

Spielanleitung

Countdown 2030

**Die Rätselrallye zu
verantwortungsvollem Konsum
für das (Klassen-)Zimmer**



Beschreibung

Countdown 2030 ist eine Rätselrallye für das (Klassen-) Zimmer, die Jugendlichen ab 13 Jahren einen spielerischen Einstieg zum Ziel 12 „Nachhaltiger Konsum und Produktion“ der Globalen Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen (Sustainable Development Goals, SDG) bietet. Fast Fashion, Lebensmittelverschwendung, Wegwerfgesellschaft, Mobilität sowie die politische Verantwortung sind die Themen, die in der Rallye angesprochen werden. Die Herausforderung besteht darin, innerhalb von 40 Minuten Aufgaben und Rätsel in Kleingruppen zu lösen. Als eine Methode des spielerischen Lernens fördert es außerdem beim kooperativen Lösen der Rätsel und Aufgabenstellungen die Teamfähigkeit und soziale Kompetenzen der Spieler:innen.

Geschichte Countdown 2030 – Mia, eure Klassenkollegin, wurde zur Jugenddelegierten gewählt und darf bei der UN-Konferenz ihre Rede „Gutes Leben darf nicht die Welt kosten“ halten. Dafür habt ihr euch gemeinsam in der Klasse vorbereitet und seit Wochen über die Folgen unseres Konsums recherchiert. Ihr seid schon gespannt, wie es Mia wohl gehen wird und schreibt mit ihr vor der Rede noch einmal im Klassenchat, als plötzlich ihre Sprachnachricht kommt, dass die Präsentation weg ist. **Die Aufgabe an die Spieler:innen:** Knackt die verschlüsselten Hinweise von Mia, beschafft so die notwendigen Informationen und hilft eurer Freundin, die Präsentation doch noch zu halten. Ihr müsst euch aber beeilen, die Zeit läuft.

Vorbereitung

Entscheiden Sie sich, wo das Spiel stattfinden soll: das kann das Klassenzimmer oder jeder andere Raum sein (dieser sollte aber passend zur Rahmengeschichte als Klassenzimmer gestaltet sein). Bereiten Sie die Rätselrallye idealerweise nicht vor der Klasse oder Gruppe vor, weil die Spieler:innen dadurch Hinweise zur Lösung einzelner Rätsel bekommen könnten.

Um die Rallyes durchführen zu können, ist die Nutzung der **Actionbound App** notwendig. Dafür gelten eigene Nutzungs- und Datenschutzbedingungen:

<https://de.actionbound.com/agb>

Holen Sie zuerst das Einverständnis für die Nutzung der App bzw. von Smartphones und WLAN durch die Spieler:innen ein.

Wir empfehlen Ihnen, das Spiel einmal selbst auszuprobieren. Laden Sie dafür die Actionbound App herunter <https://de.actionbound.com/download/> und scannen Sie mit der App den QR-Code unten ein. Dieser QR-Code ist auch der Startcode für die Jugendlichen. Alternativ können Sie eine Bound-Challenge erstellen, wo Sie von einer zusammengefassten Auswertung der Ergebnisse profitieren. Näheres dazu weiter unten.

Startcode



(Spiel-)Materialien

Für die Umsetzung von **Countdown 2030** benötigen Sie folgende Materialien, die Sie auf unserer Website herunterladen können: <https://welthaus.at/raetselrallyes/>

- Poster:
Ein gutes Leben. Für alle sowie **Was kann ich tun?**

Sie hätten die Poster gern als A1-Druck? Dann schreiben Sie uns eine E-Mail an schule@welthaus.at und wir senden Ihnen diese kostenlos zu.

- Ein Ausdruck **Startcode**
- Ein Ausdruck pro Kleingruppe: **Wer oder was bin ich?** sowie **Tipps für Spieler:innen**
- Ein Ausdruck pro Kleingruppe: **Fast, Faster, Ultra Fast Fashion**
- Klebeband/Pins zum Aufhängen der Poster.
- Evtl. Beamer und Leinwand für den Countdown

Die Spieler:innen benötigen für die Rallye:

- Ein **Smartphone** pro Kleingruppe mit genügend Akku-Ladung und Internetverbindung
- Kostenlose **App** Actionbound: <https://de.actionbound.com/download/>
- Einen dunklen **Filzstift** pro Kleingruppe

Ausdrucke



<https://welthaus.at/raetselrallyes/>

App



<https://de.actionbound.com/download/>

Das Spiel vorbereiten

Legen Sie auf Ihren Schreibtisch die Ausdrucke des Artikels **Fast, Faster, Ultra Fast Fashion** und stellen Sie einen Mistkübel neben Ihren Tisch.

Verstecken Sie unter dem Mistkübel (oder in der Nähe) die Ausdrucke bzw. die QR-Codes **Wer oder was bin ich?**. Hängen Sie die Poster **Ein gutes Leben. Für alle** und **Was kann ich tun?** im Klassenzimmer auf.

Damit die Spieler:innen wissen, wie lange sie noch Zeit haben, können Sie einen **Timer** auf die Leinwand projizieren, zum Beispiel: <https://webuhr.de/timer-auf-40-minuten/>.

Teilen Sie die **Tipps für Spieler:innen** am Anfang des Spiels aus.

Optional: Bound-Challenge erstellen

Mit einer Bound-Challenge können mehrere Teams gegeneinander spielen. Es werden beliebig viele Kleingruppen über den individuellen Bound-Challenge-Startcode gruppiert und die Ergebnisse zusammengefasst. Wird eine neue Bound-Challenge erstellt, so wird automatisch eine Start-Anleitung mit QR-Code zum Herunterladen und Ausdrucken erstellt. Sie erhalten per E-Mail auch einen Link, mit dem Sie auf die Ergebnisse Ihrer Gruppe zugreifen und diese ganz einfach vergleichen können. Für die Erstellung einer Bound-Challenge müssen weder Sie noch die Spieler:innen bei Actionbound registriert sein.

So funktioniert's:

1. Gehen Sie auf die Seite: <https://de.actionbound.com/bound/rebelsofchange>
2. Klicken Sie auf Bound-Challenge erstellen und geben Sie den Namen der Challenge bzw. Ihre E-Mail-Adresse an.
3. Sie erhalten automatisch eine Start-Anleitung mit QR-Code auf die angegebene Adresse.

Spielablauf

1	Vorbereitung	10 Min.
	<p>Bitte bereiten Sie das Spiel laut Beschreibung vor. Hier können Sie kurz überprüfen, ob Sie alles erledigt haben:</p> <p>Aufhängen:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Poster: Ein gutes Leben. Für alle<input type="checkbox"/> Poster: Was kann ich tun? <p>Pro Kleingruppe einmal verstecken:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Ausdruck: Wer oder was bin ich? <p>Pro Kleingruppe auflegen:</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Dunkler Filzstift<input type="checkbox"/> Ausdruck: Tipps für Spieler:innen <p>Lehrer:innen-Tisch auflegen</p> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> Ausdruck: Fast, Faster, Ultra Fast Fashion<input type="checkbox"/> Ausdruck: Startcode	
2	Begrüßung und Einleitung	10 Min.
	<p>Geben Sie den Spieler:innen eine kurze Einführung (siehe Beschreibung) und weisen Sie auf die Tipps zum Spiel hin.</p>	
	<p>Erklären Sie den Spieler:innen grob, um was es geht und was ihre Aufgabe ist (siehe Geschichte).</p>	
	<p>Bitte Sie die Jugendlichen, sich in Kleingruppen von 2-3 Personen zusammenzufinden und sich für einen Teamnamen zu entscheiden.</p>	
	<p>Jede Kleingruppe benötigt ein Smartphone auf der die App Actionbound installiert wird: https://de.actionbound.com/download/</p>	
	<p>App starten, Startcode einscannen und Anweisungen der App folgen. Vergessen Sie nicht, den Web-Countdown zu starten. Los geht's!</p>	

Spielablauf

3	Spiel	10 Min.
<p>Ab jetzt sind die Spieler:innen auf sich allein gestellt. Sie sollen die Rätsel und Aufgaben zu den Themenbereichen Fast Fashion, Lebensmittelverschwendung, Abfall, Mobilität und politische Verantwortung innerhalb von 40 Minuten selbstständig lösen.</p> <p>Wir empfehlen, das Spiel zumindest einmal selbst auszuprobieren, um notfalls Hilfestellung leisten zu können. Eine Beschreibung der Rätsel finden Sie im nächsten Kapitel .</p>		
4	Nachbereitung	10 Min. +
<p>Nachbereitungen und Reflexionen sind ein entscheidender Teil des Lernprozesses. Planen Sie daher in der nächsten Unterrichtseinheit etwas Zeit dafür ein.</p> <p>Folgende Fragen können Sie den Jugendlichen stellen, um die Erfahrungen, die sie während des Spiels gemacht haben, zu reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none">• Wie ist es euch bei der Rallye gegangen? Wie habt ihr euch gefühlt?• Wie hat die Zusammenarbeit in der Kleingruppe geklappt?• Was würdet ihr das nächste Mal anders/besser machen? <p>Teil der Reflexion kann auch ein Austausch über die Inhalte der Rallye sein:</p> <ul style="list-style-type: none">• An welche Themen könnt ihr euch noch gut erinnern?• Was habt ihr über Fast Fashion / Lebensmittelverschwendung / Mobilität / Abfall gelernt?• Was haltet ihr von dem, was ihr erfahren habt?• Was hat euch am meisten interessiert/irritiert/gestört? <p>Im Spiel werden die Jugendlichen auch aufgefordert, eigene Ideen zu formulieren, wie sie ihre Mobilität nachhaltiger gestalten oder wie sie weniger Lebensmittel verschwenden können. Außerdem sollen die Spieler:innen Wünsche, Forderungen und Meinungen an Politiker:innen formulieren, was getan werden muss, damit die Welt ein lebenswerter Ort für alle wird. Diese Vorschläge können bei der Nachbereitung diskutiert werden.</p> <p>Wir freuen uns darauf, wenn Sie die Ergebnisse dieser Diskussion auf unserer digitalen Pinnwand der Initiative Rebels of Change teilen:</p> <p>Wer die Themen der Rallye im Unterricht noch vertiefen will, findet auf unserer Online-Pinnwand (Padlet) Materialien:</p> <div data-bbox="199 1429 363 1594"></div> <p data-bbox="406 1444 614 1579"><i>Get Active Wall</i></p> <p data-bbox="199 1624 614 1691">https://www.rebels-of-change.org/get-active-wall/</p> <div data-bbox="826 1429 991 1594"></div> <p data-bbox="1021 1444 1236 1545"><i>Padlet</i></p> <p data-bbox="826 1624 1380 1724">https://padlet.com/WelthausBildung/sdgrallye Die Seite wird laufend erweitert. Gerne können Sie dort auch Ihre Tipps mit uns teilen.</p>		

Rätsel und Aufgaben

Die Spieler:innen erhalten zu Beginn eine Sprachnachricht von Mia, in der sie ihre Mitschüler:innen um Hilfe bittet. Gleich danach können die Spieler:innen zwischen vier Themenbereichen wählen. Alle Abschnitte müssen erledigt werden, können aber in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Jeder Themenbereich enthält Rätsel, Schätzfrage und/oder eine Aufgabe. Bei den Rätseln kann nach jeder falschen Eingabe ein Hinweis zur Lösung angezeigt werden. Mit dem letzten Hinweis sollte dann jedes Rätsel zu lösen sein. Wenn die Spieler:innen innerhalb von 40 Minuten alles gelöst haben, ist das Spiel geschafft.



Abschnitt: Fast Fashion

F1 Rätsel: EMOJI-CODE

Hallo 🐶! Findet ihr nicht auch, dass gewisse Modeketten bei diesem Thema viel mehr tun könnten? 🙄 Aber nein, sie verkriechen sich wie 🐻 im Winterschlaf, wenn es um einen verantwortungsvollen Umgang gegenüber Menschen, Rohstoffen und Umwelt geht. Menschen sind doch keine 🚗 und sollten gerecht behandelt werden.

Lösung: Die Lösung ergibt sich aus den Anfangsbuchstaben der Wörter, für die die Emojis stehen. Die richtige Antwort ist FAIR.

Tipps für die Spieler:innen:

1. Ihr müsst vier Buchstaben eingeben.
2. Es gibt vier Emojis.
3. Probiert es doch mit den Anfangsbuchstaben der Wörter, für die die Emojis stehen.
4. Zum Beispiel: Fuchs = f

F2 Rätsel: Lückentext

Oh nein, was ist hier passiert? Dieser Teil der Präsentation ist ganz lückenhaft. Bitte schickt mir schnell die fehlenden Begriffe!

Bei „Fast Fashion“ werden Kollektionen schnell und Trend bezogen design und zu sehr niedrigen Preisen hergestellt und verkauft. Bei der Herstellung werden Unmengen an Rohstoffen benötigt und gefährliche _____ eingesetzt – zu Lasten von Umwelt und menschlicher Gesundheit. Auch müssen die Arbeiter:innen in der Textilindustrie oft unter untragbaren Umständen arbeiten: schlechte Bezahlung, lange

Lösung: Im Zeitungsartikel von Mia finden sich die fehlenden Wörter: Chemikalien, Arbeitszeiten, Kinderarbeit.

Tipps für die Spieler:innen:

1. Ich habe bei meinem Praktikum im Welthaus einen Artikel über „Fast, Faster, Ultra Fast Fashion“ geschrieben.
2. Vielleicht liegen noch Kopien davon in der Klasse?
3. Ich glaube, unsere Lehrer:in müsste den Artikel noch haben. Sucht ihn dort.
4. Wenn ihr ihn lest, findet ihr die richtigen Begriffe.

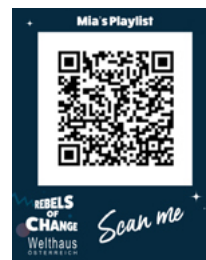
F3 Schätzfrage: Kleidungsstücke

Was schätzt ihr, wie viele Millionen Kleidungsstücke ungetragen in den Kleiderkästen in ganz Österreich hängen?

Lösung: 72 Millionen.

F4 Rätsel: Mia's Playlist

Wir haben doch in der Klasse dieses eine Lied gehört ...
♪♪ Three it's a magic number – Yes it is, it's a magic number ♪♪
Da ging es doch um diese drei R's, die wir machen können – was war das nochmal?



Lösung: Über den QR-Code kommen die Spieler:innen zu einer Youtube-Playlist. Dort ist der Song von Jack Johnson „The 3 R's“ gelistet. Alternativ können die Jugendlichen die Lyrics auch googeln. Die Antwort lautet: Reduce, Reuse, Recycle.

Tipps für die Spieler:innen:

1. Wenn ihr den QR-Code einscannet, kommt ihr zu einer Youtube-Playlist.
2. Hört euch doch ein Lied an, wo es um die 3 R's gehen könnte.
3. Alternativ könnt ihr den Songtext auch googeln.
4. Die drei R müssen auch in der richtigen Reihenfolge eingegeben werden.

Abschnitt: Mobilität

M1 Rätsel: Konferenzort

Lösung: Amsterdam

Dag allemaal! Ich muss jetzt schon los zum Konferenzgebäude. Hier haben sie die Mobilitätswende nicht verschlafen. Die Stadt ist eine der fahrradfreundlichsten Städte Europas. Tot kijk!



Tipps für die Spieler:innen:

1. In welcher Sprache habe ich euch mit „Dag allemaal“ begrüßt?
2. Ich bin in einer europäischen Hauptstadt.
3. Dieser Ort befindet sich in den Benelux-Staaten.
4. In diesem Land wird Niederländisch gesprochen.

M2 Schätzfrage: Schienennetz

Lösung: 22

Was schätzt ihr, um wie viel Mal größer das Straßennetz im Vergleich zum Schienennetz ist?

M3 Aufgabe: Nachhaltige Mobilität

Antwort: Offen

Ich bin mir jetzt nicht mehr so sicher, wie war das noch gleich? Was ist uns dazu eingefallen? Schickt mir doch zwei Ideen, wie wir uns nachhaltiger fortbewegen können?

M4 Rätsel: CO₂-Reihenfolge

Lösung: Die Spieler:innen müssen die Verkehrsmittel in die richtige Reihenfolge bringen. Die Buchstaben, die den Verkehrsmitteln zugewiesen sind, ergeben dann das Lösungswort KLIMA.

Tipps für die Spieler:innen:

1. Neben den Verkehrsmitteln findet ihr einen Buchstaben. In der richtigen Reihenfolge ergeben sie den Code.
2. Es geht um den durchschnittlichen CO₂-Ausstoß bei durchschnittlicher Auslastung der Verkehrsmittel.
3. Der Fernzug schneidet besser ab als der Fernbus.
4. Das Auto schneidet besser als das Flugzeug ab.
5. Das Fahrrad stößt am wenigsten CO₂ aus, das Flugzeug am meisten.

Das sind ja gute Ideen. Ihr wisst, je weniger CO₂-Ausstoß (pro Personenkilometer), desto besser. Denkt bei der Wahl des Verkehrsmittels daran und erhaltet so den Code, um mir die Infos zu Mobilität für die Präsentation zu senden!



Abschnitt: Lebensmittelverschwendung

L1 Rätsel: Instagram

Lösung: Im Instagram Post von Mia fehlen vier Buchstaben P A N E. Die richtige Antwort ist also PANE.

Schaut euch meinen neuen Insta-Post an.



Tipps für die Spieler:innen:

1. Sind euch irgendwelche Fehler im Post von Mia aufgefallen?
2. Es fehlen vier Buchstaben - welche?
3. Die fehlenden Buchstaben ergeben das Lösungswort.
4. Das Lösungswort ist „Brot“ auf Italienisch.

L2 Schätzfrage: Hunger

Lösung: Ein Viertel

Was glaubt ihr, wie viel von den weltweit weggeworfenen Lebensmitteln würden reichen, um den globalen Hunger zu stillen?

L3 Aufgabe: Lebensmittel- verschwendung

Antwort: Offen

Lasst uns doch etwas gegen die Verschwendung tun. Aber was könnte das sein? Schreibt hier 2 oder 3 Ideen auf:

L4 Rätsel: SDG-Code

Lösung: Die Emojis stehen für die gesuchten Zahlen. Die Schüssel kommt im SDG 2 vor. Die Menschen im SDG 1 und das Unendlich im SDG 12. Die richtige Antwort lautet 2112.

Tipps für die Spieler:innen:

1. Habt ihr schon das Poster mit den SDGs in eurer Klasse gesehen?
2. In welchen SDGs kommen die Emojis vor?
3. Zum Beispiel: Schüssel = 2 usw.

Bei unseren Vorbereitungen haben uns immer die SDGs, die nachhaltigen Entwicklungsziele, begleitet. Das SDG 12 hat z. B. zum Ziel, die Lebensmittelverschwendung bis 2030 zu halbieren.

Die SDGs enthalten auch den Code 🍲👤🌱, um mir die nächsten Infos zu schicken.

Abschnitt: Wegwerfgesellschaft

W1 Rätsel: Wer oder was bin ich?

Leute, ihr kennt doch sicher das Spiel „Wer – oder in diesem Fall – was bin ich?“

WAS BIN ICH?



Von meiner Art gibt es weltweit 16 Mrd. Stück. Ich habe über 60 Rohstoffe in mir, darunter 50 Metalle zum Beispiel Kupfer, Gold und Aluminium. Viele können sich ein Leben ohne mich nicht mehr vorstellen, verursache aber in der Produktion und Entsorgung oft Probleme für Mensch und Umwelt. Ich wiege nur ca. 120 g, doch mein ökologischer Rucksack ist mindestens 75 kg schwer. Und am Ende meiner Tage lande ich oft illegal auf einer Mülldeponie in Ghana, Nigeria oder China.

Lösung: Handy, Smartphone, Mobiltelefon

Tipps für die Spieler:innen:

1. Ich bin meistens klein und handlich.
2. Ich bin ein elektronisches Gerät.
3. Ich bin ein Alleskönner. Mit mir kannst du telefonieren, Nachrichten schreiben, fotografieren ...

W3 Aufgabe: QR-Code suchen

Apropos wegwerfen: mir fällt gerade ein, dass ich zu dem Teil der Präsentation vielleicht etwas Wichtiges schon in den   geworfen habe. Macht euch auf die Suche!

Lösung: Die Spieler:innen müssen den QR-Code finden, den Sie in der Nähe des Mistkübels versteckt haben. Wenn die Jugendlichen in der Umfrage angeben, dass sie noch nichts gefunden haben, bekommen sie einen Hinweis.

W4 Aufgabe: QR-Code einscannen

Was? Das Scannen funktioniert nicht? Was ist hier passiert? Findet heraus, welche Teile noch fehlen!

Lösung: Die Spieler:innen müssen den QR-Code einscannen. Allerdings fehlen im linken unteren Feld schwarze Quadrate. Ein Einscannen ist erst möglich, wenn diese mit einem dunklen Filzstift ausgemalt wurden, und zwar alle Felder mit den Buchstaben H, A, N, D und Y.

W2 Schätzfrage: Lebensdauer

Lösung: 18

Was schätzt ihr, wie lange ist eigentlich die durchschnittliche Lebensdauer (in Monaten) eines Smartphones?

W5 Rätsel: 5-R

Aber wir haben doch noch über drei andere Rs im Unterricht geredet. Welche waren das schnell?

R , Reduce, R
R , Reuse und Recycle
sind die Rs für ein Leben mit weniger Müll.

Lösung: Das Poster „Was kann ich tun?“ enthält die richtige Antwort: Refuse, Repair und Rent.

Tipps für die Spieler:innen:

1. Schaut euch in der Klasse um!
2. Habt ihr schon das Poster „Leben mit weniger Müll“ entdeckt?
3. Bringt die Wörter auch in die richtige Reihenfolge.

Abschnitt: Politische Verantwortung

P1 Aufgabe: Forderungen

Antwort: Offen

Ich bin jetzt gleich mit meinem Vortrag an der Reihe und kann hier auf der Konferenz viele wichtige Entscheidungsträger:innen erreichen. Nützen wir doch diese Chance!

Schreibt mir eure Meinungen, Wünsche und Forderungen: was sollen die Verantwortlichen aus Politik unternehmen, damit die Welt ein lebenswerter Ort für alle wird?

Feedback

Um unsere Bildungsangebote verbessern zu können,
bitten wir Sie und die Spieler:innen
unseren Online-Feedbackbogen auszufüllen. *Vielen Dank!*

Für Lehrer:innen



[https://forms.gle/
QbkQJsjmWPBECzmw8](https://forms.gle/QbkQJsjmWPBECzmw8)

Für Spieler:innen



[https://forms.gle/
AFcfcq8RKLbnMG4y5](https://forms.gle/AFcfcq8RKLbnMG4y5)

Impressum

Das Bildungsangebot entstand im Rahmen der Initiative **REBELS OF CHANGE**, gefördert durch die Austrian Development Agency (ADA) aus Mitteln der Österreichischen Entwicklungszusammenarbeit. Die Initiative holt junge Leute mit ihrem Engagement für Nachhaltigkeit vor den Vorhang und begeistert österreichweit für die Sustainable Development Goals (SDGs), die Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen.

<https://www.rebels-of-change.org>

Herausgeber

Welthaus Diözese Graz-Seckau
Bürgergasse 2
8010 Graz
Tel. +43 316 324556
graz@welthaus.at
graz.welthaus.at

Verantwortlich: Silvia Marhold. **Entwickelt von:** Silvia Marhold und Christoph Richter. **Illustrationen:** Maria Kondratieva. **Satz:** Petra Temmel.

Hinweis: Diese Anleitung enthält Links zu externen Webseiten Dritter, auf deren Inhalt wir keinen Einfluss haben. Wir können deshalb keine Gewähr für diese fremden Inhalte übernehmen. Für die Inhalte und Richtigkeit der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Informationsanbieter verantwortlich.

Erschienen: September 2023

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).

REBELS
OF
CHANGE



REBELS OF CHANGE unterstützen die nachhaltiger
Entwicklungsziele der Vereinten Nationen.

Gefördert durch die



Österreichische
Entwicklungs-
zusammenarbeit