



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 Autorinnen:** Gabriele Janecki, Sarah Laustroer (VNB), Lucio Alessandro Lo Giudice, Barbara Tosi, Alessandro Varallo (CSCI); Dora Heracleous, Georgia Kapela (Synthesis)

## Layout: Eco - Logic

Sollten Urheberrechtsinhaber\*innen von Texten und Bildern nicht korrekt identifiziert worden sein, werden berechnete 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 der Autor\*Innen 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. Spielmaterial.....	5
4. Das Spielbrett.....	6
5. Die Karten.....	7
6. Rollen des*der SDG Masters und der Junior SDG Master.....	9
6.1 Rolle des*der SDG Masters (Moderator*in des Spiels).....	10
6.2 Rolle der Junior SDG Master.....	11
7. Regeln und Spielverlauf.....	11
7.1 Vorbereitung, Rollenvergabe und Teamzusammenstellung.....	11
7.2 Ablauf des Spiels.....	13
7.3 Wertung und Punktevergabe.....	14

## 1. Was ist SDG Master?

SDG Master ist ein spielerisches Bildungstool, 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.

## 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. Spielmaterial

**Spielbrett:** 1 Spielbrett pro Team (max. 6)

**Karten:**

- 42 Ideenkarten
- 22 Aufgabenkarten
- 18 Störkarten
- 17 SDG-Karten
- 1 Joker
- **Würfel:** 2 (nicht im Spiel enthalten)
- **Klebezettel oder andere kleine Zettel:** (nicht im Spiel enthalten)

## 4. Das Spielbrett

Jedes Team bzw. jede\*r Spieler\*in hat ein sechseckiges Spielbrett vor sich liegen, das so gestaltet ist, dass es von allen Seiten gut zugänglich und lesbar ist. Das Spielbrett enthält vier leere Felder, die mit Ideen auf Klebezetteln ausgefüllt werden müssen. Jedes ausgefüllte Feld, zusammen mit einer logischen Erklärung zu den formulierten Ideen, bringt Punkte für den\*die Spieler\*in oder das Team. Die vier Felder auf dem Spielbrett sind:

**Aktion** - Was ist die Hauptidee?

**Akteur\*innen** - Wer entwickelt die Idee und setzt sie um?

**Zielgruppe** - Für wen hat die Aktion eine positive Wirkung?

**Mehrwert** - Welchen Nutzen hat die Aktion für die Zielgruppe?



## 5. Die Karten

**1) SDG-Karten:** Jedes Team/jede\*r Spieler\*in erhält 3 SDG-Karten. Sie stehen für die Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen (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, 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 ermöglichen doppelte Punkte, sind aber schwieriger zu lösen und werden in der zweiten Phase oder 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.



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

### 6.1 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 den Ablauf, erläutert das Spiel 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, wenn die Spieler\*innen in die zweite Runde kommen.
- **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.

## 6.2 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 Masters 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.

## 7. Regeln und Spielverlauf

### 7.1 Vorbereitung, Rollenvergabe und Teamzusammenstellung

#### 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.

#### 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).

<b>Anzahl der Spieler*innen</b>	<b>Spieler*innen/Teams erste Runde</b>	<b>Teams zweite Runde</b>	<b>SDG Junior Master erste und zweite Runde</b>
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

Tabelle 1. Anzahl der Teams/Spieler\*innen auf lokaler und nationaler Ebene

- **Vorbereitung des Spielmaterials:**

Jede\*r Spieler\*in/jedes Team hat sein\* ihr eigenes Spielbrett. Das Kartenset (SDG-Karten, Joker, Ideenkarten, Störkarten und Aufgabenkarten) sollte auf dem Tisch liegen. Für das Spiel werden Klebezettel in der Größe der Felder auf dem Spielbrett benötigt. Sie sind nicht im Spiel enthalten.

## 7.2 Ablauf des Spiels

### **Auswahl einer Herausforderung oder einer Aufgabenkarte:**

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

### **Erste Runde (Lokale Ebene):**

- Der\*Die SDG Master verteilt zwei Ideen- und eine SDG-Karte an die Spieler\*innen/Teams. Sie haben die Möglichkeit, eine der drei Karten zu tauschen.
- Die Spieler\*innen/Teams arbeiten an Ideen zur Lösung der zuvor bestimmten Herausforderung (Aufgabenkarte) und versuchen, dabei ihre SDG- und Ideenkarten zu berücksichtigen.

Für die Erarbeitung der Ideen haben die Spieler\*innen in jeder Runde eine bestimmte Zeit zur Verfügung (es sollte ein Timer verwendet werden):

- Diskussion und Entwicklung einer Idee zur Lösung der Herausforderung unter Berücksichtigung der SDG- und Ideenkarten. (5 Minuten)

- Ausfüllen der vier Felder auf den Spielbrettern (Aktion, Akteur\*innen, Zielgruppe, Mehrwert) durch Beschriftung von Klebezetteln. (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.
- Zusätzlich zu den SDG- und Ideenkarten werden Störkarten eingeführt, um die Komplexität zu erhöhen und die Spieler\*innen dazu zu bringen, ihre Ideen an unvorhergesehene Herausforderungen wie Budgetbeschränkungen oder Notfälle anzupassen.
- In dieser Runde erhalten die Teams neue Karten: zwei weitere Ideenkarten, eine SDG-Karte und eine Störkarte.
- Die Teams haben dieselbe Zeit, wie in der ersten Runde und arbeiten mit den neu erhaltenen Karten an den Ideen weiter.

## **7.3 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.

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

