

# TANZ

## AUS

## DER REIHE



BEGLEITHEFT

## Impressum

HERAUSGEBERIN UND MEDIENINHABERIN

Umweltdachverband gGmbH  
Dresdner Straße 82/7. OG, 1200 Wien

VERLEGER UND BEZUGSADRESSE:

Forum Umweltbildung im Umweltdachverband  
Dresdner Straße 82/7. OG, 1200 Wien  
E-Mail: [forum@umweltbildung.at](mailto:forum@umweltbildung.at)  
[www.umweltbildung.at](http://www.umweltbildung.at)

Das Forum Umweltbildung ist eine Initiative des Bundesministeriums für Klimaschutz, Umwelt, Energie, Mobilität, Innovation und Technologie und des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung.

PROJEKTRÄGERIN: Umweltdachverband gGmbH

REDAKTION: Samira Weiss-Bousslama

AUTORINNEN: Samira Weiss-Bousslama, Barbara Gsandtner

LEKTORAT: Rebecca Zeilinger

RAHMENLAYOUT: Irmgard Stelzer

ILLUSTRATIONEN: Markus Wurzer

DRUCK: Druckerei Janetschek

Wien, September 2024 | 3. Auflage | Alle Rechte vorbehalten.

IM AUFTRAG DES BMK



**Bundesministerium**

Klimaschutz, Umwelt,  
Energie, Mobilität,  
Innovation und Technologie

## Inhaltsverzeichnis

<b>Einführung</b>	<b>4</b>
<b>Die 12 Methoden</b>	<b>8</b>
1. Einfaches Kennenlernen	8
2. Das Orakel	10
3. Finde die Karte	12
4. Meine Sicht – deine Sicht	14
5. Out of the box	16
6. Mach dir ein Bild	18
7. Geschichten reihum erzählen	20
8. Vom Problem zur Lösung	22
9. Entscheide dich!	24
10. Die globalen Nachhaltigkeitsziele	26
11. Dein Comic für die Welt	28
12. Gestalte dein eigenes Kartenset	30

## Einführung

Das Kartenset „Tanz aus der Reihe“ wurde thematisch rund um die 17 Nachhaltigkeitsziele konzipiert. Die Karten zeigen – je nach Interpretation – unterschiedliche Blickwinkel, Fragen, Problemstellungen, Lösungen oder Visionen zu diesem Thema. Sie eröffnen Möglichkeiten, über Nachhaltigkeitsthemen ins Gespräch zu kommen, und ermutigen die Teilnehmer:innen dazu, selbst Lösungen für persönliche und globale Fragestellungen zu diskutieren.

### VERWENDUNG IM PÄDAGOGISCHEN KONTEXT




- 38 Karten + 8 leere Karten
- 12 Spielmethoden für unterschiedliche Gruppengrößen

Die Bildkarten können für viele unterschiedliche Methoden verwendet werden. Sie eignen sich, um Einstiegs- und Kennenlernrunden zu moderieren. Mit ihnen kann die aktuelle Befindlichkeit der Teilnehmer:innen abgefragt werden oder auch

ein Bezug zu einem Thema – zum Beispiel den 17 Nachhaltigkeitszielen – hergestellt werden.

Die zwölf vorgeschlagenen Methoden sind insbesondere für die Verwendung im Sprachunterricht oder für den Unterricht von Menschen mit Deutsch als Zweitsprache zusammengestellt worden. Sie können jedoch auch in der Arbeit mit anderen Zielgruppen eingesetzt werden. Die Bildkarten dienen dazu, Sprechanlässe zum Diskutieren von Nachhaltigkeitsthemen zu schaffen.

Die Sterne kennzeichnen den **sprachlichen Schwierigkeitsgrad** der Methoden:

-  elementare Sprachverwendung
-  selbstständige Sprachverwendung
-  kompetente Sprachverwendung

Wir empfehlen bei der Verwendung folgende

### **Spielregeln:**

- Alle gehen wertschätzend miteinander um.
- Alle hören einander zu und lassen einander ausreden.
- Es gibt kein Richtig oder Falsch. Auch kreative oder ungewöhnliche Antworten und Meinungen haben Platz.

Die Methoden stellen nur einige Möglichkeiten für die Verwendung dar. Wir laden Sie ein, die Methoden beliebig zu verändern, zu erweitern und an Ihre Gruppen anzupassen.

### **DIE 17 NACHHALTIGKEITSZIELE**

Die Nachhaltigkeitsziele – auch Sustainable Development Goals (SDGs) genannt – gelten für alle Länder und Menschen auf dieser Welt. Sie stehen dafür, dass unsere Welt sich so entwickelt, dass alle Menschen jetzt und in der Zukunft gut leben können.

Detaillierte Informationen zu den 17 Zielen finden Sie in der kostenfreien Broschüre „Zwischenstopp 2030. Lehrer:innenunterlagen für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen von 9 bis 14 Jahren“ unter [www.umweltbildung.at/Zwischenstopp2030](http://www.umweltbildung.at/Zwischenstopp2030)



### **WEITERE MATERIALIEN ZUM DOWNLOAD**

Die Vorlagen **A1** bis **A5**, die zu einigen der Spielmethoden entwickelt wurden, können Sie unter folgendem Link kostenlos herunterladen: [www.umweltbildung.at/empowerment](http://www.umweltbildung.at/empowerment)

### **WEITERE MATERIALIEN ZU DEN 17 NACHHALTIGKEITSZIELEN**

In unserem Webshop finden Sie zahlreiche weitere Publikationen (Unterrichtsmaterialien, Spiele, Bücher) unter: [www.umweltbildung.at/webshop](http://www.umweltbildung.at/webshop)

Wir wünschen viel Spaß beim Geschichtenerzählen, beim Malen und Diskutieren!



# DIE 12 METHODEN

## 1. Einfaches Kennenlernen ★

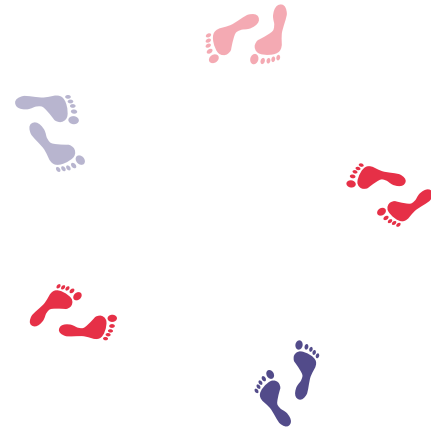
Gruppengröße	4-30 Teilnehmer:innen
Material	-
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sprache beschreibend und auf sich selbst bezogen verwenden</li><li>• Austausch und Kennenlernen ermöglichen</li></ul>

Die Bildkarten werden am Boden verteilt. Die anleitende Person stellt eine Frage, die anschließend von den Teilnehmer:innen beantwortet werden soll.

Hier ein paar Beispiele:

- Wie fühlst du dich gerade?
- Warum bist du hier?
- Was machst du gern in deiner Freizeit?
- Wie stehst du zum Thema XXX?
- Was verbindest du mit XXX (z. B. den Nachhaltigkeitszielen)?
- Worauf freust du dich heute oder in der nächsten Woche besonders?
- etc.

Danach werden die Teilnehmer:innen gebeten, sich eine Karte auszusuchen, die ihre Antwort zum Ausdruck bringt. Reihum sagen die Teilnehmer:innen ihren Namen. Sie beschreiben ihre Karte und erklären, was diese für sie darstellt (eventuell auch im übertragenen Sinn). Anschließend wird die Karte wieder zurück in die Mitte gelegt.



## 2. Das Orakel ★

Gruppengröße	4-30 Teilnehmer:innen
Material	-
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kennenlernen</li><li>• lustigen Einstieg in ein Thema schaffen</li><li>• Erwartungen der Teilnehmer:innen erfahren</li></ul>

Die anleitende Person stellt eine offene Frage an die Gruppe. Die Frage kann je nach Alter und Sprachkenntnissen an die Gruppe angepasst werden. Hier ein paar Beispiele:

- Was wirst du heute erleben?
- Was wirst du am Ende des Tages über das Thema XXX gelernt haben?
- Welches Problem wirst du heute lösen?
- Welcher Wunsch wird sich heute erfüllen?
- etc.

Anschließend ziehen die Teilnehmer:innen reihum verdeckt eine „Orakel-Karte“, die als Antwort auf die gestellte Frage kurz für alle interpretiert werden muss. Am Ende des Workshops oder des Tages kann noch einmal überprüft werden, ob das Orakel sich bewahrheitet hat oder nicht.<sup>1</sup>



<sup>1</sup> OH-cards – Quick Start guide:  
[www.oh-cards-institute.org/introduction/oh-cards-quick-start-guide](http://www.oh-cards-institute.org/introduction/oh-cards-quick-start-guide)

### 3. Finde die Karte ★

Gruppengröße	beliebig
Material	ev. die Möglichkeit, Musik abzuspielen
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sprachverständnis üben</li><li>• Beschreibung von Bildern mittels Sprache</li><li>• Energizer/Bewegung</li></ul>

Die anleitende Person verteilt eine beliebige Anzahl von Bildkarten (abhängig von der Gruppengröße) im Raum. Alle Personen bewegen sich (z. B. zur Musik) im Raum und sehen sich die Bildkarten genau an. Auf ein Zeichen hin oder wenn die Musik angehalten wird, beschreibt die anleitende Person eine vorher geheim ausgesuchte Karte.

Nun müssen die Teilnehmer:innen die beschriebene Karte möglichst schnell finden.

Danach geht es wie zuvor weiter – mit oder ohne Musik. Nun darf jene Person, die die Karte zuerst gefunden hat, selbst heimlich eine neue Karte auswählen und auf das vereinbarte Zeichen hin (bzw. Stopp der Musik) beschreiben.<sup>2</sup>

**TIPP:** Die Übung wird schwieriger, wenn die Karte nicht exakt beschrieben wird, sondern z. B. nur das Gefühl oder die Botschaft, die sie vermittelt.



<sup>2</sup> Topuz Ö. & Blome S. (2017): Spiele (fast) ohne Worte. Landesjugendring Berlin e.V.



## 4. Meine Sicht – deine Sicht ★

Gruppengröße	4-30 Teilnehmer:innen
Material	Karten, auf denen die Begriffe stehen, vorbereiten
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Einstieg in neue Themen</li><li>• neue Begriffe lernen</li><li>• Assoziationen zu Begriffen finden</li></ul>

Jede Person bekommt – je nach Gruppengröße – ein bis drei Bildkarten ausgehändigt. Die restlichen Karten kommen auf einen Abhebestapel. Anschließend legt die anleitende Person eine der vorab vorbereiteten Karten mit den Begriffen in die Mitte (z. B. Selbstvertrauen, Freundschaft, Umweltschutz...). Der Begriff wird kurz erläutert. Auch kurze Beispiele zur besseren Erklärung können angeführt werden.

Nun können die Teilnehmer:innen in ihre Bildkarten sehen und entscheiden, ob eine davon ihrer Meinung nach etwas mit dem Begriff zu tun hat. Wenn dies der Fall ist, erklärt die Person kurz, inwiefern diese Karte ihrer Meinung nach zu dem

Begriff passt, und legt sie dazu. Wichtig dabei ist, dass es kein Falsch oder Richtig gibt, sondern nur unterschiedliche Assoziationen und Erfahrungen. Anschließend kann die Person eine neue Karte vom Stapel nehmen.

Wenn zumindest drei Wortmeldungen zum Begriff erfolgt sind, werden die Karte mit dem Begriff und die dazugelegten Bildkarten zur Seite geschoben. Die anleitende Person stellt einen weiteren Begriff vor, legt diesen in die Mitte und der Prozess wiederholt sich.



## 5. Out of the box ★★

Gruppengröße	beliebig
Material	Vorlage <b>A1</b> für jede Person, bunte Stifte, Klebeband
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Assoziationen bzw. kreative Lösungen zu Themen finden</li><li>• Sprache durch Bilder unterstützen</li></ul>

Jede Person bekommt die Vorlage **A1** ausgeteilt und sucht sich eine Bildkarte aus dem Kartenset aus. Auf der Vorlage ist ein leerer Rahmen abgebildet. Die Teilnehmer:innen kleben nun die von ihnen ausgesuchte Bildkarte in den leeren Rahmen und gestalten die Außenwelt der Karte. Als Inspiration können folgende Fragen gestellt werden:

- Wie würde das Bild aussehen, wenn es nur ein kleiner Ausschnitt von einem größeren Bild wäre?
- Was passiert rundherum?
- Was könnte zur Lösung des Problems auf der Karte beitragen (falls ein Problem vorhanden ist)?

Nachdem alle ihr Gesamtbild gemalt haben, werden die Werke reihum präsentiert, erklärt und beschrieben.

Mögliche Reflexionsfragen dazu:

- Was zeigt das Bild bzw. welches Problem oder welche Umstände zeigt es auf?
- Welche Gefühle löst das Bild bei dir aus (vor deiner Malerei und danach)?
- Zeigt deine Malerei das Bild nun in einem anderen Licht?



## 6. Mach dir ein Bild



Gruppengröße	beliebig
Material	Papier, Stifte
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sprachverständnis üben und selbst überprüfen</li><li>• Beschreibung von Bildern mittels Sprache einüben</li></ul>

Alle Personen erhalten ein Blatt Papier und einen Stift. Die anleitende Person wählt eine Karte aus, die sie niemandem zeigt. Anschließend beschreibt sie die Karte innerhalb von zwei Minuten so gut wie möglich.

Alle anderen haben die Aufgabe, das Bild so nachzuzeichnen, wie sie es aufgrund dieser Beschreibung verstehen. Abschließend wird die Karte hergezeigt und alle können vergleichen, ob und wie sehr ihre Zeichnung dem tatsächlichen Bild ähnelt.

Diese Übung kann mehrmals mit unterschiedlichen Karten durchgeführt werden. Alternativ können auch Paare gebildet werden, die einander die Bildkarten beschreiben.

**TIPP:** Diese Übung kann auch bei gleichsprachigen Menschen als Kommunikationsübung durchgeführt werden, um das genaue Zuhören zu fördern. Als zusätzliche Erschwernis kann in der ersten Runde zunächst nur die Linienführung beschrieben werden. Im Anschluss erfolgt eine gegenständliche Beschreibung und danach werden die beiden Ergebnisse miteinander verglichen.



## 7. Geschichten reihum erzählen ★★

Gruppengröße	5-30 Teilnehmer:innen
Material	Vorlage <b>A2</b> (oder Karten mit Satzanfängen)
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aufbau einer Geschichte einüben</li><li>• Kreative Assoziationen zu den Bildkarten finden</li></ul>

Die Teilnehmer:innen werden gebeten, gemeinsam eine Geschichte zu erzählen. Dazu zieht jede Person eine Karte.

Die erste Person beginnt die Geschichte mit Hilfe ihrer Karte und basierend auf dem entsprechenden Satzanfang (siehe Vorlage **A2**) zu erzählen.

Dann wird die Geschichte im Uhrzeigersinn weiter erzählt.

- Die 1. Person im Kreis beginnt mit: **Es war einmal...** (mit Ort und agierender Person oder Lebewesen)
- Die 2. Person beginnt ihren Satz mit: **Jeden Tag...**
- Die 3. Person beginnt ihren Satz mit: **Eines Tages jedoch/Aber plötzlich...**

- Beliebig viele weitere Personen können aus folgenden Satzanfängen auswählen: **Aus diesem Grund/Nichtsdestotrotz/Deswegen...** (dieser Satzanfang kann so oft wie erforderlich verwendet werden)
- Die vorletzte Person im Kreis beginnt mit: **Bis schließlich/Schlussendlich.**
- Die letzte Person endet mit: **Und seit diesem Tag...**

Ziel kann es sein, eine längere Geschichte in der gesamten Gruppe zu erzählen oder auch mehrere kurze Geschichten (in Teilgruppen).

**TIPP:** Zum Kennenlernen der Methode kann auch nur eine Einstiegskarte für den ersten Satz gezogen werden. Die anderen Teilnehmer:innen erzählen die Geschichte entsprechend der vorgegebenen Struktur, aber ohne weitere Karten zu ziehen.

## 8. Vom Problem zur Lösung ★★

Gruppengröße	5-30 Teilnehmer:innen
Material	-
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Beschreibung von Bildern einüben</li><li>• Kreativer Umgang mit Sprache</li><li>• Problemlösungen (zu Nachhaltigkeitsthemen) finden</li></ul>

Jede Person bekommt (je nach Gruppengröße) ein bis sieben Bildkarten. Die anleitende Person wählt eine Karte aus, die für sie ein Problem darstellt, beschreibt dieses Problem und legt die Karte für alle sichtbar in die Mitte.

**Beispiel zum Problem Lebensmittelverschwendung:** Die Produktion von hochwertigen Lebensmitteln ist aufwendig und teuer. Dennoch werden jedes Jahr viele Tonnen davon weggeschmissen. Was könnte man gegen dieses Problem tun?

Die Gruppe soll nun gemeinsam (oder der Reihe nach) der Person, die das Problem geäußert hat, mögliche Lösungen unterbreiten. Das Problem ist gelöst, wenn zumindest drei Lösungsvorschläge mit Bildkarten auf der Problemkarte liegen. Die Lösungen können realistisch oder auch phantasievoll sein. Anschließend wird der Kartenstapel auf die Seite gelegt und jemand anderer darf aus den eigenen Bildkarten eine neue Problemkarte auswählen.

Abschließende Reflexionsfragen:

- Zu welchen Lösungen kann jede:r etwas beitragen? Warum (nicht)?
- Für welche Probleme war es besonders schwierig Lösungen zu finden. Warum?



## 9. Entscheide dich! ★★★

Gruppengröße	3-20 Teilnehmer:innen
Material	-
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sprachverständnis</li><li>• Austausch von Wissen und Argumenten zu Problemen</li><li>• Kreative Lösungsfindung einüben</li></ul>

Die anleitende Person teilt jeder Person – je nach Gruppengröße – zwei bis fünf Bildkarten aus, die restlichen kommen auf einen Stapel. Die erste Person legt eine Karte in die Mitte und beschreibt ein persönliches oder gesellschaftliches Problem, für das die Karte ihrer Meinung nach steht.

Nun sind alle anderen Teilnehmer:innen gefragt, mit ihren Bildkarten eine Lösung für das Problem zu finden. Jeweils zwei Personen dürfen eine Lösungskarte zum Problem legen.

Die Person, die das Problem formuliert hat, entscheidet sich nun, welche Lösung besser für sie passt, und legt diese gemeinsam mit ihrer Problemkarte zur Seite. Die andere Lösungskarte bleibt

in der Mitte liegen. Nun darf sich jene Person, die diese Karte ausgespielt hat, ein neues Problem überlegen, das ihrer Meinung nach auf dieser Karte dargestellt sein könnte.

In weiterer Folge wiederholt sich alles wie gehabt.





## 10. Die 17 Nachhaltigkeitsziele

Gruppengröße	5-30 Teilnehmer:innen
Material	Vorlage <b>A3</b> (Icons vorher ausschneiden)
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Auseinandersetzung mit den Nachhaltigkeitszielen (SDGs)</li><li>• Austausch von Wissen und Argumenten zu den Zielen</li></ul>

Zur Vorbereitung werden die Nachhaltigkeitsziele kurz vorgestellt und die Icons dazu (Vorlage **A3**) auf dem Boden aufgelegt. Anschließend bekommt jede Person ein bis drei Bildkarten (je nach Gruppengröße) ausgehändigt. Reihum sollen die Bildkarten nun jeweils einem Nachhaltigkeitsziel zugeordnet werden. Welchem, das entscheidet der/die Besitzer:in der Karte, indem sie bzw. er ein Argument für die Zuordnung nennt. Wichtig ist, dass es bei dem Spiel kein Falsch oder Richtig gibt. Jede Person entscheidet selbst, zu welchem Ziel die Karte passt.

Ziel ist es, dass am Ende alle gemeinsam zumindest eine Karte zu jedem Ziel platzieren konnten.

**Beispiel:** Diese Karte zeigt einen Schneemann mit einer Erdbeere als Nase. Er steht für mich für das Gegenteil von nachhaltigem Konsum, da Erdbeeren im Winter zumeist aus dem Süden zu uns gebracht werden müssen. Daher ordne ich diese Karte dem Nachhaltigkeitsziel 12 „Nachhaltiger Konsum und Produktion“ zu.



**TIPP:** Zum Abschluss der Übung kann dann gemeinsam diskutiert werden, welche anderen Zuordnungen noch möglich wären bzw. welche Ziele sich gegenseitig unterstützen oder behindern.

## 11. Dein Comic für die Welt ★★★

Gruppengröße	beliebig
Material	Vorlage <b>A3</b> (1x) und Vorlage <b>A4</b> (je nach Teilnehmer:innenzahl) ausdrucken, bunte Stifte
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tiefere Auseinandersetzung mit den Nachhaltigkeitszielen</li><li>• Kreative Lösungsansätze für globale Probleme</li></ul>

Zur Vorbereitung werden die Icons der Nachhaltigkeitsziele (Vorlage **A3**) ausgedruckt und auf den Boden gelegt. Anschließend wählt jede Person eine Karte aus, die ihrer Meinung nach zu einem der Nachhaltigkeitsziele passt, und begründet die Auswahl.

Anschließend wird die Vorlage **A4** ausgeteilt. Je nachdem ob die Karte eher ein Problem oder eine Lösung zeigt, kann sie im ersten, zweiten oder dritten Rahmen der Vorlage platziert (oder auch gleich abgemalt) werden. Ziel ist es nun, eine Geschichte mit drei Bildern zu dem vorher ausgewählten Nachhaltigkeitsziel zu malen.

1. Rahmen: Um welche Problemsituation geht es?
2. Rahmen: Was wäre ein erster Schritt, der zur Lösung des Problems beitragen kann?
3. Rahmen: Was würde sich in der Welt verändern, wenn das Problem gelöst wäre?

Je nach vorhandener Zeit können die Bilder detailreicher oder skizzenhafter gestaltet werden. Anschließend stellen die Teilnehmer:innen der Reihe nach ihre Geschichte vor.

Die Werke können auf einer gemeinsamen Pinnwand oder einem Plakat aufgehängt werden.





## 12. Gestalte dein eigenes Kartenset

Gruppengröße	beliebig
Material	Vorlage <b>A5</b> , bunte Filzstifte (die auf den Karten sichtbar und haltbar sind)
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tiefere Auseinandersetzung mit den Nachhaltigkeitszielen</li><li>• grafische Umsetzung von Ideen</li></ul>

Jede Person bekommt eine der leeren Karten und ausreichend Stifte in unterschiedlichen Farben. Danach zieht jede Person verdeckt einen Auftrag für ihre Karte (Vorlage **A5**). Hierfür einige Beispiele:

- Male eine ungerechte Situation, die deiner Meinung nach verändert werden sollte.
- Male etwas, das du gerne auf unserer Welt vorfinden möchtest.
- Male ein Nachhaltigkeitsproblem und die Lösung dazu.

- Male etwas, das zu einem guten Leben für alle beitragen könnte.
- etc.

Sobald alle fertig sind, werden die selbst gestalteten Karten für alle sichtbar in der Mitte aufgelegt. Die anleitende Person zeigt den Teilnehmer:innen nun sämtliche Aufträge, die vergeben wurden. Die TeilnehmerInnen präsentieren reihum die neuen Bildkarten und nach jeder Präsentation muss erraten werden, welchen Auftrag die Person mit der Karte erfüllt hat.



[www.umweltbildung.at/empowerment](http://www.umweltbildung.at/empowerment)

