

01

VERBORGENES LEBEN

Phase	Beginn
Methode	Objekterkundung
Alter	6 – 10

WAS BENÖTIGT WIRD

Ein durchsichtiges Glas, gefüllt mit ungefähr 100 g gesunder Erde.

AKTIVITÄT

Stellen Sie das Glas in die Mitte der Gruppe und laden Sie die Teilnehmenden ein, zu raten, wie viele Lebewesen darin leben. Sammeln Sie alle Ideen, bevor Sie enthüllen, dass Millionen oder sogar Milliarden von Organismen in einer so kleinen Menge Erde existieren können.

02

LEBENDIGES NETZWERK

Phase	Beginn
Methode	Netzwerkaufbau
Alter	6 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Artenkarten von Pflanzen, Pilzen und Tieren, sowie ein Wollknäuel.

AKTIVITÄT

Geben Sie jedem Teilnehmenden eine Pflanze, ein Tier oder einen Pilz. Beginnen Sie mit einer Art und verbinden Sie die Teilnehmenden mit dem Wollfaden, sobald zwei Organismen voneinander abhängig sind. Fahren Sie fort, bis ein lebendiges Netz den Raum erfüllt, und laden Sie alle ein, die entstandenen Verbindungen zu betrachten.

03

HONIGREISE

Phase	Beginn
Methode	Schätzspiel
Alter	6 – 10

WAS BENÖTIGT WIRD

Ein Glas Honig.

AKTIVITÄT

Zeigen Sie das Glas und bitten Sie die Teilnehmenden zu schätzen, wie viele Blüten die Bienen besuchen mussten, um es zu füllen. Ermuntern Sie zu wilden Vermutungen, bevor Sie die ungefähre Zahl verraten. Diskutieren Sie anschließend, wie viele unsichtbare Wechselwirkungen nötig sind, um etwas so Alltägliches wie einen Löffel Honig entstehen zu lassen.

04

ARTENSCHUTZ

Phase	Hauptteil
Methode	Gruppenuntersuchung
Alter	6 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Ein Bild oder Poster einer Pflanze, eines Tieres, eines Pilzes oder eines Lebensraums für jede Gruppe.

AKTIVITÄT

Jede Gruppe untersucht einen Kandidaten, indem sie vier Fragen beantwortet: – Was ist es? – Was bedroht ihn? – Warum ist er wichtig? – Was können Menschen tun, um ihn zu schützen?
Am Ende präsentieren die Gruppen ihre Ergebnisse den übrigen Teilnehmenden.



05

WALDINTERNET

Phase	Beginn
Methode	Geschichtsobjekt
Alter	10 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Ein Stück verrottetes Holz, ein Pilz oder ein anderer Gegenstand, der den Prozess der Zersetzung zeigt.

AKTIVITÄT

Platzieren Sie den Gegenstand in die Mitte der Gruppe und laden Sie die Teilnehmenden ein, ihn aufmerksam zu betrachten. Stellen Sie die Pilze als das Recyclingsystem der Natur vor und erklären Sie, wie unterirdische Pilznetzwerke Bäume miteinander verbinden und Nährstoffe im gesamten Wald transportieren.

06

ROLLENSPIEL ZUR BIODIVERSITÄT

Phase	Hauptteil
Methode	Rollenspiel
Alter	10 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Arten- oder Lebensraumkarten für jede Teilnehmerin bzw. jede Gruppe.

AKTIVITÄT

Jede Teilnehmerin oder jeder Teilnehmer übernimmt die Rolle einer Art im Ökosystem. Spielt aus, wie eure Art ihre Bedürfnisse erfüllt, wie sie mit anderen interagiert und auf Veränderungen reagiert. Erkundet gemeinsam, was geschieht, wenn eine Art verschwindet oder wenn das Ökosystem aus dem Gleichgewicht gerät. Diskutiert anschließend, was dies über Abhängigkeit und Widerstandskraft in der Natur offenbart.

07

LEBENDE ERDE – TOTER SAND

Phase	Schluss
Methode	Vergleich
Alter	6 – 10

WAS BENÖTIGT WIRD

Ein Glas mit gesunder Erde und ein Glas mit sauberem Sand.

AKTIVITÄT

Stellen Sie beide Gläser nebeneinander und laden Sie die Teilnehmenden ein, zu überlegen, welches Biodiversität unterstützen kann und warum. Vergleichen Sie die beiden und entdecken Sie gemeinsam, was ein Ökosystem lebendig macht.

08

BIODIVERSITÄTS-SPAZIERGANG

Phase	Schluss
Methode	Beobachtungsspaziergang
Alter	6 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Zugang zu einem Außenbereich.

AKTIVITÄT

Verbringen Sie fünf Minuten damit, die Umgebung schweigend zu erkunden. Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer versucht, so viele verschiedene Lebensformen wie möglich wahrzunehmen. Kehren Sie anschließend in die Gruppe zurück und teilt die Beobachtungen.



09

NATUR-ANWALT

Phase	Hauptteil
Methode	Rollenspiel
Alter	6 – 10

WAS BENÖTIGT WIRD

Eine Arten- oder Lebensraumkarte für jede Teilnehmerin bzw. jeden Teilnehmer oder jede Gruppe.

AKTIVITÄT

Jede Teilnehmerin oder jeder Teilnehmer wird zur Stimme einer Art oder eines Lebensraums. Die Teilnehmenden bereiten eine einminütige Rede vor, in der sie erklären, warum ihr „Kandidat“ Schutz verdient, und präsentieren diese anschließend der Gruppe.

10

EIN VERSPRECHEN FÜR DIE NATUR

Phase	Hauptteil
Methode	Rollenspiel
Alter	6 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Papier und Stifte für jede Teilnehmerin bzw. jeden Teilnehmer.

AKTIVITÄT

Jede Teilnehmerin bzw. jeder Teilnehmer denkt über eine kleine, aber bedeutungsvolle Handlung nach, mit der sie oder er die Biodiversität schützen kann. Das kann etwas sein, das bereits praktiziert wird, oder etwas Neues, das begonnen werden soll. Alle schreiben ihr Versprechen auf ein Blatt Papier und teilen es anschließend mit der Gruppe. Gemeinsam gestaltet ihr eine „Versprechen-Wand“ und macht ein Foto als Erinnerung an eure Verpflichtungen gegenüber der Natur.

11

KLIMA ODER WETTER?

Phase	Beginn
Methode	Menschen sortieren
Alter	6 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Zwei Schilder: „Klima“ und „Wetter“.

AKTIVITÄT

Lest verschiedene Aussagen laut vor, zum Beispiel: „Gestern hat es geregnet“ oder „Die Sommer in meinem Land sind normalerweise heiß“. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer bewegen sich zu dem Schild, das sie für richtig halten. Nach jeder Runde bespricht gemeinsam den Unterschied zwischen Wetter und Klima.

12

DAS GEWÄCHSHAUS

Phase	Beginn
Methode	Theater
Alter	6 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Nichts.

AKTIVITÄT

Eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer wird zur Sonne, mehrere stellen die Erde dar und einige übernehmen die Rolle der Treibhausgase. Die Sonne schickt imaginäre Wärme zur Erde. Je mehr Treibhausgase den Planeten umgeben, desto stärker verhindern sie, dass die Wärme entweicht. Friert das Bild ein und bespricht gemeinsam, was passiert ist.



13

CO₂-FANGSPIEL

Phase	Beginn
Methode	Bewegungsspiel
Alter	6 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Grüne und rote Bänder.

AKTIVITÄT

Einige Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden zu CO₂-Molekülen und versuchen, alle anderen zu fangen. Die Bäume können jeweils einen Spieler retten, indem sie ihn berühren. Nach einer Runde entfernt ihr einige Bäume und fügt mehr CO₂-Spieler hinzu. Vergleicht anschließend beide Erfahrungen miteinander.

14

EXTREMES WETTER

Phase	Hauptteil
Methode	Bewegungsspiel
Alter	6 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Karten mit verschiedenen Wetterereignissen.

AKTIVITÄT

Teilnehmerinnen und Teilnehmer bewegen sich frei im Raum. Wenn die Spielleiterin oder der Spielleiter „Hitzewelle“, „Sturm“, „Dürre“ oder „Überschwemmung“ ruft, müssen alle schnell eine Körperhaltung oder eine kleine Gruppenskulptur darstellen, die dieses Ereignis symbolisiert. Nach jeder Runde bespricht gemeinsam, wie extremes Wetter Menschen, Tiere und Ökosysteme beeinflusst.

15

KLIMATISCHE
ZEITLINIE

Phase	Hauptteil
Methode	Menschen sortieren
Alter	6 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Ereigniskarten und ein Seil.

AKTIVITÄT

Spannt ein Seil quer durch den Raum als Zeitstrahl. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer erhalten Karten mit natürlichen Klimaereignissen und menschlichen Aktivitäten und stellen sich dort auf, wo sie meinen, dass sie hingehören. Gemeinsam erkundet ihr, wie sich das Klima schon immer verändert hat – und warum die heutigen Veränderungen anders sind.

16

DIE UNSICHTBARE
ATMOSPHÄRE

Phase	Hauptteil
Methode	Rollenspiel
Alter	6 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Nichts.

AKTIVITÄT

Eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer wird zur Erde, andere übernehmen die Rollen von Sonnenlicht, Treibhausgasen und reflektierter Wärme. Durch das Verändern ihrer Positionen erschafft die Gruppe verschiedene eingefrorene Bilder, die zeigen, wie die Atmosphäre Wärme festhält. Ladet die Teilnehmenden ein, zu erklären, was sie beobachten, bevor ihr gemeinsam über den Treibhauseffekt sprecht.



17

WASSERFUSSABDRUCK

Phase	Hauptteil
Methode	Schätzspiel
Alter	6 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Karten mit verschiedenen Alltagsprodukten.

AKTIVITÄT

Die Gruppen schätzen, wie viel Wasser für die Herstellung verschiedener Produkte wie Jeans, Äpfel oder Smartphones benötigt wird. Danach ordnen sie die Gegenstände von der geringsten bis zur größten Wassermenge. Zum Schluss werden die überraschenden Antworten gemeinsam aufgedeckt und besprochen.

19

KLIMASCHUTZ-STATUEN

Phase	Schluss
Methode	Theater-Standbild
Alter	6 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Nichts.

AKTIVITÄT

Kleine Gruppen erschaffen stille Standbilder, die entweder eine Welt zeigen, die vom Klimawandel betroffen ist, oder eine Welt, in der Menschen positive Maßnahmen ergreifen. Das Publikum interpretiert das Bild und benennt anschließend eine hoffnungsvolle Handlung, die es selbst umsetzen kann.

18

EISSCHMELZE

Phase	Schluss
Methode	Körperskulptur
Alter	6 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Nichts.

AKTIVITÄT

Die Teilnehmenden stellen sich eng zusammen und bilden gemeinsam einen großen Gletscher. Die Leitung kündigt steigende Temperaturen an, und eine Person nach der anderen tritt langsam heraus. Beobachtet, wie sich der Gletscher verändert, und reflektiert anschließend darüber, was das Schmelzen von Eis für unseren Planeten bedeutet.

20

WÄHLE DEINE ZUKUNFT

Phase	Hauptteil
Methode	Entscheidungsweg
Alter	10 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Vier markierte Ecken oder Zeichen.

AKTIVITÄT

Lest alltägliche Entscheidungen vor, zum Beispiel Fahrrad oder Auto, reparieren oder neu kaufen, kurzes oder langes Duschen. Die Teilnehmenden bewegen sich zu der Option, die sie wählen würden, und erklären ihre Entscheidung. Andere können ihre Position ändern, wenn sie von den Argumenten überzeugt werden.



21

PLASTIKWELLE

Phase	Hauptteil
Methode	Physische Simulation
Alter	8 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Plastiktüten, Papier- oder Stoffstreifen (optional).

AKTIVITÄT

Die Teilnehmenden breiten sich im Raum aus und werden zu „Wellen“. Plastikmüll wird in die Spielfläche eingebracht. Während sich die Wellen bewegen, verheddert sich das Plastik mit Teilnehmenden, die Meereslebewesen darstellen. Anschließend reflektiert die Gruppe gemeinsam darüber, wie sich Plastikverschmutzung ausbreitet und welche Folgen sie für Ökosysteme hat.

22

FAST-FASHION-LAUFSTEG

Phase	Hauptteil
Methode	Theater / Improvisation
Alter	10 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Alte Kleidung oder einfache Kostümteile (optional)

AKTIVITÄT

Die Teilnehmenden entwerfen übertriebene Modewerbungen und präsentieren Laufstegshows für „Fast Fashion“. Danach werden die verborgenen ökologischen und sozialen Kosten der Kleidung offengelegt. Im Anschluss diskutiert die Gruppe gemeinsam, wie Konsumententscheidungen die Nachhaltigkeit beeinflussen.

23

MIKROPLASTIK-JÄGER

Phase	Hauptteil
Methode	Ermittlungsspiel
Alter	8 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Alltagsprodukte oder Bildkarten.

AKTIVITÄT

Die Teilnehmenden untersuchen verschiedene Produkte und versuchen, mögliche Quellen von Mikroplastik oder unnötiger Plastikverpackung zu identifizieren. Sie ordnen die Gegenstände, diskutieren über Alternativen und erforschen, wie kleine alltägliche Entscheidungen die Plastikverschmutzung verringern können.

24

ZUKUNFTSMINISTERIUM

Phase	Hauptteil
Methode	Rollenspiel
Alter	10 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

SDG-Themenkarten oder eigene Themen.

AKTIVITÄT

Die Teilnehmenden übernehmen die Rolle von Ministerinnen und Ministern, die jeweils für ein Nachhaltigkeitsthema verantwortlich sind. Sie bereiten ein kurzes Argument vor, das erklärt, warum ihr Thema besondere Aufmerksamkeit und finanzielle Unterstützung verdient, und präsentieren es anschließend dem „Zukunftsministerium“. Danach diskutiert die Gruppe die Verbindungen zwischen den verschiedenen Themen und hebt hervor, wie eng Nachhaltigkeit mit Zusammenarbeit und gegenseitiger Abhängigkeit verknüpft ist.



25

EIN WORT VERBINDET UNS

Phase	Schluss
Methode	Kreisreflexion
Alter	8 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Nichts.

AKTIVITÄT

Die Teilnehmenden haben verschiedene Nachhaltigkeitsthemen erkundet. Danach stellen sie sich im Kreis auf. Eine Person nach der anderen nennt ein Wort, das alle Themen miteinander verbindet. Die Runde wird fortgesetzt, bis eine gemeinsame Botschaft entsteht, die die Vielfalt der Themen zusammenführt und die kollektive Verantwortung betont.

26

MENSCHENLINIE

Phase	Beginn
Methode	Physische Positionierung
Alter	10 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Kreppband oder eine imaginäre Linie.

AKTIVITÄT

Lies Aussagen wie „Technologie wird Umweltprobleme lösen“ oder „Alle sind für Veränderungen verantwortlich“. Die Teilnehmenden positionieren sich anschließend entlang einer Linie von „stimme voll zu“ bis „stimme überhaupt nicht zu“ und erklären kurz ihre Entscheidung.

27

FÜRSORGEKREIS

Phase	Schluss
Methode	Reflexionskreis
Alter	8 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Nichts.

AKTIVITÄT

Die Teilnehmenden vollenden den Satz: „Sich kümmern bedeutet ...“. Jede Person baut dabei auf die Antwort der vorherigen auf. Am Ende werden die Beiträge miteinander verbunden und auf Nachhaltigkeit als Haltung der Fürsorge bezogen.

28

LEBENDIGE VERBINDUNGEN

Phase	Hauptteil
Methode	Menschliches Netzwerk
Alter	8 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Schnurknäuel.

AKTIVITÄT

Die Teilnehmenden repräsentieren jeweils ein Nachhaltigkeitsthema (Wasser, Bildung, Wälder, Gesundheit, Gleichheit, Ernährung ...). Mit Hilfe eines Schnurknäuels verbinden sie Themen, die sich gegenseitig beeinflussen, und schaffen nach und nach ein Netz. Anschließend wird gemeinsam diskutiert, was geschieht, wenn ein Teil dieses Netzwerks geschwächt wird.



29

BRIEF AUS DEM JAHR 2050

Phase	Schluss
Methode	Kreatives Schreiben
Alter	10 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Papier und Bleistifte.

AKTIVITÄT

Die Teilnehmenden schreiben eine kurze Postkarte aus dem Jahr 2050. Darin beschreiben sie entweder eine Zukunft, die sie sich wünschen, oder eine, die sie vermeiden möchten, und nennen eine konkrete Handlung, die dazu beigetragen hat, dass diese Zukunft entstanden ist.

30

LEBENDIGE SKULPTUR

Phase	Hauptteil
Methode	Bildtheater
Alter	8 – 14

WAS BENÖTIGT WIRD

Nichts.

AKTIVITÄT

Die Teilnehmenden bilden in kleinen Gruppen eingefrorene Skulpturen, die Ideen wie Abfall, Zusammenarbeit, Fürsorge, Konsum oder Zukunft darstellen. Andere Gruppen interpretieren das Bild, bevor die Schöpfer ihre Absicht erklären. Anschließend wird die Skulptur in eine nachhaltige Alternative verwandelt.

