

Sustainable Development Geek ist ein Spiel, das die Menschen dazu anregen soll, sich auf spielerische Art mit ernstesten Themen auseinanderzusetzen. Es gründet auf der Überzeugung, dass eine erfolgreiche und nachhaltige Entwicklung nur dann möglich ist, wenn wir unsere Ideen hinterfragen, diskutieren und weiterentwickeln.

Sustainable Development Geek entstand in Anlehnung an die Ziele für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDGs) – den Zielen der UNO-Agenda 2030. Die SDGs sind am 1. Januar 2016 offiziell in Kraft getreten, gelten für alle Länder und sollen zur Armutsbekämpfung, zum Abbau von Ungleichheiten und zur Bewältigung des Klimawandels bis 2030 beitragen.

Wir hoffen, dass dieses Spiel vorgefasste Meinungen in Frage stellt, lebendige Diskussionen auslöst und neue Perspektiven aufzeigt. Viel Spass!

Wirke mit und werde Teil der Geek-Community!

Möchtest du zur Weiterentwicklung des Spiels beitragen oder eine andere Rückmeldung geben? Wir freuen uns, von dir zu hören. Auf www.eda.admin.ch/sdgeek kannst du weitere Exemplare des Spiels bestellen und zusätzliche Ressourcen finden, einschliesslich PDF-Versionen, einer Referenzliste und deiner ganz persönlichen Geek-Brille...



SO GEHT'S

Das Spiel kann auf verschiedene Arten gespielt werden. Einige davon sind in diesem Handbuch beschrieben, weitere Varianten sind online verfügbar (www.eda.admin.ch/sdgeek).

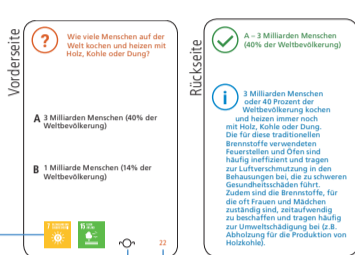
Das Spiel enthält...

Fragekarten (106)

Das/die **SDG**, auf welche/s sich diese Frage bezieht.

Stufen

- Anfänger-Geek
- Fortgeschrittener Geek
- Profi-Geek



Anhand dieser **Nummer** können Sie Fragen notieren, die Sie wiederverwenden möchten (z.B. für Bildungs-, Fazilitationszwecke), oder die ursprüngliche Informationsquelle auf unserer Referenzliste unter www.eda.admin.ch/sdgeek nachschlagen.

Spielkarten

- › SDG-Karten
- › A- und B-Karten
- › Super-Geek-Karte



DIE GROSSE DEBATTE

Für alle, die überzeugt sind, dass Probleme am besten im Gespräch geklärt werden können. **5–10 Spieler/innen. 30–60 Minuten**

Material

- › Fragekarten
- › A- & B-Karten
- › SDG-Karten
- › Schreibzeug zum Notieren der Punkte (kann durch Jetons ersetzt werden)
- › Stoppuhr (eingestellt auf 30 Sekunden)

Vorbereitung

Die Spielerinnen und Spieler sitzen im Kreis.

Ernennt je eine Person zum Schreiber (notiert den Punktstand), Zeitmesser (bedient die Stoppuhr) und Vorleser (liest Fragen vom Stapel der gemischten Fragekarten). Diese Personen nehmen ebenfalls am Spiel teil.

Wählt aus den Spielkarten je eine A- und B-Karte und so viele beliebige SDG-Karten wie notwendig, damit die Gesamtzahl der Spielkarten mit der Zahl der Teilnehmenden übereinstimmt. Nehmen zum Beispiel fünf Personen teil, nehmt die A-, B- und drei SDG-Karten, also insgesamt fünf Karten. Mischt die Karten und legt diese verdeckt in die Mitte des Kreises.

So wird gespielt

Das Spiel geht über mehrere Runden. Gewonnen hat die Person, die als erste 17 Punkte erreicht (natürlich könnt ihr auch spielen, bis ihr keine Karten, Zeit oder Lust mehr habt).

Jede Runde beginnt damit, dass alle Teilnehmenden eine Spielkarte aufnehmen, der Gruppe zeigen und aufgedeckt vor sich hinlegen. Wer eine A- oder B-Karte zieht, gehört zu den «Debattierpersonen» und hat die jeweilige Antwort A oder B zu vertreten (siehe Fragekarte). Wer eine SDG-Karte zieht, gehört zu den «Entscheidungspersonen» und kann am Schluss für die korrekte Antwort stimmen.

Der Vorleser oder die Vorleserin nimmt die erste Fragekarte vom Stapel und liest die Frage sowie die zwei möglichen Antworten (A und B) laut vor. Da der Vorleser oder die Vorleserin ebenfalls am Spiel teilnimmt, darf er/sie die Lösung nicht anschauen.

Nachdem die Frage vorgelesen wurde, hat Debattierperson A 30 Sekunden Zeit, um ihre Position zu verteidigen. Darauf folgt Debattierperson B während ebenfalls 30

Sekunden. Die Person, welche die Zeit misst, gibt beiden Bescheid, sobald ihre Zeit um ist. Die Debattierpersonen sind frei in der Wahl ihrer Argumente. Für sie geht es darum, möglichst viele Entscheidungspersonen auf ihre Seite zu ziehen.

Nach den beiden Argumentationsbeiträgen legen die Entscheidungspersonen ihre SDG-Karten gleichzeitig neben die Antwort, die sie für korrekt halten – A oder B.

Nun dreht der Vorleser oder die Vorleserin die Fragekarte um und liest die richtige Antwort vor.

Nachdem die Frage vorgelesen wurde, hat Debattierperson A 30 Sekunden Zeit, um ihre Position zu verteidigen. Darauf folgt Debattierperson B während ebenfalls 30

Sekunden. Die Person, welche die Zeit misst, gibt beiden Bescheid, sobald ihre Zeit um ist. Die Debattierpersonen sind frei in der Wahl ihrer Argumente. Für sie geht es darum, möglichst viele Entscheidungspersonen auf ihre Seite zu ziehen.

Nach den beiden Argumentationsbeiträgen legen die Entscheidungspersonen ihre SDG-Karten gleichzeitig neben die Antwort, die sie für korrekt halten – A oder B.

Nun dreht der Vorleser oder die Vorleserin die Fragekarte um und liest die richtige Antwort vor.

Punkteverteilung

DEBATTIERPERSONEN erhalten einen Punkt für jede SDG-Karte, die sie «erringen» konnten. Für die korrekte Antwort erhalten sie keine Punkte.

ENTSCHEIDUNGSPERSONEN erhalten einen Punkt für die Wahl der richtigen Antwort und keinen Punkt für die falsche Antwort.

+ SUPER-GECK

Fügt die Super-Geek-Karte hinzu, um das Spiel aufregender zu gestalten.

Bei dieser Spielvariante wird eine Spielkarte durch die Super-Geek-Karte ersetzt; diese wird mit den anderen Spielkarten verdeckt auf den Tisch gelegt. Alle Spielerinnen und Spieler nehmen eine Spielkarte auf. Wer die Super-Geek-Karte zieht, legt sie aufgedeckt vor sich auf den Tisch, bis er oder sie beschliesst, diese einzusetzen.

Die ausgewechselte Spielkarte wird zurück ins Spiel gegeben und das Spiel normal wie oben beschrieben fortgesetzt: Alle Spielerinnen und Spieler (einschliesslich Super-Geek) ziehen eine Karte und zeigen sie den anderen Teilnehmenden.

Super-Geek hat nun die Möglichkeit, einen Rollentausch mit einem anderen Spieler oder einer anderen Spielerin vorzunehmen, solange diese noch nicht begonnen haben, ihre Argumente vorzutragen. Das heisst, wer als Super-Geek z. B. eine SDG-Karte besitzt, aber bei einer Frage lieber die Rolle der Debattierperson übernehmen möchte, kann die Super-Geek-Karte einsetzen, um mit Debattierperson A oder B die Rolle zu tauschen, bevor diese ihre jeweiligen Argumente vorgebracht hat.

Super-Geek kann die Rolle der Debattierperson B auch dann noch an sich reißen, wenn Debattierperson A ihre Argumente schon vorgetragen hat, solange Debattierperson B noch nicht das Wort ergriffen hat. Die Person mit der Super-Geek-Karte kann diese Karte auch verwenden, wenn sie selbst die Rolle der Debattierperson innehat, aber die Seite (A <-> B) oder die Rolle (A <-> Entscheidungsperson) wechseln möchte.

Die Super-Geek-Karte geht an die Person über, die zum Rollentausch gezwungen wurde. Sie kann in der nächsten Runde wieder eingesetzt werden. (Mit anderen Worten, die Super-Geek-Karte kann nur einmal pro Runde gespielt werden).

Nachdem die Frage vorgelesen wurde, hat Debattierperson A 30 Sekunden Zeit, um ihre Position zu verteidigen. Darauf folgt Debattierperson B während ebenfalls 30

Sekunden. Die Person, welche die Zeit misst, gibt beiden Bescheid, sobald ihre Zeit um ist. Die Debattierpersonen sind frei in der Wahl ihrer Argumente. Für sie geht es darum, möglichst viele Entscheidungspersonen auf ihre Seite zu ziehen.

Nach den beiden Argumentationsbeiträgen legen die Entscheidungspersonen ihre SDG-Karten gleichzeitig neben die Antwort, die sie für korrekt halten – A oder B.

Nun dreht der Vorleser oder die Vorleserin die Fragekarte um und liest die richtige Antwort vor.

Nachdem die Frage vorgelesen wurde, hat Debattierperson A 30 Sekunden Zeit, um ihre Position zu verteidigen. Darauf folgt Debattierperson B während ebenfalls 30

Sekunden. Die Person, welche die Zeit misst, gibt beiden Bescheid, sobald ihre Zeit um ist. Die Debattierpersonen sind frei in der Wahl ihrer Argumente. Für sie geht es darum, möglichst viele Entscheidungspersonen auf ihre Seite zu ziehen.

Nach den beiden Argumentationsbeiträgen legen die Entscheidungspersonen ihre SDG-Karten gleichzeitig neben die Antwort, die sie für korrekt halten – A oder B.

Nun dreht der Vorleser oder die Vorleserin die Fragekarte um und liest die richtige Antwort vor.

Nachdem die Frage vorgelesen wurde, hat Debattierperson A 30 Sekunden Zeit, um ihre Position zu verteidigen. Darauf folgt Debattierperson B während ebenfalls 30

Sekunden. Die Person, welche die Zeit misst, gibt beiden Bescheid, sobald ihre Zeit um ist. Die Debattierpersonen sind frei in der Wahl ihrer Argumente. Für sie geht es darum, möglichst viele Entscheidungspersonen auf ihre Seite zu ziehen.

Nach den beiden Argumentationsbeiträgen legen die Entscheidungspersonen ihre SDG-Karten gleichzeitig neben die Antwort, die sie für korrekt halten – A oder B.

Nun dreht der Vorleser oder die Vorleserin die Fragekarte um und liest die richtige Antwort vor.

Nachdem die Frage vorgelesen wurde, hat Debattierperson A 30 Sekunden Zeit, um ihre Position zu verteidigen. Darauf folgt Debattierperson B während ebenfalls 30

Sekunden. Die Person, welche die Zeit misst, gibt beiden Bescheid, sobald ihre Zeit um ist. Die Debattierpersonen sind frei in der Wahl ihrer Argumente. Für sie geht es darum, möglichst viele Entscheidungspersonen auf ihre Seite zu ziehen.

Nach den beiden Argumentationsbeiträgen legen die Entscheidungspersonen ihre SDG-Karten gleichzeitig neben die Antwort, die sie für korrekt halten – A oder B.

Nun dreht der Vorleser oder die Vorleserin die Fragekarte um und liest die richtige Antwort vor.

Nachdem die Frage vorgelesen wurde, hat Debattierperson A 30 Sekunden Zeit, um ihre Position zu verteidigen. Darauf folgt Debattierperson B während ebenfalls 30

Sekunden. Die Person, welche die Zeit misst, gibt beiden Bescheid, sobald ihre Zeit um ist. Die Debattierpersonen sind frei in der Wahl ihrer Argumente. Für sie geht es darum, möglichst viele Entscheidungspersonen auf ihre Seite zu ziehen.

ALLE ZIELE ERREICHEN



Für Risikofreudige, die die Welt verändern wollen. **2–4 Spieler/innen, 60 Minuten**

Material

- › Fragekarten
- › SDG-Karten
- › Schreibzeug zum Notieren der Punktzahl

Vorbereitung

Die 17 SDG-Karten werden im Kreis zwischen die Spielerinnen und Spieler gelegt. Die Fragekarten werden gemischt und in einem Stapel abgelegt.

So wird gespielt

Das Spiel wird gespielt, bis die Spielenden gemeinsam alle 17 SDGs erreichen. Es gewinnt diejenige Person, die am meisten SDGs erreicht hat.

Bei jedem Zug gibt es eine Vorleserin oder einen Vorleser und eine Antwortperson. Die Rollen werden nach jeder Runde getauscht.

Die Runde beginnt damit, dass die Vorleserin oder der Vorleser die erste Frage auf dem Fragestapel liest. Die Antwortperson gibt Antwort. Ist die Antwort falsch, wird die Fragekarte auf einen Ablagestapel gelegt und die nächste Runde beginnt.

Ist die Antwort korrekt, darf die Antwortperson wählen, ob sie weitere Fragen beantworten oder aufhören will. Sie muss sich entscheiden, BEVOR die nächste Frage gestellt wird. Sie hat jedoch das Recht zu wissen, auf welche(s) SDG(s) sich die nächste Frage bezieht.

In dem Moment, wo die Antwortperson beschliesst, aufzuhören, erhält sie alle Fragekarten, die sie korrekt beantwortet hat. Beantwortet die Antwortperson eine Frage hingegen falsch, verliert sie alle in dieser Runde erworbenen Karten an den Ablagestapel und eine neue Runde beginnt.

Mit den Karten, welche die Antwortperson in dieser Runde errungen hat, «erreicht» sie das entsprechende SDG, indem sie die Fragekarte an die Aussenseite der jeweiligen SDG-Karte legt. Hat die Fragekarte 2 SDG-Icons, kann sich die Antwortperson für eines der beiden SDGs entscheiden, das sie erreichen möchte. Die Entscheidung darf nicht nachträglich geändert werden.

Ein SDG, das erreicht wurde, kann nicht noch einmal erreicht werden. Stattdessen kann die Spielerin oder der Spieler die entsprechenden Fragekarten einbehalten und in einer späteren Runde zum Kauf einer Frage verwenden.

Zu Beginn ihrer Spielrunde kann die Antwortperson wählen, ob sie 3 korrekt beantwortete Fragekarten gegen eine Frage zu einem gewünschten SDG-Thema eintauschen will. Falls sie sich dazu entschliesst, werden die drei Fragekarten auf den Ablagestapel abgelegt und die Vorleserin oder der Vorleser sucht im Fragekartenstapel von oben nach unten nach der ersten Frage, die mit dem gewünschten SDG markiert ist. Die Vorleserin oder der Vorleser liest die Frage vor, und das Spiel nimmt seinen gewohnten Gang. Du kannst pro Spielrunde so viele Fragen kaufen, wie du dir leisten kannst.

Am Ende jeder Spielrunde wird die erreichte Anzahl SDGs für die entsprechende Spielerin oder den entsprechenden Spieler notiert. Dann werden die Rollen getauscht und eine neue Spielrunde beginnt.

Das Spiel geht weiter, bis alle 17 SDGs erreicht sind. Es gewinnt, wer am meisten SDGs erreicht hat.

+ UNTERSCHIEDLICHE WECHSELKURSE

Gibt es zwischen den Teilnehmenden grosse Wissensunterschiede (z. B. Entwicklungsexperte, der mit Entwicklungsanfängern spielt), können Sie den Wechselkurs für den Kauf einer Frage anpassen: zum Beispiel 2 Fragekarten für Anfängerinnen und Anfänger, 4 für Expertinnen und Experten.

+ SUPER-GEEK

Legen Sie die A-, B- und Super-Geek-Karte neben die anderen SDG-Karten in den Kreis.

Um eine A- oder B-Karte zu erlangen, müssen 3 Karten hintereinander richtig beantwortet werden. Um die Super-Geek-Karte zu erlangen, müssen 5 Karten hintereinander richtig beantwortet werden. Markiere die Erreichung der A-, B- oder Super-Geek-Karte mit einer Fragekarte deiner Wahl; die anderen Karten können wie gewohnt verwendet werden, um SDGs zu erreichen oder zu einem späteren Zeitpunkt eine Frage zu kaufen.

GENERALVERSAMMLUNG



Wo Konsens zu einer besseren Welt führt. **10–70 Spieler/innen**

Mindestens 45 Minuten (oder durchgehend, wenn Teilnehmende laufend dazu stossen und weggehen)

Material

- › Fragekarten (für kleinere Gruppen) oder Computer-/Beamer-Präsentation
- › Süssigkeiten (oder andere kleine Give-aways, ca. 15 pro Spieler/in)
- › «Irrtumstopf»: transparenter Topf oder Vase
- › Ein paar Sonderpreise für die Diskussionsrunde
- › Kleine Tische (Stehische eignen sich gut)
- › 2 Becher, gekennzeichnet mit «A» und «B» (Pappbecher eignen sich gut)
- › Stoppuhr und Hupe/Klingel/Gong zur Signalisierung der Zeit (fakultativ)

Moderierende

1 Präsentator/in – präsentiert die Fragen und Antworten

1–6 Helfer/innen – kümmern sich um die Logistik des Spiels. Falls keine verfügbar sind, stell auf jedem Tisch Süssigkeiten bereit und vertraue auf Selbstbedienung nach dem Ehrenprinzip.

Vorbereitung

Der Präsentator oder die Präsentatorin präsentiert die Fragen und Antworten, gegebenenfalls mit Hilfe eines Projektors.

Die Helferinnen und Helfer kümmern sich um die Logistik des Spiels. Sie sorgen für den Nachschub an Süssigkeiten und unterstützen die Teilnehmenden beim Spiel.

Die Spielerinnen und Spieler sitzen oder stehen in kleinen Gruppen um die Tische herum.

Auf jedem Tisch gibt es 2 Becher, die mit «A» und «B» gekennzeichnet sind.

So wird gespielt

Zu Beginn jeder Runde verteilen die Helferinnen und Helfer eine Süssigkeit an alle Teilnehmenden. Dann nimmt die Präsentatorin oder der Präsentator eine Frage auf und liest sie vor oder blendet sie auf dem Projektor ein.

Die um einen Tisch versammelten Personen erörtern die Frage. Sie müssen sich auf eine Antwort einigen und alle ihre Süssigkeiten in den entsprechenden Becher «A»

oder «B» legen.

Es steht der Präsentatorin oder dem Präsentator frei zu entscheiden, ob die Diskussionszeit beschränkt werden soll. Sie oder er kann zur Signalisierung der Zeit eine Hupe, eine Klingel oder einen Gong verwenden.

Sobald sich alle Gruppen auf ihre Antwort geeinigt haben, liest die Präsentatorin oder der Präsentator die korrekte Antwort vor oder blendet diese ein. Die Spielerinnen und Spieler, welche die richtige Antwort gewählt haben, dürfen ihre Süssigkeit behalten.

Wer die falsche Antwort gewählt hat, muss die Süssigkeit an den Irrtumstopf abgeben (die Helferinnen und Helfer können dabei Unterstützung leisten).

+ DISKUSSIONSRUNDE

Um mehr Dynamik ins Spiel zu bringen, kann die Präsentatorin oder der Präsentator ab und zu eine Diskussionsrunde eröffnen.

Bevor die Frage für die Diskussionsrunde bekannt gegeben wird, werden zwei Freiwillige ausgewählt, die «A» oder «B» vertreten sollen. Anschliessend liest die Präsentatorin oder der Präsentator die Frage vor oder blendet diese ein. Jede Debattierperson hat 30 Sekunden Zeit, um ihre Position vor dem Publikum zu vertreten. Die anderen Spielerinnen und Spieler können ihre Stimme für die bevorzugte Antwort abgeben, indem sie ihre Süssigkeiten in den entsprechenden Becher legen. Die Helferinnen und Helfer sammeln die Becher ein und zählen die Süssigkeiten.

Die Debattierperson, welche die meisten Stimmen erhalten hat, gewinnt die Spielrunde. Die Präsentatorin oder der Präsentator kann der Gewinnerin oder dem Gewinner dieser Runde einen Sonderpreis verleihen (ungeachtet dessen, ob die Antwort korrekt war).

+ PUNKTEVERTEILUNG

Bei diesem Spielformat müssen keine Punkte vergeben werden, vor allem wenn das Spiel im Rahmen eines Events gespielt wird, bei dem Teilnehmende laufend dazu stossen und weggehen. Bei einem stärker strukturierten Event kannst du aber Tische gegeneinander spielen lassen: 1 Punkt für jede korrekte Antwort in einer normalen Spielrunde und 3 Punkte, wenn die jeweilige Tischvertreterin oder -vertreter in der Diskussionsrunde gewinnt.

FAZILITATION



Sustainable Development Geek kann zur Unterstützung von fazilitierten Treffen oder anderen Gruppenevents verwendet werden.

Aufwärmen

Teile die Spielerinnen und Spieler zu Beginn in kleinere Teams von 2–4 Personen ein und fordere diese auf, sich jeweils auf eine gemeinsame Antwort zu einigen, bevor die Karte umgedreht und die richtige Antwort aufgedeckt wird. Ermuntere die Teams, sich über ihre Erfahrungen, vorgefassten Meinungen oder Reaktionen auf die Frage auszutauschen.

Booster

Wähle vor Beginn der Spielrunde ein paar Fragen aus, die für dein Thema relevant sind (auf jeder Karte sind bis zu zwei SDG angegeben, auf die sich die Karte bezieht), oder überlasse die Auswahl dem Zufall.

Wenn die Spielfreude nachlässt, teile eine Seite des Raumes «A» und die andere «B» zu und bitte die Teilnehmenden, sich entlang der Trennlinie gegenüber zu stellen.

Lese eine Frage vor und bitte die Teilnehmenden, auf diejenige Seite zu gehen, die sie für richtig halten (A oder B). Du kannst eine Diskussion anregen, indem du eine Person auf jeder Seite bittest, ihre Antwort zu vertreten, bevor du die korrekte Antwort vorliest.

Eisbrecher

Lasse die Karten bei einer Veranstaltung während der Kaffeepause oder dem Apéro lose verstreut auf den Tischen herumliegen, um Gespräche zwischen den Teilnehmenden über nachhaltige Entwicklung anzustossen.

Weitere Ideen für Events und Bildungsveranstaltungen: www.eda.admin.ch/sdageek.

Impressum: Leit-Geek: Tehani Pestalozzi – Entwicklungs-Geeks: Natalie Frei und Jenny Ulrich – Mitwirkende: Geraldine Bollmann, Philippe Brunet, Annalena Flury, Federico Peter, Liliane Schöpfer, Denise Staubli, and Andreas Weber – Spezieller Dank an: Andrea Bader (education 21), Céline Beaulieu (WWF), Sandra Brühlman, Lynne Calder, Anne Dray (ETH), Christoph Düttschler, Claude Garcia (ETH), Daniel Gassmann (education 21), Andreas Gerber, Selina Haeny, Sophie Hirsig, Angela Jorns, Stefan Lügstenmann, Nicole Merkt, Madis Org (consultant), Nicole Ruder, Martina Schärer, Yvonne Schneider (eduki), Andrea Siclari, Roland Staudenmann, Till Meyer (Spieltrieb), Markus Ulrich (Ulrich Creative Simulations), Zora Urech (Helvetas), Alina Wick (eduki), Zacharias Ziegelhöfer (SECO), und an all unsere Spiel-Tester/innen in Deutschland, Israel, Laos, der Mongolei, Südsudan, der Schweiz, der Tschischen Republik und Uganda.

*Mitarbeitende der Direktion für Entwicklung und Zusammenarbeit, wenn nicht anders gekennzeichnet.

Dieses Projekt wurde durch die grosszügige Unterstützung der Direktion für Entwicklung und Zusammenarbeit ermöglicht. Das Spiel ist in Deutsch, Französisch, Italienisch und Englisch erhältlich. Sustainable Development Geek ist eine Publikation der Schweizerischen Eidgenossenschaft und darf nicht zum Verkauf oder zur Verbreitung zu gewerblichen Zwecken verwendet werden.

November 2017