine durchgegeben, bis die letzte Person „Stopp“ ruft. Nach dem „Stopp“ hört Gruppe 1 auf, Runden zu zählen. Anschließend werden die Aufgaben der beiden Teams vertauscht.

Spielende: Wer am Ende eines Durchganges die meisten Runden gelaufen ist, gewinnt.

## Reflexion

- Wie habt ihr das unfaire Spiel und die Chancenlosigkeit empfunden?
- Gab es eine Machtposition?
- Gibt es solche Machtpositionen auch in der Gesellschaft?

# Counting Rounds



## Game requirements

Subject area	SDG 10+16 reducing inequalities between states	Age	From the age of 12	Material	1 tennis ball
Number of persons	10+	Dauer	approx. 10 minutes		

## Game description

Two groups are formed. Group 1 should have half as many participants as Group 2. Group 1 throws a tennis ball far away, the participants then take each other by the hands and form a circle. One person from Group 1 runs around the remaining participants standing in a circle. The rounds are counted.

Group 2 gets the tennis ball and then lines up one after the other. The ball is then passed through the legs from front to back until the last person calls „Stop“. After „Stop“, Group 1 stops counting laps. Then the two teams swap tasks.

Game over: The player who has run the most laps at the end of a round wins.

## Reflection

- How did you feel about the unfair game and the lack of chances?
- Was there a position of power?
- Do such positions of power also exist in society?

# Paarball



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 5	Alter	Ab 12 Jahren	Material	Tennisbälle
Personen	10+	Dauer	Ca. 20 Minuten		

## Spielablauf

Beim Paarball werden zwei Gruppen mit jeweils gleich vielen Pärchen gebildet. Die Gruppen können beispielsweise durch Leibchen gekennzeichnet werden. Ein Pärchen besteht immer aus einem Jungen und einem Mädchen. Das Pärchen hält sich an den Händen fest, es darf das gesamte Spiel nicht losgelassen werden. Alle Teilnehmenden bewegen sich innerhalb eines markierten Bereiches in der Sporthalle.

Jedes Pärchen erhält einen Tennisball. Die Tennisbälle werden innerhalb der Gruppen hin- und hergeworfen, sie müssen dabei einmal auf dem Boden aufspringen. Die Jungen dürfen den Ball nur fangen, die Mädchen fangen und werfen. Wird ein Ball gefangen und erfolgreich an das nächste Pärchen weitergepasst erhält man dafür einen Punkt. Die Punkte zählen die Pärchen selbstständig. Bei zweimaligem Aufspringen des Balles ist der Pass nicht erfolgreich und zählt nicht. Die Pässe dürfen von einer gegnerischen Gruppe abgefangen werden.

Das Spielende verkündet der\*die Spielleiter\*in nach ca. 10 Minuten. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Die Regeln für das Fangen und Werfen dürfen zwischen Jungen und Mädchen natürlich getauscht werden.

Sind unterschiedlich viele Mädchen und Jungen in der Jugendgruppe vorhanden, können auch zwei Mädchen oder zwei Jungen ein Pärchen bilden. Diese müssen sich untereinander einigen, wer welchen Part übernimmt.

## Reflexion

- Wie habt ihr euch mit verminderten Rechten gefühlt?
- Könnt ihr dieses Spiel auch auf die Gesellschaft übertragen?
- Wie lassen sich Geschlechtsunterschiede und Vorurteile abbauen?

# Pairs Ball



## Game requirements

Subject area	SDG 5	Age	From the age of 12	Material	Tennis balls
Number of persons	10+	Dauer	approx. 20 minutes		

## Game description

To play Pairs Ball, two groups with the same number of couples are formed. The groups can be identified by competition shirts, for example. A pair always consists of one boy and one girl. The pair holds on to their hands and must not let go during the whole game. All participants move within a marked area in the sports hall.

Each pair receives a tennis ball. The tennis balls are thrown back and forth within the groups and have to bounce once on the floor. The boys may only catch the ball, while girls are allowed to catch and throw them. If a ball is caught and successfully passed on to the next pair, the pair scores one point. Each pair counts the points independently. If a ball bounces twice, the pass is not successful and does not count. Passes may be intercepted by an opposing group.

The end of the game is announced by the game leader after about 10 minutes. The team with the most points wins. The rules for catching and throwing may of course be swapped between boys and girls.

If there are different numbers of girls and boys in the youth group, two girls or two boys can also form a pair. They have to agree among themselves who will take over which part.

## Reflection

- How did you feel with diminished rights?
- Can you transfer this game to society?
- How can gender differences and prejudices be reduced?

# Reifenspiel (1)



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 10	Alter	Ab 12 Jahren	Material	Verschiedene Bälle, Hula-Hoop-Reifen, (alternativ Seile oder alte Fahrradreifen)
Personen	8+	Dauer	Ca. 30 Minuten		

## Spielablauf

Zwei gleichgroße Mannschaften werden gebildet. Jede Mannschaft erhält eine Vielzahl verschiedener Bälle. (Fußball, Basketball, Handball etc.) Es werden Hula-Hoop-Reifen pyramidenförmig auf den Boden gelegt (siehe Aufbau auf der folgenden Seite). Jedes Team stellt sich in einiger Entfernung in einer Reihe auf. Je nach Altersstufe kann der Abstand zu den Reifen verändert werden. Beide Mannschaften starten das Spiel gleichzeitig. Das vorderste Teammitglied läuft zu einem der Reifen und stellt sich hinein. Der\*die zweite Mitspieler\*in wirft ihm\*ihr einen beliebigen Ball zu. Wird der Ball gefangen, darf der zugehörige Reifen, in dem er\*sie steht mit zurück in die „Team Base“ genommen werden. Es darf immer nur ein\*e Spieler\*in pro Team auf dem „Reifenfeld“ sein. Er\*sie muss ebenfalls zurück zur Teambase, wenn der Ball nicht gefangen wurde. Es ist möglich, dass die zwei Fänger\*innen der beiden Teams in einem Reifen stehen. Die Reifen geben eine unterschiedliche Anzahl an Punkten (siehe folgende Seite). Wenn der letzte Reifen eingesammelt wurde, ist das Spiel vorbei und die Punkte werden pro Team zusammengezählt. Im besten Fall haben die Reifen unterschiedliche Farben, sodass unterschieden werden kann, welcher Reifen wo lag und wie viele Punkte es gegeben hat. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Je weiter weg ein Reifen liegt, desto mehr Punkte können erzielt werden.

Die Stärken der Teilnehmer\*innen kommen dadurch zum Vorschein, dass die Bälle frei gewählt werden dürfen und auch selbst entschieden werden kann, ob man schnell viele (schwere) Punkte oder langsam wenige (leichte) Punkte sammeln möchte, was das Team je nach Stärken der Teilnehmer\*innen gemeinsam diskutieren muss. Eventuell kann z. B. jemand sicherer mit dem Basketball einen kurzen Pass in die erste Reifenreihe spielen und jemand anderes besser einen Tennisball in eine der letzten Reihen werfen. Dafür können wieder andere überhaupt nicht werfen, dafür aber schnell laufen und gut fangen.

## Variation

- Jeweils eine Runde erhält jedes Team die Möglichkeit, die Punkte anders zu verteilen, beispielsweise anstatt 2, 3, 4, 5 Punkte z. B. 1, 3, 5, 7.
- 1 Pyramide pro Team

## Reflexion

- Wie können wir die Fähigkeiten nutzen und die Schwächen der einzelnen Teammitglieder im Spiel und in der Gesellschaft ausgleichen? Jede\*r kann die eigenen Stärken nutzen, um sich zu beteiligen, es werden unterschiedliche Fähigkeiten benötigt.
- Wie gelingt es, alle Personen in die Gesellschaft miteinzubinden?



# Hula Hoop Game (1)



## Game requirements

Subject area	SDG 10	Age	From the age of 12	Material	Various balls, hula-hoops (alternatively ropes or old bicycle tires)
Number of persons	8+	Dauer	Approx. 30 minutes		

## Game description

Two teams of equal size are formed. Each team receives a variety of different balls (footballs, basketballs, handballs ...). Hula hoops are placed on the floor in a pyramid shape (see set-up on the following page). Each team lines up in a row at some distance. The distance to the hoops can be changed depending on the age of the players. Both teams start the game simultaneously. The front team member runs to one of the hoops and stands in it. The second team player throws any ball to him or her. If the ball is caught, the corresponding hoop in which he or she is standing may be taken back to the team base. There may only be one player per team on the „hoop field“ at any one time. He or she must also return to the team base if the ball has not been caught. It may happen that the catchers of both teams are standing in the same hoop. The hoops give a different number of points (see next page). When the last hoop has been collected, the game is over and the points are added up per team. In the best case, the hoops have different colours to distinguish which hoop was where and how many points were scored. The team with the most points wins. The further away a hoop is, the more points can be scored.

The strengths of the participants is reflected by the type of ball, which can be freely chosen, and whether they decide to collect many (difficult) points quickly or only a few (easy) points slowly; this must be discussed by each team, depending on the strengths of the participants. For example, someone might be safer to play a short pass into the first row of hoops with a basketball and someone else might be better off throwing a tennis ball into one of the last hoops. Others are not at all good at throwing, but can run fast and catch well.

## Variation

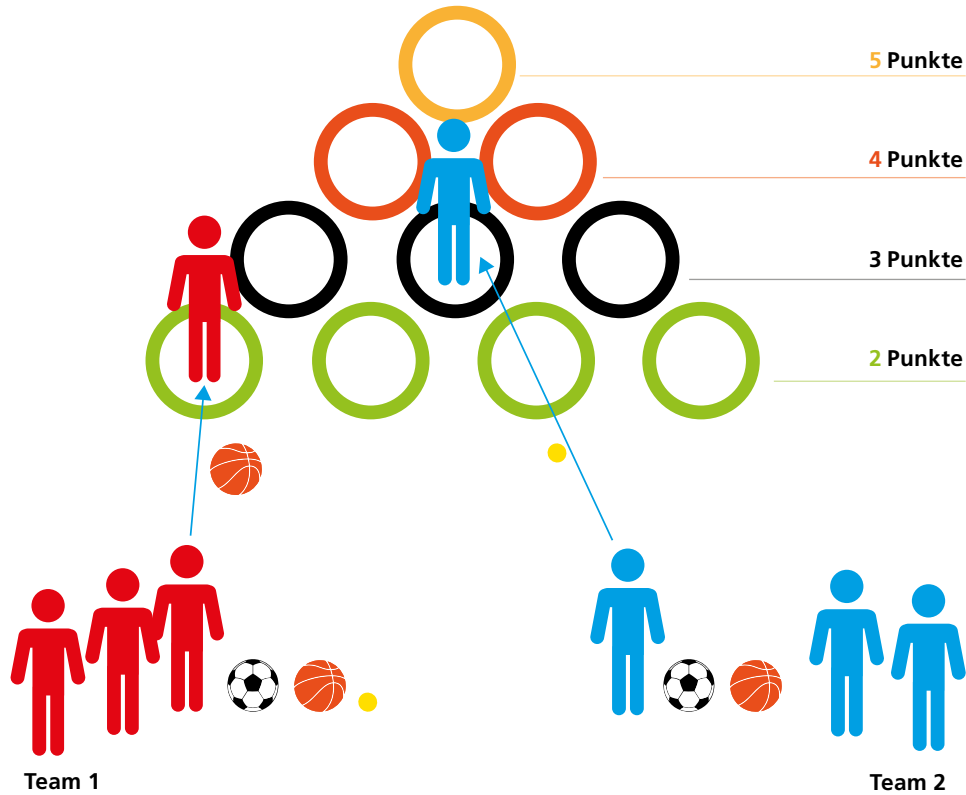
- In each round each team gets the possibility to distribute the points differently, for example instead of 2, 3, 4, 5 points e.g. 1, 3, 5, 7.
- 1 pyramid per team

## Reflection

- How can we use the skills and compensate for the weaknesses of individual team members in the game and in society? Each player can use their own strengths to make a contribution, different skills are needed.
- How do we succeed in integrating all people into society?

# Reifenspiel (2)

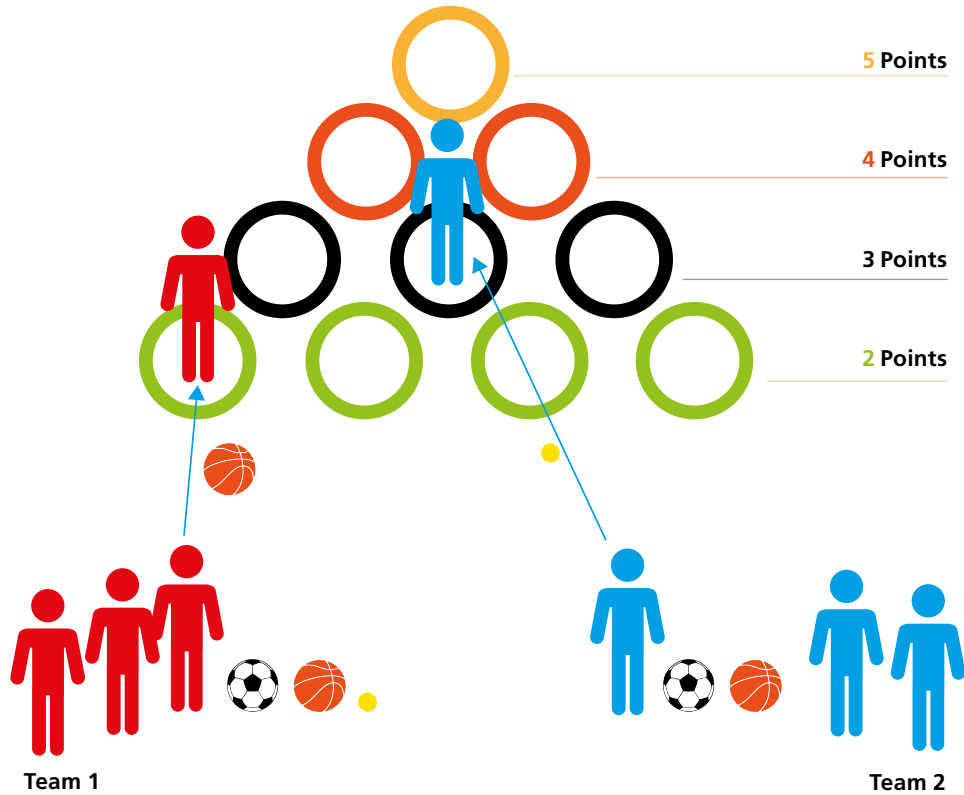
## Spielaufbau



# Hula Hoop Game (2)



## Game setup



# Interkulturelles Mau-Mau (1)



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 10 Chancengleichheit gewährleisten	Alter	Ab 14 Jahren	Material	Spielmaterial für Ballspiel, Spielregeln auf Papier
Personen	24+	Dauer	Ca. 90 Minuten		

## Spielablauf

Verhaltensregeln, die für mich und meine Gemeinschaft gelten, müssen nicht überall gleich sein. Diese Regeln werden meist nicht offen kommuniziert, da sie für alle normal sind. Wenn wir auf andere Gruppen treffen, nehmen wir automatisch an, es würde hier genauso funktionieren. In diesem Zusammenhang entstehen oft Missverständnisse oder Missstimmungen, besonders wenn vordergründig alles normal und wie gewohnt abläuft. Dieses Spiel sensibilisiert für diesen Zusammenhang.

Dieses Spiel ist eine abgewandelte und sportliche Form des Kartenspiels „Interkulturelles Mau-Mau“. Das Spiel kann auf unterschiedliche Sportarten angewendet werden. Gut spielbar ist interkulturelles Mau-Mau mit Mannschaftssportarten wie z. B. Fußball, Basketball, Handball oder Volleyball. Vorsicht: Falls Teilnehmer\*innen fragen, ob auf allen Spielfeldern die gleichen Regeln gelten, muss notgedrungen gelogen werden: „Ja, es gelten überall die gleichen Regeln, es geht um den fairen Sport und die Begegnung, das Treffen von immer wieder neuen Leuten...“

## Spielphase

Zunächst werden Vierergruppen gebildet. Dies kann z. B. durch die Verteilung von verschiedenfarbigen Zetteln erfolgen (pro Spieler\*in ein Zettel, also jeweils 4 Zettel der gleichen Farbe). Nachdem die Regeln auf jedem Spielfeld verteilt wurden, haben die Spieler\*innen ca. 10 Minuten Zeit, diese einzuüben. Danach werden die Regeln eingesammelt, ab jetzt darf niemand mehr reden.

Was die Teilnehmer\*innen nicht wissen, ist dass auf jedem Spielfeld andere Regeln gelten. Alternativ kann auch jedes Team eigene Regeln erhalten. Das Spiel beginnt. Jedes gewonnene Spiel zählt einen Punkt. Sobald eine Mannschaft gewonnen hat, geht der Punkt an das Siegerteam.

Nach ca. 5 Minuten Spielzeit fragt der\*die Übungsleiter\*in nach dem Punktestand. Die Siegerpaare der einzelnen Spielfelder ziehen nun jeweils ein Spielfeld weiter. Dieser Vorgang wird weitere Male wiederholt.

In den Spielphasen nach dem jeweiligen Wechsel werden mit großer Wahrscheinlichkeit Konflikte um die Regeln auftreten.

Vorsicht: Falls sich eine Gruppe nicht entscheiden kann, wer das Siegerteam ist, muss die Spielleitung recht schnell und vielleicht willkürlich und rigoros entscheiden. Denn an dieser Stelle dürfen keine langen öffentlichen Debatten über Regeln entstehen.

Nach ca. 25 Minuten ist die Spielphase beendet. Dieses wird von dem\*der Übungsleiter\*in verkündet.

# Intercultural Crazy 8s (1)



## Game requirements

Subject area	SDG 10 – Ensuring equal opportunities	Age	From the age of 14	Material	Material for ball game, rules on paper
Number of persons	24+	Dauer	approx. 90 minutes		

## Game description

Rules of conduct that apply to me and my community do not have to be the same everywhere. These rules are usually not openly communicated as they are taken for granted by everyone. When we encounter other groups, we automatically assume that they follow the same rules. In this context, misunderstandings or disagreements often arise, especially when everything seems to be going on as usual on the surface. This game increases awareness for this context.

It is a modified and sports-based variant of the card game „Intercultural Crazy 8s“. The game can be used with different sports. Intercultural Crazy 8s can be played well with team sports such as football, basketball, handball or volleyball. Caution: If participants ask whether the same rules apply on all fields, the instructor must lie: „Yes, the same rules apply everywhere, it’s all about fair sports and meeting new people again and again...“

## Game phases

First, groups of four are formed. This can be done, for example, by distributing different coloured slips of paper (one slip of paper per player, i.e. 4 slips of paper of the same colour). After the rules have been distributed on each playing field, the players have about 10 minutes to practice them. After that the rules are collected, from now on nobody is allowed to talk.

What the participants don’t know is that different rules apply on every field. Alternatively, each team can have its own rules.

The game begins. Each game won counts for one point. Once a team has won, the point goes to the winning team.

After about 5 minutes of play, the instructor will ask for the score. The winning pairs of the playing fields now move one field forward. This process is repeated a number of times.

In the phases after the respective change, conflicts about the rules will most likely occur.

Caution: If a group cannot decide who is the winning team, the leader will have to decide quite quickly, and perhaps arbitrarily and rigorously, because at this point there must be no long discussion among the players about the rules.

After about 25 minutes, the playing phase is over. This is announced by the instructor.

# Interkulturelles Mau-Mau (2)

## Spielregeln

Die Spielregeln sind auf jedem Spielfeld unterschiedlich und führen so zu einem unfairen Spiel.

Beispiel Basketball:

Spielfeld/Korb 1: Es darf ausschließlich mit der rechten/linken Hand gedribbelt werden.

Spielfeld/Korb 2: Die Verteidiger\*innen müssen die Arme auf dem Rücken verschränken.

Spielfeld/Korb 3: Das verteidigende Team hat immer eine\*n Spieler\*in weniger auf dem Feld. Bei Ballbesitz darf der\*die Spieler\*in direkt das Spielfeld betreten.

Spielfeld/Korb 4: Jede\*r Mitspieler\*in muss den Ball vor Korbabschluss berührt haben.

## Weitere Regeln:

- Alle Teammitglieder müssen bei Korbwurf in der gegnerischen Hälfte stehen.
- Das erste Dribbling muss immer ein „Between the legs Crossover“ sein, sprich ein Handwechsel durch die Beine.

## Reflexion

Anhand der Erfahrungen und Handlungsstrategien kann eine konkrete Übertragung auf die „Tücken“ internationaler Begegnungen erfolgen:

- Auf welche Regeln haben sich die Teams geeinigt?
- Erwartete das Team, welches auf dem Platz geblieben ist, dass sich die Neuankömmlinge an die neuen Regeln anpassen?
- Was kann in internationalen Begegnungen ähnlich ablaufen?
- Welche von den genannten Erfahrungen, Reflexen, Strategien lassen sich auch finden, wenn Menschen mit verschiedenen kulturellen Hintergründen zum ersten Mal aufeinander treffen?
- Welche Strategien nutzen der Verständigung und Begegnung?
- Was kann ich als Leiter\*in tun, um meinen Teilnehmer\*innen einen aktiven und reflektierten Umgang mit solchen Erfahrungen zu vermitteln und ihnen produktive Strategien zu ermöglichen?
- Wie passen die ersten Reflexe zu den Zielen einer internationalen Begegnung?

# Intercultural Crazy 8s (2)



## Rules of the Game

The rules of the game are different on every playing field and thus lead to an unfair game.

Take basketball, for example:

Field/basket 1: Only the right/left hand is allowed to dribble.

Field/basket 2: The defenders must cross their arms on their back.

Field/basket 3: The defending team always has one player less on the field. If the player(s) is/are in possession of the ball, he/she may enter the field directly.

Field/basket 4: Each player must have touched the ball before shooting at the basket.

## More rules:

- All team members must stand in the opposing half of the net when the basket is thrown.
- The first dribbling must always be „between the legs crossover“, i.e. the ball handler changes the ball from one hand to the other between the legs.

## Reflection

Based on the experiences and strategies pursued, the findings can be used to discuss the „pitfalls“ of international encounters:

- What rules have the teams agreed on?
- Did the team that stayed on the playing field expect the newcomers to adapt to the new rules?
- What can happen similarly in international meetings?
- Which of these experiences, reflexes, strategies can be found when people with different cultural backgrounds meet for the first time?
- Which strategies are useful for understanding and encountering others?
- What can I do as a leader to teach my participants to deal with such experiences in an active and thoughtful way and to enable them to develop productive strategies?
- How do the first reflexes fit in with the goals of an international encounter?

# Stereotypisierung



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 5 – Übung zur Erfahrung von Stereotypisierung von Geschlechtern	Alter	Ab 12 Jahren	Material	Flipchart (Plakat), Stifte, Spielmaterial für Ballspiele
Personen	10-30	Dauer	Sportartabhängig, Auswertungsphase 45-60 Minuten		

## Spielablauf

Im Vorfeld der Übung diskutieren die Teilnehmer\*innen die Frage „Wie machen Mädchen und Jungen eigentlich Sport“? Es werden „typische“ männliche und weibliche Verhaltensweisen sowie körperliche Merkmale gesammelt. Typische Verhaltensweisen oder Zuschreibungen können z. B. sein:

**Zickig, brutal, laut, leise, empfindlich, mütterlich, mutig, tapfer, Teamplayer, Abräumer, Brecher, tollpatschig, machtvoll, weinerlich, rücksichtslos...**

Die Verhaltensweisen und Merkmale werden in einer Brainstorming-Phase auf einem Flipchart gesammelt und visualisiert. Anschließend suchen sich die Teilnehmer\*innen ein Merkmal (Label) davon aus, das sie sich im Alltag und ihrem Geschlecht nicht zuschreiben würden. Die Teilnehmer\*innen schreiben das Label auf ein Kreppband und kleben es gut sichtbar an ihre Sportbekleidung. Die Gruppe beginnt nun eine Trainingseinheit oder ein Spiel in einer ausgewählten Sportart (z. B. Fußball, Basketball). Dabei übernehmen die Teilnehmer\*innen das individuell gewählte Label und treiben beispielsweise „zickig“ oder „machtvoll“ Sport. Die anderen Teilnehmer\*innen behandeln jede Person entsprechend des gewählten Labels. Am Ende der sportlichen Aktivität/des Spiels steht die Auswertung. Die Teilnehmer\*innen treffen sich im Plenum und tauschen sich über ihre Erfahrungen aus. Können sich die binationalen Jugendgruppen auf Englisch nicht ausreichend verständigen, muss ein Übersetzungstool hinzugezogen werden.

## Auswertung

Es ist wichtig, darauf zu achten, dass alle Teilnehmer\*innen in der Enddiskussion zu Wort kommen und ihre Gefühle und Gedanken zum Ausdruck bringen können.



# Stereotyping



## Game requirements

Subject area	SDG 5 – Exercise gender stereotyping experiences	Age	From the age of 12	Material	Flipchart (poster), pens, play material for ball game
Number of persons	10-30	Dauer	45-60 minute evaluation phase, depending on the sport		

## Game description

Before the exercise, the participants discuss the question „How do girls and boys actually behave when doing sport“? A list of „typical“ male and female behaviour and physical traits is collected, which can include traits such as

**bitchy, brutal, loud, quiet, sensitive, maternal, courageous, brave, team player, enforcer, breaker, clumsy, powerful, whiny, inconsiderate**

The behaviours and traits are collected and visualised on a flipchart during a brainstorming phase. The participants then choose a trait (label) that they would not ascribe to themselves in everyday life or to their gender. The participants write the label on a masking tape and stick it clearly visible on their sportswear. The group now starts a training session or game in a selected sport (e.g. football, basketball). The participants take over the individually chosen label and do for example „bitchy“ or „powerful“ sports. The other participants treat each person according to the chosen label. At the end of the sports activity/game there is an evaluation. The participants meet in plenary and exchange their experiences. If the binational youth groups cannot communicate sufficiently in English, a translation tool must be used.

## Evaluation

It is important to make sure that all participants have a say in the final discussion and can express their feelings and thoughts.

## Reflexion

- Wie habt ihr euch während der Aktivität gefühlt?
- War es schwer, die anderen dem Label entsprechend zu behandeln?
- Welche Effekte hat das Label auf das Denken über diese Person?
- Wie habt ihr euch verhalten?
- Wie wurdet ihr behandelt?
- Wie haben sich andere euch gegenüber verhalten und auf euch reagiert?
- Was passierte im Verlauf der Übung?
- Wie hat sich das Sportteam euch gegenüber verhalten?
- Wo gab es Konflikte?
- Wie verlief der Spielablauf?
- Wie verlief die Kommunikation?
- Hat euch das Label eingeschränkt und/oder am Spiel gehindert?
- Hat euch das Label positiv gestärkt?
- Hatte das Label Einfluss auf eure sportliche Leistung?
- Welche zugeschriebenen männlichen und weiblichen Rollen gibt es im Sport?
- Welche Auswirkungen haben sie?
- Wie kann ich Stigmatisierung und Stereotypen im sportlichen Alltag entgegenwirken?

## Reflection

- How did you feel during the activity?
- Was it difficult to treat the others according to the label?
- What effects does the label have on the thinking about this person?
- How did you act?
- How were you treated?
- How did others behave and react to you?
- What happened during the exercise?
- How did the sports team behave towards you?
- Where were there conflicts?
- How did the game progress?
- How did the communication go?
- Did the label restrict and/or prevent you from playing?
- Has the label strengthened you positively?
- Did the label have any influence on your sporting performance?
- Which attributed male and female roles are there in sport?
- What effects do they have?
- How can I counteract stigmatisation and stereotypes in everyday sports life?

# Methoden außerhalb des Sportplatzes



# Methods outside the sports field



# Steckbrief (1)



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDGs allgemein Einstieg – Kennenlernen (der SDGs)	Alter	Ab 14 Jahren	Material	Virtuelle Plattform
Personen	beliebig	Dauer	Fortlaufend während der gesamten Begegnung		

## Spielablauf

Vor dieser Methode sollten alle Teilnehmenden eine Einführung in die SDGs erhalten. Dazu kann die Website des Statistischen Bundesamtes (<http://sdg-indikatoren.de/>) genutzt werden, alle Informationen sind hier auf Deutsch und Englisch verfügbar. Jede\*r Teilnehmer\*in erstellt einen Steckbrief mit den untenstehenden Angaben. Der Steckbrief kann analog erstellt und in einem Gemeinschaftsraum aufgehängt werden.

Mögliche Steckbriefvorgaben:

- Name, Alter
- Warum nehme ich an der Begegnung teil? Was ist mein Motiv?
- Lieblingssportart
- Mein schönstes Erlebnis im Sport
- Wie sieht der Ort aus, an dem ich regelmäßig Sport treibe (Hochladen von Bildern)?
- Mit welchem der SDGs habe ich am meisten Berührungspunkte?
- Welches spricht mich am meisten an?
- Gibt es eine Verknüpfung der SDGs zu meinem Sport im Verein?
- Wie engagiere ich mich aktuell für Nachhaltigkeit?

Kommentar/Diskussionsanregungen:

Die Steckbriefvorgaben sollten sich an den Themen Gleichstellung und Sport orientieren.

# Profile (1)



## Game requirements

<b>Subject area</b>	General Introduction – Getting to know the SDGs	<b>Age</b>	From the age of 14	<b>Material</b>	Virtual platform
<b>Number of persons</b>	any	<b>Dauer</b>	Continuously throughout the entire encounter		

## Game description

Prior to this method, all participants should receive an introduction to the SDGs. The website of the Federal Statistical Office (<http://sdg-indikatoren.de/>) can be used for this purpose; all information is available here in German and English. Each participant creates a profile with the information below. The profile can be created analogously and hung up in a common room.

Possible profile specifications:

- Name, age
- Why am I participating in the meeting? What's my motive?
- Favourite sport
- My best experience in sports
- What is the place where I regularly do sports (uploading pictures)?
- With which of the SDGs do I have the most contact points?
- Which one appeals to me the most?
- Is there a link between the SDGs and my sport in the club?
- How am I currently committed to sustainability?

Comment/Suggestions for discussion:

The specifications should be based on the themes of equality and sport.

# Steckbrief (2)



## Variationen:

- Die Gruppen einigen sich auf eine zu nutzende virtuelle Plattform (z. B. ein gemeinsamer, geschützter Blog) auf die alle zugreifen können. Dort lädt jede\*r Teilnehmer\*in einen Steckbrief hoch. Während der gesamten Projektlaufzeit können auf der Plattform Fotos, Berichte etc. über die Begegnung eingestellt werden.
- Im Laufe der Begegnung können aufgrund der Steckbriefe bei Sporteinheiten Gruppen mit gemeinsamen Merkmalen gebildet werden.

Die Methode eignet sich auch zur Evaluation des Projektes. So können z. B. Motive am Anfang und Ende der Begegnung dokumentiert und festgehalten werden. Durch regelmäßige Aktualisierung, Ergänzung und Erweiterung der Fragen zeigt sich die persönliche Entwicklung der Teilnehmer\*innen während der Projektlaufzeit.





## Variations:

- The groups agree on a virtual platform to be used (e.g. a shared, protected blog) that can be accessed by all. Every participant uploads a profile there. Throughout the project, photos, reports etc. about the meeting can be posted on the platform.
- In the course of the match, groups with common characteristics can be formed based on the profiles of sports units.

The method is also suitable for evaluating the project. For example, the participants' motives at the beginning and end of the encounter can be documented. By regularly updating, supplementing and expanding the questions, the personal development of the participants during the project is revealed.

# 30 Minuten - 6 Zutaten

## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 3	Alter	Ab 12 Jahren	Material	Küche, Lebensmittel
Personen	beliebig	Dauer	Ca. 60 Minuten		

## Spielablauf

An verschiedenen Abenden einer Jugendbegegnung werden Mahlzeiten zubereitet, welche aus jeweils maximal sechs verschiedenen Zutaten bestehen sowie in einer vorgegebenen Zeit (z. B. maximal 30 Minuten) zubereitet werden dürfen.

Wählt die Rezepte so aus, dass regionale und saisonale Produkte genutzt werden können.

Optimalerweise werden einfache Gerichte aus den Ländern der Jugendgruppen herausgesucht.

Anregungen für Rezepte können auch durch eine Internetrecherche auf beliebten Kochseiten gefunden werden.

## Varianten

Alternativ kann auch im Sinne der Nachhaltigkeit ein gesundes Frühstück der Teilnehmenden ohne die Verwendung von Plastik organisiert werden.

## Reflexion

- Nach welchen Kriterien erfolgte die Auswahl der Zutaten?
- Würdet ihr eure Mahlzeit als gesund oder ungesund bewerten?
- Habt ihr Wert auf eine gesunde Mahlzeit gelegt? Falls ja, nach welchen Kriterien seid ihr vorgegangen?

# 30 Minutes - 6 Ingredients



## Game requirements

Subject area	SDG 3	Age	From the age of 12	Material	Kitchen, Food
Number of persons	Any	Dauer	approx. 60 minutes		

## Game description

Meals are prepared during the different evenings of a youth exchange. Each meal will consist of a maximum of six different ingredients and must be prepared within a given time (e.g. maximum 30 minutes).

Select recipes that use regional and seasonal products.

Ideally, choose simple dishes from the countries of the youth groups.

Suggestions for recipes can also be found through internet research on popular cooking sites.

## Variations

Alternatively, in the interests of sustainability, prepare a healthy breakfast for the participants without the use of plastic.

## Reflection

- What criteria were used to select the ingredients?
- Would you rate your meal as healthy or unhealthy?
- Did you value a healthy meal? If so, what criteria did you use?

# Energiebilanz im Sportverein



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 9+7 – Nachhaltiger Energieverbrauch	Alter	Ab 15 Jahren	Material	-
Personen	8+	Dauer	Ca. 3 Stunden		

## Spielablauf

Die Jugendlichen sollen in Kleingruppen herausfinden, wo und wann in ihrem Sportverein Energie verbraucht wird und wie hoch die Gesamtsumme ist. Bei dieser Methode ist es sinnvoll, die Gruppen nach Nation zu sortieren.

Beispiele für die Berücksichtigung: Energieverbrauch der Sportanlagen, der Geschäftsstelle, den Fahrten zu Auswärtsspielen, den Sportevents im Heimatverein, der An- und Abreise aller Teilnehmenden ...

Um aktuelle Werte berechnen zu können, wird ein Internetzugang benötigt. Bei einem Pkw kann mit einem durchschnittlichen CO<sub>2</sub> Ausstoß von 17 kg je 100km gerechnet werden.

Dies kann hinsichtlich des CO<sub>2</sub>-Verbrauchs geschehen, aber es können auch Stromkosten, Wasserverbrauch etc. ausgerechnet werden. Eine weitere Möglichkeit ist die Berechnung des entstandenen Mülls im Sportverein.

Eine Musterlösung sollte durch den\*die Gruppenleiter\*in im Vorfeld erstellt werden und kann als Auflösung dienen.

## Variation

Durch welche Maßnahmen könnte der Sportverein so nachhaltig wie möglich agieren?

## Reflexion

- Erscheint euch der herausgefundene CO<sub>2</sub> Wert zu hoch? Wie lässt sich dieser reduzieren?
- Durch welche Maßnahmen kann der CO<sub>2</sub> Verbrauch/entstandene Müll verringert werden?
- Welche Maßnahmen können nur von großen Organisationen und welche Maßnahmen können von jedem Einzelnen gesteuert werden?

# Sports Club Energy Balance



## Game requirements

Subject area	SDG 9+7 – Sustainable energy consumption	Age	From 15 years	Material	-
Number of persons	8+	Dauer	approx. 3 hours		

## Game description

In small groups, the young people should find out where and when energy is used in their sports club and calculate the total amount. With this method it is useful to sort the groups by nation.

Examples of aspects to be considered: energy consumption of sports facilities, the office, trips to away games, sports events in the home club, arrival and departure of all participants ...

Internet access is required to calculate the current values. For a passenger car, an average CO<sub>2</sub> emission of 17 kg per 100 km can be expected.

Not only CO<sub>2</sub> consumption can be considered; electricity costs, water consumption etc. can also be calculated. Another possibility is the calculation of the waste produced in the sports club.

A sample solution should be prepared in advance by the group leader and can serve as a resolution.

## Variation

Which measures could increase the sustainability of the sports club?

## Reflection

- Does the CO<sub>2</sub> value found seem high to you? How can this be reduced?
- What measures can be taken to reduce the CO<sub>2</sub> consumption/created waste?
- Which measures can only be taken by large organisations and which measures can be controlled by each individual?

# Tauschgeschäft



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 12	Alter	Ab 15 Jahren	Material	Startgegenstände (Bananen, Luftballons etc.)
Personen	8+	Dauer	Ca. 4 Stunden		

## Spielablauf

Die Jugendlichen werden in Vierer-Teams aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen Startgegenstand mit einem geringen Geldwert, beispielsweise einen Luftballon oder eine Banane, welcher überall in einer Stadt getauscht werden soll. Ziel der Übung ist es, diesen Gegenstand in einem vorab festgelegten Zeitraum gegen etwas Wertvolleres zu tauschen. Ein bereits getauschter Gegenstand soll anschließend neu getauscht werden. Getauscht werden darf unendlich häufig, immer mit dem Ziel, den Wert des eigenen Gegenstandes zu erhöhen.

Einerseits macht dieses Spiel verständlich, dass nicht alle Konsumgüter neu gekauft werden müssen, es gibt Alternativen. Andererseits steht das Spiel stellvertretend für die vielfältigen Möglichkeiten, welche es gibt, um der Armut zu entfliehen.

## Variation

- Durch zusätzliche Aufgaben kann das Spiel interessanter und bewegungsreicher gestaltet werden. Beispielsweise gewährleistet das Erreichen und Fotografieren verschiedener Punkte in der Stadt ausreichend Bewegung der Jugendlichen. Auch kann vereinbart werden, mit den Tauschpartner\*innen über die SDGs zu sprechen.
- Die Teilnehmenden können die Aufgabe erhalten, jeden Tausch per Foto festzuhalten, um am Ende in einer Präsentation den Tauschverlauf darstellen zu können.

## Reflexion

- Wo gab es Herausforderungen bei diesem Spiel für euch?
- Welche Wege und Möglichkeiten gibt es, den globalen Konsum umweltfreundlicher zu gestalten?
- Wie war die Reaktion der Tauschpartner\*innen auf die SDGs? Waren diese bereits bekannt?

# Bartering

## Game requirements

Subject area	SDG 12	Age	From 15 years	Material	Starting items (banans, balloons etc.)
Number of persons	8+	Dauer	approx. 4 hours		

## Game description

The young people are divided into teams of four. Each group receives a starting item with a low monetary value, for example a balloon or a banana, which can be exchanged anywhere in a city. The aim of the exercise is to exchange the initial object for something more valuable within a fixed period of time. The object that has been received in exchange can be exchanged again afterwards. Players may exchange infinitely often, always with the aim of increasing the value of their own object.

On the one hand, this game illustrates that there are alternatives to buying new consumer goods. On the other hand, the game should exemplify the many possibilities there are for escaping poverty.

## Variation

- Additional tasks can make the game more interesting and more active. For example, more action can be ensured by making the young people travel to various locations in the city and take a photograph. They can also agree to discuss the SDGs with their exchange partners.
- Participants can be given the task of taking a photo of each exchanged object, so that they can show how the exchange progressed in a presentation at the end.

## Reflection

- Where were the challenges in this game for you?
- What ways and means are there to make global consumption more environmentally friendly?
- What was the reaction of the exchange partners to the SDGs? Were they already familiar with them?

# Wasserverbrauch

## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 6 Ressourcenschonender Umgang mit Wasser	Alter	Ab 12 Jahren	Material	-
Personen	8+	Dauer	Ca. 60 Minuten		

## Spielablauf

Ziel der Übung ist es, den Jugendlichen die Wichtigkeit eines nachhaltigen und schonenden Umgangs mit Trinkwasser zu vermitteln, da diese Ressourcen nicht unendlich verfügbar sind. Bereitgestellt wird dazu eine begrenzte Menge Flüssigkeit (anpassbar, je nach Gruppengröße) für einen Tag. Die Gesamtmenge sollte so gewählt werden, dass ausreichend Flüssigkeit für alle vorhanden ist, aber es keinen Überschuss gibt. Es können unterschiedliche Getränke (Wasser, Apfelsaft, Cola ...) in verschiedenen Behältern angeboten werden. Die Gruppe erhält nun die Möglichkeit, darüber zu diskutieren, wie sie die Getränke sinnvoll aufteilen.

## Diskussion

- Welche Aufteilung in der Gruppe ist sinnvoll?
- Wer erhält wie viel Wasser?

## Reflexion

- Welche Getränke waren beliebter? Welche löschten den Durst besser?
- War jede\*r Teilnehmer\*in mit dem Getränk und der Menge zufrieden?

Ebenfalls möglich ist, dass Teilnehmer\*innen dokumentieren, wie viel Liter Wasser sie pro Training verbrauchen. Die Rechnung setzt sich z. B. aus dem Trinken während des Trainings, dem anschließenden Duschen und dem Waschen der Wäsche zusammen. In einer Reflexionsrunde können die errechneten Werte aller miteinander verglichen und ausgewertet werden.

## Reflexion

- Wie empfindet ihr den Wasserverbrauch eurer Trainingseinheiten?
- Sport treiben ohne ausreichend Wasser zu Verfügung zu haben – geht das überhaupt?



# Water consumption



## Game requirements

Subject area	SDG 6 Careful use of water resources	Age	From the age of 12	Material	-
Number of persons	8+	Dauer	approx. 60 minutes		

## Game description

The aim of the exercise is to teach the young people the importance of sustainable and careful use of drinking water, as these resources are not infinitely available. A limited amount of drinking fluid (adjustable, depending on group size) is provided for one day. The total amount should be chosen so that there is enough drinking fluid for everyone, but there is no surplus. Different drinks (water, apple juice, cola ...) can be offered in different containers. The group is now given the opportunity to discuss how to divide the drinks sensibly.

## Discussion

- What was the most reasonable way to divide the drinks in the group?
- Who receives how much water?

## Reflection

- Which drinks were more popular? Which quenched the thirst better?
- Was every participant satisfied with the drink and the quantity?

It is also possible for participants to document how many litres of water they use per training session. The calculation includes, for example, the amount of liquid drunk during the training, subsequent showering and laundry wash. In a reflection round, the calculated values of all can be compared and evaluated.

## Reflection

- How do you feel about the water consumption of your training sessions?
- Doing sports without having enough water – is that even possible?

# Gordischer Knoten



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDGs allgemein Komplexität globaler Probleme	Alter	Ab 10 Jahren	Material	-
Personen	12+	Dauer	Ca. 10 Minuten		

## Spielablauf

Die globalen Herausforderungen zeigen uns auf anschauliche Weise, wie verschiedene Lebensbereiche miteinander verwoben sind. Um Lebensstile zu verändern, bedarf es eines ähnlich behutsamen Vorgehens, wie bei dem Entwirren des „Gordischen Knotens“.

Die Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis auf, schließen die Augen und strecken beide Arme zur Mitte. Nun greift jede\*r nach zwei Händen. Wenn alle Teilnehmer\*innen für jede eigene Hand eine fremde Hand gefunden haben, werden die Augen geöffnet. Es ist ein großes Durcheinander entstanden. Nun beginnt der schwierige Teil der Aufgabe. Die Teilnehmenden sollen gemeinsam versuchen, den entstandenen Knoten zu lösen. Ziel des Spiels ist es, am Ende einen großen Kreis zu bilden. Die Griffe der einzelnen Mitspieler\*innen dürfen zu keinem Zeitpunkt des Spiels gelöst werden.

## Reflexion

- Auf welche globalen Herausforderungen könnte dieses Spiel übertragen werden?
- Sind die genannten globalen Herausforderungen ebenfalls so verworren und verschlungen wie der „Gordische Knoten“?

# Gordian Knot



## Game requirements

Subject area	General SDGs, complexity of global problems	Age	From the age of 10	Material	-
Number of persons	12+	Dauer	approx. 10 minutes		

## Game description

The global challenges show us in a vivid way how different areas of life are interwoven. Changing the lifestyles of people requires a similarly cautious approach to unravelling the „Gordian knot“.

The participants stand in a circle, close their eyes and stretch both arms towards the centre. Now each person reaches for two hands. When all participants have found another person’s hand for each of their own hands, they open their eyes. There’s been a big mix-up. Now the difficult part of the task begins. The participants must try to solve the knot together. The aim of the game is to form a large circle at the end. The players may not release their neighbours’ hands at any time during the game.

## Reflection

- To which global challenges can this game be applied?
- Are the global challenges mentioned above also as confused and intertwined as the „Gordian knot“?

# Weltkarte



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 17 Neugier an internationalen Projekten fördern	Alter	Ab 14 Jahren	Material	-
Personen	5+	Dauer	Variabel je nach Teilnehmer*innenzahl		

## Spielablauf

Dieses Spiel soll die Neugier und das Interesse an internationalen Austauschen und Projekten wecken. Den Teilnehmenden wird erklärt, dass der Raum, in dem sie sich befinden, eine imaginäre Weltkarte sei. Die Himmelsrichtungen werden von der Spielleitung festgelegt. Die Teilnehmenden werden gefragt, wo sie gerne Kooperationspartner\*innen für ein Vorhaben zur Unterstützung der Agenda 2030 finden möchten. Dies geschieht etwa durch Fragen wie: „Mit welchem Land würdet ihr gerne im Rahmen eines Projektes zusammenarbeiten?“ Die Teilnehmenden positionieren sich räumlich in ihrem Wunsch-Partnerland. Die Spielleitung geht im Raum herum und fragt die Teilnehmenden laut:

- In welchem Land bist du?
- Welches Projekt möchtest du gerne in der globalen Partnerschaft initiieren und warum?
- Zu welchem Ziel für nachhaltige Entwicklung könnte dieses Projekt beitragen?

## Reflexion

- Warum hast du dich für das ausgesuchte Land und Projekt entschieden?
- Welche Partner brauchst du, um das angestrebte Projekt durchzuführen?
- Auf welchen Bereich der SDGs bezieht sich dein Projekt?

# World Map



## Game requirements

Subject area	SDG 17 Promoting curiosity about international projects	Age	From the age of 14	Material	-
Number of persons	5+	Dauer	Variable, depending on number of players		

## Game description

This game is designed to arouse curiosity and interest in international exchanges and projects. The participants are told that the space they are in is an imaginary map of the world. The cardinal points are determined by the game leader. Participants are asked where they would like to find cooperation partners for a project to support Agenda 2030. This is done by asking questions such as: „Which country would you like to work with in a project?“ The participants position themselves spatially in their desired partner country. The game leader walks around the room and asks the participants loudly:

- What country are you in?
- Which project would you like to initiate in the global partnership and why?
- To what sustainable development goal could this project contribute?

## Reflection

- Why did you decide on the chosen country and project?
- Which partners do you need to carry out the intended project?
- To which area of SDGs does your project relate?

# Alles Diskriminierung (1)



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 16+10	Alter	Ab 14 Jahren	Material	-
Personen	5+	Dauer	Variabel je nach Teilnehmer*innenzahl		

## Spielablauf

Kreppband wird auf den Boden geklebt und mit einer Skala von 0 bis 10 beschriftet. 0 bedeutet keine Diskriminierung und 10 bedeutet starke Diskriminierung. Jede Person zieht blind eine Situationskarte und überlegt dann still, wie er oder sie die Situation auf der Skala einsortieren würde. Hierfür haben die Teilnehmer\*innen ca. zwei Minuten Zeit. Dann werden alle aufgefordert, ihre Situationskarte auf oder neben die Skala zu legen und die Situation dadurch auf der Skala einzuordnen. Danach bekommen alle Teilnehmer\*innen Zeit, sich die Einschätzungen der anderen Teilnehmer\*innen gemeinsam in Ruhe zu betrachten. Anschließend geht die Gruppe die einzelnen Situationen durch. Dazu bespricht die Seminarleitung die unten angegebenen Reflexionsfragen mit der Gruppe.

Nach der Übung kann die Seminarleitung unterschiedliche Modelle und Definitionen zu Diskriminierung vorstellen und die Situation noch mal anhand der Modelle einordnen.

## Reflexion

Fragen zu einzelnen Situationen:

- Warum hast du die Situation so bewertet?
- Welche Aspekte haben dabei eine Rolle gespielt?
- War es schwierig oder eher leicht, die Positionen zu finden?
- Wo warst du unsicher? Wie hätten die anderen Teilnehmer\*innen die Situation eingeschätzt?

Allgemeine Auswertung:

- Welche Aspekte waren für die Einschätzung der Situation relevant?
- Ist es für die Definition von Diskriminierung relevant, welche Absichten dahintersteckten?
- Gibt es „gute“ und „schlechte“ Formen von Diskriminierung?
- „Das war doch nur ein Witz!“ – Wer darf eigentlich definieren, was Diskriminierung ist?
- Ab wann sollten Personen, die solche Situationen als Zeug\*innen miterleben, einschreiten?

# Forms of Discrimination (1)



## Game requirements

Subject area	SDG 16+10	Age	From the age of 14	Material	-
Number of persons	5+	Dauer	Variable, depending on number of players		

## Game description

Crepe tape is glued to the floor and marked with a scale from 0 to 10. 0 means no discrimination and 10 means strong discrimination. Each person blindly draws a situation card and then silently ponders how he or she would rank the situation on the scale. The participants have about two minutes to do this. Then everyone is asked to place their situation card on or next to the scale and thereby rank the situation on the scale. Afterwards, all participants are given time to take a careful look at the assessments of the other participants. The group then goes through the individual situations. For this purpose, the seminar leader discusses the reflection questions listed below with the group.

After the exercise, the seminar leader can present different models and definitions of discrimination and then classify the situation again using the models.

## Reflection

Questions on individual situations:

- Why did you judge the situation that way?
- Which aspects have played a role in your assessment?
- Was it difficult or rather easy to find the positions?
- In which cases were you unsure? How would the other participants have assessed the situation?

General evaluation:

- Which aspects were relevant for the assessment of the situation?
- To define discrimination, are the intentions behind it relevant?
- Are there „good“ and „bad“ forms of discrimination?
- „It was just a joke!“ Who is allowed to define what discrimination is?
- When should people who witness such situations start to intervene?

# Alles Diskriminierung (2)



## Beispielsituationen

- Ein Mann gibt Frauen prinzipiell nicht die Hand, sondern begrüßt sie, indem er seine Hand auf sein Herz legt.
- Ein Mädchen im Rollstuhl wird in einer Grundschule nicht angenommen, weil die Schule nicht barrierefrei ist.
- Ein Unternehmen stellt bevorzugt Menschen mit Migrationshintergrund ein.
- Eine kopftuchtragende Frau wird nicht als Lehrerin eingestellt.
- Eine Frau wird nicht zur Vereinsvorsitzenden ernannt, weil die Mitglieder befürchten, dass eine Frau sich nicht genügend durchsetzen könnte.
- Rechtsradikale verprügeln einen Jungen mit sichtbarem Migrationshintergrund.
- Ein Turban tragender Mann wird von einem Basketball-Turnier ausgeschlossen.
- Von einer Gruppe Jugendlicher wird nur der schwarze Adrian durch die Polizei kontrolliert.
- Ein schwarzer Fußballer wird als „fauler Affe“ beschimpft.
- Der Präsident eines Landes ruft dazu auf, eine bestimmte Bevölkerungsgruppe zu töten.
- Am Flughafen gibt es einen Express-Schalter für EU-Bürger\*innen.
- Eine Disko verlangt von Männern höhere Eintrittspreise.
- Ein Kindergarten serviert kein Schweinefleisch.
- Ein Mann wird auf Grund seiner Körpergröße nicht zur Ausbildung als Polizist zugelassen.
- Eine Trainerin fasst dem afro-deutschen Tom in seine gelockten Haare und vergleicht seine Haare mit einem Abwaschschwamm.



# Forms of Discrimination (2)



## Example Situations

- A man never shakes hands with women, but greets them by placing his hand on his heart.
- A girl in a wheelchair is not accepted in a primary school because the school is not barrier-free.
- A company prefers to hire people with a migration background.
- A woman wearing a headscarf is not hired as a teacher.
- A woman is not appointed chairperson of the association because the members fear that a woman would not be able to assert herself sufficiently.
- Right-wing radicals beat up a boy who appears to be of migrant origin.
- A man wearing a turban is excluded from a basketball tournament.
- Of a group of young people, only the black Adrian is controlled by the police.
- A black footballer is called a „lazy monkey“.
- The president of a country calls for the killing of a certain population group.
- There is an express counter at the airport for EU citizens.
- A disco demands higher entrance fees from men.
- A kindergarten does not serve pork.
- A man is not admitted to police training because of his height.
- A female trainer touches the curly hair of an Afro-German and compares it to a dish sponge.

# Prioritäten setzen



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDGs allgemein unterschiedliche Prioritäten der Teilnehmenden erfragen	Alter	Ab 14 Jahren	Material	Zettel
Personen	8+	Dauer	Ca. 30 Minuten		

## Spielablauf

Die Jugendgruppen werden länderspezifisch getrennt beziehungsweise erhalten unterschiedlich farbige Zettel. Die Teilnehmenden sitzen im Stuhlkreis. Sie werden gebeten, drei SDGs, welche ihnen persönlich wichtig sind, auf drei verschiedene Zettel zu schreiben. Diese zeigen sie zunächst nicht den anderen Teilnehmenden.

Wenn alle fertig sind, werden sie gebeten, sich von einem Zettel zu trennen, welcher den Teilnehmenden persönlich am wichtigsten ist. Die Zettel werden von der Gruppenleitung eingesammelt und gruppenspezifisch an Stellwände/Flip-Charts gehängt. Jede\*r Teilnehmer\*in erhält nun die Möglichkeit, kurz seine\*ihre Wahl zu erläutern. Es wird höchstwahrscheinlich ein deutliches Bild zwischen den beiden Jugendgruppen/zwischen den beiden Ländern sichtbar werden. Dieser Vorgang wird zweimal wiederholt.

## Reflexion

- Welche Unterschiede zwischen den beiden Gruppen fallen euch auf?
- Welches Bild hat sich zu den globalen Problemen ergeben?

# Setting Priorities



## Game requirements

Subject area	General SDGs, asking for participants' different priorities	Age	From the age of 14	Material	Slips of Paper
Number of persons	8+	Dauer	approx. 30 minutes		

## Game description

The youth groups are separated according to country or receive differently coloured slips of paper. The participants sit in a circle of chairs. They are asked to write three SDGs that are important to them personally on three slips of paper. These are not shown to the other participants at first.

When everyone has finished, the participants are asked to select one slip of paper which is most important to them personally. These are collected by the group leader and hung up on partition walls/flipcharts for each group. Each participant now has the opportunity to briefly explain his or her choice. There will most likely be clear differences between the two youth groups/ the two countries. This process is repeated twice.

## Reflection

- What differences between the two groups do you notice?
- What picture has emerged of the global problems?

# Der Fluss



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 12+13	Alter	Ab 10 Jahren	Material	3 Holzbretter ca. 130 x 19 x 3 cm
Personen	10+	Dauer	Ca. 30 Minuten		4 Holzklötze ca. 12 x 12 x 20 cm

## Spielablauf

Aufgabe ist es, einen fiktiven Fluss zu überqueren, ohne hineinzufallen.

Auf einer Insel lebt seit vielen Jahren eine kleine Gruppe Menschen. Die Gruppe ist über die Jahre hinweg sehr verschwenderisch mit ihren Ressourcen umgegangen. Es gibt kein Trinkwasser, keine Nahrung und keine Pflanzen mehr. Den Menschen bleibt nur noch die Möglichkeit, sich auf die nächste Insel zu retten und somit neues Land zu erschließen. Es gibt keine Brücke, das Einzige was sie als Hilfe zur Überquerung finden, sind drei Bretter und vier Pfeiler (Holzklötze).

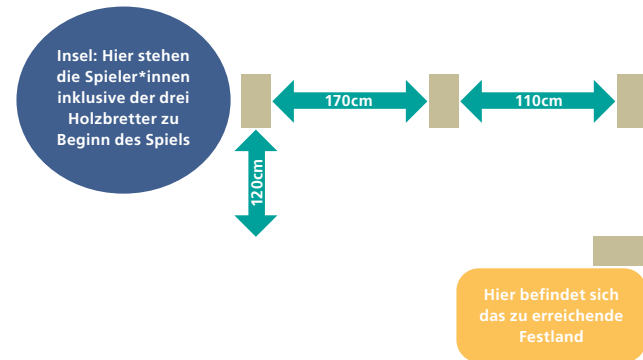
Die Gruppe versucht nun gemeinsam von der Insel zu flüchten. Sobald ein\*e Teilnehmer\*in (oder auch ein Brett) ins Wasser fällt, müssen alle wieder zurück auf die Insel und es beginnt von vorne (Der Spielaufbau befindet sich auf der Seite 86).

## Variation

Die Materialien können durch andere Bretter, Materialkisten, Schaumgummikissen usw. ersetzt werden. Eine Anpassung der Abstände zwischen den Klötzen sollte entsprechend der Länge der neuen Materialien erfolgen.

## Reflexion

- Wie konnte es dazu kommen, dass alle Ressourcen aufgebraucht sind?
- Was muss auf dem neu erschlossenen Land besser gemacht werden, um nicht die gleiche Situation wieder zu erleben?



# The River



## Game requirements

Subject area	SDG 12+13	Age	From 10 years	Material	3 wooden boards, approx. 130 x 19 x 3 cm 4 wooden blocks, approx. 12 x 12 x 20 cm
Number of persons	10+	Dauer	approx. 30 minutes		

## Game description

The task is to cross a fictitious river without falling in.

A small group of people has lived on an island for many years. Over the years the group has been very wasteful with its resources. There is no more drinking water, no food and no plants. The only option left to the people is to save themselves to the next island and thus open up new land. There is no bridge, the only thing they find to help them cross is three planks and four pillars (wooden blocks).

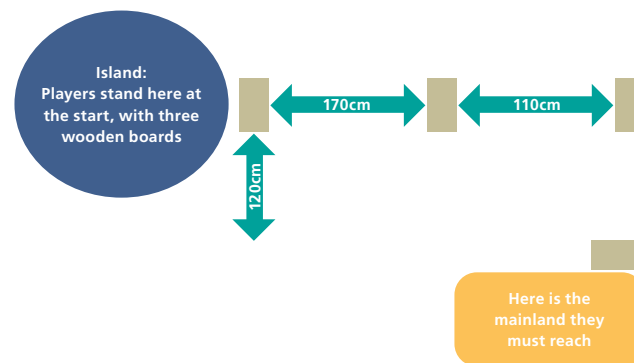
The group now tries to escape from the island together. As soon as a participant (or a board) falls into the water, everyone has to go back to the island and it starts all over again (the game set-up is described on page 87).

## Variation

The materials can be replaced by other boards, material boxes, foam rubber cushions etc. The distances between the blocks should be adjusted according to the length of the new materials.

## Reflection

- How could it happen that all resources are used up?
- What needs to be done better on the newly inhabited land in order not to experience the same situation again?



# Weltverteilungsspiel



## Spielvoraussetzungen

Themenbereich	SDG 15+16	Alter	Ab 14 Jahren	Material	Verteilungsschlüssel, Luftballons, Schilder, Stühle
Personen	10-50	Dauer	Ca. 40 Minuten		

## Spielablauf

Es werden Schilder mit den fünf Kontinenten im Raum verteilt. Die gesamte Gruppe stellt 100 Prozent der Weltbevölkerung dar. „Verteilen Sie sich bitte so auf diese Kontinente, wie es Ihrer Meinung nach der Verteilung der Weltbevölkerung entspricht.“ Geben Sie eventuell einen Hinweis oder die Frage nach der Zahl der Weltbevölkerung.

Nachdem die Teilnehmenden sich aufgeteilt haben, geben Sie die richtige Verteilung anhand des Verteilungsschlüssels (siehe Seite 88) bekannt und korrigieren ggf. „Bleiben Sie in Ihren Kontinenten. Nun nehmen Sie die Stühle (alternativ: Bonbons oder Spielgeld) hinzu und ordnen diese den Kontinenten entsprechend der Verteilung des Welteinkommens zu.“ Wieder wird anhand des Verteilungsschlüssels korrigiert; die Teilnehmenden werden aufgefordert, mit der entsprechenden Personenzahl Platz zu nehmen. „Die Luftballons stellen den Welt-Energieverbrauch (alternativ den CO<sub>2</sub>-Ausstoß) dar. Verteilen Sie sie entsprechend auf die Kontinente.“ Nach Korrektur entsprechend der Statistik werden diese nun aufgeblasen – für die Industrienationen ein ordentliches Stück Arbeit! In der Auswertung sollen spontane Äußerungen zu den festgestellten und selbst erlebten Ungleichheiten in der Verteilung des Welteinkommens und Weltenergieverbrauchs sowie zur Verschmutzung durch CO<sub>2</sub>-Ausstoß zum Ausdruck gebracht werden. Dabei geht es vielleicht auch schon um Alternativen. Nun ist nach Ursachen und Konsequenzen zu fragen.

## Reflexion

- Warum wird Afrika häufig als überbevölkert angesehen, obwohl es bei vergleichbarer Bevölkerungszahl wie Europa mehr als dreimal so viel Fläche hat.
- Wie hat sich eure Sicht auf Kontinente verändert?
- Ist die Verteilung von Energieverbrauch, Einkommen und CO<sub>2</sub>-Ausstoß fair?

## Variationen:

Weitere Fragen zum Bereich Sport:

- Wo verdienen Sportler\*innen am meisten Geld oder wo generiert Sport das meiste Geld? (Kontinente)
- Wo werden die meisten Sportartikel produziert? (Kontinente)

# World Distribution Game



## Game requirements

Subject area	SDG 15+16	Age	From 14 years	Material	Distribution key, balloons, signs, chairs
Number of persons	10-50	Dauer	approx. 40 minutes		

## Game description

Distribute signs with the names of the five continents throughout the room. The entire group represents 100 percent of the world population. Ask the participants to spread over the continents according to how they think the world population is distributed. You might want to give them some information or ask questions about the world's population.

After the participants have spread throughout the continents, announce the correct distribution ratio (see page 89). Then change the distribution or allow participants to stay on their continents. Now participants must add chairs (alternatively: candy or play money) and assign them to the continents according to the distribution of the world income. Again, the distribution ratio is used to make corrections; the participants are asked to take their place with the correct number of people. The balloons represent the world energy consumption (alternatively the CO<sub>2</sub> output). Ask then to distribute the balloons among the continents according to energy consumption. After correcting the distribution according to the statistics, the balloons are inflated – quite a task for the industrial nations! The evaluation is intended to elicit spontaneous comments on inequalities in the distribution of world income and world energy consumption, as well as on the pollution caused by CO<sub>2</sub> emissions, which have been identified and experienced by the participants themselves. This may already involve alternatives. Now ask about causes and consequences.

## Reflection

- Why is Africa often seen as overpopulated, even though it has more than three times the area of Europe with a population comparable to that of Europe.
- How has your view on continents changed?
- Is the distribution of energy consumption, income and CO<sub>2</sub> output fair?

## Variations:

Further questions relating to sport:

- Where do athletes earn the most money or where does sport generate the most revenue? (continents)
- Where are most sporting goods produced? (continents)

# Weltverteilungsspiel



geographische Oberfläche	Europa ohne Russland	Nordamerika	Südamerika inkl. Mittelamerika & Karibik	Asien	Afrika	Au. & Oz.	Total
km <sup>2</sup> in Mio.	5,95	21,77	20,54	49	30,3	8,56	136,12
in Prozent	4,40%	16,10%	15,20%	36%	22%	6,3%	100%

Kontinente	Bevölkerung in Mio	Prozent	10 TN	15 TN	20 TN	25 TN	30 TN
Europa und Russland**	747	9,60%	1	1	2	2	3
Nordamerika***	368	4,60%	0	1	1	1	1
Südamerika inkl. Mittelamerika & Karibik	653	8,30%	1	1	2	2	3
Asien	4641	60%	6	9	12	16	18
Afrika	1340	17%	2	3	3	4	5
Australien & Ozeanien	24	0,50%	0	0	0	0	0
Total	7791	100%					

Kontinente	BNP/BSP in Mrd. USD (GNI in USD) (2018)	Prozent	10 TN	15 TN	20 TN	25 TN	30 TN
Europa & Russland**	21890	26,10%	3	4	5	7	8
Nordamerika***	22537	27%	3	4	5	7	8
Südamerika inkl. Mittelamerika & Karibik	3612	4,30%	0	1	1	1	1
Asien	31940	38%	4	5	8	9	11
Afrika	2273	2,70%	0	1	1	1	1
Au. u. Oz.	1606	1,90%	0	0	0	0	0
Total	83858	100%					

Kontinente	Mio Tonnen Öläquivalent	Prozent	10 TN	15 TN	20 TN	25 TN	30 TN
Europa & Russland**	2771	20%	2	2	4	5	6
Nordamerika***	2832	20,4%	2	3	4	5	6
Südamerika inkl. Mittelamerika & Karibik	702	5,1%	0	1	1	1	2
Asien	6866	49,5%	6	8	10	13	15
Afrika	461	3,3%	0	1	1	1	1
Australien & Ozeanien	231	1,7%	0	0	0	0	0
Total	13863	100%					

Kontinente	CO <sub>2</sub> Emissionen in MtCO <sub>2</sub> (2018)	Prozent	10 TN	15 TN	20 TN	25 TN	30 TN
Europa und Russland**	7338	19,8%	2	3	4	5	6
Nordamerika***	6463	17,4%	2	3	3	4	5
Südamerika inkl. Mittelamerika & Karibik	1295	3,50%	0	0	1	1	1
Asien	20082	54,2%	6	8	11	14	17
Afrika	1401	3,8%	0	1	1	1	1
Australien & Ozeanien	465	1,3%	0	0	0	0	0
Total	37044	100%					

\* Alle Zahlen sind zur Vereinfachung der Anwendung gerundet.

\*\* In der geografischen Betrachtung der Kontinente wurde Russland zu Asien gerechnet, da sich zwei Drittel des Landes auf dem asiatischen Kontinent befinden. Aufgrund der kulturellen, ökonomischen und historischen Verflechtungen zwischen Russland und Europa und der Tatsache, dass ca. 94 Prozent der russischen Bevölkerung auf dem europäischen Teil des Landes lebt, wurde diese Trennung nicht auf die weiteren Kennzahlen angewendet.

\*\*\* Wir haben uns hier über bestehende Freihandelsabkommen und enge wirtschaftlichen Verflechtungen hinweggesetzt; so wurde Mexiko nicht zu Nordamerika, sondern zu Mittel- und Südamerika gerechnet. Von diesen Ausnahmen einmal abgesehen haben wir uns an die geografischen Vorgaben der United Nations gehalten.

\*\*\*\* Die Differenz von 471 MtCO<sub>2</sub> zwischen der Summe aller Kontinente und der Gesamtemissionen ergibt sich aus nicht eindeutig zuordenbaren Werten einzelner Länder.



# World Distribution Game



World Game numbers*							
geographical surface	Europe without Russia*	North America	South America incl. Central America & Caribbean	Asia	Africa	Au. & Oc.	Total
km <sup>2</sup> in million	5,95	21,77	20,54	49	30,3	8,56	136,12
in percent	4,40%	16,10%	15,20%	36%	22%	6,3%	100%

World populaton							
Continents	population 2020 in million	Percent	10 PP	15 PP	20 PP	25 PP	30 PP
Europe & Russia**	747	9,60%	1	1	2	2	3
North America***	368	4,60%	0	1	1	1	1
South America incl. Central America & Caribbean	653	8,30%	1	1	2	2	3
Asia	4641	60%	6	9	12	16	18
Africa	1340	17%	2	3	3	4	5
Australia & Oceania	24	0,50%	0	0	0	0	0
Total	7791	100%					

World Income							
Continents	GNP/GNI in billion USD (2018)	Percent	10 PP	15 PP	20 PP	25 PP	30 PP
Europe & Russia**	21890	26,10%	3	4	5	7	8
North America***	22537	27%	3	4	5	7	8
South America incl. Central America & Caribbean	3612	4,30%	0	1	1	1	1
Asia	31940	38%	4	5	8	9	11
Africa	2273	2,70%	0	1	1	1	1
Australia & Oceania	1606	1,90%	0	0	0	0	0
Total	83858	100%					

World energy consumption							
Continents	Million tonnes of oil equivalent (2018)	Percent	10 PP	15 PP	20 PP	25 PP	30 PP
Europe & Russia**	2771	20%	2	2	4	5	6
North America***	2832	20,4%	2	3	4	5	6
South America incl. Central America & Caribbean	702	5,1%	0	1	1	1	2
Asia	6866	49,5%	6	8	10	13	15
Africa	461	3,3%	0	1	1	1	1
Australia & Oceania	231	1,7%	0	0	0	0	0
Total	13863	100%					

World carbon dioxide emissions							
Continents	CO <sub>2</sub> emissions in MtCO <sub>2</sub> (2018)	Percent	10 PP	15 PP	20 PP	25 PP	30 PP
Europe & Russia**	7338	19,8%	2	3	4	5	6
North America***	6463	17,4%	2	3	3	4	5
South America incl. Central America & Caribbean	1295	3,50%	0	0	1	1	1
Asia	20082	54,2%	6	8	11	14	17
Africa	1401	3,8%	0	1	1	1	1
Australia & Oceania	465	1,3%	0	0	0	0	0
Total	37044	100%					

\* All figures have been rounded for reasons of simplification.

\*\* In the geographical view of the continents, Russia was counted as Asia, since two thirds of the country is located on the Asian continent. Due to the cultural, economic and historical ties between Russia and Europe and the fact that about 94 percent of the Russian population lives in the European part of the country, this separation was not applied to the other indicators.

\*\*\* Here we ignored existing free trade agreements and close economic ties; Mexico was not considered to be part of North America, but of Central and South America. Apart from these exceptions, we have followed the geographical guidelines of the United Nations.

\*\*\*\* The difference of 471 MtCO<sub>2</sub> between the sum of all continents and the total emissions results from values that cannot be clearly assigned to individual countries.

# Anhang



# Appendix





# Publikationen im Themenfeld internationaler Jugendaustausch



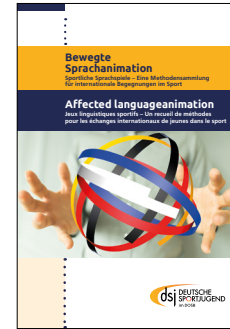
Bewegte Sprachanimation  
Sportliche Sprachspiele –  
Eine Methodensammlung  
für internationale Begegnungen im Sport  
(Deutsch-Polnisch)

Language animation in sports, Sporty language games – A collection of methods for international youth exchanges in sport  
(German-Polish)



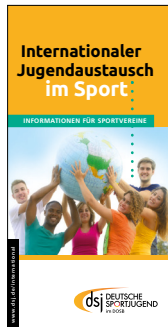
Bewegte Sprachanimation  
Sportliche Sprachspiele –  
Eine Methodensammlung  
für internationale Begegnungen im Sport  
(Deutsch-Englisch)

Language animation in sports, Sporty language games – A collection of methods for international youth exchanges in sport  
(German-English)



Bewegte Sprachanimation  
Sportliche Sprachspiele –  
Eine Methodensammlung  
für internationale Begegnungen im Sport  
(Deutsch-Französisch)

Language animation in sports, Sporty language games – A collection of methods for international youth exchanges in sport  
(German-French)



Flyer –  
Internationaler Jugendaustausch im Sport

International youth exchange in sport



Flyer –  
Sportive Sportjugendarbeit international – Vielfalt erleben

International sportive youth work – Experiencing diversity



Interkulturelle Öffnung im organisierten Kinder- und Jugendsport

Opening intercultural doors in organised child and youth sport

# Publications on international youth exchanges



Bewegte Sprachanimation  
Sportliche Sprachspiele –  
Eine Methodensammlung  
für internationale Begegnungen  
im Sport  
(Deutsch-Russisch)

Language animation in  
sports, Sporty language  
games – A collection of  
methods for international  
youth exchanges in sport  
(German-Russian)



DIVERSITÄT, INKLUSION, INTEGRATION  
UND INTERKULTURALITÄT  
Leitbegriffe der Politik, sport-  
wissenschaftliche Diskurse und  
Empfehlung für den DOSB und  
die dsj

DIVERSITY, INCLUSION, INTEGRATION  
AND INTERCULTURALITY  
Guiding concepts of politics,  
sports science discourses and  
recommendations for the DOSB  
and the dsj



Internationale  
Jugendarbeit im  
Sport – Konzeption

International youth  
work in sport –  
Concept



Interkulturelles  
Training – Materialien  
und Übungen für den  
Einsatz in der Jugend-  
arbeit im Sport

Intercultural training –  
materials and exercises  
for use in youth work in  
sport

**Ansicht | Download | Bestellung:**  
**View | download | order:**

[www.dsj.de/international](http://www.dsj.de/international)

# Links zur Methodensammlung

## Internationale Jugendarbeit in der dsj

- <https://www.dsj.de/international/>

## Sport for Development

- <https://www.sport-for-development.com/home>

## weltwärts

- <https://www.weltwaerts.de/de/begegnungen.html>

## Dieses Manual steht als digitales Format unter folgendem Link bereit

- <https://www.dsj.de/international>
- <https://www.dsj.de/international/materialien/>





# Quellennachweise

## **Ausbrechen ( Seite 14 )**

- DOSB. Integration durch Sport, Arbeitshilfe für die Praxis. 2018. S.119.

## **Laufen nach Energiegehalt ( Seite 18 )**

- Landessportbund Nordrhein-Westfalen, Bewegungsspiele rund um die Ernährung. [www.vibss.de/fileadmin/Medienablage/Sportpraxis/PH\\_Kinder/Ernaehrung/Staffelspiele.pdf](http://www.vibss.de/fileadmin/Medienablage/Sportpraxis/PH_Kinder/Ernaehrung/Staffelspiele.pdf)

## **Richtig oder falsch? ( Seite 20 )**

- Landessportbund Nordrhein-Westfalen, Bewegungsspiele rund um die Ernährung. [www.vibss.de/fileadmin/Medienablage/Sportpraxis/PH\\_Kinder/Ernaehrung/Fang-\\_Lauf-\\_und\\_Ausdauerspiele\\_Ernaehrung.pdf](http://www.vibss.de/fileadmin/Medienablage/Sportpraxis/PH_Kinder/Ernaehrung/Fang-_Lauf-_und_Ausdauerspiele_Ernaehrung.pdf)

## **Pyramidenbau ( Seite 22 )**

- Landessportbund Nordrhein-Westfalen, Bewegungsspiele rund um die Ernährung. [www.vibss.de/fileadmin/Medienablage/Sportpraxis/PH\\_Kinder/Ernaehrung/Fang-\\_Lauf-\\_und\\_Ausdauerspiele\\_Ernaehrung.pdf](http://www.vibss.de/fileadmin/Medienablage/Sportpraxis/PH_Kinder/Ernaehrung/Fang-_Lauf-_und_Ausdauerspiele_Ernaehrung.pdf)

## **Eisbärfrühstück ( Seite 38 )**

- Sector Programme Sport for Development c/o Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH. Practical Booklet for Sport for Development Volunteers in the Balkan Region. 2017. S.35.

## **Wasserknappheit ( Seite 40 )**

- Sector Programme Sport for Development c/o Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH. YDF Manual For Environmental Awareness, South Africa (GIZ, 2011, en).2011. S.43.

## **Mülltrennung ( Seite 42 )**

- Sector Programme Sport for Development c/o Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH. YDF Manual For Environmental Awareness, South Africa (GIZ, 2011, en). 2011. S.53.



### **Interkulturelles Mau-Mau ( Seite 52 )**

- transfer e. V. (Hrsg.). Reader zu dem trägerübergreifenden Grundkurs für Leiter\*innen der internationalen Jugendbegegnung. Köln. 2000.
- Müller, Werner (Hrsg.): Praxishandbuch Kinder- und Jugendfreizeiten. Band 2. Kapitel 8.1.1. Landsberg am Lech 1997.
- [www.dija.de/ikl/methodenbox-interkulturell/?no\\_cache=1&tx\\_fedijamethoden\\_pi1%5BshowUid%5D=94](http://www.dija.de/ikl/methodenbox-interkulturell/?no_cache=1&tx_fedijamethoden_pi1%5BshowUid%5D=94)

### **Weltkarte ( Seite 76 )**

- ENGAGEMENT GLOBAL gGmbH. Spiele für die 17 Ziele. Bildungsarbeit für nachhaltige Entwicklung. S.8.

### **Alles Diskriminierung ( Seite 78 )**

- DOSB. DOSB I „Fit für die Vielfalt“.Fortbildungskonzept zur kulturellen Vielfalt im sportlichen Alltag. 2020. S.144.

### **Weltverteilungsspiel ( Seite 86 )**

- Bildung trifft Entwicklung. <https://www.bildung-trifft-entwicklung.de/didaktische-materialien.html>. 2018.

# References

## **Breaking Out ( Seite 15 )**

- DOSB. Integration durch Sport, Arbeitshilfe für die Praxis. [Integration through sport, working aid for the practice] 2018. p.119.

## **Energy Content Relay Race ( Seite 19 )**

- Landessportbund Nordrhein-Westfalen, Bewegungsspiele rund um die Ernährung. [www.vibss.de/fileadmin/Medienablage/Sportpraxis/PH\\_Kinder/Ernaehrung/Staffelspiele.pdf](http://www.vibss.de/fileadmin/Medienablage/Sportpraxis/PH_Kinder/Ernaehrung/Staffelspiele.pdf)

## **Right or Wrong? ( Seite 21 )**

- Landessportbund Nordrhein-Westfalen, Bewegungsspiele rund um die Ernährung. [www.vibss.de/fileadmin/Medienablage/Sportpraxis/PH\\_Kinder/Ernaehrung/Fang-\\_Lauf-\\_und\\_Ausdauerspiele\\_Ernaehrung.pdf](http://www.vibss.de/fileadmin/Medienablage/Sportpraxis/PH_Kinder/Ernaehrung/Fang-_Lauf-_und_Ausdauerspiele_Ernaehrung.pdf)

## **Building a Pyramid ( Seite 23 )**

- Landessportbund Nordrhein-Westfalen, Bewegungsspiele rund um die Ernährung. [www.vibss.de/fileadmin/Medienablage/Sportpraxis/PH\\_Kinder/Ernaehrung/Fang-\\_Lauf-\\_und\\_Ausdauerspiele\\_Ernaehrung.pdf](http://www.vibss.de/fileadmin/Medienablage/Sportpraxis/PH_Kinder/Ernaehrung/Fang-_Lauf-_und_Ausdauerspiele_Ernaehrung.pdf)

## **Polar Bear Breakfast ( Seite 39 )**

- Sector Programme Sport for Development c/o Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH. Practical Booklet for Sport for Development Volunteers in the Balkan Region. 2017. p.35.

## **Water Scarcity ( Seite 41 )**

- Sector Programme Sport for Development c/o Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH. YDF Manual For Environmental Awareness, South Africa (GIZ, 2011, en).2011. p.43.

## **Waste Separation ( Seite 43 )**

- Sector Programme Sport for Development c/o Deutsche Gesellschaft für Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH. YDF Manual For Environmental Awareness, South Africa (GIZ, 2011, en). 2011. p.53.

### **Intercultural Crazy 8s ( Seite 53 )**

- transfer e. V. (Hrsg.). Reader zu dem trägerübergreifenden Grundkurs für Leiter\*innen der internationalen Jugendbegegnung. [Reader on a basic course for leaders of international youth exchanges.] Cologne. 2000.
- Müller, Werner (Hrsg.): Praxishandbuch Kinder- und Jugendfreizeiten. [Practical handbook for children and youth camps] Volume 2, Chapter 8.1.1. Landsberg am Lech 1997.
- [www.dija.de/ikl/methodenbox-interkulturell/?no\\_cache=1&tx\\_fedijamethoden\\_pi1%5BshowUid%5D=94](http://www.dija.de/ikl/methodenbox-interkulturell/?no_cache=1&tx_fedijamethoden_pi1%5BshowUid%5D=94)

### **World Map ( Seite 77 )**

- ENGAGEMENT GLOBAL gGmbH. Spiele für die 17 Ziele. Bildungsarbeit für nachhaltige Entwicklung. [Games for the 17 goals. Educational work for sustainable development] p. 8.

### **Forms of Discrimination ( Seite 79 )**

- DOSB. DOSB 1 „Fit für die Vielfalt“.Fortbildungskonzept zur kulturellen Vielfalt im sportlichen Alltag. [Fit for diversity. Advanced training concept for cultural diversity in everyday sports life.] 2020. p. 144.

### **World Distribution Game ( Seite 87 )**

- Education meets development. <https://www.bildung-trifft-entwicklung.de/didaktische-materialien.html>. 2018.

# Bildnachweise

## **SDG Icons Seite 9 - 89**

- <https://17ziele.de/downloads.html>

## **Sport Piktogramme Seite 4 - 7**

- Adobe Stock

## **Bilder Seite 1, 2, 10, 60, 90, 101**

- Adobe Stock

# Picture credits

## **SDG Icons page 9 - 89**

- <https://17ziele.de/downloads.html>

## **Sport Pictograms page 4 - 7**

- Adobe Stock

## **Pictures page 1, 2, 10, 60, 90, 101**

- Adobe Stock



# Impressum

## Herausgeber:

- ▶ Deutsche Sportjugend (dsj)  
im DOSB e. V.  
Otto-Fleck-Schneise 12  
60528 Frankfurt am Main  
Deutschland

E-Mail: [internationales@dsj.de](mailto:internationales@dsj.de)  
[www.dsj.de](http://www.dsj.de)  
[www.dsj.de/publikationen](http://www.dsj.de/publikationen)  
[www.dsj.de/international](http://www.dsj.de/international)

## Autor:

- ▶ Patrick Janke

## Redaktion:

- ▶ Jörg Becker, Matthias Frosch,  
Patrick Janke, Ferdinand Rissom (alle dsj)
- ▶ Oliver Kauer-Berk

## Übersetzung:

- ▶ elinga GmbH, Hamburg  
[www.elinga.de](http://www.elinga.de)

## Marketing/Vertrieb:

- ▶ Jörg Becker (dsj)

## Gestaltung:

- ▶ amgrafik GmbH, Seligenstadt  
[www.amgrafik.de](http://www.amgrafik.de)  
in Zusammenarbeit mit Jörg Becker (dsj)

## ISBN:

- ▶ 978-3-89152-908-9

## Druck:

- ▶ Druckerei Michael GmbH, Schnelldorf  
[www.druckerei-michael.de](http://www.druckerei-michael.de)

Diese Broschüre wurde aus FSC(R)-zertifiziertem Papier hergestellt.

## Auflage:

- ▶ 1. Auflage, Dezember 2020

## Copyright:

- ▶ © Deutsche Sportjugend  
Frankfurt am Main, Dezember 2020
- ▶ Alle Rechte vorbehalten. Ohne die ausdrückliche Genehmigung der Deutschen Sportjugend ist es nicht gestattet, den Inhalt dieser Broschüre oder Teile daraus auf foto-, drucktechnischem oder digitalem Weg für gewerbliche Zwecke zu vervielfältigen. Gerne können die Texte und Spiele für den Einsatz im Sportverein oder Sportverband genutzt werden.

# Imprint

## **Publisher:**

- ▶ Deutsche Sportjugend (dsj)  
im DOSB e. V.  
Otto-Fleck-Schneise 12  
60528 Frankfurt am Main  
Deutschland

E-Mail: [internationales@dsj.de](mailto:internationales@dsj.de)  
[www.dsj.de](http://www.dsj.de)  
[www.dsj.de/publikationen](http://www.dsj.de/publikationen)  
[www.dsj.de/international](http://www.dsj.de/international)

## **Author:**

- ▶ Patrick Janke

## **Editorial office:**

- ▶ Jörg Becker, Matthias Frosch,  
Patrick Janke, Ferdinand Rissom (all dsj)
- ▶ Oliver Kauer-Berk

## **Translation:**

- ▶ elinga GmbH, Hamburg  
[www.elinga.de](http://www.elinga.de)

## **Marketing/distribution:**

- ▶ Jörg Becker (dsj)

## **Design:**

- ▶ amgrafik GmbH, Seligenstadt  
[www.amgrafik.de](http://www.amgrafik.de)  
in cooperation with Jörg Becker (dsj)

## **ISBN:**

- ▶ 978-3-89152-908-9

## **Print:**

- ▶ Druckerei Michael GmbH, Schnelldorf  
[www.druckerei-michael.de](http://www.druckerei-michael.de)

Diese Broschüre wurde aus FSC(R)-zertifiziertem Papier hergestellt.

## **Edition:**

- ▶ 1st edition, December 2020

## **Copyright:**

- ▶ © Deutsche Sportjugend  
Frankfurt am Main, December 2020
- ▶ All rights reserved. It is prohibited to reproduce this brochure or parts thereof by photo-printing or digital means for commercial purpose without the explicit permission of the Deutsche Sportjugend. You are welcome to use the texts and games for your sports club or sports association.

**Deutsche Sportjugend (dsj)  
im DOSB e. V.**

Otto-Fleck-Schneise 12  
60528 Frankfurt am Main  
Deutschland  
Tel.: +49 69 6700 332  
E-Mail: internationales@dsj.de  
www.dsj.de  
www.dsj.de/international



„In die Zukunft der Jugend investieren – durch Sport“

„Investing in the future of young people - through sport“

Gefördert durch:

