

# Die drei digitalen Online-Tools im Vergleich

## SDG Glücksrad – Den 17 Zielen auf der Spur

## Mingle an Mix – Das etwas andere SDG-Domino

## Der Wirkel – Dein Tool, um was zu bewirken

### Ziele

- Einstieg in die Inhalte einzelner der 17 SDGs
- Anregung zu Gespräch/Diskussion in Kleingruppen
- Fördert die Bewertungskompetenz mit Blick auf die Ziele, Zielkonflikte und Handlungsstrategien

- Spielerischer Zugang zu den 17 SDGs
- Infos sammeln und bewerten, in Beziehung setzen
- Fördert systemisches Denken und Argumentieren

- Praktische Ideen zur Umsetzung der 17 SDGs
- Anregung zum Anwenden in der eigenen Lebenswelt, alleine oder in Gruppen
- Fördert eigenständiges Planen und Handeln und stößt Kooperationen an

### Zielgruppen

- Gruppen oder Einzeln
- Lerngruppen ab Kl. 8, je nach Individualisierung
- Multiplikator\*innen
- Lehrkräfte weiterführender Schulen
- Auszubildende
- Gruppen aus Sport, Naturschutzverbände, Kirchen, Kommunen etc.

- Gruppen, funktioniert auch Einzeln.
- Lerngruppen ab Kl. 8, jedoch hohes Sprachniveau
- Multiplikator\*innen
- Lehrkräfte weiterführender Schulen
- Auszubildende
- Gruppen aus Sport, Naturschutzverbände, Kirchen, Kommunen etc.
- Spiel- und Knobelbegeisterte

- Einzelpersonen und Gruppen
- Lerngruppen ab Kl. 10, aufgrund von Lebensweltbezug der Aufgaben
- Multiplikator\*innen
- Auszubildende
- Gruppen aus Sport, Naturschutzverbände, Kirchen, Kommunen etc.
- Familien und Freunde
- Unternehmen

### Dauer

- Stark Abhängig von Individualisierung
- Einstiegsfragen ca. 15 Minuten
- Aussagekarten mit Diskussion ca. 30 Minuten

- Je nach Vorwissen, Gruppengröße und Zeit für Diskussion
- Ca. 30-45 Minuten zzgl. ggf. separater Anschlussdiskussion über die Ergebnisse im Plenum

- Individuell, je nach Vorerfahrung und Umsetzungsstand
- Mehrere Wochen oder Monate fortlaufend, ggf. sog. Lebensaufgabe

### Besonderes

- Gruppenleiter\*innen können selbst eigene/ergänzende Aufgaben erstellen.
- Kombinierbar mit anderen digitalen Materialien oder Tools z.B. Umfragen, Whiteboards etc.

- Hintergrundinformationen zu den Begriffen je SDG können, müssen aber nicht genutzt werden.
- Nach 12 bewegten SDG-Spielsteinen kann ein Bild des Ergebnisses für Dokumentations- und Diskussionszwecke erstellt werden.

- Kann gleichzeitig als Einzelperson und als Gruppe gespielt werden.
- Einmal im Jahr findet die Wirkel-Challenge statt, an der man sich anmelden oder über Gruppenbeitritt teilnehmen kann. (Infos siehe Menüband Wirkel)