

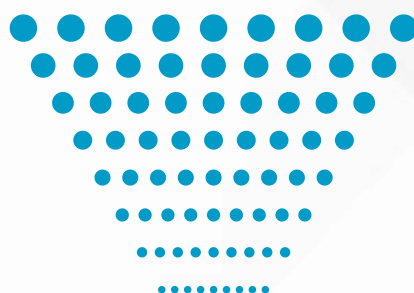


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**GLOBAL YOUTH FOR SDGS:
EMPOWERING FUTURE
LEADERS**



@YOUNGSDG



SDG YOUNG Trainingsleitfaden



Unsere Website

<https://www.youngsdg.eu>

2024-1-ES02-KA210-YOU-000243811



INHALTSVE RZEICHNIS



Zweck des Leitfadens

- Überblick über die Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs)
- Zielgruppe
- Die SDGs verstehen

Was sind die SDGs?

- Geschichte und Entwicklung der SDGs
- Bedeutung der SDGs in der heutigen Welt
- Trainingsziele

5-tägiger Trainingsplan zu den SDG-Zielen

3-tägiger Trainingsplan zu den SDG-Zielen

Trainingsplan für 17 Ziele





LIEFERBARE INFORMATIONEN

Projektkürzel: @YOUNGSDG

Projekttitle: Global Youth for SDGs: Empowering Future Leaders

Aktionsart: Kleine Partnerschaft im Jugendbereich – Erasmus+

Projektcode: 2024-1-ES02-KA210-YOU-000243811

Projektstart: 01.09.2024

Projektdauer: 24 Monate

Partner

- Consultation Europe Projects & Innovation SL – Spanien
- Ecological Innovation Association – Türkei
- Juvenile for Culture e. V. (YouthX) – Deutschland



Zweck des Leitfadens



Der SDG YOUNG Trainingsleitfaden soll junge Menschen im Alter von 17 bis 25 Jahren inspirieren und befähigen, sich aktiv mit den Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs) auseinanderzusetzen und sich für Nachhaltigkeit einzusetzen. Mit seinem Fokus auf Bewusstseinsbildung, Kompetenzaufbau und Empowerment dient dieser Leitfaden als umfassende Bildungsressource, die junge Teilnehmer darauf vorbereitet, sowohl in ihren lokalen Gemeinschaften als auch weltweit einen sinnvollen Beitrag zur nachhaltigen Entwicklung zu leisten.



Mithilfe dieses Leitfadens vertiefen junge Menschen ihr Verständnis der 17 SDGs und erkunden nicht nur die Kernprinzipien, sondern auch die Bedeutung jedes Ziels für ihr Leben und ihre Gemeinschaft. Mit einem Schwerpunkt auf kritischem Denken und Problemlösung bietet der Leitfaden die Möglichkeit, die drängendsten Probleme der Welt zu untersuchen und anzugehen. Interaktive Lernstrategien, darunter Fallstudien, Gruppendiskussionen und Multimedia-Elemente, schaffen ein dynamisches Umfeld, in dem junge Menschen komplexe Herausforderungen erkunden und gleichzeitig Vertrauen in ihre Fähigkeit zur Lösungsfindung gewinnen können.

Der SDG YOUNG Trainingsleitfaden möchte zudem ein starkes Bewusstsein für globales Bürgertum fördern, indem er die Zusammenhänge globaler Probleme hervorhebt und die Bedeutung individueller und kollektiver Verantwortung betont. Indem er Empathie und Pflichtbewusstsein fördert, ermutigt der Leitfaden junge Teilnehmer, ihren Einfluss auf die Welt und ihr Potenzial, Veränderungen voranzutreiben, zu berücksichtigen. Praktische Aktionspläne im Leitfaden ermutigen junge Menschen, ihr Wissen in konkrete Maßnahmen umzusetzen und sie zu engagierten Bürgern zu machen, die zu einer nachhaltigen Entwicklung in ihren Gemeinden beitragen.

Um die Schulung zugänglich und ansprechend zu gestalten, nutzt der Leitfaden Technologie und bietet eine interaktive Online-Plattform sowie Multimedia-Ressourcen. Dieser digitale Ansatz stellt sicher, dass das Lernen nicht nur inklusiv ist, sondern sich auch an verschiedene Lernumgebungen anpassen lässt, unterschiedliche Teilnehmer erreicht und unterschiedlichen Lernpräferenzen Rechnung trägt.

Was sind die SDGs?



Die Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) sind 17 miteinander verbundene globale Ziele, die von den Vereinten Nationen festgelegt wurden, um einige der dringendsten sozialen, wirtschaftlichen und ökologischen Herausforderungen der Welt anzugehen. Sie wurden 2015 als Teil der Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung verabschiedet, einem umfassenden Plan zur Förderung von Frieden, Wohlstand und Nachhaltigkeit in allen Nationen. Diese Ziele reichen von der Beendigung von Armut und Hunger über die Förderung verantwortungsvoller Produktion und Konsums, die Verbesserung hochwertiger Bildung, die Verwirklichung der Geschlechtergleichstellung bis hin zur Bekämpfung des Klimawandels. Zusammen bilden die SDGs einen universellen Plan, der dazu beiträgt, dass Entwicklung allen zugutekommt und niemand zurückgelassen wird. Die SDGs bieten zudem eine Struktur für Einzelpersonen, Gemeinschaften, Regierungen und Organisationen, um gemeinsam auf eine gemeinsame Vision einer fairen, gerechten und nachhaltigen Welt hinzuarbeiten.

Geschichte und Entwicklung der SDGs

Die SDGs sind das Ergebnis jahrzehntelanger globaler Zusammenarbeit und Überlegungen zur bestmöglichen Verwirklichung nachhaltiger Entwicklung. Sie bauen auf den Erfolgen und Erkenntnissen der Millenniums-Entwicklungsziele (MDGs) auf, die im Jahr 2000 ins Leben gerufen wurden und sich mit spezifischen Herausforderungen wie Armut, Hunger und Kindersterblichkeit befassten. Die MDGs trugen zwar zur Verbesserung der Lebensbedingungen in vielen Ländern bei, unterstrichen aber auch die Notwendigkeit eines umfassenderen Ansatzes, der ein breiteres Spektrum globaler Probleme berücksichtigt und an unterschiedliche Kontexte anpassbar ist. Die Entwicklung der SDGs umfasste umfassende Konsultationen mit Regierungen, der Zivilgesellschaft, Wissenschaftlern und privaten Organisationen, um einen ganzheitlicheren, partizipativeren und vernetzteren Rahmen zu schaffen. Im Gegensatz zu den MDGs, die sich primär an Entwicklungsländer richteten, sind die SDGs universell und ermutigen jedes Land, eine nachhaltige Zukunft anzustreben und gleichzeitig globale Herausforderungen gemeinsam anzugehen.



Was sind die SDGs ?



► Bedeutung der SDGs in der heutigen Welt

In einer zunehmend vernetzten Welt kann die Bedeutung der SDGs nicht hoch genug eingeschätzt werden. Sie bieten einen Leitfaden zur Bewältigung komplexer globaler Probleme, die grenzüberschreitende und branchenübergreifende Zusammenarbeit erfordern, insbesondere angesichts von Herausforderungen wie Klimawandel, Pandemien und Ungleichheit. Die SDGs zielen darauf ab, inklusives Wirtschaftswachstum, nachhaltiges Ressourcenmanagement und den Abbau von Ungleichheiten zu fördern. Sie befassen sich nicht nur mit drängenden Umweltproblemen, sondern auch mit Menschenrechten, dem Zugang zu Bildung, Gesundheitsversorgung und menschenwürdiger Arbeit und legen Wert auf einen ausgewogenen Entwicklungsansatz, der die planetaren Grenzen respektiert. Indem sie Nachhaltigkeit in all ihren Dimensionen – sozial, wirtschaftlich und ökologisch – anstreben, bieten die SDGs einen Weg nach vorn, der langfristige Resilienz und Wohlstand über kurzfristige Erfolge stellt. Für junge Menschen ist das Verständnis der SDGs entscheidend, da es sie befähigt, einen positiven Beitrag zur Gestaltung einer nachhaltigen Zukunft zu leisten.

► Trainingsziele

Dieser Schulungsleitfaden soll junge Menschen dazu inspirieren, sich für nachhaltige Entwicklung einzusetzen und sich aktiv für positive Veränderungen einzusetzen. Am Ende der Schulung haben die Teilnehmer ein fundiertes Verständnis der 17 SDGs, ihrer Bedeutung und ihrer Zusammenhänge bei der Bewältigung komplexer globaler Herausforderungen. Die Schulung vermittelt den Teilnehmern außerdem kritisches Denken und Problemlösungskompetenz, um diese Probleme zu analysieren und sinnvoll zu Lösungen beizutragen. Ein weiteres zentrales Ziel ist die Förderung eines globalen Bürgerbewusstseins und die Betonung der Macht individuellen und kollektiven Handelns.

SDG-ZIELE



@YOUNGSDG

TRAININGSPLÄNE

5-tägiger Trainingsplan zu den SDG-Zielen



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

AKTIVITÄT

SDG-Aktion



Das fünftägige SDG-Jugendtrainingsprogramm zielt darauf ab, junge Menschen zu stärken, indem es ihr Verständnis der Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) verbessert und ihnen die notwendigen Fähigkeiten vermittelt, um Gemeinschaftsprojekte zu planen und umzusetzen, die diese globalen Herausforderungen angehen. Das Programm legt Wert auf praxisorientiertes Lernen, gesellschaftliches Engagement und den Einsatz digitaler Tools, um sinnvolles Handeln zu fördern.

Die Teilnehmer erwerben Wissen über die SDGs, entwickeln ein Gefühl der Eigenverantwortung für diese Ziele und identifizieren gleichzeitig persönliche Bezüge zu globalen Themen. Das Training konzentriert sich darauf, Jugendliche bei der Identifizierung lokaler Herausforderungen im Zusammenhang mit den SDGs zu unterstützen und die Beteiligung und Zusammenarbeit der Gemeinschaft zu fördern.

Durch Aktivitäten wie Community-Mapping und Problemlösungsworkshops entwickeln die Teilnehmer praktische Aktionspläne zur Bewältigung dieser Probleme. Das Programm legt außerdem Wert auf grundlegende Fähigkeiten wie kritisches Denken, Führung, Teamarbeit und digitale Kompetenz und hilft Jugendlichen, effektiv zu kommunizieren und ihre Projekte umzusetzen.

Die Abschlussveranstaltung, eine SDG-Messe, bietet den Teilnehmern eine Plattform, um ihre Projekte zu präsentieren und sich mit Gemeindemitgliedern, lokalen Führungskräften und Gleichgesinnten zu vernetzen. Diese Erfahrung fördert das Erfolgserlebnis und ermutigt zu weiterem Engagement für Nachhaltigkeit. Insgesamt möchte das Programm Jugendliche dazu inspirieren, in ihren Gemeinden aktiv zu werden, indem globale Ziele mit lokalen Initiativen verknüpft werden, um positive Veränderungen voranzutreiben.



TAG 1: Einführung in die SDGs und die lokale Bedeutung



Vormittagssitzung: Einführung in die SDGs

Aktivität: Beginnen Sie mit einer spannenden Präsentation oder einem Video über die SDGs. Nutzen Sie dazu Ressourcen wie „The World’s Largest Lesson“ und einen Überblick über die 17 SDGs.
<https://worldslargestlesson.globalgoals.org/>

Interaktives Quiz: Kennenlernaktivität und Vorabbefragung mit Nearpod, um das Verständnis und die Ansichten der Teilnehmer zu Nachhaltigkeitsthemen zu testen.

Diskussion: Die Teilnehmer teilen ihre Gedanken zu den SDGs, die sie am meisten bewegen, und diskutieren, warum diese wichtig sind.

Ergebnis: Junge Menschen verstehen die Grundlagen der SDGs und identifizieren sich mit bestimmten Zielen, die ihnen wichtig sind.

Nachmittagssitzung: Persönlicher Bezug zu den SDGs

Aktivität: Diskussionen in Kleingruppen über persönliche Bezüge zu SDG-Themen (z. B. Abfall, Wasserqualität und Luftverschmutzung) und wie sie diese Themen in ihren Gemeinden wahrnehmen.

Reflexionsübung: Die Teilnehmer sollen Möglichkeiten auflisten, wie sie ihre Gemeinden durch die SDGs beeinflussen können. Dies kann zu potenziellen Projektideen führen.

Ergebnis: Die Teilnehmer verknüpfen die globalen SDG-Ziele mit lokalen Herausforderungen und fühlen sich motiviert, etwas zu verändern.

TAG 2: Lokale Verbindungen erkunden durch Community Mapping

Vormittagssitzung: Grundlagen der Gemeindegartierung

Aktivität: Einführung in die Gemeindegartierung – Definieren Sie die Übung und ihren Zweck.

Kartierungsübung: Die Teilnehmer erstellen mit Google Maps oder Padlet visuelle Karten ihrer Gemeinde und markieren Bereiche mit SDG-relevanten Problemen (z. B. Bereiche mit Müll, Gewässer, Grünflächen).

Ergebnis: Die Jugendlichen erkennen die Relevanz der SDGs vor Ort und identifizieren konkrete Probleme in ihrer Gemeinde. <https://padlet.com/>

Nachmittagssitzung: Verständnis durch Dokumentation vertiefen

Aktivität: In Gruppen dokumentieren die Teilnehmer ihre Ergebnisse mit Bildern, Videos und Texten, um ihre digitalen Karten zu ergänzen.

Präsentation: Jede Gruppe präsentiert ihre Karten und ersten Erkenntnisse den anderen Gruppen.

Ergebnis: Die Jugendlichen üben Beobachtungs-, Dokumentations- und Gruppendiskussionsfähigkeiten und erstellen gleichzeitig eine Ressource für die Projektplanung.



TAG 3: Problemlösungsworkshop – Entwicklung eines Aktionsplans



Vormittagssitzung: Einführung in die Aktionsplanung

Aktivität: Workshop zur Erstellung von Aktionsplänen mit Zielen, Aufgaben, Zeitplänen und Ressourcen. Veranschaulichen Sie dies anhand eines Beispiels (z. B. Planung einer Recyclingaktion).

Gruppenarbeit: Jede Gruppe wählt ein SDG-bezogenes Problem aus ihrer Community-Karte und erarbeitet gemeinsam Lösungen.

Ergebnis: Die Teilnehmer verstehen, wie aus einer Idee ein strukturierter Plan wird.

Nachmittagssitzung: Persönlicher Bezug zu den SDGs

Aktivität: Die Gruppen entwerfen ihre Aktionspläne und beschreiben detailliert jeden Schritt ihres Projekts.

Rollenverteilung: Weisen Sie jeder Gruppe Rollen zu (z. B. Projektleiter, Outreach-Spezialist, Forscher).

Mentoring: Trainer wechseln zwischen den Gruppen und geben Anleitung und Feedback zu ihren Plänen.

Ergebnis: Jede Gruppe erhält einen Aktionsplanentwurf und zugewiesene Rollen, was Teamarbeit und Führung fördert. (canva)

TAG 4: Digitale Tools und Gamification für das Engagement für die SDGs

Vormittagssitzung: Digitale Tools zur Vertiefung des SDG-Wissens

Aktivität: Die Teilnehmenden erkunden digitale Tools wie die UN SDG-Lernplattform oder interaktive Klimasimulationen.

Interaktives Lernen: Gruppen wählen ein Tool, um das von ihnen bearbeitete SDG-Thema besser zu verstehen und global eingesetzte Lösungen zu erkunden.

Ergebnis: Die Jugendlichen gewinnen ein tieferes Verständnis für ihr gewähltes SDG-Thema und lassen sich von globalen Beispielen inspirieren.

Nachmittagssitzung: SDG-Spiele entwickeln

Aktivität: Jede Gruppe entwickelt ein einfaches Spiel zu ihrem Projekt mithilfe von Web 2.0-Tools (z. B. Kahoot!-Quizzes, interaktive Karten).

Spielpräsentation: Die Gruppen testen ihre Spiele gegenseitig und fördern so eine spielerische, interaktive Auseinandersetzung mit den SDG-Themen.

Ergebnis: Die Teilnehmenden entwickeln kreative Fähigkeiten und gewinnen eine systemische Perspektive, indem sie die Komplexität von Nachhaltigkeitsherausforderungen verstehen.



▶ TAG 5: Ausstellen, Teilen und Netzwerken



Vormittagssitzung: Vorbereitung auf die SDG-Messe

Aktivität: Jede Gruppe finalisiert ihren Aktionsplan und bereitet Präsentationen für die SDG-Messe vor. Dabei stehen die Projektziele, die erwartete Wirkung und die nächsten Schritte im Mittelpunkt.

Materialvorbereitung: Die Gruppen erstellen Poster, Social-Media-Beiträge und/oder Videos, um ihre Projekte vorzustellen.

Ergebnis: Die Jugendlichen entwickeln Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten und bereiten sich darauf vor, ihre Arbeit mit der Gemeinde zu teilen.

Nachmittagssitzung: Persönlicher Bezug zu den SDGs

Aktivität: Die SDG-Messe veranstalten. Jede Gruppe präsentiert ihr Projekt Gleichaltrigen, Gemeindemitgliedern, Eltern und lokalen Führungskräften.

Online-Sharing: Highlights der SDG-Messe in sozialen Medien oder auf einer speziellen Website teilen, um die Reichweite ihrer Projekte zu erhöhen.

Reflexion: Nach der Messe reflektieren die Teilnehmer ihren Lernprozess, was ihnen gefallen hat und welche Bereiche für zukünftige Verbesserungen infrage kommen.

Ergebnis: Die Jugendlichen empfinden Erfolgserlebnisse und sind motiviert, da sie ihre Projekte geteilt und Feedback von ihrer Gemeinde erhalten haben.



3-tägiger Trainingsplan zu den SDG-Zielen



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

TAG 1: Interaktive SDG-Erkundung

Ziel des ersten Tages ist es, die Teilnehmer praxisnah und spannend mit den Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs) vertraut zu machen und so Verbindungen und persönliche Relevanz zu fördern.



Vormittagssitzung: Innovative Kennenlertipps und SDG-Galerie

- **Innovative Kennenlertipps:** Beginnen Sie mit kreativen Kennenlertipps, die die Teilnehmer miteinander verbinden und die Teamdynamik stärken sollen. Zu den Aktivitäten könnte „Zwei Wahrheiten und ein Traum-SDG“ gehören. Jede Person teilt zwei Wahrheiten über die Nachhaltigkeit ihrer Gemeinde und ein Ziel im Zusammenhang mit einem SDG-Ziel. Dies hilft den Teilnehmern, persönliche Erfahrungen mit globalen Themen zu verknüpfen.
- **SDG-Galerie-Rundgang:** Richten Sie eine interaktive Ausstellung mit Stationen zu jedem der 17 SDGs ein. Jede Station könnte Multimedia-Ressourcen, Infografiken und kurze Informationen zur Bedeutung jedes Ziels enthalten. Die Teilnehmer wechseln sich in der Galerie ab, machen sich Notizen und markieren die Ziele, die ihnen am meisten am Herzen liegen.
- **Ergebnis:** Die Teilnehmer erwerben grundlegende Kenntnisse über die SDGs und beginnen zu erkennen, welche Ziele zu ihren Interessen und den Anliegen ihrer Gemeinde passen.

Nachmittagssitzung: Storytelling-Workshop und spielerische SDG-Herausforderungen

- **Storytelling-Workshop:** Die Teilnehmer teilen sich in Kleingruppen auf und erzählen persönliche oder gemeinschaftliche Geschichten zu bestimmten SDGs. Diese Aktivität hilft ihnen, die Auswirkungen globaler Probleme auf die lokale Bevölkerung zu verdeutlichen und ermöglicht es ihnen, einen gemeinsamen Nenner zu finden.
- **Spielerische SDG-Workshops:** Beteiligen Sie die Teilnehmer an interaktiven, teambasierten SDG-Herausforderungen.
 - **SDG-Herausforderung:** Richten Sie Herausforderungsstationen ein, die sich jeweils auf ein anderes SDG konzentrieren. Dort erarbeiten die Teams gemeinsam Lösungen für ein reales Problem im Zusammenhang mit diesem Ziel (z. B. Ideen zur Reduzierung des Plastikverbrauchs für SDG 12).
 - **Escape-Room-Erlebnis:** Gestalten Sie einen Escape Room mit Rätseln und Hinweisen zu den SDG-Themen. Jedes gelöste Rätsel gibt Einblicke in die Bewältigung von SDG-Herausforderungen und fördert die Zusammenarbeit und das kritische Denken.
 - **SDG-Quest:** Organisieren Sie eine Schnitzeljagd, bei der die Teams Hinweisen folgen und jeder Hinweis Informationen zu einem anderen SDG preisgibt. Diese Aktivität kann drinnen oder draußen stattfinden und fördert Entdeckungsfreude, Teamwork und systemisches Denken.
- **Ergebnis:** Durch diese Aktivitäten vertiefen die Teilnehmenden ihr Verständnis für die SDG-Problematik und entwickeln gleichzeitig ihre Problemlösungs- und Kooperationskompetenzen.

Abendreflexion: Die Teilnehmenden treffen sich zu einer kurzen Reflexion, in der sie die gewonnenen Erkenntnisse und die im Laufe des Tages geknüpften persönlichen Kontakte austauschen.



TAG 2: Praxisorientierte Workshops und erfahrungsbasiertes Lernen

Tag 2 konzentriert sich auf praktische Lernerfahrungen, die die SDG-Ziele mit konkreten Maßnahmen verbinden.



Vormittagssitzung: Praxisorientierte Workshops zu nachhaltiger Praxis

- **Workshop Urban Gardening:** Die Teilnehmer lernen nachhaltige Urban-Gardening-Techniken wie Kompostierung, vertikale Gärten und biologischen Anbau kennen. Jeder Teilnehmer pflanzt einen Setzling oder gestaltet eine kleine Topfpflanze, die er als Erinnerung an sein Engagement für Nachhaltigkeit mit nach Hause nehmen kann.
- **Grundlagen Erneuerbarer Energien:** Wir veranstalten einen Workshop zu erneuerbaren Energien, in dem die Teilnehmer mit Mini-Solarmodulen, Windturbinen oder Akkupacks experimentieren können. Sie erfahren, wie diese Technologien die Abhängigkeit von fossilen Brennstoffen reduzieren und SDG 7 (Bezahlbare und saubere Energie) unterstützen können.
- **Ergebnis:** Die Teilnehmer erwerben praktische Fähigkeiten in nachhaltigen Praktiken und legen so die Grundlage für ein nachhaltiges Leben.

Nachmittagssitzung: Interaktive Simulationen und Exkursion

- **Globale SDG-Simulationen:** Mithilfe interaktiver Simulationstools oder -plattformen arbeiten die Teilnehmer in Gruppen, um globale SDG-Szenarien zu simulieren. Beispielsweise könnte eine Klimawandelsimulation Gruppen vor die Herausforderung stellen, Entscheidungen über Energieverbrauch, landwirtschaftliche Praktiken oder Stadtplanung zu treffen und so die Vernetzung der SDG-Ziele zu veranschaulichen.
- **Exkursion zu einer lokalen Nachhaltigkeitsinitiative:** Besuchen Sie eine lokale Organisation, einen Bauernhof oder ein Unternehmen, das sich aktiv für nachhaltige Entwicklung einsetzt. Diese Exkursion bietet einen direkten Einblick in gemeindebasierte SDG-Initiativen und inspiriert die Teilnehmenden mit praktischen Beispielen wirkungsvoller Arbeit.
- **Ergebnis:** Die Jugendlichen erhalten einen umfassenderen Einblick in die Zusammenhänge der verschiedenen SDGs und erleben Nachhaltigkeit in Aktion, was ihnen Inspiration für eigene Projekte bietet.

Abendliche Reflexion: Die Teilnehmenden treffen sich, um die Erkenntnisse des Tages zu diskutieren und darüber nachzudenken, wie nachhaltige Praktiken in ihre Gemeindeprojekte integriert werden können.





TAG 3: Projekt-Prototyping und -Präsentation



Tag 3 fördert Kreativität und Innovation und führt die Teilnehmer durch den Prozess der Ideenfindung, Prototypisierung und Projektpräsentation.

Vormittagssitzung: Design-Thinking-Workshop und Kreativ-Katalysator-Sitzung

- **Design-Thinking-Workshop:** Die Teilnehmer werden durch den Design-Thinking-Prozess geführt, um Projektideen basierend auf den Erkenntnissen aus Tag 1 und 2 zu entwickeln. Wichtige Schritte:
 - **Einfühlungsvermögen:** Identifizieren Sie spezifische Bedürfnisse der Gemeinschaft im Zusammenhang mit einem SDG.
 - **Definieren:** Beschreiben Sie klar das Problem, das Sie angehen möchten.
 - **Ideenfindung:** Brainstormen Sie verschiedene mögliche Lösungen.
 - **Prototyp:** Erstellen Sie ein einfaches Modell, eine Zeichnung oder eine Skizze Ihres Lösungsvorschlags.
- **Kreativ-Katalysator-Sitzung:** Lassen Sie sich von Kunst, Musik oder Technologie inspirieren. Die Teilnehmer könnten beispielsweise Musik zu Umweltthemen hören oder Kunst zum Thema soziale Gerechtigkeit betrachten, um innovative Ideen für ihre Projekte zu entwickeln.
- **Ergebnis:** Die Teilnehmer erstellen einen greifbaren Prototyp und entwickeln eine klarere Vision für ihr Projekt.

Nachmittagssitzung: Projektpräsentation und Entwicklung eines Aktionsplans

Vorbereitung der Projektpräsentation: Jede Gruppe verfeinert ihren Projektprototyp und bereitet eine kurze Präsentation für eine Präsentation vor. Sie skizzieren die Ziele, die potenziellen Auswirkungen und die Umsetzungsschritte ihres Projekts.

Entwicklung eines Aktionsplans: Die Teilnehmer erstellen einen Aktionsplan zur Umsetzung ihres Projekts, einschließlich Zeitplänen, benötigten Ressourcen und Teamrollen. Ermutigen Sie jede Gruppe, einen Projektleiter, einen Outreach-Koordinator und weitere Schlüsselpersonen zu bestimmen.

Projektpräsentation: Veranstalten Sie eine kleine Präsentation, bei der die Gruppen ihre Prototypen ihren Mitschülern und Moderatoren präsentieren, konstruktives Feedback erhalten und ihre Ideen verfeinern.

Ergebnis: Jede Gruppe beendet den Tag mit einem konkreten Projektprototyp, einem Aktionsplan und Feedback und ist bereit, ihr SDG-bezogenes Gemeinschaftsprojekt zu starten.

Abschließende Reflexion und Handlungsaufforderung: Beenden Sie das Programm mit einer Reflexionssitzung. Ermutigen Sie die Teilnehmer, sich persönliche Ziele für die Umsetzung ihrer Projekte und das weitere Engagement für die SDGs zu setzen. Schließen Sie mit einer Handlungsaufforderung ab, die die Jugendlichen dazu inspiriert, ihren Weg fortzusetzen und etwas zu bewegen.



Trainingsplan für 17 Ziele



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 1: Armut Schulungsplan



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 1: Armut

„Leben stärken, Armut beenden“



▶ Was ist Ziel 1?

Ziel 1 zielt darauf ab, Armut überall und für alle zu beenden. Das bedeutet, sicherzustellen, dass niemand auf die grundlegenden Dinge verzichten muss, die er braucht: Nahrung, sauberes Wasser, ein sicheres Zuhause, Bildung und Gesundheitsversorgung. Armut beeinflusst viele Lebensbereiche. Menschen, die in Armut leben, können oft nicht zur Schule gehen, keine angemessene medizinische Versorgung erhalten oder einen guten Job finden. Armut kann auch zu Hunger, schlechten Lebensbedingungen und dem Gefühl führen, von der Gesellschaft ausgeschlossen zu sein.

Denn Armut betrifft nicht nur wenige Menschen, sondern ganze Gemeinschaften und sogar ganze Länder. Junge Menschen haben die Kraft, Veränderungen herbeizuführen. Indem Sie sich über Armut informieren und sich für Gerechtigkeit einsetzen, können Sie dazu beitragen, eine Welt zu schaffen, in der jeder die Chance auf Erfolg und ein Leben in Würde hat.

▶ Warum ist es wichtig?

Dieses Ziel zielt darauf ab, extreme Armut zu beenden und Ungleichheit zu verringern. Es konzentriert sich darauf, sicherzustellen, dass jeder über genügend Geld und Ressourcen verfügt, um ein gesundes, sicheres und erfülltes Leben zu führen. Es befasst sich auch mit Problemen wie Arbeitsmangel, unfairen Löhnen und fehlendem Zugang zu Bildung, Gesundheitsversorgung oder Wohnraum.

Wenn Menschen in Armut leben, fällt es ihnen, insbesondere jungen Menschen, schwerer, zur Schule zu gehen, gesund zu bleiben und ihre Zukunft zu planen. Gemeinschaften mit hoher Armut sind oft mit mehr Kriminalität, schlechterem Zugang zu Dienstleistungen und geringeren Wachstumschancen konfrontiert. Weltweit kann Armut zu mehr Konflikten, Umweltschäden und weniger Lösungen für große Herausforderungen wie den Klimawandel führen.

Armutsbekämpfung bedeutet, faire Chancen für alle zu schaffen. Wenn Menschen das haben, was sie für ein gutes Leben brauchen, können sie lernen, arbeiten und sich in ihrer Gemeinschaft engagieren. Das macht die Welt sicherer, stärker und geeinter. Armutsbekämpfung bedeutet auch weniger Ungleichheit und eine bessere Lebensqualität für zukünftige Generationen, auch für dich.



Ziel 1: Armut

„Leben stärken, Armut beenden“



SDG-Ziele und Unterziele

SDG 1: Keine Armut – Armut in allen ihren Formen und überall beenden

Ziel 1.1 – Extreme Armut beenden

Bis 2030 soll niemand mehr von weniger als 2,15 US-Dollar pro Tag (der internationalen Armutsgrenze) leben.

Ziel 1.2 – Armut für alle reduzieren

Die Zahl der in Armut lebenden Menschen in allen Ländern gemäß nationaler Definitionen halbieren.

Ziel 1.3 – Soziale Absicherung für alle

Sicherstellen, dass alle Menschen Zugang zu Leistungen wie Renten, Arbeitslosenunterstützung und Kindergeld haben, insbesondere die Armen und Bedürftigen.

Ziel 1.4 – Gleichberechtigter Zugang zu Grundversorgung

Sicherstellen, dass alle Menschen, insbesondere die Armen, Zugang zu sauberem Wasser, Bildung, Gesundheitsversorgung, Land und Arbeitsplätzen haben.

Ziel 1.5 – Resilienz stärken

Armen Gemeinschaften helfen, mit Klimawandel, Naturkatastrophen und anderen Schocks umzugehen, die sie noch tiefer in die Armut treiben können.

Ziel 1.a – Unterstützung durch Regierungen und Partner

Länder und Organisationen ermutigen, mehr Geld für Programme zur Armutsbekämpfung auszugeben.

Ziel 1.b – Strategien zur Unterstützung der Armen

Stellen Sie sicher, dass nationale Strategien und Maßnahmen darauf ausgerichtet sind, den Ärmsten und Schwächsten zu helfen.



Trainingsplan: Verstehen



▶ Tag 1: **Bewusstsein und Verständnis**

Aktivität: Wortwolken-Aufwärmübung „Was bedeutet Armut für Sie?“

Dauer: 20 Minuten

Beschreibung: Die Teilnehmer geben anonym ein oder zwei Wörter ein und beantworten die Frage: „Was fällt Ihnen ein, wenn Sie das Wort Armut hören?“. Dazu verwenden sie ein digitales Wortwolken-Tool wie Mentimeter oder Slido. Die Wortwolke wird in Echtzeit angezeigt und dient als Ausgangspunkt für die Gruppendiskussion.

Benötigte Materialien:

Internetzugang

Projektor oder Leinwand
Smartphones oder Tablets

Ziel: Einführung in das Thema und Aktivierung des Vorwissens; Erkundung von Wahrnehmungen und Annahmen.

Abschluss/Reflexion: Der Moderator hebt häufige und überraschende Wörter hervor und regt die Teilnehmer an, darüber nachzudenken, wie unterschiedlich Armut von Menschen wahrgenommen wird.

Aktivität: Video & Diskussion „Gesichter der Armut“

Dauer: 45 Minuten

Beschreibung: Sehen Sie sich einen kurzen Dokumentarfilm oder ein Video zu den SDGs an (z. B. „No Poverty Explained“ oder „Living on \$1 a Day“ der UN). Teilen Sie sich anschließend in Kleingruppen auf und diskutieren Sie:

Was ist Ihnen besonders aufgefallen?

Wie hat das Video Sie berührt?

Welche Fragen oder Gedanken hat es aufgeworfen?

Benötigte Materialien:

Projektor/Leinwand

Lautsprecher

Gedruckte oder digitale Diskussionsthemen



Ziel: Emotionale Verbundenheit schaffen und Empathie sowie ein tieferes Verständnis von Armut fördern.

Abschluss/Reflexion: Die Gruppen tauschen wichtige Erkenntnisse aus; der Moderator/die Moderatorin verknüpft die Erkenntnisse mit den Zielen von SDG 1.

Aktivität: Simulationsspiel „Die Armutsgrenze“

Dauer: 60 Minuten

Beschreibung: Die Teilnehmer werden in „Haushalte“ aufgeteilt und erhalten begrenzte Geldmarken für lebensnotwendige Dinge (Lebensmittel, Miete, Medikamente, Bildung).

Unerwartete Ereignisse (wie Arbeitsplatzverlust, Krankheit) werden durch Zufallskarten angekündigt.

Jede Gruppe muss entscheiden, wie die Ressourcen eingesetzt werden.

Benötigte Materialien:

Rollenkarten

Geldmarken oder Papiergeld

Szenario-/Zufallskarten

Ziel: Erleben Sie die schwierigen Entscheidungen, vor denen Menschen in Armut stehen, und verstehen Sie die damit verbundenen Hindernisse.

Abschluss/Reflexion:

Besprechen Sie die Situation in der Gruppe. Fragen Sie:

Was hat Sie überrascht?

Was hätte Ihnen in Ihrer Situation geholfen?

Wie haben Sie sich bei diesen Entscheidungen gefühlt?

Aktivität: Kunst für Wirkung – Postergestaltung „Warum Armut wichtig ist“

Dauer: 60–75 Minuten

Beschreibung:

Die Teilnehmenden gestalten in Teams ein kreatives Aufklärungsposter zur Frage „Warum ist die Bekämpfung von Armut wichtig?“. Die Poster können Fakten, Zeichnungen, Zitate oder digitale Collagen enthalten (optional). Anschließend präsentieren die Gruppen ihre Poster in einem Galerierundgang.

Benötigte Materialien:

Papier, Marker, Schere, Kleber

Ausgedruckte Fakten und Daten zu SDG 1

(Optional) Geräte für digitales Design (z. B. Canva)

Ziel: Förderung von kreativem Ausdruck, Teamarbeit und einem tieferen Verständnis des Themas.

Fazit/Reflexion:

Fragen Sie nach dem Galerierundgang:

Welche Botschaften sind Ihnen besonders aufgefallen?

Was macht eine Botschaft so kraftvoll?

Zusammenfassung der Ziele von Tag 1: Verständnis für SDG 1 und seine Auswirkungen auf globaler und lokaler Ebene entwickeln

Stereotype hinterfragen und die wahren Ursachen von Armut erforschen

Kreative und emotionale Auseinandersetzung mit dem Thema

Zusammenarbeit, kritisches Denken und Empathie fördern



Tag 2: Lösungen generieren und verbreiten

Thema: „Von Ideen zur Tat“

Dauer: ca. 3,5–4 Stunden (inkl. Pausen und Präsentationen)

Hauptaktivität: Workshop zur Entwicklung von Projektideen

Dauer: 2–2,5 Stunden



Einführung (10 Minuten)

Der Moderator geht auf SDG 1 und die Erkenntnisse von Tag 1 ein. Heute werden die Teilnehmenden zu Changemakern und entwickeln Ideen zur Armutsbekämpfung in ihren Gemeinden.

Gruppenaufteilung (5 Minuten)

Teilen Sie sich in Kleingruppen (je 3–5 Teilnehmende) auf. Achten Sie auf unterschiedliche Perspektiven in jedem Team.

Brainstorming (30 Minuten)

Jede Gruppe erarbeitet Antworten auf folgende Fragen:

Welche armutsbezogenen Probleme betreffen unsere Schule, Stadt oder Region?

Welche kleinen Aktionen oder Projekte könnten helfen?

Fördern Sie umweltfreundliche, kostengünstige und lokale Ideen.

Optionales Tool: Nutzen Sie digitale Haftnotizen (z. B. Padlet oder Jamboard), um Ideen festzuhalten.

Arbeitsblatt „Problem + Lösung + Wirkung“ (40 Minuten)

Jede Gruppe füllt ein Arbeitsblatt zur Projektplanung aus und beantwortet folgende Fragen:

Das Problem – Welches Problem lösen wir?

Unsere Idee – Was ist unsere Lösung?

Wem hilft es – Wer profitiert?

So funktioniert es – Schritte zur Umsetzung

Benötigte Ressourcen – Welche Tools, Partner oder Unterstützung werden benötigt?

Unsere Wirkung – Welche Veränderung erwarten wir?

Ideenpräsentation (45–60 Minuten)

Jede Gruppe präsentiert ihre Projektidee in 3–5 Minuten. Ermutigen Sie zur Verwendung von:

Postern oder Folien

Anschauungsmaterial, Skizzen oder Rollenspielen

Kollegen und Moderatoren können positives Feedback und Vorschläge geben.



▶ Tag 2: Lösungen generieren und verbreiten



Beispielhafte Projektideen:

Eine lokale Kleiderbörse zur Unterstützung einkommensschwacher Familien
Kostenlose Nachhilfe für Schüler, die mit den Schulkosten zu kämpfen haben
Kampagne „Kein Abfall, voller Teller“ zur Verteilung von Essensresten
Social-Media-Kampagne zur Sensibilisierung für lokale Armut
Workshops zum Thema Wiederverwendung und Recycling für einkommenschaffendes Kunsthandwerk

Material-Checkliste (beide Tage)

Kategorie Materialien

Digitale Tools: Internetzugang, Laptops/Tablets, Beamer, Lautsprecher, Smartphones

Künstlerbedarf: Flipchart-Papier, A3-Poster, Marker, Scheren, Kleber, Buntstifte, Klebeband

Ausdruck von SDG-Factsheets, Arbeitsblättern, Rollenkarten, Diskussionsanregungen

Workshop-Tools: Timer/Stoppuhr, Haftnotizen (physisch oder digital), leere Arbeitsblätter

Optional: Canva, Kahoot, Mentimeter, Padlet, Jamboard

Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

Hier sind fünf konkrete Aktionen, die junge Menschen zur Unterstützung von SDG 1: Keine Armut durchführen können:

Starten Sie eine lokale Sensibilisierungskampagne: Nutzen Sie Social Media oder Poster, um Machen Sie auf versteckte Armut in Ihrer Region aufmerksam.

Organisieren Sie eine Spendenaktion: Sammeln Sie Kleidung, Bücher oder Lebensmittel für Bedürftige.

Engagieren Sie sich als Nachhilfelehrer: Helfen Sie Gleichaltrigen oder jüngeren Schülern, die sich keine zusätzliche Unterstützung leisten können.

Starten Sie eine Mikroinitiative: Zum Beispiel einen Minigarten, einen Kunsthandwerksmarkt oder einen Antiquariatsbuchverkauf, um die Bedürfnisse der Gemeinde zu unterstützen.

Nutzen Sie eine wirkungsorientierte App: Probieren Sie Apps wie ShareTheMeal oder Goodwall aus, um sich an globalen Herausforderungen zu beteiligen.

Nützliche Ressourcen

Video: Was ist SDG 1?

UN SDG 1 Erklärung (YouTube, 2 Min.)

Spiel: SPENT – Versuchen Sie, Armut mit schwierigen Entscheidungen zu überleben.

SPENT online spielen

Website: UN SDG – Armutsbekämpfung

SDG 1 – UN-Übersicht

Optional: Fügen Sie QR-Codes zu gedruckten Versionen hinzu, um den Zugriff zu erleichtern.



Ziel 2: Kein Hunger Trainingsplan



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 2: Kein Hunger

Untertitel: „Lasst uns gemeinsam den Hunger beenden!“



▶ Was ist Ziel 2?

Ziel 2 zielt darauf ab, sicherzustellen, dass jeder Mensch genügend sichere und nahrhafte Lebensmittel für ein gesundes Leben hat. Es unterstützt außerdem eine nachhaltige Landwirtschaft und hilft Landwirten, Lebensmittel so anzubauen, dass sie Mensch und Umwelt zugutekommen.

Dieses Ziel berührt viele Bereiche des Lebens – Gesundheit, Bildung, Umwelt und wirtschaftliche Stabilität. Hungernde Menschen können sich in der Schule nicht konzentrieren, werden leichter krank und haben Schwierigkeiten, zu arbeiten oder für ihre Familien zu sorgen.

Warum sollte sich die Jugend dafür interessieren?

Weil Hunger in vielen Ländern selbst dort, wo es reichlich Nahrung gibt, nach wie vor ein großes Problem ist. Junge Menschen können helfen, indem sie das Bewusstsein schärfen, Lebensmittelverschwendung reduzieren, faire Lebensmittelsysteme unterstützen und Teil der Lösung sein.

▶ Wie können wir Armut beseitigen?

Welche Probleme sollen mit diesem Ziel gelöst werden?

- Hunger und Unterernährung
- Schlechter Zugang zu gesunden, erschwinglichen Lebensmitteln
- Unfaire Ernährungssysteme und Lebensmittelverschwendung
- Probleme von Kleinbauern

Wie wirken sich diese Probleme auf Jugendliche und Gemeinden aus?

- Kinder und Jugendliche können sich nicht konzentrieren oder in der Schule erfolgreich sein, wenn sie hungrig sind.
- Familien müssen sich möglicherweise zwischen Lebensmitteln und anderen lebensnotwendigen Gütern entscheiden.
- Mangelnde Ernährung schwächt die Gesundheit und verringert Zukunftschancen.
- Landwirte verlieren Einkommen und Land aufgrund des Klimawandels oder unfairer Märkte.

Warum wird die Erreichung dieses Ziels die Zukunft verbessern?

Die Beendigung des Hungers schafft eine gesündere, intelligentere und stärkere Welt. Wenn Menschen genug zu essen haben, können sie ihr Potenzial entfalten, sich in ihren Gemeinden engagieren und zu einem friedlicheren, nachhaltigeren Planeten beitragen.

Ziel 2:

Kein Hunger

Untertitel: „Lasst uns gemeinsam den Hunger beenden!“



SDG 2: Kein Hunger Hunger in allen seinen Formen und überall beenden

Ziel 2.1 – Den Hunger für alle beenden

Bis 2030 sicherstellen, dass niemand hungern muss und alle Menschen das ganze Jahr über Zugang zu ausreichend sicheren und nahrhaften Lebensmitteln haben.

Ziel 2.2 – Alle Formen der Mangelernährung beenden

Die Ernährung von Kindern unter fünf Jahren, Mädchen im Teenageralter, Schwangeren und älteren Menschen verbessern, insbesondere in gefährdeten Gemeinschaften.

Ziel 2.3 – Einkommen und Produktivität von Kleinbauern verdoppeln

Kleinbauern, insbesondere Frauen, indigenen Völkern und Familienbetrieben, dabei unterstützen, mehr Nahrungsmittel anzubauen und ein faires Einkommen zu erzielen.

Ziel 2.4 – Nachhaltige Landwirtschaft fördern

Anbaumethoden unterstützen, die die Umwelt schützen, die Boden- und Wasserqualität verbessern und Landwirten helfen, mit dem Klimawandel umzugehen.

Ziel 2.5 – Saatgut und Biodiversität schützen

Lokales Saatgut, Pflanzen und Tiere schützen, die für Ernährung und Landwirtschaft wichtig sind, und sicherstellen, dass Landwirte darauf zugreifen und sie teilen können.

hunger

Trainingsplan: Verstehen

Ziel 2 – Kein Hunger Effektiver Aktivitätsplan:

Wir möchten Unternehmern helfen, das Problem des globalen Hungers zu verstehen, über seine Ursachen und Auswirkungen nachzudenken, ihnen mehr über nachhaltige Landwirtschaft und Möglichkeiten zur Reduzierung von Lebensmittelabfällen zu vermitteln und sie bei der Entwicklung individueller und gesellschaftlicher Lösungen zu unterstützen.

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren

Tag 1: Bewusstsein und Verständnis

Aktivität: Einführung und Einführung in die Eröffnung (20–25 Minuten)

Die Teilnehmer werden gebeten, die Frage „Was fällt Ihnen ein, wenn Sie an Hunger denken?“ mit einem Wort zu beantworten. Diese Wörter werden an das Whiteboard geschrieben. Die Wörter werden mithilfe von <https://wordart.com/> visualisiert, und es entsteht ein gemeinsames Bild.

Ziel: Kommunikation zwischen den Teilnehmern und Erläuterung des allgemeinen Rahmens der Veranstaltung.

Aktivität: Informationspräsentation und Videoanzeige (60 Minuten)

Präsentationsinhalte:

Globale Hungerstatistiken.

<https://youtu.be/iteCytv0RqY?feature=shared>

Lebensmittelverschwendung und ihre Auswirkungen.

<https://youtu.be/ishA6kry8nc?feature=shared>

Die Bedeutung nachhaltiger Landwirtschaft.

https://youtu.be/3Jp4X_50UTc?feature=shared

Diskussionsfragen:

„Welche Informationen im Video haben Sie am meisten berührt?“, „Was können Sie persönlich tun, um Lebensmittelverschwendung zu reduzieren?“

Ziel: Den Teilnehmenden die Grundprinzipien von SDG 2 und die globale Hungersituation näherzubringen.



Aktivität: Simulation der Ungerechtigkeit bei der Lebensmittelverteilung (60 Minuten)

Die Teilnehmenden werden in vier Gruppen aufgeteilt, die unterschiedliche Bevölkerungsgruppen repräsentieren: reiche Länder, Entwicklungsländer, arme Länder und Hungerregionen. Lebensmittelpakete werden ungleich verteilt. Anschließend wird eine ausgewogene Verteilung simuliert und die Ergebnisse diskutiert.

Materialien: Leere Lebensmittelbehälter oder Plastikgegenstände (entsprechend der Lebensmittelmenge).

Schlussfolgerung: Es wird darüber diskutiert, wie eine gleichmäßige Verteilung der Ressourcen das Hungerproblem verringern kann.

Ziel: Die Teilnehmenden sollen die ungleiche Verteilung der globalen Nahrungsmittelressourcen erfahrbar machen.

Aktivität: Workshop zum künstlerischen Bewusstsein (60 Minuten)

Die Teilnehmer gestalten Plakate zum Thema „Kein Hunger“. Die Plakate werden am Ende der Veranstaltung ausgestellt.

Materialien: Papier, Buntstifte, Recyclingmaterialien.

Ziel: Die Teilnehmer sollen kreativ sensibilisieren.



Tag 2: **Lösungen generieren und verbreiten**



Workshop zur Projektideenentwicklung für Jugendliche (90 Minuten)

Materialien: Farbige Kartons, Marker, Stifte, farbige Haftnotizen, Vorlagen (einfache Formulare zum Aufschreiben von Projektideen), digitale Geräte (optional: Canva oder PowerPoint)

Ziel: Die Teilnehmenden sollen konkrete Lösungen für die Probleme des globalen Hungers und der Lebensmittelverschwendung entwickeln und ihre Kreativität nutzen.

Einführung und Informationen zu den Projektgründen:

Beschreibung der/des Dozenten/in: „Denken Sie daran, dass große Ideen zur Beendigung des Welthungers im Kleinen beginnen. Ihre Ideen können heute die Lösung für diese Probleme sein.“ Die Teilnehmenden werden an die Ziele von SDG 2 erinnert und aufgefordert, sich auf nachhaltige Lösungen zu konzentrieren.

Gruppenbildung und Anleitung:

Die Teilnehmenden werden in Gruppen von 4–5 Personen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält eine Vorlage. Die Vorlage sollte folgende Fragen enthalten: „Was ist das Problem?“, „Welche Lösung schlagen Sie für dieses Problem vor?“, „Wie umsetzbar ist Ihre Lösung?“, „Welchen Nutzen bietet sie der Gesellschaft?“

Projektideen entwickeln:

Jede Gruppe wählt ein Problem und erarbeitet eine Lösung. Themenbeispiele:

Gemeinschaftsgartenprojekt:

Beschreibung: Unterstützung lokaler Landwirte und Schaffung eines Raums, in dem sich alle einbringen können, um selbst Gemüse und Obst anzubauen.

Vorschläge: Ein Bereich im örtlichen Park zum Anpflanzen oder zur Nutzung eines Schulgartens.

Kampagne zur Reduzierung von Lebensmittelabfällen:

Beschreibung: Vermittlung von Möglichkeiten zur Verwendung ungenutzter Lebensmittel zu Hause, um Lebensmittelabfälle zu reduzieren.

Vorschläge: Kreative Rezeptvorschläge für Reste, Wettbewerbe in Schulen zur Reduzierung von Lebensmittelabfällen.

Digitale Lösung: App zur Lebensmittelabfallverfolgung:

Beschreibung: Idee für eine mobile App zur Erfassung von Lebensmittelabfällen zu Hause.



Ziel 3: Gesundheit und Wohlbefinden Trainingsplan



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 3: **Gesundheit und Wohlbefinden**



Untertitel: „Gesundes Leben, strahlende Zukunft!“

▶ **Was ist Ziel 3?**

Ziel 3 zielt darauf ab, allen Menschen ein gesundes Leben und die notwendige Versorgung zu ermöglichen. Das bedeutet weniger Krankheit, besseren Zugang zu Ärzten und Krankenhäusern sowie die Förderung psychischer Gesundheit und des Wohlbefindens. Dazu gehören auch die Prävention von Krankheiten, die Förderung gesunder Gewohnheiten und die Schaffung sichererer Gemeinschaften.

Gute Gesundheit beeinflusst unser Lernen, Arbeiten, Wachsen und Leben. Gesunde junge Menschen können ihr Potenzial entfalten und zu stärkeren, glücklicheren Gemeinschaften beitragen.

▶ **Warum ist es wichtig?**

- Viele Menschen weltweit haben keinen Zugang zu medizinischer Grundversorgung, sauberem Wasser oder gesunder Ernährung.
- Psychische Gesundheit stellt eine wachsende Herausforderung dar, insbesondere für junge Menschen.
- Krankheiten wie COVID-19 haben gezeigt, wie schnell gesundheitliche Probleme die ganze Welt betreffen können.
- Ohne gute Gesundheit ist es schwierig, zur Schule zu gehen, einen Job zu behalten oder sich um andere zu kümmern.

Der Fokus auf Gesundheit und Wohlbefinden führt zu einem längeren, glücklicheren Leben und einer besseren Zukunft für alle.



Ziel 3: **Gesundheit und Wohlbefinden**



Untertitel: „Gesundes Leben, strahlende Zukunft!“

SDG 3: SDG-Ziele und Unterziele vereinfacht

SDG 3: Targets of Sustainable Development Goal 3 to ensure healthy lives and promote well-being for all at all ages

Ziel 3.3 – Epidemien wie AIDS, Tuberkulose und Malaria beenden

Bis 2030 sollen die Epidemien von AIDS, Tuberkulose, Malaria und vernachlässigten Tropenkrankheiten beendet und Hepatitis, durch Wasser übertragbare Krankheiten und andere übertragbare Krankheiten bekämpft werden.

Ziel 3.4 – Frühe Todesfälle durch Krankheiten wie Herzkrankheiten reduzieren und die psychische Gesundheit verbessern

Bis 2030 soll die vorzeitige Sterblichkeit durch nichtübertragbare Krankheiten durch Prävention und Behandlung um ein Drittel gesenkt und die psychische Gesundheit und das Wohlbefinden gefördert werden.

Ziel 3.6 – Zahl der Todesfälle und Verletzungen durch Verkehrsunfälle senken

Bis 2020 soll die Zahl der Todesfälle und Verletzungen durch Verkehrsunfälle weltweit halbiert werden.

Ziel 3.7 – Sicherstellen, dass alle Menschen Zugang zu einer sicheren und respektvollen Gesundheitsversorgung haben – einschließlich Familienplanung

Bis 2030 soll der allgemeine Zugang zu Diensten der sexuellen und reproduktiven Gesundheit sichergestellt werden, einschließlich Familienplanung, Information und Aufklärung, sowie die Integration der reproduktiven Gesundheit in nationale Strategien und Programme.

Ziel 3.c – Mehr Ärzte, Pflegekräfte und Gesundheitspersonal in allen Ländern ausbilden und unterstützen

Die Gesundheitsfinanzierung sowie die Rekrutierung, Entwicklung, Ausbildung und Bindung von Gesundheitsfachkräften in Entwicklungsländern, insbesondere in den am wenigsten entwickelten Ländern und kleinen Inselentwicklungsländern, sollen deutlich erhöht werden.

Trainingsplan: Verstehen



Tag 1: Bewusstsein und Verständnis

1. Wortwolke: „Was bedeutet Gesundheit für Sie?“ (20 Minuten)

Beschreibung: Die Teilnehmer teilen mithilfe von Mentimeter ein oder zwei Wörter mit, die sie mit Gesundheit assoziieren. Eine Echtzeit-Wortwolke wird erstellt, um verschiedene Perspektiven zu erkunden.

Materialien: Internet, Smartphones/Tablets, Projektor

Ziel: Einführung in das Thema und Erkundung persönlicher Bedeutungen von Gesundheit.

Reflexion: Diskutieren Sie häufige Themen und überraschende Wörter in der Wortwolke.

2. Video und Diskussion: „Das Recht auf Gesundheit“ (45 Minuten)

Beschreibung: Sehen Sie sich ein kurzes Video an, beispielsweise „Gesundheit für alle“ der WHO oder ein TED-Ed-Video zum Thema psychische Gesundheit. Diskutieren Sie Fragen wie:

- Welche Herausforderungen sind Ihnen besonders aufgefallen?
- Was hat Sie überrascht?
- Warum ist Gesundheit mehr als nur nicht krank zu sein?

Materialien: Video, Diskussionsanregungen, Bildschirm

Ziel: Verständnis für Gesundheit als Menschenrecht und globales Problem fördern

Reflexion: Die Gruppen tauschen wichtige Erkenntnisse aus.



3. Planspiel: „Health Budget Challenge“ (60 Minuten)

Beschreibung: Die Gruppen agieren als Gesundheitsminister mit begrenztem Budget. Sie müssen über die Mittelverteilung entscheiden (z. B. für Krankenhäuser, psychische Gesundheit, Impfstoffe). Fügen Sie zufällige „Notfallkarten“ (z. B. Krankheitsausbruch) hinzu, um Entscheidungen zu hinterfragen.



Materialien: Budgetkarten, Rollenblätter, Szenariokarten

Ziel: Schwierige gesundheitspolitische Entscheidungen verstehen

Reflexion: Welche Entscheidungen waren am schwierigsten? Was würden sie anders machen?

4. Kunst für das Wohlbefinden: Erstellen Sie ein Aufklärungsplakat zum Thema „Gesundheit ist wichtig“ (60 Minuten)

Beschreibung: Die Teams erstellen Poster, die zeigen, warum Gesundheit und Wohlbefinden wichtig sind. Sie enthalten Fakten, Zeichnungen und Zitate. Präsentieren Sie die Poster in einem Galerierundgang.

Materialien: Papier, Marker, Recyclingmaterialien, optional digitale Tools (z. B. Canva)

Ziel: Kreative Ausdrucksformen nutzen, um Kernbotschaften zu erarbeiten.

Reflexion: Welche Botschaften waren am wirkungsvollsten?



Tag 2: Lösungen generieren und verbreiten



5. Hauptaktivität: Workshop zur Entwicklung von Projektideen (2,5 Stunden)

Schritt 1: Einführung (10 Min.)

Der Moderator fasst die Erkenntnisse des ersten Tages zusammen und stellt das Tagesziel vor: die Entwicklung jugendorientierter Lösungen für gesundheitliche Herausforderungen.

Schritt 2: Gruppenbildung (5 Min.)

Die Teilnehmer bilden kleine Teams (4–5 Personen).

Schritt 3: Brainstorming (30 Min.)

Jede Gruppe erarbeitet ein lokales Gesundheitsproblem (z. B. mangelnde Gesundheitserziehung, Stress bei Jugendlichen, schlechte Hygiene) und erarbeitet Verbesserungsvorschläge.

Schritt 4: Arbeitsblatt „Problem + Lösung + Wirkung“ (45 Min.)

Die Gruppen definieren:

Das Problem

Die Lösung

Wem es hilft

Wie es funktioniert

Benötigte Ressourcen

Erwartete Wirkung

Schritt 5: Ideenpräsentation (45–60 Min.)

Jede Gruppe stellt ihre Projektidee vor. Ermutigen Sie zum Einsatz von Visualisierungen, Sketchen oder Prototypen. Kolleginnen und Kollegen sowie Trainerinnen und Trainer geben Feedback.

Kategorie

Digitale Tools
Künstlerbedarf
Drucken
Werkstattwerkzeuge
Optional

Benötigte Materialien

Mentimeter, Internet, Projektor, Geräte
Papier, Marker, Schere, Recyclingmaterialien, Kleber
Diskussionsanstöße, Rollenkarten, Planungsblätter
Timer, Haftnotizen, Projektvorlagen
Canva, Kahoot, WHO/UN-Videolinks



Tag 2: **Lösungen generieren und verbreiten**



7. Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

- Gründe einen Club oder eine Kampagne zum Thema psychische Gesundheit an deiner Schule.
- Engagiere dich ehrenamtlich in örtlichen Gesundheitszentren oder unterstütze Aufräumaktionen in der Gemeinde.
- Erstelle eine Social-Media-Serie zu gesunden Gewohnheiten oder Erster Hilfe.
- Setze dich für bessere Ernährung oder Ressourcen zur psychischen Gesundheit an Schulen ein.
- Nutze Apps wie Moodpath oder Headspace, um dein persönliches Wohlbefinden zu fördern.

8. Nützliche Ressourcen

- [WHO-Website für Jugend und Gesundheit](#)
- [Übersicht zu UN-Ziel 3](#)
- [YouTube: „Warum psychische Gesundheit wichtig ist“ von TED-Ed](#)



Ziel 4: Hochwertige Bildung Ausbildungsplan



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 4: Hochwertige Bildung

Untertitel: „Bildung für alle, eine bessere Zukunft“



▶ Was ist Ziel 4?

Ziel 4 zielt darauf ab, sicherzustellen, dass alle Menschen unabhängig von Alter, Herkunft, Geschlecht oder Wohnort Zugang zu hochwertiger Bildung haben. Das bedeutet, dass alle Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen die Möglichkeit haben sollten, ihr Leben lang zu lernen: von grundlegender Lese- und Schreibkompetenz über digitale Kompetenzen und kritisches Denken bis hin zur beruflichen Weiterbildung. Bildung soll Menschen nicht nur auf den Arbeitsmarkt vorbereiten, sondern ihnen auch helfen, informierte, aktive Bürger zu werden, die zu einer friedlicheren und nachhaltigeren Welt beitragen können.

Bildung ist die Grundlage für persönliches Wachstum, soziale Mobilität und langfristige Entwicklung. Sie befähigt Menschen, Entscheidungen zu treffen, Herausforderungen zu meistern und ihre Zukunft zu gestalten. Wenn Menschen Zugang zu hochwertigen Lernmöglichkeiten haben, erhalten sie die Werkzeuge, um ihr Leben zu verbessern, ihre Familien zu unterstützen und ihre Gemeinschaften zu stärken. Dies schafft positive Auswirkungen auf die Gesellschaft als Ganzes.

▶ Warum ist qualitativ hochwertige Bildung wichtig?

Bildung ist ein grundlegendes Menschenrecht – ein mächtiges Instrument, das Menschen das Wissen, die Fähigkeiten und das Selbstvertrauen vermittelt, ihr eigenes Leben zu gestalten und einen Beitrag zur Gesellschaft zu leisten. Dennoch bleibt Millionen von Menschen weltweit der Zugang zu hochwertiger Bildung verwehrt. Kindern bleibt aufgrund von Armut, Konflikten, Diskriminierung oder mangelnder Infrastruktur der Schulbesuch verwehrt. In vielen Regionen sind die Klassenzimmer überfüllt, Lehrmaterialien mangelhaft und Lehrkräfte unterqualifiziert oder werden nicht ausreichend unterstützt.

Junge Menschen aus Randgruppen, darunter Mädchen, Kinder mit Behinderungen und Menschen in ländlichen oder abgelegenen Gebieten, stehen vor noch größeren Herausforderungen. Ohne Zugang zu inklusiver und effektiver Bildung geraten diese jungen Menschen eher ins Hintertreffen, haben Schwierigkeiten, eine menschenwürdige Arbeit zu finden und bleiben im Teufelskreis der Armut gefangen.

Aber wenn Bildung gerecht und qualitativ hochwertig ist, kann sie Veränderungen bewirken. Sie öffnet Türen zu Chancen, stärkt Gemeinschaften und legt den Grundstein für gesündere, wohlhabendere und gerechtere Gesellschaften. Investitionen in Bildung bedeuten, die nächste Generation zu befähigen, Probleme zu lösen, Frieden zu schaffen und eine Zukunft zu gestalten, in der niemand zurückgelassen wird.



Ziel 4: Hochwertige Bildung



Untertitel: „Bildung für alle, eine bessere Zukunft“

▶ SDG 4: Ziele und Unterziele

Ziel 4.1 – Kostenlose Grund- und Sekundarschulbildung:

Sicherstellen, dass alle Jungen und Mädchen eine kostenlose und qualitativ hochwertige Grund- und Sekundarschulbildung abschließen.

Ziel 4.3 – Zugang zu erschwinglicher Bildung:

Zugang zu erschwinglicher technischer, beruflicher und höherer Bildung für alle ermöglichen.

Ziel 4.6 – Lese- und Schreibkompetenz:

Sicherstellen, dass alle jungen Menschen lesen, schreiben und grundlegende Mathematikkenntnisse beherrschen.

Ziel 4.7 – Bildung für nachhaltige Entwicklung:

Schülerinnen und Schüler über Nachhaltigkeit, Menschenrechte und verantwortungsbewusste Staatsbürgerschaft informieren.

Ziel 4.a – Sichere Lernumgebungen:

Sichere, inklusive und effektive Lernumgebungen für alle schaffen.



Trainingsplan: Verstehen

Ziel 4 – Hochwertige Bildung Effektiver Aktivitätsplan:

2-tägiger Workshop für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren



Tag 1: Bewusstsein und Verständnis

Aktivität 1: Bildungsmosaik (20 Minuten)

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer erhält einen farbigen Haftzettel. Er schreibt ein Wort oder malt ein kleines Bild, das für ihn Bildung repräsentiert.

- Alle Haftzettel werden auf ein großes Poster oder an eine Wand geklebt, sodass ein „Bildungsmosaik“ entsteht.
- Der Moderator leitet die Diskussion und fragt:

Welche gemeinsamen Themen erkennen Sie?
Gibt es überraschende Ideen?

Benötigte Materialien:

- Farbige Haftzettel (verschiedene Farben)
- Großes Papier oder Wandfläche
- Marker

Ziel:

Die Wahrnehmung der Teilnehmer von Bildung visuell festhalten und die Vielfalt ihrer Erfahrungen und Ideen hervorheben.

Abschluss/Reflexion:

Der Moderator hebt die Vielfalt der Perspektiven hervor und führt ein, dass qualitativ hochwertige Bildung für jeden etwas anderes bedeutet.

Aktivität 2: Die Bildungszeitleiste (30 Minuten)

Beschreibung:

Gruppen erhalten Bildungsmeilensteine (z. B. „Kostenlose Grundschulbildung eingeführt“, „Online-Lernen wird alltäglich“). Die Teilnehmenden ordnen die Meilensteine auf einer leeren Zeitleiste in der Reihenfolge an, in der sie ihrer Meinung nach eingetreten sind.

Nachdem die Meilensteine platziert wurden, enthüllt der/die Moderator/in die richtige Zeitleiste und erklärt jedes Ereignis.

Benötigte Materialien:

- Vordruckte Meilensteinkarten (Bildungsereignisse)
- Großer leerer Zeitplan (Papier oder Wand)

Ziel:

Die Teilnehmenden sollen die Geschichte und Entwicklung des Bildungswesens verstehen und zeigen, wie es sich im Laufe der Zeit verändert hat.

Abschluss/Reflexion:

Diskutieren Sie, wie sich Bildung weiterentwickelt und warum qualitativ hochwertige Bildung immer ein fortlaufender Prozess ist.



Aktivität 3: Bildungssimulation „Wege zum Lernen“ (45 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden werden in Gruppen aufgeteilt, die unterschiedliche Schüler repräsentieren (z. B. ein Kind aus einem Dorf, ein Teenager aus der Stadt, ein Flüchtlingsschüler).

- Jede Gruppe muss einen Bildungsweg beschreiben und Entscheidungen basierend auf der jeweiligen Situation ihrer Figur treffen.
- Sie begegnen Herausforderungen (Mangel an Ressourcen, kulturelle Barrieren, familiäre Erwartungen) und müssen Entscheidungen treffen, um weiter zu lernen.

Benötigte Materialien:

- Charakterkarten (verschiedene Schülerprofile)
- Herausforderungskarten (Bildungshindernisse)
- Lernpfadkarte (optional)



Ziel:

Die Teilnehmenden sollen die Barrieren verstehen, mit denen viele junge Menschen beim Zugang zu Bildung konfrontiert sind.

Abschluss/Reflexion:

Die Gruppen tauschen ihre Erfahrungen aus und diskutieren:

- Welchen Herausforderungen musste sich eure Figur stellen?
- Was hat ihr zum Erfolg verholfen?

**Aktivität 4: Markt für Bildungskompetenzen (40 Minuten)****Beschreibung:**

Jeder Teilnehmer wählt eine Fähigkeit aus, die er für den Erfolg als entscheidend erachtet (z. B. kritisches Denken, digitale Kompetenz, Kommunikation).

- Sie bauen einen „Marktstand“ auf und erklären, warum ihre Fähigkeit wichtig ist.
- Andere können ihre Stände besuchen, Fragen stellen und ihre eigenen Ideen einbringen.

Benötigte Materialien:

- Kleine Tische oder ausgewiesene Bereiche für jeden Stand
- Papier, Marker und andere kreative Materialien

Ziel:

Die Bedeutung verschiedener Fähigkeiten in der Bildung hervorheben und aktive Teilnahme fördern.

Abschluss/Reflexion:

Diskutieren Sie, welche Fähigkeiten am beliebtesten waren und warum. Betonen Sie, dass Bildung mehr als nur akademisches Wissen ist.



Tag 2: Von der Idee zur Tat

Aktivität 1: Bildungsgeschichten – „Lernreisen“ (30 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer bilden Paare und erzählen eine persönliche Geschichte über ein unvergessliches Lernerlebnis (positiv oder negativ).

- Anschließend erzählen sie die Geschichte ihres Partners der Gruppe.

Benötigte Materialien:

- Keine

Ziel:

Empathie und Verständnis dafür fördern, wie unterschiedliche Erfahrungen das Lernen beeinflussen.

Abschluss/Reflexion:

Diskutieren Sie, wie positive Erfahrungen inspirieren und wie negative Erfahrungen verbessert werden können.



Aktivität 2: Umfrage zum Bildungszugang und Aktionswand (45 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden füllen zunächst eine kurze anonyme Umfrage (vorab vorbereitet oder live) mit Fragen wie diesen aus:

- Haben Sie den Eindruck, gleichberechtigten Zugang zu qualitativ hochwertiger Bildung gehabt zu haben?
- Was war das größte Hindernis in Ihrer Lernerfahrung?
- Hatten Sie jemals kostenlosen Zugang zu außerschulischen Aktivitäten?
- Was würde mehr jungen Menschen helfen, besser zu lernen?

Nach Abschluss der Umfrage veröffentlicht der/die Moderator/in die Gesamtergebnisse der Gruppe (live oder aggregiert) und lädt die Teilnehmenden zum Nachdenken ein.

Anschließend gehen die Teilnehmenden zu einer „Was fehlt?“-Wand und schreiben ein–2 Dinge auf, die ihrer Meinung nach in ihrem lokalen Bildungssystem fehlen – und eine praktische Idee, um das Problem zu beheben oder zu verbessern.

Benötigte Materialien:

Gedruckte oder digitale Umfrageformulare (oder Live-Mentimeter/Kahoot), Post-its, große Tapete oder Flipchart

Ziel:

Die Teilnehmenden sollen ihren eigenen Bildungsweg kritisch reflektieren und ein gemeinsames Bewusstsein dafür schaffen, was sich ändern sollte.

Fazit/Reflexion:

Was hat Sie an den Antworten überrascht?

Stößen viele Menschen auf die gleichen Hindernisse?

Welche Lösungen erscheinen realistisch und sind eine Untersuchung wert?



Tag 2: Von der Idee zur Tat



Aktivität 3: „Education Actions Circle“ – Von der Idee zur Absicht (30 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden sitzen in einem großen Kreis. Nacheinander vervollständigen sie den Satz laut:

„Ich kann etwas tun, um qualitativ hochwertige Bildung zu unterstützen...“

Sie können etwas Einfaches (z. B. „einem Freund bei den Hausaufgaben helfen“) oder etwas Allgemeineres (z. B. „eine Bücherspende in der Schule organisieren“) nennen.

Falls sich jemand unwohl fühlt, laut zu sprechen, kann er seine Aktion auf einen Zettel schreiben und diesen in die Mitte des Kreises legen.

Die Gruppe beendet die Aktivität mit einem gemeinsamen Applaus oder einer Bestätigung wie: „Wir sind alle Teil der Veränderung.“

Benötigte Materialien:

Zettel und Stifte (optional)

Ein zentraler Ort (z. B. Matte oder Tisch) zum Sammeln schriftlicher Ideen

Ziel:

Förderung eines gemeinsamen Verantwortungsbewusstseins und des Vertrauens, dass auch kleine Aktionen wichtig sind.

Abschluss/Reflexion:

Der/Die Moderator/in hebt wiederkehrende Themen hervor und ermutigt die Teilnehmenden, ihre Ideen nach der Sitzung umzusetzen.



Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können



1. Starte ein Nachhilfeprogramm:

Unterstütze Mitschüler, die in bestimmten Fächern Schwierigkeiten haben.



2. Organisiere eine Büchersammlung:

Sammle Bücher und spende sie an Schulen oder Jugendzentren.

3. Starte eine Lernkampagne:

Teile in den sozialen Medien Wissenswertes, Lerntipps oder inspirierende Geschichten rund ums Lernen.

4. Fördere digitales Lernen:

Teile kostenlose Online-Kurse oder Lern-Apps mit Freunden.

5. Unterstütze lokale Schulen:

Helfe ehrenamtlich bei Schulveranstaltungen oder gründe eine Hortgruppe.

Nützliche Ressourcen

- **Video:** „Warum hochwertige Bildung wichtig ist“ (UN) – [YouTube-Link](#)
- **Interaktives Tool:** „Khan Academy“ – Kostenlose Online-Kurse zu einer Vielzahl von Themen – [Website-Link](#)
- **Spiel:** „Quandary“ – Ein Spiel zum kritischen Denken, das die Spieler bei der Entwicklung von Entscheidungskompetenzen unterstützt – [Online spielen](#)



Ziel 5: Gleichstellung der Geschlechter Schulungsplan



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 5: Gleichstellung der Geschlechter

Untertitel: „Gleichberechtigung für alle Geschlechter, eine gerechtere Welt“



▶ Was ist Ziel 5?

Ziel 5 konzentriert sich auf die Gleichstellung der Geschlechter und darauf, allen Menschen, unabhängig von ihrem Geschlecht, ein Leben mit gleichen Rechten, Chancen und Würde zu ermöglichen. Es bedeutet sicherzustellen, dass alle – Frauen, Männer, Mädchen, Jungen und Menschen aller Geschlechtsidentitäten – Zugang zu Bildung, Gesundheitsversorgung, Beschäftigung und Führungspositionen haben, ohne Angst vor Diskriminierung, Gewalt oder sozialer Voreingenommenheit.

Bei der Gleichstellung der Geschlechter geht es nicht nur darum, die Bedürfnisse von Frauen und Mädchen zu berücksichtigen, obwohl dies weiterhin ein wesentlicher Bestandteil des Ziels ist. Es geht darum, eine Gesellschaft zu schaffen, in der alle Menschen, unabhängig von ihrem Geschlecht, ihr volles Potenzial entfalten und gleichberechtigt zu ihrer Gemeinschaft beitragen können. Wahre Gleichstellung kommt allen zugute: Sie schafft stärkere Beziehungen, gerechtere Institutionen und eine inklusivere Wirtschaft.

▶ Warum ist die Gleichstellung der Geschlechter wichtig?

Besteht Geschlechterungleichheit fort, schränkt sie Chancen ein, blockiert Fortschritt und schadet Einzelpersonen und Gesellschaften gleichermaßen. Weltweit haben viele Menschen, insbesondere Frauen und Mädchen, nach wie vor keinen Zugang zu Bildung, menschenwürdiger Arbeit, Gesundheitsversorgung oder der Möglichkeit, selbst über ihr Leben zu entscheiden. Andere sind alltäglichen Stereotypen ausgesetzt, die ihre Wahlmöglichkeiten, ihren Ausdruck und ihre Träume einschränken.

Geschlechtergerechtigkeit zu gewährleisten bedeutet, diese Barrieren zu überwinden und Systeme aufzubauen, die inklusiv, sicher und fair sind. Sie ermöglichen allen die volle Teilhabe an Schule, Arbeitsplatz, Politik und Gesellschaft. Für junge Menschen ist das Verständnis und die Förderung der Geschlechtergerechtigkeit der Schlüssel zum Aufbau einer Welt, die Unterschiede respektiert, Gerechtigkeit fördert und jedem Menschen die Möglichkeit gibt, Verantwortung zu übernehmen und sich zu entfalten.

Ziel 5:

Gleichstellung der Geschlechter

Untertitel: „Gleichberechtigung für alle Geschlechter, eine gerechtere Welt“



SDG-Ziele und Unterziele

Ziel 5.1 – Diskriminierung beenden:

Beseitigung aller Formen der Diskriminierung von Frauen und Mädchen weltweit.

Ziel 5.2 – Gewalt beenden:

Verhinderung von Gewalt und schädlichen Praktiken wie Kinderehen und Zwangsverheiratung.

Ziel 5.3 – Chancengleichheit:

Gleichberechtigten Zugang zu Bildung, Beschäftigung und Führungspositionen für alle Geschlechter gewährleisten.

Ziel 5.5 – Teilhabe an Führungspositionen:

Gleichberechtigte Teilhabe an Entscheidungsprozessen auf allen Ebenen fördern.

Ziel 5.b – Zugang zu Technologie:

Technologie nutzen, um die Gleichstellung der Geschlechter zu fördern und die Selbstbestimmung des Einzelnen zu stärken.



Trainingsplan: Verstehen

Ziel 5 – Geschlechtergleichstellung Wirksamer Maßnahmenplan:



2-tägiger Workshop für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren

Tag 1: **Bewusstsein und Verständnis**

Aktivität 1: Geschlechterstereotype sortieren (20 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden erhalten Karten mit Aussagen wie „Mädchen können sich besser um Kinder kümmern“ oder „Männer sind bessere Führungskräfte als Frauen“.

- In Kleingruppen sortieren sie die Karten in zwei Kategorien: „Wahr“ und „Stereotyp“.
- Anschließend besprechen sie die Gründe für die jeweilige Kategorisierung.

Benötigte Materialien:

- Aussagekarten (gedruckt)
- Großes Papier zum Sortieren

Ziel:

Stereotype hinterfragen und kritisches Denken über Geschlechternormen fördern.

Schlussfolgerung/Reflexion:

Heben Sie hervor, dass viele Geschlechterstereotype auf sozialen Normen und nicht auf Fakten beruhen.

Aktivität 2: Rollenspiel „Geschlechtergeschichten“ (30 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden erhalten Charakterkarten (z. B. ein Mädchen, das Pilotin werden möchte, ein Junge, der gerne tanzt).

- In Kleingruppen spielen sie eine kurze Szene nach, in der ihre Figur aufgrund von Geschlechterstereotypen vor einer Herausforderung steht.
- Nach jedem Rollenspiel bespricht die Gruppe, wie die Figur diese Herausforderung meistern könnte.

Benötigte Materialien:

- Charakterkarten (verschiedene Geschlechterrollen)
- Einfache Requisiten (optional)

Ziel:

Empathie und Verständnis dafür fördern, wie Geschlechterstereotype die Entscheidungen von Menschen beeinflussen.

Abschluss/Reflexion:

Diskutieren Sie, wie Stereotype Chancen einschränken und wie sie hinterfragt werden können.



Aktivität 3: Gender Journey Map (40 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden erstellen eine „Gender Journey Map“ ihres eigenen Lebens und markieren darin Schlüsselmomente, in denen das Geschlecht ihre Entscheidungen oder Chancen beeinflusst hat.

- Sie können diese Momente mit Symbolen, Wörtern oder Zeichnungen darstellen.
- In Kleingruppen teilen sie ihre Karten und diskutieren gemeinsame Erfahrungen.

Benötigte Materialien:

Große Blätter, Marker, Buntstifte

Ziel:

Fördern Sie die persönliche Reflexion und helfen Sie den Teilnehmenden zu verstehen, wie das Geschlecht ihr Leben beeinflusst.

Schlussfolgerung/Reflexion:

Heben Sie hervor, dass Geschlechtererwartungen jeden beeinflussen, aber auch verändert werden können.



Aktivität 4: Die Führungsauktion – Geschlechtsspezifische Voreingenommenheit bei Chancen (45 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer erhalten eine begrenzte Anzahl an „Chancenmünzen“ aber nicht alle starten mit der gleichen Anzahl.

Die Verteilung erfolgt bewusst ungleichmäßig anhand zufällig vergebener Identitätskarten (z. B. „junge Frau aus ländlicher Gegend“, „Mann mit Hochschulabschluss“, „nicht-binärer Jugendlicher“, „Mädchen mit Migrationshintergrund“, „weißer Junge aus der Mittelschicht“).

Der Moderator versteigert anschließend Führungsrollen wie CEO, Bürgermeister, Technologieunternehmer, Wissenschaftler, NGO-Direktor usw.

Die Teilnehmer müssen mit ihren Münzen auf die gewünschten Rollen bieten. Nach der Rollenvergabe protokolliert der Moderator, wer gewinnt und welche Profile übrig bleiben.



Benötigte Materialien:

- Rollenkarten mit Führungstiteln
- Chancenmünzen (Papier- oder Plastikmarken)
- Identitätskarten (mit grundlegenden Profilinformatoren: Geschlecht, Hintergrund, Bildung usw.)

Ziel:

Sichtbar machen, wie Geschlecht (und andere Faktoren) den Zugang zu Führungsrollen beeinflussen. Kritisches Denken über Vorurteile, Privilegien und Leistung fördern.

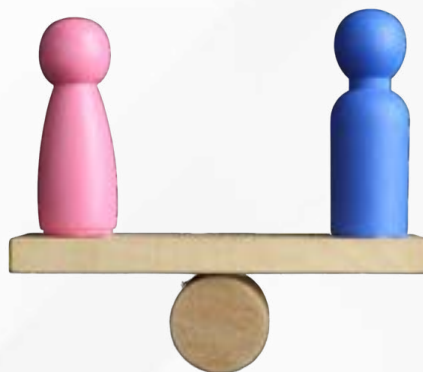
Schlussfolgerung/Reflexion:

Der Moderator führt eine Nachbesprechung durch:

Wie hat Ihre Identität Ihre Beteiligungsfähigkeit beeinflusst?

Waren Ihre Qualifikationen wichtiger als Ihre Identität?

Was muss sich ändern, damit Führung wirklich inklusiv ist?



▶ Tag 2: Von der Idee zur Tat



Aktivität 1: Die Gender-Reflexionsbox (30 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden erhalten einen kleinen Zettel und werden gebeten, anonym ein oder zwei kurze Sätze über eine Situation zu schreiben, in der sie sich von Geschlechtererwartungen, Stereotypen oder Diskriminierung betroffen fühlten.

- Beispiele:
„Mir wurde gesagt, ich dürfe nicht Fußball spielen, weil ich ein Mädchen bin.“
„Die Leute denken immer, ich müsste hart sein, weil ich ein Junge bin.“
- Die Teilnehmenden falten ihre Zettel und legen sie in die „Gender-Reflexionsbox“.
- Die/Der Moderator/in liest die Geschichten laut vor, ohne jemanden zu identifizieren.
- Nach jeder Geschichte können die Teilnehmenden darüber sprechen, wie sie sich dabei gefühlt haben oder warum solche Situationen ihrer Meinung nach passieren.

Benötigte Materialien:

- Kleine Zettel
- Stifte oder Marker
- Eine sichere Box (Gender-Reflexionsbox)

Ziel:

Die Teilnehmenden können ihre Erfahrungen sicher und anonym teilen und so Empathie und Verständnis ohne Druck aufbauen.

Abschluss/Reflexion:

Heben Sie hervor, dass jeder schon einmal Geschlechtererwartungen erlebt hat und dass deren Erkennen der erste Schritt ist, um sie zu hinterfragen.



Tag 2: Von der Idee zur Tat



Aktivität 2: Zeitleiste der Gleichstellung – Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft (45 Minuten)



Beschreibung:

Die Teilnehmenden erstellen eine Zeitleiste zur Geschlechtergleichstellung in ihrer Gemeinde. Sie untersuchen, wie sich die Gleichstellung im Laufe der Zeit verändert hat und stellen sich vor, wie sie sich in Zukunft verbessern könnte.

- Jede Gruppe erhält ein großes Blatt Papier, das in drei Abschnitte unterteilt ist: „Vergangenheit“, „Gegenwart“ und „Zukunft“.
- Im Abschnitt „Vergangenheit“ listen sie Beispiele für häufige Geschlechterungleichheiten auf (z. B. „Mädchen durften nicht Fußball spielen“, „Nur Jungen konnten bestimmte Schulen besuchen“).
- Im Abschnitt „Gegenwart“ identifizieren sie aktuelle geschlechtsspezifische Herausforderungen in ihrer Gemeinde (z. B. „Frauen sind in Führungspositionen unterrepräsentiert“, „Mädchen werden von einem naturwissenschaftlichen Studium abgehalten“).
- Im Abschnitt „Zukunft“ stellen sie sich eine gleichberechtigtere Gemeinde vor und schreiben Lösungsansätze oder Verbesserungen auf (z. B. „Gleichberechtigte Vertretung in Führungspositionen“, „MINT-Clubs für alle Schüler“).

Benötigte Materialien:

- Große Blätter oder Flipcharts
- Marker in drei Farben (für Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft)
- Haftnotizen (optional für zusätzliche Ideen)

Ziel:

Vermitteln Sie den Teilnehmenden, dass Geschlechtergleichstellung ein Prozess ist, der sich im Laufe der Zeit verändert. Ermutigen Sie sie zu erkennen, wie vergangene Herausforderungen zu Fortschritten geführt haben und wie sie auch in Zukunft Veränderungen vorantreiben können.

Abschluss/Reflexion:

- Die Gruppen präsentieren ihre Zeitpläne, und der/die Moderator/in fragt:
- Was hat Sie an der Vergangenheit überrascht?
- Welche aktuellen Probleme müssen am dringendsten gelöst werden?
- Wie können wir den Abschnitt „Zukunft“ Wirklichkeit werden lassen?



Tag 2: Von der Idee zur Tat



Aktivität 3: Entwicklung einer Projektidee – „Gleichstellung in Aktion“ (60 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden entwickeln in Gruppen ein kleines Projekt zur Förderung der Geschlechtergleichstellung in ihrer Gemeinde.

- Problem: Welches Gender-Thema behandeln Sie?
- Lösung: Was ist Ihre Idee?
- Wirkung: Wer profitiert?

Benötigte Materialien:

- Projektplanungsblätter
- Marker, Stifte

Ziel:

Teilnehmende befähigen, konkrete Schritte zur Förderung der Geschlechtergleichstellung zu unternehmen.

Abschluss/Reflexion:

Die Gruppen präsentieren ihre Projektideen und erhalten Feedback von den anderen Teilnehmenden.

Aktivität 4: Kampagne in einer Minute – Jugendideen für die Gleichstellung der Geschlechter (30 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden bilden kleine Teams (2–4 Personen) und haben 30 Minuten Zeit, um das Konzept für eine von Jugendlichen geleitete Mini-Kampagne zur Förderung der Geschlechtergleichstellung in ihrer Schule, Gemeinde oder online zu entwickeln.

Jedes Team erstellt:

- Einen Slogan
- Ein einfaches Bild oder Symbol (kann gezeichnet werden)
- Eine Kernbotschaft oder einen Handlungsauftrag
- Einen Vorschlag für eine Aktivität oder Aktion (z. B. Social-Media-Challenge, Klassendiskussion, Aktionstag, Posterserie usw.)

Sie präsentieren ihre Idee der Gruppe kurz (1–2 Minuten), als würden sie sie einem Publikum aus anderen jungen Changemakern vorstellen.



Benötigte Materialien:

Papier, Marker, Haftnotizen, optional eine gedruckte Vorlage für die Kampagnenkomponenten

Ziel:

Jugendliche sollen sich als Kommunikatoren und Verfechter von Gleichberechtigung verstehen und Teamgeist, Kreativität und Führungsstärke entwickeln.

Fazit/Reflexion:

- Welche Ideen waren am originellsten und praktischsten?
- Würden Sie an einer solchen Kampagne teilnehmen oder sie starten?
- Was macht eine Kampagne wirklich inklusiv?



Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

1. Hinterfragen Sie Geschlechterstereotype:

Sprechen Sie auf, wenn Sie Stereotypen wie „Mädchen können keine Ingenieure werden“ oder „Jungen sollten nicht weinen“ hören.

2. Starten Sie eine Sensibilisierungskampagne:

Nutzen Sie soziale Medien, um Fakten zur Geschlechtergleichstellung und inspirierende Geschichten von Frauen und Männern, die Barrieren überwinden, zu teilen.

3. Fördern Sie Chancengleichheit:

Ermutigen Sie alle in Ihrer Schule, Ihrem Sportverein oder Ihrer Gemeinde, Führungsrollen zu übernehmen, unabhängig vom Geschlecht.

4. Unterstützen Sie Initiativen zur Geschlechtergleichstellung:

Treten Sie lokalen Gruppen bei oder unterstützen Sie diese, die sich für die Gleichstellung der Geschlechter einsetzen.

5. Schaffen Sie einen geschützten Raum für Diskussionen:

Organisieren Sie einen Gender-Diskussionskreis, in dem alle ihre Erfahrungen austauschen und voneinander lernen können.

Nützliche Ressourcen

Video: „Geschlechtergleichstellung für nachhaltige Entwicklung?“ (UN Women Europa und Zentralasien) – [YouTube-Link](#)

Interaktives Tool: „HeForShe“ – Eine globale Bewegung für Geschlechtergleichstellung – [Website-Link](#)

Spiel: „Half the Sky Movement: Das Spiel“ – Ein soziales Spiel, das das Bewusstsein für die Stärkung von Frauen stärkt – [Online spielen](#)



**Ziel 6:
Sauberes Wasser
und Sanitaranlagen
Schulungsplan**



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 6: Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen

Untertitel: „Wasser für alle, eine gesündere Zukunft“

▶ Was ist Ziel 6?

Ziel 6 soll sicherstellen, dass alle Menschen überall Zugang zu sauberem Wasser, sicheren Sanitäreinrichtungen und guter Hygiene haben. Das bedeutet, dass alle Menschen unabhängig von ihrem Wohnort sauberes Wasser trinken, sich die Hände waschen und saubere, private Toiletten benutzen können. Es beinhaltet auch den Schutz und die Bewirtschaftung von Wasserquellen, damit diese auch für zukünftige Generationen verfügbar und unverschmutzt bleiben.

Wasser ist lebensnotwendig. Ohne es können Menschen nicht gesund bleiben, Kinder sich in der Schule nicht konzentrieren und Gemeinschaften nicht wachsen. Viele Mädchen erhalten keine Bildung, weil sie keinen Zugang zu Toiletten haben oder täglich stundenlang Wasser holen müssen. Mangelnde Sanitäreinrichtungen fördern die Ausbreitung von Krankheiten und beeinträchtigen die Würde und Sicherheit von Millionen Menschen.

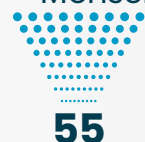
Ziel 6 zu erreichen bedeutet, die Gesundheit zu schützen, Ungleichheit zu verringern und stärkere, widerstandsfähigere Gemeinschaften aufzubauen. Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen sind kein Luxus, sondern Grundrechte, die jedem Menschen zustehen.

▶ Warum ist Ziel 6 wichtig?

Sauberes Wasser und sanitäre Einrichtungen sind für eine gesunde und gerechte Gesellschaft unerlässlich, doch Millionen Menschen leben immer noch ohne sie. Verunreinigtes Wasser verbreitet gefährliche Krankheiten wie Cholera und Durchfall. Unzureichende sanitäre Einrichtungen führen zu mangelnder Hygiene, die Frauen und Kinder überproportional betrifft und das Krankheitsrisiko erhöht. In manchen Regionen ist Wasser so knapp, dass die Menschen nicht einmal ihre grundlegendsten Bedürfnisse decken können.

Umweltverschmutzung ist eine weitere große Bedrohung. Abfälle aus Fabriken, landwirtschaftlichen Betrieben und Haushalten verunreinigen weiterhin Flüsse und Seen, schädigen Ökosysteme und gefährden Menschenleben. Diese Herausforderungen treffen junge Menschen und gefährdete Gemeinschaften am härtesten. Viele Mädchen verpassen die Schule, weil sie keinen Zugang zu sauberen Toiletten haben. Familien erkranken durch verunreinigtes Wasser. Ganze Gemeinschaften sind mit einer Verschlechterung der Gesundheit, dem Verlust von Bildungsmöglichkeiten und geringeren Entwicklungsmöglichkeiten konfrontiert.

Die Lösung dieser Probleme ist nicht nur dringend, sondern auch möglich. Durch Investitionen in sauberes Wasser, sanitäre Einrichtungen und verantwortungsvolles Wassermanagement können wir Krankheiten vorbeugen, sicherstellen, dass jedes Kind die Chance hat zu lernen, und unsere natürliche Umwelt schützen. Ziel 6 ist mehr als eine Zielvorgabe, es ist eine Grundlage für Menschenwürde und nachhaltigen Fortschritt.



Ziel 6:

Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen



Untertitel: „Wasser für alle, eine gesündere Zukunft“

SDG-Ziele und Unterziele

Jeder kann dazu beitragen, dass wir die globalen Ziele erreichen. Nutzen Sie diese acht Ziele, um sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen für alle zu gewährleisten.

Ziel 6.1 – Sicheres Trinkwasser:

Zugang zu sicherem und bezahlbarem Trinkwasser für alle sicherstellen.

Ziel 6.2 – Sanitärversorgung für alle:

Zugang zu sicheren Toiletten ermöglichen und Hygienepraktiken fördern.

Ziel 6.3 – Wasserqualität:

Verbesserung der Wasserqualität durch Reduzierung der Verschmutzung und Schutz der Wasserquellen.

Ziel 6.4 – Wassereffizienz:

Wasser effizienter nutzen und eine nachhaltige Versorgung sicherstellen.

Ziel 6.b – Bürgerbeteiligung:

Gemeinden in die Verbesserung des Wassermanagements und der Sanitärversorgung einbeziehen.



Trainingsplan: Verstehen

Ziel 6 – Sauberes Wasser und Sanitärversorgung Wirksamer Aktionsplan:

2-tägiger Workshop für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren



Tag 1: Bewusstsein und Verständnis

Aktivität 1: Wassernetz – Visuelle Verbindung (20 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer basteln mit einem Knäuel Schnur ein „Wassernetz“.

- Der Moderator hält zunächst die Schnur und nennt eine Verwendungsmöglichkeit für Wasser (z. B. Trinken).
- Anschließend gibt er die Schnur an einen anderen Teilnehmer weiter, der eine andere Verwendungsmöglichkeit (z. B. Kochen) nennt.
- So entsteht ein Netz, das die Verbindung von Wasser mit allen Lebensbereichen veranschaulicht.

Benötigte Materialien:

- Ein Knäuel Schnur

Ziel:

Die Verbindung von Wasser mit allen Lebensbereichen visuell darstellen.

Schlussfolgerung/Reflexion:

Diskutieren Sie, was passieren würde, wenn die Schnur reißt – was wäre, wenn kein Wasser verfügbar wäre?



Aktivität 2: Wasserfakten-Staffellauf – Quiz zu globalen Herausforderungen (30 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer werden in kleine Teams aufgeteilt. Jedes Team erhält einen Satz

Faktenkarten oder kurze Absätze mit Beschreibungen realer Wasserprobleme (z. B. mangelnde Sanitärversorgung, Dürre, Umweltverschmutzung, unsicheres Trinkwasser).

Diese können auf zuverlässigen Quellen (UNICEF, WHO, UN Water usw.) basieren.

Nach der Lektüre beantwortet jedes Team ein kurzes Quiz oder eine Aufgabe zu seinem

Faktensatz (z. B. Richtig/Falsch, kurze Erklärung, Zuordnung der Daten zu einer Region). Sobald alle Teams ihren Teil erledigt haben, teilen sie eine zentrale Herausforderung, über die sie gelesen haben, und erläutern deren Bedeutung.

Benötigte Materialien:

Ausgedruckte Faktenblätter oder -karten, Quizfragen (gedruckt oder projiziert), Stifte

Ziel:

Sensibilisierung für die Vielfalt der wasserbezogenen Herausforderungen weltweit und deren Bezug zum Alltag.

Schlussfolgerung/Reflexion:

Der/Die Moderator/in fasst die wichtigsten besprochenen Themen zusammen (z. B. Zugang, Qualität, Knappheit, Auswirkungen auf Bildung/Gesundheit) und fordert die Teilnehmenden zum Nachdenken auf:

- Welches Problem kam Ihrer eigenen Erfahrung am nächsten?
- Welches hat Sie am meisten überrascht?

Aktivität 3: Wasserauswahlspiel – „Das Wasserdilemma“ (45 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer werden in kleine Gruppen aufgeteilt, die jeweils ein Dorf mit begrenzten Wasserressourcen repräsentieren.

- Jede Gruppe erhält einen Satz Wassermarken.
- Sie müssen entscheiden, wie sie diese Marken zum Trinken, Kochen, für die Hygiene oder für die Landwirtschaft verwenden.
- Zufällige Herausforderungskarten stellen Probleme wie Dürre, Umweltverschmutzung oder Rohrbrüche vor.



Benötigte Materialien:

- Wassermarken (Papier oder Münzen)
- Aufgabenkarten (Dürre, Umweltverschmutzung, Reparaturen)

Ziel:

Die Teilnehmenden sollen verstehen, vor welchen schwierigen Entscheidungen Gemeinden beim Umgang mit begrenzten Wasserressourcen stehen.

Abschluss/Reflexion:

Die Gruppen tauschen ihre Erfahrungen aus und diskutieren, was sie über Wassermanagement gelernt haben.

Aktivität 4: Clean Water Comics – Künstlerischer Ausdruck (40 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer erstellen in Zweiergruppen einen kurzen Comic zu einem Wasserproblem (z. B. ein verschmutzter Fluss oder eine Familie, die mit Wasserknappheit zu kämpfen hat).

- Sie können Papier und Marker oder digitale Tools wie Pixton oder Canva verwenden.
- Die Comics sollten Folgendes beinhalten:
 - Ein Wasserproblem.
 - Eine Figur, die lernt oder aktiv wird.
 - Ein positives Ergebnis.

Benötigte Materialien:

- Papier, Marker, Buntstifte (für handgezeichnete)
- Laptops oder Tablets (für digitale Comics)

Ziel:

Kreatives Geschichtenerzählen, um Wasserprobleme und -lösungen zu erkunden.

Abschluss/Reflexion:

Die Gruppen präsentieren ihre Comics, und der Moderator zeigt kreative Lösungen auf.



Tag 2: Lösungen generieren und verbreiten



Aktivität 1: Wasserversprechen-Wand – „Mein Wasserversprechen“ (30 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden beginnen den Tag damit, über ihre persönliche Rolle beim Schutz der Wasserressourcen nachzudenken. Jede Person schreibt eine konkrete Verpflichtung auf eine blaue tropfenförmige Karte, z. B.:

- „Ich werde den Wasserhahn beim Zähneputzen zudrehen.“
- „Ich werde mit meiner Schule über die Reduzierung des Plastikflaschenverbrauchs sprechen.“
- „Ich werde meiner Familie erzählen, was ich über Wasserverschmutzung gelernt habe.“

Anschließend befestigen sie ihre Tropfen an einer gemeinsamen Wasserversprechen-Wand, die einen symbolischen Fluss oder eine Welle bildet.

Benötigte Materialien:

Blaue tropfenförmige Karten (vorgestanz), Marker, Wandfläche oder großes Plakatpapier

Ziel:

Eigenverantwortung wecken und die gemeinsame Wirkung visualisieren.

Abschluss/Reflexion:

Die Teilnehmenden gehen an der Wand entlang, um die Verpflichtungen der anderen zu lesen. Der/Die Moderator/in bittet 2–3 Freiwillige, ihre Notizen oder ihre Inspiration mitzuteilen.

Aktivität 2: Workshop zur Entwicklung von Projektideen (90 Minuten)

Einleitung (10 Minuten):

Der/Die Moderator/in fasst kurz das Gelernte vom ersten Tag zusammen und stellt das Ziel der Sitzung vor: Durch die Entwicklung kleiner Gemeinschaftsprojektideen zu Wasserverbesserern zu werden.

Brainstorming-Sitzung (20 Minuten):

In Gruppen brainstormen die Teilnehmer über lokale Wasserprobleme (z. B. Wasserverschwendung in Schulen, verschmutzte Flüsse, mangelndes Hygienebewusstsein).

Arbeitsblatt „Problem + Lösung + Wirkung“ (25 Minuten):

Jede Gruppe füllt ein angeleitetes Arbeitsblatt mit folgenden Themen aus:

- **Das Problem:** Was wollen wir lösen?
- **Unsere Idee:** Was ist unsere kreative Lösung?
- **Wem hilft es:** Wer profitiert von dieser Idee?
- **So funktioniert es:** Wie sind die Schritte?
- **Benötigte Ressourcen:** Was brauchen wir?
- **Erwartete Wirkung:** Welche Veränderung erhoffen wir uns?



Ideenpräsentation (30 Minuten):

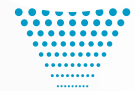
Gruppen präsentieren ihre Ideen in einem kurzen 3–5-minütigen Pitch mithilfe von Postern, Rollenspielen, Zeichnungen oder einfachen Folien.

Ziel:

Jugendliche ermutigen, Bewusstsein in die Tat umzusetzen, indem sie konkrete, umsetzbare Lösungen zum Wasserschutz entwickeln.

Abschluss/Reflexion:

Der/Die Moderator/in lädt nach jedem Pitch zu Applaus ein und verknüpft die Ideen mit dem übergeordneten Ziel von SDG 6.



Aktivität 3: „Wasserdetektive“ – Untersuchung des lokalen Wasserverbrauchs (30 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer schlüpfen in die Rolle von „Wasserdetektiven“ und untersuchen, wie Wasser in verschiedenen Alltagssituationen genutzt, verschwendet oder gespart wird. In Kleingruppen erhalten sie kurze Szenariokarten mit Beschreibungen gängiger Orte oder Situationen wie Schultoiletten, Familienküchen, öffentlichen Parks oder Sportzentren.

Für jedes Szenario identifizieren die Gruppen:

- Wo Wasser verbraucht wird
- Wo Wasser verschwendet oder verschmutzt werden könnte
- Eine realistische Änderung, die Abfall reduzieren oder die Hygiene verbessern könnte

Sie fassen ihre Ergebnisse auf einem „Wasserverbrauchsbericht“ zusammen und teilen der Gruppe eine wichtige Empfehlung mit.

Beispiele für Szenariokarten:

- Eine Schule mit tropfenden Wasserhähnen und ständiger Toilettenspülung
- Ein Haushalt, in dem Geschirr bei laufendem Wasserhahn gespült wird
- Ein Café, das ausschließlich Flaschenwasser verwendet
- Ein lokaler Fluss, der zur Abfallentsorgung genutzt wird

Benötigte Materialien:

Ausgedruckte Szenariokarten, Vorlagen für Wasserverbrauchsberichte, Marker oder Stifte

Ziel:

Förderung der Beobachtungs- und Denkfähigkeit und Unterstützung der Teilnehmer bei der Identifizierung von Wasserproblemen in vertrauten Umgebungen.

Schlussfolgerung/Reflexion:

Die Gruppen präsentieren kurz ein Hauptproblem und eine Lösung aus ihrem Szenario. Der Moderator verknüpft diese Erkenntnisse mit realen Verhaltensweisen und ermutigt die Teilnehmer, ähnliche Probleme in ihrem Alltag zu erkennen und zu berücksichtigen.



Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

1. Starten Sie eine Wassersparkampagne in der Schule:

Ermutigen Sie die Schüler, beim Händewaschen Wasser zu sparen und Wasserhähne zuzudrehen.

2. Organisieren Sie eine Aufräumaktion in der Gemeinde:

Reinigen Sie einen Fluss, Strand oder Park in Ihrer Nähe, um Wasserverschmutzung zu vermeiden.

3. Werben Sie für wiederverwendbare Wasserflaschen:

Ermutigen Sie Ihre Freunde, wiederbefüllbare Flaschen anstelle von Einwegplastik zu verwenden.

4. Starten Sie eine Wasserbewusstseinskampagne:

Nutzen Sie soziale Medien, um Informationen zum Thema Wassersparen und Hygiene zu teilen.

5. Nutzen Sie eine Wasserspar-App:

Probieren Sie Apps wie „Dropcount“ oder „Water Footprint Calculator“ aus, um Ihren Wasserverbrauch zu verfolgen.

Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

Interaktives Tool: „Wasser-Fußabdruck-Rechner“ – Berechnen Sie Ihren täglichen Wasserverbrauch – [Website-Link](#)

Bildungsmaterialien: – [Website-Link](#)



Ziel 7: Bezahlbare und saubere Energie Schulungsplan



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 7: **Bezahlbare und saubere Energie**

Untertitel: „Die Zukunft mit sauberer Energie versorgen“



Was ist Ziel 7?

Ziel 7 zielt darauf ab, sicherzustellen, dass jeder Mensch überall Zugang zu erschwinglicher, zuverlässiger und nachhaltiger Energie hat. Das bedeutet, sich von umweltschädlichen fossilen Brennstoffen abzuwenden und den Zugang zu saubereren, erneuerbaren Energiequellen wie Sonne, Wind und Wasserkraft zu erweitern. Energie ist für das moderne Leben unverzichtbar. Sie versorgt Haushalte, Schulen, Krankenhäuser, Verkehr und Technologie mit Energie. Ohne sie können Menschen nicht sicher kochen, ihre Häuser nicht heizen, keine Geräte aufladen oder auf Informationen zugreifen. Saubere Energie ist zudem unerlässlich für die wirtschaftliche Entwicklung und die Bewältigung globaler Probleme wie Luftverschmutzung und Klimawandel. Um Ziel 7 zu erreichen, müssen effiziente, inklusive und nachhaltige Energiesysteme geschaffen werden, die niemanden zurücklassen und eine gerechtere, grünere Zukunft für alle ermöglichen.

Warum ist bezahlbare und saubere Energie wichtig?

Heute leben rund 700 Millionen Menschen ohne Strom (WHO, 2024), insbesondere in ländlichen oder abgelegenen Gebieten. Diese Energielücke schränkt den Zugang zu Bildung, Gesundheitsversorgung und wirtschaftlichen Chancen ein. Kinder haben ohne Licht Schwierigkeiten, ihre Hausaufgaben zu erledigen, und Gemeinden stehen vor Herausforderungen, wenn es darum geht, Geschäfte zu führen oder Lebensmittel und Medikamente aufzubewahren.

Gleichzeitig treibt unsere Abhängigkeit von fossilen Brennstoffen weiterhin Umweltverschmutzung und Treibhausgasemissionen voran, trägt zum Klimawandel bei und schadet der öffentlichen Gesundheit.

Durch Investitionen in bezahlbare und saubere Energie verbessern wir das tägliche Leben, reduzieren Emissionen und schaffen neue grüne Arbeitsplätze. Saubere Energie macht Gemeinden widerstandsfähiger und ermöglicht jungen Menschen, ohne die durch Energiearmut verursachten Barrieren zu lernen, zu wachsen und Innovationen zu entwickeln. Das Erreichen von Ziel 7 ist entscheidend für den Aufbau einer Zukunft, die sowohl für die Menschen als auch für den Planeten funktioniert.



Ziel 7: Bezahlbare und saubere Energie



Untertitel: „Die Zukunft mit sauberer Energie versorgen“

▶ SDG-Ziele und Unterziele

Jeder kann dazu beitragen, dass wir die globalen Ziele erreichen. Nutzen Sie diese fünf Ziele, um Maßnahmen zu ergreifen und den universellen Zugang zu nachhaltiger Energie zu gewährleisten.

Ziel 7.1 – Universeller Zugang:

Sichern Sie allen Menschen Zugang zu erschwinglicher, zuverlässiger und moderner Energie.

Ziel 7.2 – Erneuerbare Energien:

Steigern Sie die Nutzung erneuerbarer Energiequellen weltweit.

Ziel 7.3 – Energieeffizienz:

Verbessern Sie die Energieeffizienz in Gebäuden, Verkehr und Industrie.

Ziel 7.a – Förderung sauberer Energie:

Unterstützung von Entwicklungsländern bei der Einführung sauberer und nachhaltiger Energietechnologien.

Ziel 7.b – Infrastrukturausbau:

Erweitern Sie den Zugang zu Energieinfrastruktur und sauberen Technologien.



Trainingsplan: Verstehen

Ziel 7 verstehen – Bezahlbare und saubere Energie

2-tägiger Workshop für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren



Tag 1: Bewusstsein und Verständnis

Aktivität 1: Energie-Brainstorming-Wand (20 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden werden gebeten, die Frage „Wo verbrauchen wir Energie im Alltag?“ zu beantworten.

Sie schreiben oder zeichnen die Antworten auf Haftnotizen und kleben sie an eine gemeinsame Wand.

Nachdem alle ihre Beiträge abgegeben haben, gruppiert der/die Moderator/in die Notizen nach Themen (Zuhause, Schule, Verkehr usw.) und leitet eine kurze Diskussion.

Benötigte Materialien:

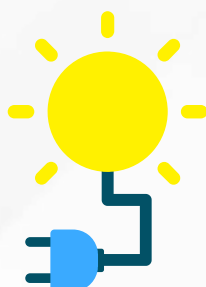
Haftnotizen, Marker, großes Papier oder Wandfläche

Ziel:

Zeigen Sie, wie Energie Teil unseres Handelns ist, und bereiten Sie die Teilnehmenden darauf vor, über saubere Energie nachzudenken.

Abschluss/Reflexion:

Welche Energieformen stecken hinter diesen Aktionen? Sind sie sauber oder umweltschädlich?



Aktivität 2: Video und Diskussion – „Kann die Welt zu 100 % mit erneuerbarer Energie versorgt werden?“



Dauer: 45 Minuten

Beschreibung:

Die Teilnehmer sehen sich das TED-Ed-Video [„Können 100 % erneuerbare Energien die Welt mit Energie versorgen?“](#) von Federico und Renzo Rosei an.

Nach der Vorführung werden die Teilnehmer in Kleingruppen aufgeteilt, um zu erörtern:

- Was sind die wichtigsten technischen, wirtschaftlichen und sozialen Hindernisse für 100 % erneuerbare Energien?
- Welche neuen Ideen oder Lösungen wurden vorgestellt?
- Wie können junge Menschen zu dieser Energiewende beitragen?

Benötigte Materialien:

Projektor, Lautsprecher, Internetverbindung, gedruckte oder digitale Diskussionsanregungen

Ziel:

Kritisches Denken über die Energiewende fördern und Medien nutzen, um Herausforderungen und Lösungen zu veranschaulichen.

Abschluss/Reflexion:

Die Gruppen fassen ihre Gedanken zusammen und teilen die Ergebnisse mit der größeren Gruppe.



Aktivität 3: „Watt ist das Problem?“ – Energiezugangssimulation (45 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer werden in Kleingruppen aufgeteilt und erhalten ein fiktives Gemeindeprofil, z. B.:

- Ein ländliches Dorf in Subsahara-Afrika
- Eine sturmgefährdete Küsteninsel
- Ein großes städtisches Slumgebiet
- Ein Flüchtlingslager
- Eine abgelegene Bergregion

Jede Gruppe erhält:

- Ein Gemeindeprofil mit Hintergrundinformationen und Bedarf
- Ressourcenkarten mit Energieoptionen und -beschränkungen (z. B. Solaranlagen, Dieselgeneratoren, Windkraft, Batteriespeicher, begrenztes Budget, NGO-Unterstützung)

Ihre Aufgabe ist:

1. Den Energiebedarf der Gemeinde zu priorisieren (z. B. Beleuchtung, Kochen, Wasser, Schulen)
2. Die Ressourcen zu nutzen, um einen realistischen, nachhaltigen Energieplan zu entwickeln
3. Ihre Lösung der größeren Gruppe zu präsentieren und Kompromisse und Entscheidungen zu erläutern

Benötigte Materialien:

Gemeindeprofilbögen, Ressourcenkarten, großes Papier, Marker

Ziel:

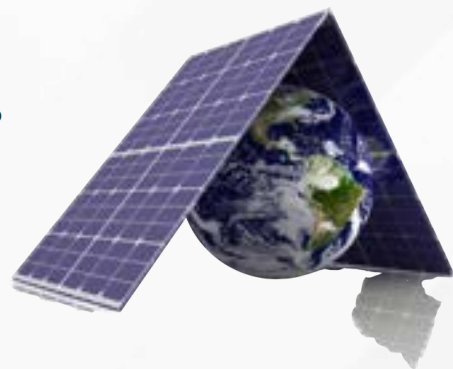
Die Ungleichheiten beim globalen Energiezugang und die Komplexität der Entwicklung nachhaltiger Lösungen hervorheben

Fazit/Reflexion:

Der/Die Moderator/in leitet eine Reflexion über:

- Was war schwierig zu versorgen?
- Welche Energiequellen waren am rentabelsten?

Was hat Ihnen bei Ihren Entscheidungen geholfen?



Aktivität 4: Künstlerischer Workshop „Die Energiezukunft gestalten“ (60 Minuten)



Beschreibung:

Die Teilnehmer entwickeln in Zweiergruppen eine visuelle oder digitale Kampagne zur Förderung sauberer Energie. Sie können das Format wählen:

- Poster
- Instagram-Karussell
- Kurzes Video-Storyboard
- Illustrierte Infografik

Jedes Team erstellt einen Slogan, eine Information und einen Aufruf zum Handeln.

Benötigte Materialien:

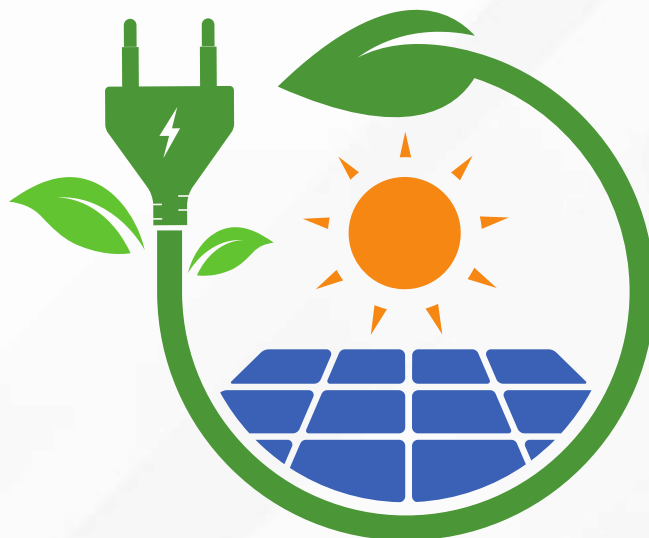
Papier, Marker, Collage-Material oder Zugang zu Canva/Design-Tools

Ziel:

Kreativen Ausdruck fördern und das Bewusstsein für die Rolle der Kommunikation im Klimaschutz schärfen.

Abschluss/Reflexion:

Galerierundgang zur Präsentation der Kreationen. Welche visuellen Elemente oder Botschaften sind Ihnen am besten aufgefallen?



Tag 2: Von der Idee zur Tat



Aktivität 1: Energieaudit – Mein Leben, mein Einfluss (30 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer absolvieren ein kurzes Quiz und berechnen ihren persönlichen oder häuslichen Energieverbrauch (Geräte, Verkehr, Lebensmittel, Heizung).

Sie überlegen in Paaren:

- Wo kann ich meinen Energieverbrauch senken?
- Was könnte ich eine Woche lang ändern?

Benötigte Materialien:

Ausgedrucktes oder digitales Quiz, Stifte oder Tablets

Ziel:

Förderung der Selbstwahrnehmung und realistischer Verhaltensänderungen.

Abschluss/Reflexion:

Die Teilnehmer schreiben ein persönliches Energiesparversprechen und teilen es der Gruppe mit.

Aktivität 2: Entwicklung einer Projektidee „Power for People“ (60 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer entwickeln kleine, von Jugendlichen geleitete Energieprojekte für ihre Schule oder Gemeinde.

Mögliche Ideen:

- Schulkampagne „Abschalten“
- Solarbetriebene Handy-Ladestation
- Tag des Energiebewusstseins

Die Gruppen definieren anhand eines Arbeitsblatts das Problem, die Lösung, den Nutzen und die erwartete Wirkung.

Benötigte Materialien:

Projektplanungsblätter, Marker, Referenzmaterial

Ziel:

Bewusstsein durch Kreativität und Teamarbeit in die Tat umsetzen.

Abschluss/Reflexion:

Jedes Team präsentiert seine Idee in einer dreiminütigen Pitch-Session.



Aktivität 3: „Energie-Scouts“ – Lokale Probleme erkennen und lösen (60 Minuten)



Beschreibung:

Die Teilnehmer arbeiten in kleinen Gruppen als „Energie-Scouts“ und untersuchen reale oder imaginäre Räume wie ein Klassenzimmer, ein Jugendzentrum, ein Zuhause oder einen öffentlichen Raum, um herauszufinden, wo Energie verschwendet wird oder wo Verbesserungen im Bereich der sauberen Energie möglich sind.

Jede Gruppe:

1. Wählt einen Ort oder Kontext (z. B. Schulflur, Küche, Turnhalle, Park).
2. Listet Verhaltensweisen oder Infrastrukturen auf, die zu Energieverschwendung führen (z. B. eingeschaltetes Licht, alte Geräte, unnötiges Heizen).
3. Schlägt drei realistische und kostengünstige Lösungen vor, um den Energieverbrauch zu senken oder erneuerbare Energien einzuführen.

Fassen Sie Ihre Ergebnisse auf einem Poster oder Arbeitsblatt zusammen, einschließlich:

- Das Problem (Was haben wir beobachtet?)
- Unsere Lösung (Was kann getan werden?)
- Wem hilft es?
- Erwartete Wirkung

Benötigte Materialien:

Beobachtungsscheckliste (optional), großes Papier oder Poster, Marker, Bleistifte

Ziel:

Praktische Beobachtungs- und Problemlösungskompetenzen entwickeln und Jugendliche gleichzeitig befähigen, Verantwortung für die nachhaltige Energienutzung in ihrem lokalen Umfeld zu übernehmen.

Abschluss/Reflexion:

Jede Gruppe präsentiert eine zentrale Lösung. Der/Die Moderator/in verknüpft die Ideen mit SDG 7 und ermutigt die Teilnehmenden, eine kleine Veränderung in ihrem Alltag oder Schulalltag umzusetzen.





Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

1. Startet eine „Schaltet ab“-Challenge in der Schule, um Stromverschwendung zu reduzieren.
2. Erstellt digitale Kampagnen, um die Nutzung sauberer Energie und öffentlicher Verkehrsmittel zu fördern.
3. Startet eine Solar-Spendenaktion, um Solarmodule an einer örtlichen Schule oder einem Jugendzentrum zu installieren.
4. Verfolgt euren Energieverbrauch zu Hause mit einem kostenlosen Energierechner und teilt eure Ergebnisse.
5. Nehmt an Jugendforen zum Thema Klima und Energie teil, um zu lernen und Veränderungen zu beeinflussen.

Nützliche Ressourcen

Video:

- Können 100 % erneuerbare Energien die Welt mit Energie versorgen? – TED-Ed

Eine anschauliche und ansprechende Animation erklärt die Möglichkeiten und Grenzen einer globalen Energiewende. [Hier ansehen](#)

Bildungsressourcen-Hub

- Energy4me – Ressourcen zur Energiebildung

Eine umfassende Sammlung von Unterrichtsplänen, Spielen, Infografiken, Videos und Aktivitäten zu Energiezugang, Energiearten und Nachhaltigkeit. Bereitgestellt von der Society of Petroleum Engineers.

[Hier entdecken](#)

- Die Fortschritte beim grundlegenden Energiezugang kehren sich laut Weltgesundheitsorganisation (WHO) erstmals seit einem Jahrzehnt um.

[Hier lesen](#)



**Ziel 8:
Menschenwürdige
Arbeit und
Wirtschaftswachstum
Ausbildungsplan**



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 8: Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum



Untertitel: „Mit Würde arbeiten, mit Zielen wachsen“

▶ Was ist Ziel 8?

Ziel 8 zielt auf die Förderung eines nachhaltigen, inklusiven und nachhaltigen Wirtschaftswachstums sowie auf produktive Vollbeschäftigung und menschenwürdige Arbeit für alle ab. Es zielt darauf ab, allen Menschen – insbesondere jungen Menschen – Zugang zu fairen Löhnen, sicheren Arbeitsbedingungen, Chancengleichheit und der Möglichkeit zu geben, durch Innovation und Unternehmertum einen Beitrag zu leisten.

Menschenwürdige Arbeit bedeutet mehr als nur einen Arbeitsplatz zu haben. Sie bedeutet, in Würde zu arbeiten, ein faires Einkommen zu verdienen, Arbeitsplatzsicherheit und Entwicklungsmöglichkeiten zu haben und mit Respekt behandelt zu werden. Inklusives Wirtschaftswachstum stellt sicher, dass die Vorteile des Fortschritts allen zugutekommen und niemand aufgrund seines Geschlechts, Alters, seiner Herkunft oder seines Einkommensniveaus ausgeschlossen wird.

▶ Warum sind menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum wichtig?

Weltweit arbeiten Millionen Menschen unter unsicheren, instabilen oder ungerechten Bedingungen. Viele erhalten niedrige Löhne, haben keine Arbeitsplatzsicherheit oder ihnen werden grundlegende Rechte am Arbeitsplatz vorenthalten. Besonders betroffen sind junge Menschen, die oft keine angemessene Beschäftigung finden oder in informelle, schlecht bezahlte Jobs ohne Aufstiegschancen und Schutz gedrängt werden.

Gleichzeitig vergrößert die Funktionsweise vieler Volkswirtschaften die Kluft zwischen Privilegierten und Marginalisierten. Unausgewogene Wirtschaftssysteme verstärken Ungleichheit und beschränken den Zugang zu Chancen, insbesondere für Frauen, Minderheiten und Menschen mit geringeren Ressourcen oder geringerer Bildung.

Um dieses Ziel zu erreichen, müssen wir diese Realität ändern. Wir müssen Armut durch faire Beschäftigungsverhältnisse reduzieren und ein Umfeld schaffen, in dem Menschen in Würde und Sicherheit arbeiten können. Wir müssen den Wert von Innovation und Unternehmertum nicht nur in großen Unternehmen, sondern auch in von Jugendlichen geführten Initiativen und kleinen lokalen Unternehmen anerkennen. Vor allem aber müssen wir jungen Menschen die Fähigkeiten, das Selbstvertrauen und die Unterstützung vermitteln, die sie brauchen, um einen sinnvollen Beitrag zur Gesellschaft zu leisten und eine Zukunft aufzubauen, an die sie glauben.



Ziel 8:

Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum



Untertitel: „Mit Würde arbeiten, mit Zielen wachsen“

▶ SDG-Ziele und Unterziele

Ziel 8.3 – Unternehmertum und Schaffung von Arbeitsplätzen fördern: Inklusives Wirtschaftswachstum durch Förderung von Innovation und Schaffung menschenwürdiger Arbeitsplätze unterstützen.

Ziel 8.5 – Gleicher Lohn für gleiche Arbeit: Gleiche Bezahlung und gleiche Beschäftigungsmöglichkeiten für alle gewährleisten, unabhängig von Geschlecht und Herkunft.

Ziel 8.6 – Jugendarbeitslosigkeit und NEET-Quote senken: Die Zahl junger Menschen, die weder in Ausbildung noch in Beschäftigung oder Weiterbildung sind, senken.

Ziel 8.7 – Zwangsarbeit und Kinderarbeit beenden: Alle Formen von Zwangsarbeit, moderner Sklaverei und Kinderarbeit abschaffen.

Ziel 8.8 – Arbeitnehmerrechte und -sicherheit schützen: Sichere Arbeitsumgebungen fördern und die Arbeitnehmerrechte aller Arbeitnehmer schützen.



Trainingsplan: Verstehen



Ziel 8 verstehen – Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum

2-tägiger Workshop für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren

▶ **Tag 1: Bewusstsein und Verständnis**

Aktivität 1: „Arbeit bedeutet...“-Wand (20 Minuten)

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer vervollständigt den Satz „Menschenwürdige Arbeit bedeutet...“ auf einem Haftzettel mit Wörtern, Zeichnungen oder Symbolen. Alle Zettel werden an einer gemeinsamen Wand oder einem Flipchart angebracht, um eine visuelle Ideensammlung zu erstellen.

Benötigte Materialien:

Haftnotizen, Marker, Wand- oder Flipchartpapier

Ziel:

Reflexion über persönliche Erwartungen und Werte in Bezug auf die Arbeit fördern.

Abschluss/Reflexion:

Der Moderator hebt Muster oder Kontraste hervor und stellt das Konzept „menschenwürdige Arbeit“ gemäß der Definition der ILO vor.



Aktivität 2: Rollenspiel-Karussell – „Würden Sie diesen Job annehmen?“ (45 Minuten)



Beschreibung:

Die Teilnehmenden durchlaufen drei bis vier im Raum verteilte Job-Szenarien. Jede Stellenanzeige beschreibt ein fiktives Arbeitsangebot (z. B. lange Arbeitszeiten, kein Vertrag, niedrige Bezahlung, aber sinnvolle Aufgabe usw.).

An jeder Station lesen sie das Szenario und diskutieren in Zweiergruppen:

- Würden Sie diesen Job annehmen?
- Was fehlt oder ist unfair?
- Was müsste sich ändern, damit er angemessen ist?

Nach der Rotation stimmt jede Gruppe über den angemessensten und den am wenigsten angemessenen Job ab.

Benötigte Materialien:

Ausgedruckte Stellenbeschreibungen, Tischschilder, Stimmzettel

Ziel:

Die Schlüsselemente erkennen, die Arbeit fair, sicher und stärkend machen.

Fazit/Reflexion:

Der/Die Moderator/in führt eine Zusammenfassung durch: Welche Jobs waren am kontroversesten? Wie beeinflussen Werte und Kontext unsere Entscheidungen?



Aktivität 3: Datenanalyse zur Jugendbeschäftigung (45 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden bilden Gruppen und wählen ein Land oder eine Region für ihre Recherche aus. Mithilfe von Online-Quellen (Eurostat, ILO, Weltbank) recherchieren sie:

- Jugendarbeitslosigkeitsquote
- Geschlechtsspezifische Unterschiede
- NEET-Quote
- Häufige Berufsfelder für junge Menschen

Jede Gruppe erstellt eine kurze Infografik oder ein Mini-Poster mit drei Schlüsselstatistiken, einem kurzen Einblick und einer Frage an das Publikum.



Benötigte Materialien:

Laptops/Tablets/Smartphones, Internetzugang, Papier- oder Canva-Vorlagen, Marker

Ziel:

Vergleich der Jugendbeschäftigungstrends verschiedener Länder und Verständnis von Ungleichheiten.

Abschluss/Reflexion:

Die Gruppen präsentieren ihre Ergebnisse. Die Moderatorin/der Moderator fragt: Was hat euch überrascht? Welche Herausforderungen gibt es weltweit?

Aktivität 4: Kreative Kampagne – „#MyFutureJob“ (60 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer entwickeln eine kreative Kampagne, um das Bewusstsein für Jugendarbeitslosigkeit zu stärken. Sie wählen ein Format (Poster, Instagram-Post, kurzes Videoskript, Zine-Seite) und fügen Folgendes hinzu:

- Einen Slogan
- Einen Grundwert (z. B. Fairness, Chancengleichheit, Innovation)
- Einen Aufruf zum Handeln

Die Arbeiten werden in einer galerieähnlichen Vitrine präsentiert oder digital geteilt.

Benötigte Materialien:

Malutensilien oder digitale Tools (z. B. Canva), Drucker oder Projektor für die Vitrine

Ziel:

Werte durch Kommunikation vermitteln und die Rolle der Medien bei der Förderung sozialen Wandels untersuchen.

Abschluss/Reflexion:

Die Teilnehmer diskutieren, welche Botschaften besonders hervorstachen und warum. Was macht eine Idee einprägsam oder wirkungsvoll?





Tag 2:

Von der Idee zur Tat



Aktivität 1: Lokales Arbeitsaudit – „Stimmen der Jugend zur Arbeit“ (30 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden diskutieren, welche Beschäftigungsmöglichkeiten es in ihrer Region gibt und welchen Herausforderungen junge Menschen gegenüberstehen.

Auf einer Gemeindegkarte oder einer Liste identifizieren sie:

- Vorhandene Arbeits-/Lernräume
- Barrieren (z. B. Verkehrsanbindung, Diskriminierung, niedrige Löhne)
- Lokale Ressourcen oder Verbesserungsvorschläge

Benötigte Materialien:

Gemeindegkarte oder leeres Papier, Marker

Ziel:

Globale Ideen mit der realen Umgebung der Teilnehmenden verknüpfen.

Schlussfolgerung/Reflexion:

Was haben wir über unsere eigene Stadt oder Region herausgefunden? Welche Veränderungen wünschen wir uns?

Aktivität 2: Entwicklung einer Projektidee – „Jobs mit Sinn“ (60 Minuten)

Beschreibung:

Gruppen entwickeln ein Miniprojekt, um eine lokale Herausforderung im Zusammenhang mit menschenwürdiger Arbeit oder Jugendarbeitslosigkeit anzugehen. Mögliche Ideen:

- Ein von Gleichgesinnten geführter Club zur Unterstützung von Lebensläufen und Jobs
- Eine Social-Media-Kampagne für faire Praktika
- Eine von Jugendlichen initiierte Geschäftsidee

Jede Gruppe füllt ein Projektarbeitsblatt aus, in dem Folgendes beschrieben wird:

- Das Problem
- Ihre Idee
- Wem es hilft
- Was sie benötigen
- Erwartete Wirkung

Benötigte Materialien:

Projektvorlagen, Stifte, Flipcharts

Ziel:

Förderung von Eigenverantwortung, Kreativität und praktischer Problemlösung.

Abschluss/Reflexion:

Gruppen präsentieren ihre Ideen den Gleichgesinnten und erhalten Feedback und Vorschläge.





Aktivität 3: Versprechenswand – „Mein Engagement für faire Arbeit“ (30 Minuten)

Beschreibung:

Jeder Teilnehmer schreibt eine persönliche Verpflichtung auf eine Karte in Form eines Arbeitsvertrags. Die Verpflichtung könnte sein:

- Ein Recht, für das er eintritt
- Ein Wert, den er am Arbeitsplatz einbringt
- Eine Veränderung, die er unterstützen möchte

Alle Verpflichtungen werden in Form eines Baums, Gitters oder Weges an einer Wand ausgehängt.

Benötigte Materialien:

Vorgeschnittene Verpflichtungskarten, Wandfläche, Klebeband

Ziel:

Stärkung der Eigenverantwortung und des gemeinsamen Handelns.

Abschluss/Reflexion:

Die Freiwilligen lesen ihre Verpflichtungen laut vor. Die Gruppe reflektiert über gemeinsame Werte und Hoffnungen.

Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

1. Unterstützen Sie von Jugendlichen geführte Unternehmen oder Sozialunternehmen.
2. Gründen Sie eine Peer-Gruppe zur Berufsvorbereitung oder eine Workshop-Reihe.
3. Sensibilisieren Sie mit Videos oder Postern für Arbeitnehmerrechte.
4. Organisieren Sie eine lokale Veranstaltung zum Thema Jugendarbeitslosigkeit.
5. Setzen Sie sich für bezahlte Praktika an Ihrer Schule oder in Ihrer Stadt ein.

Nützliche Ressourcen – Ziel 8: Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum

• Videos

Ziel 8: Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum (Grundschule) verstehen – Mitmachen

[Hier ansehen](#)

Ziel 8: Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum (Sekundarstufe) verstehen – Mitmachen

[Hier ansehen](#)

• Toolkit

ILO-Ressourcen zur Jugendbeschäftigung

[Hier entdecken](#)



Ziel 9: Industrie, Innovation und Infrastruktur Ausbildungsplan



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 9: Industrie, Innovation und Infrastruktur

Untertitel: „Intelligent bauen. Mutig gestalten. Die Zukunft vernetzen.“



▶ Was ist Ziel 9?

Ziel 9 zielt darauf ab, starke, inklusive und nachhaltige Grundlagen für Fortschritt zu schaffen, indem die Infrastruktur verbessert, verantwortungsvolles industrielles Wachstum gefördert und Innovationen vorangetrieben werden. Dazu gehört der Ausbau des Zugangs zu Transport, sauberer Energie, digitaler Konnektivität und modernen Technologien – insbesondere in benachteiligten Gemeinden.

Infrastruktur und Innovation sind wesentliche Instrumente für Entwicklung. Sichere Straßen, zugängliches Internet und umweltbewusste Industrien ermöglichen Gemeinschaften Wachstum, Vernetzung und vielfältige Chancen. Ziel 9 unterstreicht zudem die Bedeutung der Unterstützung kleiner Unternehmen und von Jugendlichen getragener Initiativen, die kreative Lösungen für reale Herausforderungen bieten.

Durch Investitionen in widerstandsfähige Systeme und neue Ideen können wir Gesellschaften helfen, sich anzupassen, zu gedeihen und gemeinsam voranzukommen.

▶ Warum sind Industrie, Innovation und Infrastruktur wichtig?

In vielen Teilen der Welt fehlt es den Menschen noch immer an der grundlegenden Infrastruktur, die sie für ein sicheres und effizientes Leben und Arbeiten benötigen. Straßen sind kaputt, Internet ist nicht verfügbar und die Stromversorgung unzuverlässig. Ohne diese wichtigen Voraussetzungen ist es für Gemeinschaften schwierig, Zugang zu Bildung, Gesundheitsversorgung oder Arbeitsplätzen zu erhalten – und ein nachhaltiges Wirtschaftswachstum ist nahezu unmöglich.

Innovation spielt eine Schlüsselrolle bei der Lösung globaler Herausforderungen wie Armut, Klimawandel und Ungleichheit. Nachhaltige Industrien können, unterstützt durch intelligente Politik und inklusive Praktiken, Arbeitsplätze schaffen, die Umwelt schützen und die lokale Wirtschaft stärken.

Ziel 9 voranzutreiben bedeutet, eine Welt zu schaffen, in der alle Menschen – insbesondere junge Menschen – Lösungen entwickeln, sich mit anderen vernetzen und Veränderungen bewirken können. Es geht darum, sicherzustellen, dass jede Gemeinschaft die notwendigen Instrumente für ein faires, sicheres und nachhaltiges Wachstum hat.



Ziel 9: Industrie, Innovation und Infrastruktur



Untertitel: „Intelligent bauen. Mutig gestalten. Die Zukunft vernetzen.“

SDG-Ziele und Unterziele

Ziel 9.1 – Resiliente Infrastruktur: Aufbau einer zuverlässigen, inklusiven und nachhaltigen Infrastruktur zur Unterstützung der wirtschaftlichen Entwicklung und des menschlichen Wohlergehens.

Ziel 9.2 – Nachhaltige Industrialisierung: Förderung eines inklusiven und nachhaltigen industriellen Wachstums, das Arbeitsplätze schafft und die Produktivität steigert.

Ziel 9.3 – Kleine Unternehmen und Zugang: Unterstützung kleiner Unternehmen und Sicherstellung des Zugangs zu Finanzdienstleistungen, Märkten und erschwinglichen Technologien.

Ziel 9.4 – Saubere und effiziente Infrastruktur: Modernisierung von Infrastruktur und Industrie, um ressourceneffizienter, sauberer und umweltfreundlicher zu werden.

Ziel 9.5 – Forschung und Innovation: Stärkung der wissenschaftlichen Forschung und Förderung von Innovationen, insbesondere in Entwicklungsländern.



Trainingsplan: Verstehen

Ziel 9 verstehen – Industrie, Innovation und Infrastruktur



Workshop für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren

Tag 1: Bewusstsein und Verständnis

Aktivität 1: Herausforderung „Zeitleiste für Innovationen“ (30 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer arbeiten in Kleingruppen und erhalten gemischte Karten mit wichtigen historischen Innovationen (z. B. Elektrizität, Dampfmaschine, Internet, Elektrofahrzeuge, KI). Ihre Aufgabe ist es, die Karten chronologisch anzuordnen und zu reflektieren, wie jede Innovation die Gesellschaft verändert hat.

Sobald die Zeitleiste enthüllt ist, leitet der Moderator eine kurze Diskussion darüber, welche Erfindungen den größten Einfluss hatten und wie sich Innovationen bis heute weiterentwickeln.

Benötigte Materialien:

Vorgedruckte Karten (mit versteckten Innovationsnamen und -jahren), Platz an der Wand oder auf dem Tisch

Ziel:

Verstehen, wie Innovationen im Laufe der Zeit Transformation und Fortschritt vorantreiben.

Reflexion:

Welche Erfindungen haben die moderne Welt geprägt? Welche Art von Innovation wird heute am dringendsten benötigt?



Aktivität 2: „Wer hat es erfunden?“ Forschungsrennen (45 Minuten)

Beschreibung:

Gruppen wählen ein oder zwei Innovationen aus einer kuratierten Liste aus (z. B. Mobile Banking, Solarlampen, Elektroroller, 3D-Druck). Sie recherchieren kurz die Entstehungsgeschichte:

- Wer hat sie erfunden?
- Welches Problem wurde damit gelöst?
- Wie wird sie heute eingesetzt?

Sie bereiten einen einminütigen Pitch vor, um ihre ausgewählte Innovation der Gruppe vorzustellen.

Benötigte Materialien:

Internetzugang, gedruckte Anleitung, Präsentationskarten

Ziel:

Erkunden Sie, wie aus einfachen Ideen bahnbrechende Innovationen werden können.

Reflexion:

Wer profitiert am meisten von dieser Erfindung? Könnten Sie sie für Ihre Gemeinde adaptieren?

Aktivität 3: Entwerfen Sie Ihre eigene Infrastruktur (60 Minuten)

Beschreibung:

In Teams entwerfen die Teilnehmer eine kleine Infrastrukturlösung zur Verbesserung des Alltags. Das Projekt muss realistisch, nachhaltig und auf einer lokalen oder globalen Herausforderung basieren. Beispiele:

- Eine öffentliche Handwaschstation aus recycelten Teilen
- Eine kostengünstige Bushaltestelle mit Solarbeleuchtung
- Ein mobiler Technikwagen für den digitalen Zugang in ländlichen Schulen

Jede Gruppe erstellt einen Prototyp aus Papier, Recyclingmaterialien oder digitalen Skizzen und hält eine kurze Präsentation.

Benötigte Materialien:

Papier, Schere, Klebeband, Buntstifte, Karton oder Recyclingverpackungen

Ziel:

Förderung gemeinsamer Problemlösung durch Design Thinking.

Reflexion:

Würde Ihre Lösung im wirklichen Leben funktionieren? Was würden Sie für den Bau benötigen?



Aktivität 4: Fabriken der Zukunft – Debatte über ethische Technologie (45 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer erkunden die Zukunft von Industrie und Technologie in einer strukturierten Debatte.

- Team A argumentiert, dass schnelle Innovation und Automatisierung für den globalen Fortschritt unerlässlich sind.
- Team B plädiert für verantwortungsvolle Innovation mit Fokus auf Nachhaltigkeit, Ethik und Inklusion.

Nach 10 Minuten Vorbereitungszeit präsentieren die Teams ihre Argumente, anschließend folgt eine moderierte offene Diskussion.

Benötigte Materialien:

Debattierkarten oder -hinweise, Timer

Ziel:

Kritische Auseinandersetzung mit der Rolle von Technologie bei der Gestaltung von Arbeit und Gesellschaft.

Reflexion:

Kann Innovation gleichzeitig schnell und fair sein? Wer sollte über ihren Einsatz entscheiden?



Tag 2: Von der Idee zur Tat

Aktivität 1: Rundgang zur Infrastrukturprüfung (30–45 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer gehen in ihrer Umgebung (oder auf dem Schulgelände) spazieren, um die sichtbare Infrastruktur zu beobachten und zu dokumentieren. Sie machen sich Notizen oder Fotos und halten fest:

- Was funktioniert gut?
- Was fehlt oder ist defekt?
- Wo könnten Innovationen einen Unterschied machen?

Falls ein Spaziergang nicht möglich ist, können die Teilnehmer Satellitenkarten oder Fotos der lokalen Infrastruktur nutzen.

Benötigte Materialien:

Checkliste für die Prüfung, Stifte, Handys/Tablets (optional)

Ziel:

Bewusstsein dafür entwickeln, wie sich Infrastruktur auf das tägliche Leben auswirkt.

Reflexion:

Was würden Sie in Ihrer Gemeinde vorrangig verbessern?



Aktivität 2: Bauen Sie ein Business-Innovationslabor auf (60 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer entwerfen ein von Jugendlichen geführtes Unternehmen oder Projekt, das Innovationen nutzt, um ein lokales Problem zu lösen. Sie entwickeln ein Mini-Geschäftsmodell mit:

- dem Problem
- der Lösung
- den Zielgruppen
- der Wertschöpfung
- einem Namen und einem Slogan

Sie können ihre Idee mithilfe von Skizzen oder Folien der Gruppe präsentieren.

Benötigte Materialien:

Vorlagen für Business Model Canvas, Marker, Präsentationstafeln oder digitale Tools

Ziel:

Förderung von Unternehmertum, Führungsqualitäten und angewandter Kreativität bei Jugendlichen.

Reflexion:

Könnte aus dieser Idee ein echtes Unternehmen oder eine soziale Innovation entstehen? Wer würde sie unterstützen?





Aktivität 3: Die Innovationsmanifest-Wand (30 Minuten)

Beschreibung:

Die Teilnehmer schreiben eine persönliche Nachricht, ein Zitat oder eine Idee als Antwort auf die Frage:

„Welche Art von Innovation brauchen wir für eine bessere Zukunft?“

Diese werden als gemeinsames Statement der Gruppe auf einem großen Poster oder an einer Wand präsentiert.

Benötigte Materialien:

Farbige Karten, Marker, Klebeband oder Klebemasse, Plakatkarton

Ziel:

Wichtigste Erkenntnisse zusammenfassen und eine gemeinsame Vision entwickeln.

Reflexion:

Welche Werte sollen zukünftige Innovationen widerspiegeln?

Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

1. Gründe einen Programmier-, Robotik- oder Nachhaltigkeitsclub oder trete einem bei.
2. Unterstütze lokale Unternehmer und kreative Technologieprojekte.
3. Organisiere einen Community-Mapping-Spaziergang oder eine Ideensitzung zur Stadtverbesserung.
4. Nutze soziale Medien, um nachhaltige und inklusive Innovationen zu fördern.
5. Erlerne digitale Fähigkeiten, die dir helfen können, reale Probleme zu lösen.

Nützliche Ressourcen – Ziel 9: Industrie, Innovation und Infrastruktur

• Videos

Nachhaltiges Entwicklungsziel 9 – Industrie, Innovation und Infrastruktur von Sarah Grundy

[Hier ansehen](#)

• Datentools

Infrastrukturdaten der Weltbank

[Hier entdecken](#)

• Toolkit

UN SDG Learn – Ressourcen zu Ziel 9

[Hier zugreifen](#)



Ziel 10: Weniger Ungleichheiten Trainingsplan



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 10: **Weniger Ungleichheiten**

Untertitel: „Jeder verdient eine faire Chance“



▶ Was ist Ziel 10?

Ziel dieses Ziels ist es, allen Menschen gleiche Chancen zu bieten, unabhängig von ihrer Herkunft, ihrem Aussehen oder ihrem Vermögen. Es zielt darauf ab, unfaire Behandlung zu beenden und eine inklusivere, gerechtere Welt für alle zu schaffen.

▶ Warum sind Industrie, Innovation und Infrastruktur wichtig?

Ungleichheit verhindert, dass viele junge Menschen Zugang zu Bildung, Arbeitsplätzen oder Grundrechten erhalten. Sie führt zu Frustration, Konflikten und verschwendetem Potenzial. Die Bekämpfung von Ungleichheit stärkt Gemeinschaften, fördert Gerechtigkeit und sozialen Frieden.



Ziel 10: Weniger Ungleichheiten

Untertitel: „Jeder verdient eine faire Chance“



▶ **SDG-Ziele und Unterziele**

Ziel 10.2 – **Universelle soziale, wirtschaftliche und politische Inklusion fördern:** Bis 2030 die soziale, wirtschaftliche und politische Inklusion aller Menschen unabhängig von Alter, Geschlecht, Behinderung, Rasse, ethnischer Zugehörigkeit, Herkunft, Religion oder wirtschaftlichem oder sonstigem Status stärken und fördern. Chancengleichheit gewährleisten und Ungleichheiten durch die Beseitigung diskriminierender Gesetze, Richtlinien und Praktiken verringern.

Ziel 10.3 – **Chancengleichheit gewährleisten und Diskriminierung beenden:** Chancengleichheit gewährleisten und Ungleichheiten verringern, unter anderem durch die Beseitigung diskriminierender Gesetze, Richtlinien und Praktiken sowie die Förderung geeigneter Gesetze, Richtlinien und Maßnahmen in diesem Bereich.

Ziel 10.7 – **Verantwortungsvolle und gut gesteuerte Migrationspolitik:** Geordnete, sichere, reguläre und verantwortungsvolle Migration und Mobilität von Menschen erleichtern, unter anderem durch die Umsetzung einer geplanten und gut gesteuerten Migrationspolitik.

Ziel 10.9 – **Entwicklungshilfe und Investitionen in den am wenigsten entwickelten Ländern fördern:** Öffentliche Entwicklungshilfe und Finanzströme, einschließlich ausländischer Direktinvestitionen, in die Staaten fördern, in denen der Bedarf am größten ist, insbesondere in die am wenigsten entwickelten Länder, die afrikanischen Länder, die kleinen Inselentwicklungsländer und die Binnenentwicklungsländer, im Einklang mit ihren nationalen Plänen und Programmen.



Trainingsplan: Verstehen

Ziel 10 verstehen

2-tägiger Workshop für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren



▶ Tag 1: **Bewusstsein und Verständnis**

Aktivität 1: Privilegien-Spaziergang (45 Min.)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden machen Schritte vorwärts/rückwärts basierend auf Lebenssituationen (z. B.: „Ich mache mir nie Sorgen, von der Polizei angehalten zu werden“).

Benötigte Materialien:

Ausgedruckte Hinweise, offener Raum

Ziel:

Unsichtbare Ungleichheiten erkennen.

Reflexion:

Diskutieren, wie Privilegien den Zugang beeinflussen



Aktivität 2: Video + Gruppendiskussion (60 Min.)

Beschreibung:

Kurzes Video zu globaler Ungleichheit + angeleiteter Gruppendialog.

Benötigte Materialien:

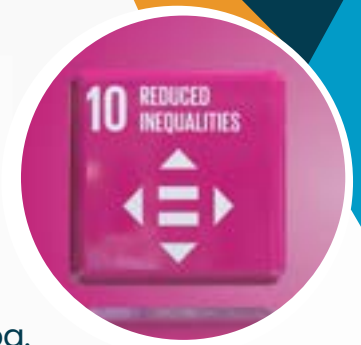
Projektor, Diskussionsanregungen

Ziel:

Ungleichheit mit gelebter Erfahrung in Zusammenhang bringen

Reflexion:

Wie können Jugendliche sich für Gerechtigkeit einsetzen?



Aktivität 3: Plakatkampagne: „Gleichheit beginnt mit...“ (60 Min.)

Beschreibung:

Gruppen gestalten Plakate mit Slogans/Kunstwerken zur Förderung von Inklusion.

Benötigte Materialien:

Malutensilien oder Leinwand

Ziel:

Kreativer Ausdruck von Jugendlichen zur Bewusstseinsbildung

Reflexion:

Die Plakate teilen und diskutieren





Tag 2:

Lösungen generieren



Aktivität 1: Hauptaktivität: Workshop zum Gleichstellungsaktionsprojekt (2,5 Stunden)

Beschreibung:

Teams identifizieren lokale Ungleichheiten (z. B. Zugang zu schulischer Unterstützung, Sprachbarrieren) und entwickeln gemeinsam ein kleines Projekt.

Schritte:

Einleitung → Teambildung → Arbeitsblatt „Problem-Lösung-Wirkung“ → Präsentationen

Benötigte Materialien:

Flipcharts, Arbeitsblätter, Marker

Ziel:

Kreativität für lokale Herausforderungen nutzen

Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

1. Gründe eine Selbsthilfegruppe in der Schule.
2. Starte eine Inklusionskampagne in den sozialen Medien.
3. Engagiere dich ehrenamtlich in Migranten- oder Flüchtlingsorganisationen.
4. Setze dich für Sprachzugang oder Barrierefreiheit in lokalen Einrichtungen ein.

Nützliche Ressourcen

[UN SDG 10 – Überblick](#)

[UN-Rassismusbekämpfung](#)

[Der Equality Trust](#)



Ziel 11: Nachhaltige Städte und Gemeinden Schulungsplan



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 11: Nachhaltige Städte und Gemeinden

Untertitel: „Städte für alle bauen“



▶ Was ist Ziel 11?

Ziel dieses Ziels ist es, Städte und Gemeinden inklusiv, sicher, widerstandsfähig und nachhaltig zu gestalten. Es bedeutet, Orte zu schaffen, an denen alle Zugang zu Wohnraum, Transport und Grünflächen haben. Dazu gehört auch eine bessere Planung für wachsende Bevölkerungen und der Schutz des kulturellen Erbes.

Junge Menschen sollten sich dafür interessieren, denn Städte sind der Ort, an dem die meisten von uns leben. Unsere zukünftigen Häuser, Arbeitsplätze und Gemeinden hängen davon ab, wie wir sie heute gestalten.

▶ Warum sind Industrie, Innovation und Infrastruktur wichtig?

Städtische Gebiete wachsen schnell, aber nicht immer gerecht. Viele Menschen, insbesondere junge Menschen, leiden unter Wohnungsmangel, unsicheren Umgebungen, Umweltverschmutzung und einem Mangel an öffentlichem Raum. Städte für alle nutzbar zu machen, sorgt für gesündere, integrativere und grünere Gemeinden.



Ziel 11: Nachhaltige Städte und Gemeinden



**Untertitel: „Städte für alle
bauen“**

SDG-Ziele und Unterziele

Ziel 11.1 – Sicherer und bezahlbarer Wohnraum für alle: Sicherstellen, dass alle Menschen Zugang zu sicherem, bezahlbarem und angemessenem Wohnraum haben, insbesondere Menschen in informellen Siedlungen oder Slums.

Ziel 11.2 – Barrierefreier und nachhaltiger öffentlicher Verkehr: Sichere, bezahlbare und inklusive Verkehrssysteme bereitstellen, insbesondere für gefährdete Gruppen wie Kinder, ältere Menschen und Menschen mit Behinderungen.

Ziel 11.3 – Bürgerbeteiligung an der Stadtplanung: Bürgerinnen und Bürger ermutigen, sich am Wachstum ihrer Städte zu beteiligen, indem eine inklusive und nachhaltige Stadtplanung gefördert wird, bei der jeder gehört wird.

Ziel 11.6 – Umweltverschmutzung reduzieren und Abfallmanagement verbessern: Die Umweltauswirkungen von Städten, insbesondere Luftverschmutzung und Abfall, durch verbesserte Systeme für Müllabfuhr, Recycling und saubere Energienutzung verringern.

Ziel 11.7 – Mehr grüne und integrative öffentliche Räume: Schaffen Sie grüne, offene und sichere öffentliche Räume – wie Parks, Spielplätze und Spazierwege, die für alle zugänglich sind, insbesondere für Frauen, Kinder, ältere Erwachsene und Menschen mit Behinderungen.



Trainingsplan: Verstehen

Ziel 11 verstehen



2-tägiger Workshop für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren

 **Tag 1: Bewusstsein und Verständnis**

Aktivität 1: Kartierung des städtischen Lebens (45 Min.)

Beschreibung:

Die Teilnehmer zeichnen oder skizzieren ihre Traumstadt und vergleichen sie mit ihrer aktuellen.

Benötigte Materialien:

Papier, Buntstifte oder digitale Zeichenwerkzeuge

Ziel:

Sensibilisierung für die Diskrepanz zwischen Vision und Realität

Reflexion:

Was würde eure Stadt für junge Menschen verbessern?



Aktivität 2: Video und Debatte: „Wem gehört die Stadt?“ (60 Min.)



Beschreibung:

Sehen Sie sich ein kurzes Video zum Thema Gentrifizierung oder städtische Ungleichheit an, gefolgt von einer Diskussion.

Benötigte Materialien:

Videoprojektor, Diskussionsanregungen

Ziel:

Verstehen, wie Städte ungleich werden können.

Reflexion:

Wer wird einbezogen und wer wird ausgeschlossen?

Aktivität 3: Postergestaltung: „Meine nachhaltige Stadt“ (60 Min.)

Beschreibung:

Jugendliche gestalten Poster, die eine nachhaltige, inklusive Stadt darstellen.

Benötigte Materialien:

Malutensilien oder Leinwand

Ziel:

Visualisieren Sie kreative, jugendorientierte Lösungen.

Reflexion:

Teilen Sie Ihre Stadtvision mit anderen.





Tag 2:

Lösungen generieren



Aktivität 1: Hauptaktivität: Local Urban Challenge Lab (2,5 Stunden)

Einführung und Praxisbeispiele (15 Min.)

Gruppenaufteilung und Themenauswahl (15 Min.)

Brainstorming zu städtischen Problemen in lokalen Gemeinden (30 Min.)

Arbeitsblatt „Problem → Lösung → Wirkung“ (60 Min.)

Präsentationen und Peer-Feedback (30 Min.)

Ziel: Kleine, von Jugendlichen geleitete Aktionen für bessere Gemeinden entwickeln

Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

1. Erstellen Sie einen Fotoblog, der die Herausforderungen im öffentlichen Raum zeigt.
2. Schlagen Sie der Gemeinde einen von Jugendlichen gestalteten Park vor.
3. Erfassen Sie Barrieren in Ihrer Nachbarschaft.
4. Fördern Sie den öffentlichen Nahverkehr oder das Radfahren durch lokale Kampagnen.

Nützliche Ressourcen

[UN-SDG 11 – Überblick](#)

[UN-Habitat-Jugendprogramme](#)

[Video: Transformation urbaner Mobilität \(YouTube\)](#)



Ziel 12: Nachhaltiger Konsum und Produktion Schulungsplan



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 12: Verantwortungsvoller Konsum und Produktion

Untertitel: „Weniger verschwenden, mehr leben“



▶ Was ist Ziel 12?

Bei diesem Ziel geht es darum, unsere Ressourcen – Lebensmittel, Energie, Kleidung und mehr – intelligenter und nachhaltiger zu nutzen. Es bedeutet, Abfall zu reduzieren, unser Konsumverhalten zu überdenken und Gewohnheiten zu fördern, die sowohl für die Menschen als auch für den Planeten gut sind.

Jugendliche sollten sich dafür interessieren, denn wir sind die größten Konsumenten von Trends und Technologien und haben die Macht, eine Kultur der Nachhaltigkeit zu gestalten.

▶ Warum ist es wichtig?

Überkonsum und Verschwendung sind Hauptursachen für Umweltverschmutzung und Klimawandel. Von Fast Fashion bis hin zu Lebensmittelverschwendung – unsere Gewohnheiten beeinträchtigen die Gesundheit unseres Planeten. Indem junge Menschen lernen, verantwortungsvoll zu konsumieren, können sie ihren ökologischen Fußabdruck reduzieren und andere dazu inspirieren, es ihnen gleichzutun.



Ziel 12:

Verantwortungsvoller Konsum und Produktion



Untertitel: „Weniger verschwenden, mehr leben“

SDG-Ziele und Unterziele

Ziel 12.3 – Lebensmittelverschwendung reduzieren: Halbierung der weltweiten Lebensmittelverschwendung pro Kopf im Einzelhandel und bei Verbrauchern sowie Reduzierung von Lebensmittelverlusten entlang der Produktions- und Lieferketten, einschließlich Nachernteverlusten.

Ziel 12.8 – Nachhaltige Lebensweisen fördern: Sicherstellen, dass Menschen weltweit über die relevanten Informationen und das Bewusstsein für eine nachhaltige Entwicklung und einen naturnahen Lebensstil verfügen.

Ziel 12.6 – Umweltfreundliche Unternehmen unterstützen: Unternehmen zur Einführung nachhaltiger Praktiken ermutigen und Nachhaltigkeitsinformationen in ihre Berichtszyklen integrieren.

Ziel 12.7 – Umweltfreundliche Beschaffungspraktiken: Förderung nachhaltiger öffentlicher Beschaffungspraktiken, die mit nationalen Richtlinien und Prioritäten im Einklang stehen.

Ziel 12.5 – Recycling und Abfallmanagement verbessern: Deutliche Reduzierung des Abfallaufkommens durch Vermeidung, Reduzierung, Recycling und Wiederverwendung bis 2030.



Trainingsplan: Verstehen

Ziel 12 verstehen

Tagesworkshop für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren

Tag 1: Bewusstsein und Verständnis

Aktivität 1: Herausforderung „Konsumtagebuch“ (Voraufgabe)

Beschreibung:

Die Teilnehmer erfassen 24 Stunden lang, was sie essen, kaufen und wegwerfen.

Benötigte Materialien:

Arbeitsblatt oder Notizen vom Handy

Ziel:

Selbstbewusstsein vor der Sitzung stärken

Reflexion:

Welche Muster fallen Ihnen auf?

Aktivität 2: Video + Diskussion: „Die Geschichte des Zeugs“ (60 Min.)

Beschreibung:

Sehen Sie sich einen kurzen Dokumentarfilm über Konsumkultur und Abfall an.

Benötigte Materialien:

Projektor, Diskussionsfragen

Ziel:

Das System hinter dem Konsum verstehen.

Reflexion:

Inwiefern sind Sie Teil dieses Systems? Was kann sich ändern?



Aktivität 3: Fast Fashion-Simulationsspiel (60 Min.)

Beschreibung:

Jugendliche schlüpfen in die Rolle von Bekleidungsproduzenten, -käufern und -arbeitern, um ethische Produktion zu erforschen.

Benötigte Materialien:

Rollenkarten, Geldscheine, Etiketten

Ziel:

Auswirkungen von Lieferketten verstehen

Reflexion:

Wer gewinnt und wer verliert in unserem System?



Aktivität 4: Poster- oder Filmerstellung: „Besser kaufen, weniger verschwenden“ (45 Min.)

Beschreibung:

Gruppen entwickeln kurze Kampagnen – Poster oder Instagram-Videos –, die für nachhaltiges Verhalten werben.

Benötigte Materialien:

Canva, Smartphones, Künstlerutensilien

Ziel:

Kreativität nutzen, um Bewusstsein zu schaffen

Reflexion:

Kampagnen teilen und Feedback dazu geben



Tag 2: **Lösungen generieren**



Aktivität 1: Hauptaktivität: Green Habit Action Workshop (2,5 Stunden)

Einführung und Mini-Fallstudien (15 Min.)

Brainstorming in Kleingruppen: Häufige Gewohnheiten zur Verbesserung (30 Min.)

Arbeitsblatt: Problem – Lösung – Handlungsschritte (45 Min.)

Prototyp: Erstellen Sie ein Poster, einen Plan oder ein digitales Modell (45 Min.)

Präsentieren Sie Ihre Ideen der Gruppe und reflektieren Sie sie (30 Min.)

Ziel: Konzipieren Sie kostengünstige, lokale Maßnahmen zur Förderung eines bewussten Konsums

Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

1. Veranstaltet einen Kleidertausch in der Schule oder in eurer Nachbarschaft.
2. Startet eine Social-Media-Serie mit Tipps für eine umweltfreundliche Lebensmittelverschwendung.
3. Verfolgt und reduziert eure wöchentlichen Lebensmittelabfälle.
4. Ermutigt lokale Geschäfte, keine Plastiktüten mehr zu verwenden.
5. Unterstützt lokale Unternehmen mit umweltfreundlichen Produkten.

Nützliche Ressourcen

[UN-Nachhaltigkeitsziel 12 – Überblick](#)

[Die Geschichte der Dinge](#)

[Too Good To Go App](#)



Ziel 13: Klimaschutz Schulungsplan



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 13: Klimaschutz

Untertitel: „Unsere Zukunft, unser Kampf!“



▶ Was ist Ziel 13?

Klimaschutz bedeutet, dringende Maßnahmen zur Bekämpfung des Klimawandels und seiner Auswirkungen zu ergreifen. Dieses Ziel berührt jeden Bereich des Lebens – von der Luft, die wir atmen, über die Nahrung, die wir essen, bis hin zu den Katastrophen, die unsere Häuser bedrohen.

Jugendliche sollten sich dafür einsetzen, denn die Entscheidungen von heute prägen die Welt, die sie morgen vorfinden.

▶ Warum ist es wichtig?

Der Klimawandel führt zu Wetterextremen, steigenden Meeresspiegeln und dem Verlust der Artenvielfalt. Er betrifft alle, insbesondere aber junge Menschen, indigene Gemeinschaften und Menschen in gefährdeten Gebieten. Jetzt zu handeln bedeutet, unsere Gesundheit, zukünftige Arbeitsplätze und den Planeten, von dem wir abhängen, zu schützen.



Ziel 13: Klimaschutz

Untertitel: „Unsere Zukunft, unser Kampf!“



▶ SDG-Ziele und Unterziele

Ziel 13.1 – **Stärkung der Widerstandsfähigkeit und Anpassungsfähigkeit gegenüber klimabedingten Katastrophen:** Stärkung der Widerstandsfähigkeit und Anpassungsfähigkeit gegenüber klimabedingten Gefahren und Naturkatastrophen in allen Ländern.

Ziel 13.2 – **Integration von Maßnahmen zum Klimawandel in Politik und Planung:** Integration von Maßnahmen zum Klimawandel in nationale Politik, Strategien und Planung.

Ziel 13.3 – **Aufbau von Wissen und Kapazitäten zur Bewältigung des Klimawandels:** Verbesserung der Bildung, Sensibilisierung sowie der personellen und institutionellen Kapazitäten in den Bereichen Klimaschutz, Anpassung, Folgenminderung und Frühwarnung.

Ziel 13.5 – **Förderung von Mechanismen zur Stärkung der Planungs- und Managementkapazitäten:** Förderung von Mechanismen zur Stärkung der Kapazitäten für eine effektive klimawandelbezogene Planung und ein effektives Management in den am wenigsten entwickelten Ländern und kleinen Inselentwicklungsländern, insbesondere mit Fokus auf Frauen, Jugendliche sowie lokale und marginalisierte Gemeinschaften.



Trainingsplan: Verstehen

Ziel 12 verstehen

2-tägiger Workshop für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren

Tag 1: Bewusstsein und Verständnis

Aktivität 1: Wortwolke zum Thema Klima (30 Min.)

Beschreibung:

Die Teilnehmer erstellen eine digitale oder papierbasierte Wortwolke mit allen Themen, die sie mit dem Klimawandel assoziieren.

Benötigte Materialien:

Papier oder Laptops, Internetzugang, WordArt oder Mentimeter

Ziel:

Eisbrecher + Aktivierung des Vorwissens

Reflexion:

Was hat Sie an den Worten anderer überrascht?

Aktivität 2: Video + kritische Diskussion (60 Min.)

Beschreibung:

Sehen Sie sich ein kurzes Video zum Thema Jugend-Klimaaktivismus an (z. B. Greta Thunberg oder Fridays for Future).

Benötigte Materialien:

Projektor, Videolink, gedruckte Diskussionsanregungen

Ziel:

Emotionen, Fakten und Handlungen erforschen

Reflexion:

Was können wir tun, das wichtig ist?



Aktivität 3: Rollenspiel – Klima-Rathaus (90 Min.)



Beschreibung:

Die Teilnehmer schlüpfen in Rollen (Bürgermeister, Aktivist, Landwirt, Schüler) und diskutieren über ein lokales Klimathema.

Benötigte Materialien:

Rollenkarten, Schilder

Ziel:

Verschiedene Perspektiven verstehen

Reflexion:

War ein Kompromiss möglich?

Aktivität 4: Postererstellung – Unsere Klimabotschaft (60 Min.)

Beschreibung:

Jugendliche gestalten in Kleingruppen künstlerische Plakate oder digitale Designs, die sich für lokales Engagement einsetzen.

Benötigte Materialien:

Malutensilien oder Canva, Drucker

Ziel:

Fakten mit Kreativität verbinden

Reflexion:

Wo kann diese Botschaft präsentiert werden?



Tag 2: **Lösungen generieren**



Aktivität 1: Hauptaktivität: Climate Action Project Lab (3 Stunden)

Einleitung (15 Min.): Was macht ein gutes lokales Projekt aus?

Gruppenbildung (15 Min.): Gruppen von 4–6 Personen

Brainstorming (30 Min.): Lokale Klimaprobleme, die ihnen am Herzen liegen

Arbeitsblatt (60 Min.): Problem – Lösung – Wirkung definieren

Pitching (60 Min.): Ideen einander vorstellen

Anregen: Umweltfreundliche, kostengünstige und gemeinschaftsbasierte Lösungen

Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

1. Tritt einem Klimaclub in der Schule bei oder gründe einen.
2. Nutze öffentliche Verkehrsmittel oder das Fahrrad statt des Autos.
3. Organisiere einen Baumpflanztag.
4. Reduziere Lebensmittelverschwendung zu Hause.
5. Informiere deine Mitschüler über Social-Media-Challenges.

Nützliche Ressourcen

[**UN-Klimaschutz**](#)

[**NASA Climate Kids**](#)

[**Earth Hero App**](#)



Ziel 14: Leben unter Wasser Trainingsplan



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 14:

Leben unter Wasser

Untertitel: „Schützen Sie unseren blauen Planeten“



▶ Was ist Ziel 14?

Ziel 14 befasst sich mit dem Schutz der Ozeane, Meere und des Meereslebens. Es konzentriert sich auf die Reduzierung von Umweltverschmutzung, Überfischung und Schäden an Küstenökosystemen. Ozeane sind für das Leben auf der Erde unerlässlich: Sie liefern Nahrung, regulieren das Klima und produzieren den Sauerstoff, den wir atmen.

Jugendliche sollten sich dafür interessieren, denn was in den Ozeanen passiert, hat direkte Auswirkungen auf unsere Zukunft – von den Meeresfrüchten, die wir essen, bis hin zum Klima, in dem wir leben.

▶ Warum ist es wichtig?

Plastikverschmutzung, Ölverschmutzungen und Überfischung zerstören die Meeresökosysteme. Korallenriffe sterben, Fischbestände schrumpfen. Dies beeinträchtigt Arbeitsplätze, Ernährungssicherheit und Artenvielfalt. Wenn wir jetzt nicht handeln, könnten zukünftige Generationen ganze Meeresarten verlieren und Küstengemeinden zusammenbrechen.



Ziel 14: Leben unter Wasser



Untertitel: „Schützen Sie unseren blauen Planeten“

SDG-Ziele und Unterziele

Ziel 14.1 – Verringerung der Meeresverschmutzung: Bis 2025 sollen Meeresverschmutzungen aller Art, insbesondere durch landgestützte Aktivitäten, einschließlich Meeresmüll und Nährstoffbelastung, verhindert und deutlich reduziert werden.

Ziel 14.2 – Schutz und Wiederherstellung von Ökosystemen: Bis 2020 sollen Meeres- und Küstenökosysteme nachhaltig bewirtschaftet und geschützt werden, um erhebliche negative Auswirkungen zu vermeiden, unter anderem durch die Stärkung ihrer Widerstandsfähigkeit, und Maßnahmen zu ihrer Wiederherstellung ergriffen werden, um gesunde und produktive Ozeane zu erreichen.

Ziel 14.4 – Nachhaltige Fischerei: Bis 2020 sollen die Befischung wirksam reguliert und Überfischung, illegale, nicht gemeldete und unregulierte Fischerei sowie zerstörerische Fischereipraktiken beendet sowie wissenschaftlich fundierte Managementpläne umgesetzt werden, um die Fischbestände so schnell wie möglich wiederherzustellen, zumindest auf ein Niveau, das den durch ihre biologischen Merkmale vorgegebenen höchstmöglichen Dauerertrag ermöglicht.

Ziel 14.7 – Steigerung des wirtschaftlichen Nutzens aus der nachhaltigen Nutzung der Meeresressourcen: Bis 2030 soll der wirtschaftliche Nutzen aus der nachhaltigen Nutzung der Meeresressourcen für kleine Inselentwicklungsländer und am wenigsten entwickelte Länder gesteigert werden, unter anderem durch nachhaltiges Management der Fischerei, der Aquakultur und des Tourismus.



Trainingsplan: Verstehen

Ziel 14 verstehen

2-tägiger Workshop für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren

Tag 1: Bewusstsein und Verständnis

Aktivität 1: Quiz zum Plastik-Fußabdruck (30 Min.)

Beschreibung:

Jugendliche berechnen ihren Plastikverbrauch mithilfe eines digitalen oder gedruckten Quiz.

Benötigte Materialien:

Smartphones/Tablets oder Ausdrücke

Ziel:

Sensibilisierung für den täglichen Plastikverbrauch

Reflexion:

Welcher Plastikgegenstand hat Sie am meisten überrascht?

Aktivität 2: Video + Diskussion: „Ozean in der Krise“ (45 Min.)

Beschreibung:

Sehen Sie sich kurze Videos zu Meeresverschmutzung und dem Verlust der marinen Biodiversität an.

Benötigte Materialien:

Projektor, angeleitetes Diskussionsblatt

Ziel:

Ausmaß und Auswirkungen mariner Bedrohungen verstehen.

Reflexion:

Wie ist Ihre lokale Umwelt mit dem Meer verbunden?



Aktivität 3: Rollenspiel: „Marine Stakeholder“ (60 Min.)



Beschreibung:

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer agieren als Fischer, Umweltschützer, Touristen usw. und diskutieren über eine Küstenpolitik.

Benötigte Materialien:

Rollenkarten, Szenarioblatt

Ziel:

Verschiedene Perspektiven im Meeresschutz kennenlernen

Reflexion:

Welche Kompromisse sind für Nachhaltigkeit notwendig?

Aktivität 4: Künstlerische Herausforderung: „Flaschenpost“ (45 Min.)

Beschreibung:

Erstellen Sie ein Kunstwerk, einen Brief oder eine digitale Filmrolle zum Thema Ozeane für zukünftige Generationen.

Benötigte Materialien:

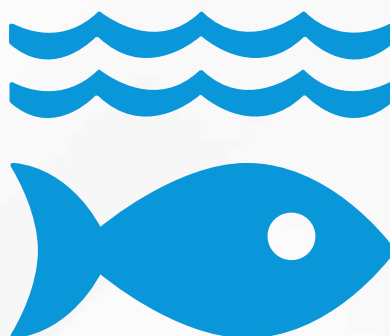
Malutensilien, Canva, Smartphones

Ziel:

Nutzen Sie Ihre Kreativität, um eine emotionale Verbindung zum Thema aufzubauen.

Reflexion:

Teilen Sie Ihre fertigen Werke in einer Gruppengalerie.





Tag 2:

Lösungen generieren



Aktivität 1: Aktivität: „Ocean Heroes“ Projektlabor (2,5 Stunden)

Einleitung: Reale Meeresaktionen von Jugendlichen (15 Min.)

Brainstorming in der Gruppe: Lokale Wasserwege, Gewohnheiten oder politische Lücken (30 Min.)

Arbeitsblatt: Problem definieren – Lösung entwickeln – Visuelle Wirkung (45 Min.)

Prototyp: Kampagnen, Plakate, Ideen für Aufräumaktionen, Social Reels (45 Min.)

Präsentieren und reflektieren (30 Min.)

Ziel: Bewusstsein in realistische lokale Maßnahmen umsetzen

Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

1. Beteiligen Sie sich an einer lokalen Fluss- oder Strandreinigungsaktion oder organisieren Sie diese.
2. Verwenden Sie wiederverwendbare Wasserflaschen und verzichten Sie auf Strohhalme.
3. Starten Sie eine Schul- oder Online-Kampagne zum Thema Meeresplastik.
4. Unterstützen Sie nachhaltige Meeresfrüchte.
5. Kartieren Sie lokale Verschmutzungsquellen und melden Sie diese den lokalen Behörden.

Nützliche Ressourcen

[UN-Nachhaltigkeitsziel 14 – Überblick](#)

[Koalition gegen Plastikverschmutzung](#)

[Netzwerk der Meereshelden](#)



Ziel 15: Leben an Land Land Trainingsplan



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 15: Leben an Land

Untertitel: „Die Natur braucht uns“



▶ Was ist Ziel 15?

Ziel 15 befasst sich mit dem Schutz von Wäldern, Bergen, Böden und allen Arten landbasierten Lebens. Es fordert ein Ende der Abholzung, der Bodendegradation und des Artensterbens. Es fördert die biologische Vielfalt und eine nachhaltige Landnutzung, um einen gesunden Planeten zu gewährleisten.

Jugendliche sollten sich dafür einsetzen, denn Land ist Leben – unsere Nahrung, unser Wasser, unser Klima und unser psychisches Wohlbefinden hängen von florierenden Ökosystemen ab.

▶ Warum ist es wichtig?

Wälder verschwinden, Böden werden übernutzt, und viele Arten sind vom Aussterben bedroht. Dieser Verlust beeinträchtigt die Luftqualität, die Nahrungsmittelsysteme, die Wasserversorgung und die Klimastabilität. Junge Menschen haben die Kraft, Naturräume zu schützen, Grünflächen wiederherzustellen und für die Artenvielfalt zu kämpfen.



Ziel 15:

Leben an Land

Untertitel: „Die Natur braucht uns“



▶ SDG-Ziele und Unterziele

Ziel 15.2 – Beendigung der Entwaldung und Wiederherstellung degradierter Wälder: Bis 2020 die nachhaltige Bewirtschaftung aller Waldarten fördern, die Entwaldung stoppen, degradierte Wälder wiederherstellen und die Aufforstung und Wiederaufforstung weltweit deutlich steigern.

Ziel 15.3 – Beendigung der Wüstenbildung und Wiederherstellung degradierter Flächen: Bis 2030 die Wüstenbildung bekämpfen, degradierte Flächen und Böden wiederherstellen, einschließlich der von Wüstenbildung, Dürre und Überschwemmungen betroffenen Flächen, und eine Welt ohne Landdegradation anstreben.

Ziel 15.5 – Schutz der biologischen Vielfalt und der natürlichen Lebensräume: Dringend und umfassend handeln, um die Degradation natürlicher Lebensräume zu verringern, den Verlust der biologischen Vielfalt zu stoppen und bis 2020 bedrohte Arten zu schützen und ihr Aussterben zu verhindern.

Ziel 15.9 – Ökosystem und Biodiversität in die Regierungsplanung integrieren: Bis 2020 sollen Ökosystem- und Biodiversitätswerte in die nationale und lokale Planung, Entwicklungsprozesse, Strategien zur Armutsbekämpfung und Berichte integriert werden.



Trainingsplan: Verstehen

Ziel 15 verstehen

2-tägiger Workshop für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren

Tag 1: Bewusstsein und Verständnis

Aktivität 1: Natur-Erinnerungswand (30 Min.)

Beschreibung:

Die Teilnehmer teilen Fotos oder Erinnerungen von einem Ort in der Natur, der ihnen am Herzen liegt.

Benötigte Materialien:

Ausgedruckte Fotos, Papier, Haftnotizen

Ziel:

Eine persönliche Verbindung zur Natur aufbauen

Reflexion:

Was sagen uns diese Erinnerungen über unsere Beziehung zum Land?

Aktivität 2: Video + Diskussion: „Der Verlust der Natur“ (45 Min.)

Beschreibung:

Sehen Sie sich einen kurzen Dokumentarfilm oder TED-Talk über Abholzung oder Artensterben an.

Benötigte Materialien:

Projektor, Diskussionsleitfaden

Ziel:

Die Dringlichkeit des Biodiversitätsschutzes verstehen.

Reflexion:

Was hat Sie am meisten schockiert?



Aktivität 3: Puzzlespiel zur Artenvielfalt (45 Min.)

Beschreibung:

Teams ordnen Arten, Ökosysteme und Bedrohungen zu, um zu zeigen, wie alles zusammenhängt.

Benötigte Materialien:

Vorgefertigte Karten, Klebeband oder Schnur

Ziel:

Das Netz des Lebens verstehen

Reflexion:

Was passiert, wenn ein Puzzleteil verloren geht?



Aktivität 4: Poster oder Zine: „Act for Nature“ (60 Min.)

Beschreibung:

Jugendliche gestalten Poster oder Mini-Zines zu einem lokalen Umweltproblem und einer möglichen Lösung.

Benötigte Materialien:

Kunstwerkzeuge oder Canvas

Ziel:

Lokale und globale Themen kreativ verknüpfen

Reflexion:

In Kleingruppen austauschen und Feedback geben





Tag 2:

Lösungen generieren



Aktivität 1: Hauptaktivität: Green Action Generator (2,5 Stunden)

*Beginnen Sie mit Beispielen aus Wiederaufforstung, Saatgutbomben oder Permakulturprojekten.
(15 Min.)*

Brainstorming in der Gruppe: Welches Landproblem ist uns wichtig? (30 Min.)

Aktionsplan: Problem → Ziel → Plan → Partner (45 Min.)

Prototyp: Poster, Social-Media-Kampagne oder Gemeindegarte (45 Min.)

Präsentationen und Feedback (30 Min.)

Ziel: Jugendliche befähigen, lokale Grünflächen zu schützen oder wiederherzustellen

Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

1. Pflanzen Sie einheimische Bäume in Ihrer Nähe oder an Ihrer Schule.
2. Starten Sie einen Fotoblog oder eine Instagram-Seite zum Thema Biodiversität.
3. Stellen Sie Samenbomben her und verteilen Sie diese auf verlassenem Flächen.
4. Engagieren Sie sich ehrenamtlich bei Umweltorganisationen.
5. Kartieren und schützen Sie Grünflächen in Ihrer Gemeinde.

Nützliche Ressourcen

[UN-Nachhaltigkeitsziel 15 – Überblick](#)

[WWF Jugend](#)

[Tree-Nation \(Pflanze einen Baum\)](#)



**Ziel 16:
Frieden,
Gerechtigkeit und
starke Institutionen
Schulungsplan**



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 16: Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen



Untertitel: „Gerechtigkeit für alle“

▶ Was ist Ziel 16?

Ziel 16 zielt auf die Schaffung friedlicher, gerechter und inklusiver Gesellschaften ab. Es bedeutet, Gewalt zu reduzieren, den Zugang zur Justiz zu gewährleisten, Menschenrechte zu fördern und transparente Institutionen aufzubauen, denen die Menschen vertrauen können.

Jugendliche sollten sich dafür einsetzen, denn Frieden, Gerechtigkeit und Fairness sind unerlässlich für Sicherheit, Würde und Teilhabe, insbesondere für diejenigen, die oft ausgeschlossen sind.

▶ Warum ist es wichtig?

Vielerorts sind junge Menschen Diskriminierung und Gewalt ausgesetzt oder haben keinen Zugang zu grundlegenden Rechten. Korruption, Ungerechtigkeit und Konflikte verhindern das Gedeihen von Gemeinschaften. Indem sie sich für Fairness und Inklusion einsetzen, können junge Menschen zum Aufbau gerechter Gesellschaften beitragen.



Ziel 16:

Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen



Untertitel: „Gerechtigkeit für alle“

▶ SDG-Ziele und Unterziele

Ziel 16.2 – Kinder vor Missbrauch, Ausbeutung, Menschenhandel und Gewalt schützen: Missbrauch, Ausbeutung, Menschenhandel sowie alle Formen von Gewalt gegen Kinder und Folter beenden.

Ziel 16.3 – Rechtsstaatlichkeit fördern und gleichberechtigten Zugang zur Justiz gewährleisten: Rechtsstaatlichkeit auf nationaler und internationaler Ebene fördern und gleichberechtigten Zugang zur Justiz für alle gewährleisten.

Ziel 16.6 – Effektive, rechenschaftspflichtige und transparente Institutionen aufbauen: Effektive, rechenschaftspflichtige und transparente Institutionen auf allen Ebenen aufbauen.

Ziel 16.7 – Reaktionsfähige, inklusive und repräsentative Entscheidungsfindung gewährleisten: Reaktionsfähige, inklusive, partizipative und repräsentative Entscheidungsfindung auf allen Ebenen gewährleisten.



Trainingsplan: Verstehen

Ziel 16 verstehen

2-tägiger Workshop für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren

Tag 1: Bewusstsein und Verständnis

Aktivität 1: Übung zur Konfliktkartierung (45 Min.)

Beschreibung:

Die Teilnehmenden identifizieren und kartieren Konfliktquellen, die sie selbst beobachtet oder erlebt haben (Schule, Gemeinde, Medien).

Benötigte Materialien:

Flipcharts, Stifte

Ziel:

Erkennen, wie sich Konflikte auf Jugendliche auswirken

Reflexion:

Was sind die Ursachen von Konflikten? Wer ist betroffen?

Aktivität 2: Video und Diskussion: „Was ist Gerechtigkeit?“ (45 Min.)

Beschreibung:

Sehen Sie sich kurze Videos zu Jugendaktivismus und Zugang zum Recht an, gefolgt von einer Diskussion in kleinen Gruppen.

Benötigte Materialien:

Projektor, Diskussionsblatt

Ziel:

Erkunden Sie, was Gerechtigkeit in verschiedenen Kulturen bedeutet.

Reflexion:

Wie sehen Sie Gerechtigkeit?



Aktivität 3: Rundgang durch die Menschenrechtsgalerie (45 Min.)



Beschreibung:

Jugendliche gehen um Poster mit echten Menschenrechtsfällen herum und beantworten Reflexionsfragen.

Benötigte Materialien:

Ausgedruckte Fallposter, Haftnotizen

Ziel:

Sensibilisierung für globale Gerechtigkeitsprobleme

Reflexion:

Welche Geschichte hat dich am meisten bewegt?

Aktivität 4: Poster-/Podcast-Erstellung: „Jugend für den Frieden“ (60 Min.)

Beschreibung:

Gruppen entwickeln Sensibilisierungsmaterialien (Poster, Video oder Mini-Podcast), um Frieden und Inklusion zu fördern.

Benötigte Materialien:

Canva, Smartphones, Mikrofone (wenn möglich)

Ziel:

Kreative Tools nutzen, um Bewusstsein zu schaffen

Reflexion:

Präsentation vor den Kollegen für Feedback



Tag 2: **Lösungen generieren**

Aktivität 1: Hauptaktivität: Labor „Kampagne für Jugendgerechtigkeit“ (2,5 Stunden)



Erfolgreiche, von Jugendlichen initiierte Gerechtigkeitskampagnen teilen (15 Min.)

Brainstorming in der Gruppe: Welche Ungerechtigkeit wollen wir bekämpfen? (30 Min.)

Planung: Zielgruppe – Botschaft – Kanal – Wirkung definieren (45 Min.)

Entwurf einer Kampagne oder Projektidee erstellen (Plakat, Video, Toolkit) (45 Min.)

Gemeinsam präsentieren und reflektieren (30 Min.)

Ziel: Jugendliche befähigen, sich in ihren eigenen Gemeinden für Gerechtigkeit einzusetzen

Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

1. Starten Sie eine Schul- oder Online-Kampagne gegen Mobbing oder für Inklusion.
2. Erstellen Sie kurze Videos, um das Bewusstsein für den Zugang zur Justiz zu schärfen.
3. Engagieren Sie sich ehrenamtlich in Friedens- oder Menschenrechtsorganisationen.
4. Sprechen Sie über unfaire Behandlung in Schulen oder im öffentlichen Dienst.
5. Veranstalten Sie eine lokale Veranstaltung zur Beteiligung junger Menschen an der Demokratie.

Nützliche Ressourcen

[UN-Nachhaltigkeitsziel 16 im Überblick](#)

[Youth4Peace-Plattform](#)

[Amnesty Menschenrechtsbildung](#)



Ziel 17: Partnerschaften zur Erreichung der Ziele Trainingsplan



@YOUNGSDG

SDG-ZIELE

Ziel 17: Partnerschaften zur Erreichung der Ziele

Untertitel: „Gemeinsam für den Wandel“



▶ Was ist Ziel 16?

Ziel 17 zielt darauf ab, Partnerschaften zwischen Ländern, Gemeinschaften, Organisationen und Einzelpersonen zu stärken, um die Ziele für nachhaltige Entwicklung zu erreichen. Der Fokus liegt auf Zusammenarbeit, Ressourcenteilung und globaler Teamarbeit.

Jugendliche sollten sich dafür einsetzen, denn echter Wandel entsteht, wenn Menschen ihre Kräfte bündeln. Junge Menschen weltweit können sich gegenseitig unterstützen, Wissen austauschen und gemeinsam eine bessere Zukunft gestalten.

▶ Warum ist es wichtig?

Keine einzelne Person, Gruppe oder Land kann globale Herausforderungen allein bewältigen. Klimawandel, Ungleichheit und Armut erfordern Zusammenarbeit. Starke Partnerschaften bedeuten gemeinsame Werkzeuge, Finanzierung, Ideen und Energie. Junge Menschen, die sich vernetzen und zusammenarbeiten, können stärkere und wirkungsvollere Lösungen schaffen.



Ziel 17: Partnerschaften zur Erreichung der Ziele



Untertitel: „Gemeinsam für den Wandel“

SDG-Ziele und Unterziele

Ziel 17.3 – Finanzielle Ressourcen für Entwicklungsländer mobilisieren: Zusätzliche finanzielle Ressourcen für Entwicklungsländer aus verschiedenen Quellen mobilisieren.

Ziel 17.4 – Entwicklungsländer bei der Erreichung der Schuldentragfähigkeit unterstützen: Entwicklungsländer bei der Erreichung der langfristigen Schuldentragfähigkeit durch koordinierte Maßnahmen unterstützen, die gegebenenfalls die Fremdfinanzierung, den Schuldenerlass und die Umschuldung fördern und die Auslandsverschuldung hochverschuldeter armer Länder reduzieren, um deren Schuldennot zu verringern.

Ziel 17.6 – Nachhaltige Technologien in Entwicklungsländern fördern: Entwicklung, Transfer, Verbreitung und Diffusion umweltfreundlicher Technologien in Entwicklungsländern zu günstigen Bedingungen, einschließlich Vorzugs- und Vorzugskonditionen, wie einvernehmlich vereinbart, fördern.



Trainingsplan: Verstehen

Ziel 17 verstehen

2-tägiger Workshop für Jugendliche

Zielgruppe: Jugendliche im Alter von 17 bis 25 Jahren

Tag 1: Bewusstsein und Verständnis

Aktivität 1: Staffellauf zu globalen Zielen (30 Min.)

Beschreibung:

Die Teams geben Karten mit verschiedenen SDGs weiter und erklären deren Zusammenhang.

Benötigte Materialien:

Ausgedruckte SDG-Symbole, Schnur oder Klebeband

Ziel:

Verstehen, wie alle SDGs miteinander verknüpft sind und wie sie eine Partnerschaft erfordern.

Reflexion:

Was hat Sie an den Verknüpfungen überrascht?

Aktivität 2: Video und Diskussion: „Was macht eine gute Partnerschaft aus?“ (45 Min.)

Beschreibung:

Sehen Sie sich Videos von Jugendprojekten an, die branchen- und länderübergreifend erfolgreich waren.

Benötigte Materialien:

Projektor, Diskussionsleitfaden

Ziel:

Elemente starker Partnerschaften identifizieren

Reflexion:

Was hat die Partnerschaft erfolgreich gemacht?



Aktivität 3: Partner-Match-Rollenspiel (60 Min.)



Beschreibung:

Jugendliche übernehmen Rollen (z. B. NGO, Jugendgruppe, Gemeinde, Schule) und verhandeln eine gemeinsame SDG-Initiative.

Benötigte Materialien:

Rollenkarten, Beispielszenario

Ziel:

Verhandlung, Zusammenarbeit und gemeinsame Planung erlernen

Reflexion:

Wie tragen unterschiedliche Stärken zu einem gemeinsamen Ziel bei?

Aktivität 4: Poster Jam: „SDG-Partner, vereint euch“ (60 Min.)

Beschreibung:

Teams erstellen gemeinsam Poster, die lokale Themen mit internationalen Partnerschaften verknüpfen.

Benötigte Materialien:

Malutensilien, Canva oder Online-Tools

Ziel:

Mithilfe von Kunst partnerschaftliche Lösungen visualisieren

Reflexion:

Teilen Sie Ihre Vision globaler Solidarität



Tag 2: **Lösungen generieren**



Aktivität 1: SDG-Partnerprojekt-Workshop (2,5 Stunden)

Beispiele für von Jugendlichen geführte globale Partnerschaften , vorstellen (15 Min.)

Brainstorming in der Gruppe: Welches Problem können wir gemeinsam lösen – lokal oder grenzüberschreitend? (30 Min.)

Plan: Partner finden – Rollen definieren – Gemeinsame Ziele (45 Min.)

Prototyp: Kampagne, Initiative, digitales Toolkit oder Partnerschaftsplan (45 Min.)

Präsentation und Peer-Review (30 Min.)

Ziel: Zusammenarbeit in praktische Maßnahmen umsetzen

Aufruf zum Handeln – Was Jugendliche tun können

1. Treten Sie einem internationalen Jugendaustausch oder einem SDG-Club bei oder gründen Sie einen solchen.
2. Arbeiten Sie mit einer anderen Schule oder NGO in einem anderen Land zusammen.
3. Gestalten Sie gemeinsam eine Kampagne mit unterschiedlichen Jugendstimmen.
4. Geben Sie Ihre Fähigkeiten (z. B. in den Bereichen Medien, Programmieren und Sprachen) an ein anderes Jugendprojekt weiter.
5. Veranstalten Sie einen SDG-Partnerschaftstag in Ihrer Schule oder Ihrem Gemeindezentrum.

Nützliche Ressourcen

[UN-Nachhaltigkeitsziel 17 – Überblick](#)

[Partnerschaften 2030](#)

[Erasmus+ Jugendportal](#)





Co-funded by
the European Union

Gefördert von der Europäischen Union. Die geäußerten Meinungen und Ansichten sind jedoch ausschließlich die der Autoren und spiegeln nicht notwendigerweise die der Europäischen Union oder des Nationalen Jugendinstituts (INJUVE) wider. Weder die Europäische Union noch INJUVE übernehmen dafür die Verantwortung.



@YOUNGSDG



Diese Arbeit entstand in Zusammenarbeit mit dem ERASMUS+-Projekt «Global Youth for SDGs: Empowering Future Leaders» (Nr.: 2024-1-ES02-KA210-YOU-000243811) und ist unter der Lizenz „Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International“ geschützt.



Our Website

<https://www.youngsdg.eu>

2024-1-ES02-KA210-YOU-000243811

