



Verein Niedersächsischer  
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.



**SYNTHESIS**  
CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION



Consorzio Scuola Comunità Impresa

# Spielanleitung

## SDG MASTER

## Impressum

Herausgegeben von: Eco - Logic  
(Republik Nordmazedonien), [www.ecologic.mk](http://www.ecologic.mk)



In Kooperation mit  
Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen, VNB e.V.  
(Deutschland), [www.vnb.de](http://www.vnb.de)  
CSCI - Consorzio Scuola Comunità Impresa (Italien),  
[www.cscinovara.it](http://www.cscinovara.it)  
SYNTHESIS (Zypern), [www.synthesiscenter.com](http://www.synthesiscenter.com)

**Redaktion:** Nikola Neshkoski, Veljan Parizov, Petar Stojchevski  
(Eco - Logic)

**Weitere Autor\*innen:** Gabriele Janecki, Sarah Laustroer (VNB),  
Lucio Alessandro Lo Giudice, Barbara Tosi, Alessandro Varallo  
(CSCI); Dora Heracleous, Georgia Karaoli (Synthesis)

## Layout: Eco - Logic

Sollten Urheberrechtsinhaber\*innen von Texten und Bildern nicht korrekt identifiziert worden sein, werden berechtigte Ansprüche im Rahmen der üblichen Regelungen abgegolten. Die Spielanleitung (in Deutsch, Englisch, Italienisch, Griechisch und Mazedonisch) sowie anderes Material, das im Projekt Sustainability Coaches erstellt wurde, kann unter folgendem Link kostenlos heruntergeladen werden: <https://sustco.csciformazione.eu>



Dieses Werk ist lizenziert unter der Creative Commons  
Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0  
International Lizenz. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen,  
besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Die Spielanleitung gehört zum Spiel "SDG Master", das im Projekt Sustainability Coaches entwickelt wurde:  
<https://sustco.csciformazione.eu>

Kofinanziert durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union:



**Kofinanziert von der  
Europäischen Union**

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

# INHALT

1. Was ist SDG Master?.....	5
2. Spieler*innen/Rollen .....	5
3. APP .....	6
4. Die Karten .....	7
5. Rollen des*der SDG Masters und der Junior SDG Master .....	10
5.1 Rolle des*der SDG Masters (Moderator*in des Spiels) .....	10
5.2 Rolle der Junior SDG Master .....	10
6. Regeln und Spielverlauf .....	11
6.1 Vorbereitung, Rollenvergabe und Zusammenstellung der Teams .....	11
6.2 Ablauf des Spiels .....	14
6.3 Wertung und Punktevergabe .....	15

## 1. Was ist SDG Master?

SDG Master ist ein spielerisches Instrument, um über Herausforderungen auf lokaler und nationaler Ebene nachzudenken und allein oder im Team nachhaltige Lösungen zu entwickeln. Es fördert systemisches und kritisches Denken sowie kreative Lösungsfindung. Gut eingeführt und begleitet, können die Nachhaltigkeits-Entwicklungsziele der Vereinten Nationen (SDGs) vertieft sowie ein Austausch zu Nachhaltigkeitsthemen angestoßen werden. Dabei wird die Vielschichtigkeit von Nachhaltigkeit mit seiner ökologischen, sozialen, wirtschaftlichen und politischen Dimension deutlich.

### **Wichtige Information**

*Das Spiel ist so konzipiert, dass sich die Spieler\*innen im selben Raum befinden müssen. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, sich online in einem virtuellen Raum zu treffen, wenn die Spieler\*innen physisch nicht am selben Ort sind. Dazu können alle üblichen Messaging-Apps oder Videokonferenzplattformen genutzt werden, je nach Präferenz der Spieler\*innen.*

## 2. Spieler\*innen/Rollen

- SDG Master: 1, Moderator\*in des Spiels, nicht Teil der Spieler\*innen
- Spieler\*innen: 6-14
- Junior SDG Master: 2 (diese werden am Anfang des Spiels aus der Gruppe der Spieler\*innen gewählt)

Die Rollen werden auf Seite 10 genauer beschrieben.

### 3. APP

Jedes Team bzw. jede\*r Spieler\*in benötigt die App, die im Play Store und auf iOS heruntergeladen werden kann. Die App bietet virtuelle Spielkarten, die zu Beginn gezogen werden und vier Flächen, die die Spieler\*innen mit ihren Ideen füllen müssen. Jeder ausgefüllte Abschnitt, zusammen mit einer logischen Erklärung zu den Karten, die jedes Team gezogen hat, bringt Punkte für den\*die Spieler\*in oder das Team. Die Abschnitte sind:

1. **Aktion** - Was ist die Hauptidee?
2. **Akteur\*innen** - Wer entwickelt die Idee und setzt sie um?
3. **Zielgruppe** - Für wen hat die Aktion eine positive Wirkung?
4. **Mehrwert** - Welchen Nutzen hat die Aktion für die Zielgruppe?



## 4. Die Karten

Mit einer Mischung aus SDG-, Ideen- und Störkarten arbeiten die Spieler\*innen zusammen, um Lösungen für die auf der Aufgabenkarte beschriebenen Probleme zu finden.

**1) SDG-Karten:** Jedes Team/jede\*r Spieler\*in erhält 3 SDG-Karten. Sie stehen für bestimmte Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs).



**2) Joker:** Diese Karte erlaubt es den Spieler\*innen, sie als eine SDG-Karte ihrer Wahl zu nutzen. Sie wird zusammen mit den SDG-Karten in das Deck gelegt, wenn die Karten ausgeteilt werden.



**3) Ideenkarten:** Jedes Team/jede\*r Spieler\*in erhält 3 Ideenkarten, die die Kreativität anregen sollen, indem sie unerwartete oder unkonventionelle Ideen liefern. Diese Karten ermutigen die Spieler\*innen, verschiedene Konzepte zu kombinieren und innovativ zu denken, um Lösungen zu finden.



**4) Störkarten:** Diese Karten machen das Spiel spannender und komplexer, indem sie Elemente wie den Tausch von Karten, ein Erdbeben oder ein „No Budget“- Szenario in das Spiel bringen. Störkarten bingen doppelte Punkte, sind aber schwieriger zu lösen. Sie werden in der zweiten Phase bzw. am Ende des Spiels gespielt, wenn Spieler\*innen punktgleich sind



**5) Aufgabenkarten:** Die Aufgabenkarten greifen aktuelle globale Herausforderungen auf, die innovatives Denken erfordern. Die Spieler\*innen ziehen am Anfang des Spiels eine Aufgabenkarte oder einigen sich auf eine, z.B. eine zum Thema Gleichstellung der Geschlechter, die sie dazu auffordert, ihre Lösungen auf das SDG 5 (Gleichstellung der Geschlechter) auszurichten.



## 5. Rollen des\*der SDG Masters und der Junior SDG Master

### 5.1 Rolle des\*der SDG Masters (Moderator\*in des Spiels)

- **Einführung in das Spiel:** Der\*Die SDG Master führt in das Spiel ein und stellt sicher, dass die Spieler\*innen die SDGs kennen. Dazu gehört eine kurze Erklärung oder/und eine einführende Aktivität aus dem Sustainability Coaches Methodenhandbuch.
- **Unterstützung der Spieler\*innen/Teams:** Der\*Die SDG Master führt die Spieler\*innen durch das Spiel, erläutert den Ablauf und die Karten und verbindet die genannten Ideen mit den SDGs. Wenn nötig, bietet der\*die SDG Master Unterstützung und Anregungen, um Teamarbeit und innovatives Denken zu fördern.
- **Teamzusammenstellung:** Der\*Die SDG Master koordiniert die Bildung der Teams, sowohl in der ersten als auch in der zweiten Spielrunde.
- **Auswertung:** Der\*Die SDG Master bildet mit zwei Junior SDG Mastern die SDG-Master-Kommission, die die von den Teams präsentierten Lösungen und Ideen bewertet, ein faires Urteil fällt und konstruktives Feedback gibt.

### 5.2 Rolle der Junior SDG Master

- **Beobachtung und Dokumentation:** Zwei Junior SDG Master unterstützen den\*die SDG Master, indem sie die Teamperformance beobachten und sicherstellen, dass die Ideen mit den SDGs übereinstimmen. Außerdem dokumentieren sie kreative Lösungen oder Strategien, die während des Spiels entwickelt wurden.

- **Unterstützung bei der Punktevergabe:** Die beiden Junior SDG Master unterstützen den\*die SDG Master bei der Vergabe der Punkte und stellen sicher, dass diese gerecht verteilt werden, basierend auf der Kreativität der Spieler\*innen, der Teamarbeit und der Ausrichtung auf die SDGs.

## 6. Regeln und Spielverlauf

### 6.1 Vorbereitung, Rollenvergabe und Zusammenstellung der Teams

#### **Auswahl der 2 Junior SDG Master:**

- Zu Beginn des Spiels werden durch würfeln zwei Junior SDG Master ausgewählt. Die beiden Spieler\*innen mit den höchsten Würfeln werden die Junior SDG Master, die den\*die SDG Master unterstützen, aber nicht direkt am Spiel teilnehmen.

#### **Spielvorbereitung**

- Jede\*r Spieler\*in/jedes Team benötigt ein Smartphone oder Tablet (Android oder Apple) und die installierte App.

## Teamzusammenstellung

Nach der Auswahl der Junior SDG Master werden die Teams auf der Grundlage der Anzahl der Spieler\*innen (siehe Tabelle) und der gewünschten Teamdynamik gebildet. Der\*Die SDG Master kann bei der Zusammenstellung der Teams z.B. auf eine ausgewogene Mischung von Fähigkeiten, Ideen und Spielerstärken achten. Die Teams können wie folgt gebildet werden:

- **Zufällige Aufteilung:** Die Spieler\*innen werden den Teams zufällig zugeteilt.
- **Stärkenbasierte Aufteilung:** Die Teams werden unter Berücksichtigung der Stärken der Spieler\*innen gebildet (z.B. Kreativität, Strategie oder Wissen über bestimmte Themen).

Anzahl der Spieler*innen	Spieler*innen/Teams erste Runde	Teams zweite Runde	SDG Junior Master erste und zweite Runde
6	4 Einzel	2 Teams mit 2 Personen	2 durch Auswahl mit Würfeln
7	5 Einzel	1 Team mit 3, 1 Team mit 2 Personen	2 durch Auswahl mit Würfeln
8	3 Teams mit 2 Personen	2 Teams mit 3 Personen	2 durch Auswahl mit Würfeln
9	2 Teams mit 2, 1 Team mit 3 Personen	1 Team mit 3, 1 Team mit 4 Personen	2 durch Auswahl mit Würfeln
10	4 Teams mit 2 Personen	2 Teams mit 4 Personen	2 durch Auswahl mit Würfeln
11	3 Teams mit 2, 1 Team mit 3 Personen	1 Team mit 4, 1 Team mit 5 Personen oder 3 Teams mit 3 Personen	2 durch Auswahl mit Würfeln
12	5 Teams mit 2 Personen	2 Teams mit 5 Personen oder 2 Teams mit 3, 1 Team mit 4 Personen	2 durch Auswahl mit Würfeln
13	4 Teams mit 2, 1 Team mit 3 Personen	1 Team mit 5, 1 Team mit 6 Personen oder 2 Teams mit 4, 1 Team mit 3 Personen	2 durch Auswahl mit Würfeln
14	6 Teams mit 2 Personen	2 Teams mit 6 Personen oder 3 Teams mit 4 Personen	2 durch Auswahl mit Würfeln

## 6.2 Ablauf des Spiels

### Auswahl einer Herausforderung oder einer Aufgabenkarte:

- Die Spieler\*innen würfeln in der App. Die Person mit der höchsten Zahl wählt die Herausforderung für das Spiel zufällig aus, indem er\*sie eine Aufgabenkarte zieht. Eine weitere Möglichkeit ist, dass der\*die SDG Master die Herausforderung bestimmt, oder dass das Team diese auswählt. Die Aufgabenkarte gilt für beide Runden.

### Erste Runde (Lokale Ebene):

- Die Spieler\*innen/Teams erhalten in der App zwei Ideenkarten und eine SDG-Karte. Sie haben die Möglichkeit, eine der drei Karten zu tauschen.
- Die Spieler\*innen/Teams arbeiten an der Lösung der zuvor bestimmten Herausforderung (Aufgabenkarte) und versuchen, dabei ihre SDG- und Ideenkarten zu berücksichtigen.
- Dafür haben die Spieler\*innen in jeder Runde eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Ein Timer sollte genutzt werden, um auf folgende Zeiten zu achten:
  - a) Diskussion und Entwicklung einer Lösung für die Herausforderung unter Berücksichtigung der SDG- und Ideenkarten. (5 Minuten)
  - b) Ausfüllen der vier Kategorien in der App (Aktion, Akteur\*innen, Zielgruppe, Mehrwert). (10 Minuten)
- Der\*Die SDG Master und die beiden Junior SDG Master geben Feedback und bewerten die Ideen danach, wie gut sie zu der Herausforderung und den Karten passen.

## Zweite Runde (Nationale Ebene):

- Die Teams werden neu gebildet.
- In dieser Runde erhalten die Teams neue Karten: zwei weitere Ideenkarten, eine SDG-Karte und eine Störkarte. Die Störkarten erhöhen die Komplexität und bringen die Spieler\*innen dazu zu , ihre Ideen an unvorhergesehene Herausforderungen wie Budgetbeschränkungen oder Notfälle anzupassen.
- Die Teams haben dieselbe Zeit, wie in der ersten Runde und arbeiten mit den neu erhaltenen Karten an den Ideen weiter.

### 6.3 Wertung und Punktevergabe

Die Punkte werden danach vergeben, wie gut die Lösungen:

- mit dem SDG oder der Aufgabenkarte übereinstimmen;
- Kreativität zeigen, indem sie eine Kombination von Karten beinhalten;
- realistisch und machbar sind;
- eine bedeutende mögliche Auswirkung auf die Zielgruppe haben.

Störkarten bringen doppelte Punkte, wenn sie erfolgreich in die Problemlösung integriert werden konnten.

Am Ende des Spiels bewerten der\*die SDG Master und die beiden Junior SDG Master die Lösungen und vergeben Punkte nach den oben genannten Kriterien.

Der\*Die Gewinner\*in wird auf der Grundlage der in beiden Runden erzielten Gesamtpunktzahl ermittelt. Der\*Die Spieler\*in mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand wird eine neue Störkarte gezogen, und der\*die erste Spieler\*in, der\*die sie logisch löst (Abstimmung durch alle Spieler\*innen), gewinnt. Eine genauere Übersicht über die Punkte gibt es in der Tabelle.

<b>Spielrunde</b>	<b>Kriterium</b>	<b>Vergebene Punkte</b>
Erste Runde (Lokale Ebene)	Für jede verwendete SDG- oder Ideenkarte	5 Punkte pro Karte
	2 verwendete Karten	10 Punkte
	3 verwendete Karten	15 Punkte
	Für jedes Feld, das mit einem Klebezettel gefüllt ist, der zu den Karten der Spieler*innen/Teams passt	1 Punkt pro Feld
Zweite Runde (Nationale Ebene)	Für jede Karte, die für die Idee verwendet wurde	10 Punkte pro Karte
	2 verwendete Karten	20 Punkte
	3 verwendete Karten	30 Punkte
	Für jede gelöste Störkarte	20 Punkte
	Für jedes Feld, das mit einem Klebezettel gefüllt ist, der zu den Karten der Spieler*innen/Teams passt	2 Punkte pro Feld
Endgültige Punkte	Die Summe der Gesamtpunkte aus den beiden Spielrunden	
	Im Falle eines Unentschiedens:	Der*Die Gewinnerin wird durch das Lösen einer neuen Störkarte ermittelt

