

# SDG Entdecker App

## Konzeption

---

### Projektleitung

Scavenger Hunt Deutschland  
Hermannstraße 20  
33102 Paderborn  
Fon: 0151 / 70042689

### Kooperationspartner

Deutsches Jugendherbergswerk, vertreten durch Bernd Lampe (Referent für Nachhaltigkeit)

### Erklärung

Das Ziel der SDG Entdecker App ist es die „Sustainable Development Goals“ (SDGs) der Vereinten Nationen mit Hilfe der Veranstaltung „Scavenger Hunt“ einem jungen Publikum näher zu bringen. Dabei sollen sich die TeilnehmerInnen spielerisch mit den Inhalten auseinandersetzen, die auf diese Weise erlebbarer und verständlicher werden.

Der Begriff Scavenger Hunt lässt sich am ehesten mit „Schnitzeljagd“ übersetzen. Anders als bei dem deutschen Äquivalent müssen sich die TeilnehmerInnen dabei jedoch nicht linear durch festgelegte Aufgaben arbeiten. Vielmehr gibt es zu Beginn eines festgelegten Zeitraumes eine Liste mit Aufgaben, die unterschiedlich viele Punkte bringen. In Teams lösen die TeilnehmerInnen diese Aufgaben dann auf möglichst kreative Art und Weise. Um die Ecke denken ist nicht bloß erwünscht – es wird auch mit Bonuspunkten belohnt. Das Ziel sollte es also nicht sein einfach möglichst viele Aufgaben zu lösen. Stattdessen sollen die TeilnehmerInnen sich Gedanken machen und ihre Fantasie spielen lassen. Dadurch wird der Gruppenzusammenhalt gestärkt und es kommt zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit den Thematiken der SDGs. Zusätzlich wird dabei die Kreativität der Kinder gefordert und gefördert. Einfache Textaufgabe bei denen eine kurze Recherche benötigt wird, versuchen wir dabei zu vermeiden. Durch Foto, Video, GPS oder Auswahl Aufgaben haben die TeilnehmerInnen den Freiraum möglichst kreative Lösungsansätze zu finden. Dies spiegelt sich selbstverständlich auch in der Bewertung der Aufgaben wieder. Es ist daher nicht nur möglich, sondern auch gewollt, dass Teams, die vielleicht nicht



alle Aufgaben lösen, sich aber dafür möglichst kreativ mit den Aufgaben beschäftigt haben, gewinnen können. Gewonnen hat am Ende nämlich das Team, das die meisten Punkte sammeln konnte.

Wichtigster Erfolgsfaktor des Spiels ist es, innovative Aufgaben zu entwickeln, die die Zielgruppe ansprechen und gleichzeitig interaktiv sind, so dass die Zusammenarbeit innerhalb der Teams gewährleistet ist. Hier

kommt uns unsere Erfahrung mit der Organisation von Scavenger Hunts und vor allem mit dem Schreiben von anspruchsvollen Aufgaben für verschiedenste Partner zu Gute.

Die Orte an denen die Aufgaben gelöst werden können sind dabei genauso variabel wie die Aufgaben selbst. So können in Kooperation mit den jeweiligen Einrichtungen individuelle Aufgabenlisten erstellt werden, die auch das direkte Umfeld der Einrichtungen mit einbeziehen. Denn dort gibt es meist bereits schon viel zu entdecken. Ob im urbanen oder ländlichen Raum, mit Hilfe unserer Aufgaben ist das Spiel in den verschiedensten Settings einsetzbar.

Während der Hunt wird eine Betreuungsperson benötigt, die Fragen beantworten und Inhalte erklären kann. Dafür wird einen Leitfaden und Antworten Katalog erstellt, sodass dieser Job auch von „Nicht-PädagogInnen“ übernommen werden kann. Der Betreuungsaufwand ist insgesamt gering, da die TeilnehmerInnen sich größtenteils selbstständig mit den Themen beschäftigen.

Hervorzuheben ist, dass das Konzept der Scavenger Hunt für die Teams zu einem individuellen Erlebnis wird, bei dem sie die Nachhaltigkeitsziele kennen lernen oder neu entdecken. Die entstandenen Fotos und Videos können als langfristige Erinnerung dienen und auch nach der Hunt noch für Gesprächsstoff sorgen.



## Die App

Die Scavenger Hunt wird mit Hilfe der multiplattform App „SDG Entdecker“ gespielt. Dabei handelt es sich um eine abgewandelte Form der bereits bestehenden App „Scavenger Hunt DE“, mit deren Hilfe wir bereits zahlreiche Veranstaltungen durchgeführt haben. Da die „SDG Entdecker“ App für den Einsatz mit Schulklassen und Kindern entwickelt wird, ist es unsere oberste Priorität deutsche Datenschutzbestimmungen umzusetzen und die Persönlichkeitsrechte unserer TeilnehmerInnen zu schützen. Auch die Nutzeroberfläche muss natürlich kindgerecht gestaltet und eingängig sein.

Da in vielen Bildungseinrichtungen und Jugendherbergen der Internetzugang oft begrenzt ist, soll das Spiel weitgehend offline spielbar sein. Lediglich am Anfang und am Ende der Veranstaltung wird ein Zugang benötigt. Zu Beginn werden dabei die Aufgaben auf das Handy geladen und am Ende werden die Lösungen gesammelt abgegeben und hochgeladen.

Damit die App auch langfristig von Jugendherbergen und anderen Bildungseinrichtungen genutzt werden kann soll eine Plattform erstellt werden, von der aus die Einrichtungen selbst Aufgaben in die App einfügen und bestehende Aufgabenlisten bearbeiten können. Zusätzlich können die Einrichtungen in diesem Backend selbstständig Abgaben der Veranstaltungen kontrollieren und bewerten. Durch ein leicht zu bedienendes Backend soll es auch technisch nicht versierten Personen ein leichtes sein, diese Veranstaltung durchzuführen.

Sie sehen: Das Projekt ist sehr flexibel und kann in anderen Häusern und Einrichtungen leicht adaptiert werden. Daher glauben wir, dass eine breite Implementierung möglich und machbar ist.

## Einsatzgebiet

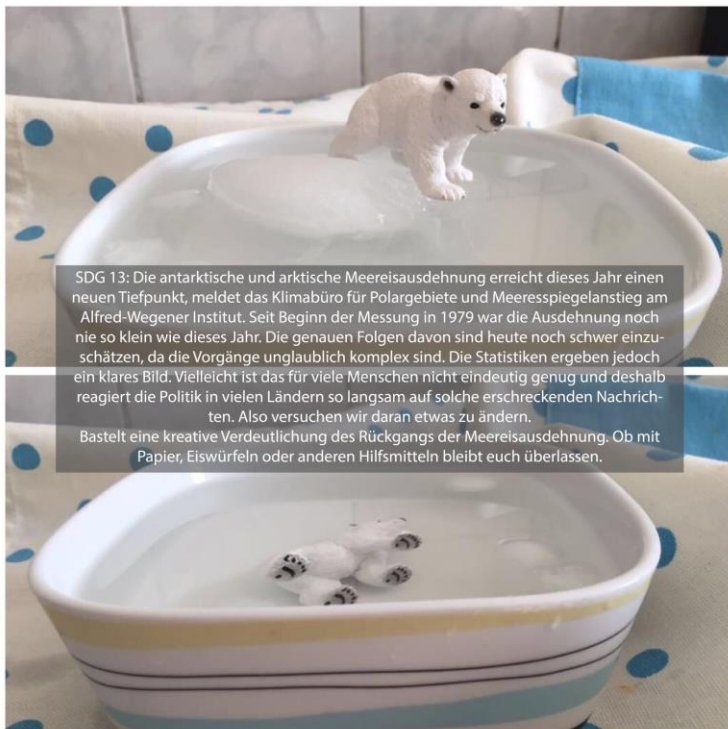
Durch eine Kooperation mit dem Deutschen Jugendherbergswerk kann ein sehr breites Publikum erreicht werden. Als Multiplikatoren haben die Häuser nicht nur Erfahrungen mit den verschiedenen Altersstufen, sondern auch einen direkten Draht zu ihnen. Auf zwei Konferenzen wurde die Idee bereits verschiedenen Herbergsleitern von Häusern, die die Prädikate „Umwelt|Jugendherberge“ sowie „Fit Drauf|Jugendherberge“ tragen, vorgestellt. Beide Male stieß das Konzept auf ein großes Interesse. In den genannten Jugendherbergen wird bei den angebotenen Bildungsprogrammen der Fokus auf den Themenkomplex „Nachhaltigkeit“ gelegt.

Bei einer ersten Testveranstaltung in der Jugendherberge in Lingen haben wir bereits gemerkt, dass sich die Kinder sehr stark motivieren lassen und sich durch die Aufgaben kreativ mit den Inhalten der Nachhaltigkeitsziele auseinandersetzen. In der Zukunft kann die „SDG Entdecker“ App dann auch in anderen Bildungseinrichtungen zum Einsatz kommen, um so noch mehr Kinder mit den SDGs vertraut zu machen.

## Finanzierung

Um das Projekt erfolgreich umzusetzen, benötigen wir eine Finanzierung für die Ausarbeitung und Entwicklung der fertigen Veranstaltung. Im Detail entstehen Kosten durch die Entwicklung der App, verbunden mit datenschutzrechtlicher Beratung, die Koordination des Projektes, die Erarbeitung der individuellen Aufgabenlisten und die Gestaltung und den Druck von Informationsmaterial (sowohl für die Kids, als auch für die betreuenden Personen). Für einen zweijährigen Testlauf müssen außerdem die Hosting- und Serverkosten, sowie weitere technische Posten bedacht werden.

Ein weiterer – optionaler, aber sehr wichtiger und wünschenswerter – Posten sind Leihgeräte für die teilnehmenden Häuser. Werden diese mit ihren eigenen Geräten ausgestattet, können sie auch Kindern



ohne Smartphones eine Teilnahme ermöglichen (Selbst Kinder die ein Mobiltelefon besitzen, dürfen dies oft nicht mit auf Klassenfahrt nehmen). Auch im Hinblick auf den Datenschutz erleichtern Leihgeräte den Einsatz der App ungemein, da die Daten nicht auf den Telefonen der Kinder gespeichert werden müssen.

Da das Spiel in Teams gespielt wird, benötigen die Häuser beispielsweise nur ca. 6 Geräte für eine Gruppe von bis zu 30 Kindern. Wenn das Projekt erst einmal angelaufen und in den Einrichtungen etabliert ist, soll es sich durch eine Teilnahmegebühr selber tragen. Dadurch soll eine langfristige Finanzierung und Durchführbarkeit gesichert sein.

## Unsere Erfahrung

Die Kooperation zwischen der Firma Scavenger Hunt GbR und dem Deutschen Jugendherbergswerk, vertreten durch Bernd Lampe (Referent für Nachhaltigkeit), ist sehr erfolgreich, da beide Seiten auf einen breiten Erfahrungsschatz zurückgreifen können. Sowohl was die Organisation von Veranstaltungen betrifft, als auch mit Themen der Nachhaltigkeit. Bernd Lampe setzt sich seit vielen Jahren aktiv für mehr Nachhaltigkeit in Deutschen Jugendherbergen ein und hat unter anderem das Prädikat „Umwelt|Jugendherberge“ ins Leben gerufen. Dabei wird ein Fokus auf das spezialisierte, ökologische und soziale Lernen gelegt. Verschiedenste Thematiken der SDGs sind hier bereits seit geraumer Zeit ein Programmteil. Die Scavenger Hunt GbR, gegründet durch zwei Studenten der Universität Paderborn, organisiert seit zwei Jahren deutschlandweit Scavenger Hunts für Städte, mit dem Ziel diese erlebbar zu machen. Durch andere Veranstaltungen konnten bereits Erfahrung mit TeilnehmerInnen aus allen sozialen- und Altersgruppen gesammelt werden. Obwohl „soziale“ Aufgaben und das Thema Nachhaltigkeit auch immer feste Bestandteile dieser Events waren, möchten wir mit der „SDG Entdecker“ App in deutschen Jugendherbergen deutlich weiter ins Detail gehen.

## Beispielhafte Durchführung

*Hinweis: Dies ist eine beispielhafte Durchführung, die im Laufe des Projekts erprobt und verfeinert werden soll.*

Die TeilnehmerInnen versammeln sich in zum Start gemeinsam in einem Raum. Sobald alle sich gesetzt haben wird das Spiel noch einmal kurz vorgestellt:

*Bei der Scavenger Hunt handelt es sich um eine moderne Form der Schnitzeljagd, die mit einer speziellen App gespielt wird. Die TeilnehmerInnen müssen sich hierfür in Teams (möglichst 5 TeilnehmerInnen pro Team) zusammenfinden. Pro Team wird mindestens ein Smartphone mit Internetzugang und Kamera benötigt. Um die Aufgaben zu lösen müssen Fotos oder Videos erstellt und anschließend per App abgegeben werden. Dadurch erhalten die Teams Punkte. Besonders kreative Lösungen werden mit Bonuspunkten belohnt. Das Team, das am Ende die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt und erhält einen kleinen Preis.*

Vor dem nächsten Schritt sollte die App auf allen Geräten installiert sein und die TeilnehmerInnen müssen mit dem W-LAN der Einrichtung verbunden sein. Dadurch wird die Aufgabenliste heruntergeladen und innerhalb der App angezeigt.

Hier ist zu beachten dass keine Daten dauerhaft gespeichert und keine Daten an Dritte weitergegeben werden Nach der Veranstaltung werden alle Nutzerdaten (inklusive der angefertigten Fotos und Videos) wieder von den Servern gelöscht.

Nachdem die Teams erstellt und die TeilnehmerInnen sich in die Hunt eingeloggt haben, erscheint eine Aufgabenliste. Die ersten 3 Aufgaben werden nun gemeinsam mit allen in dem Raum gelöst, damit die



TeilnehmerInnen einen Einblick in das Spiel erhalten und direktes Feedback bekommen können. Dabei sollte der Teamer darauf achten, dass alle Teams diese drei Aufgaben lösen und gemeinsam das Zwischenziel erreichen. Bei einer kurzen Diskussion zu den verschiedenen Lösungsansätzen können die TeilnehmerInnen lernen, dass es viele kreative Wege gibt die Aufgaben zu lösen und ihre Idee reflektieren.

Wenn alle Teams die ersten 3 Aufgaben erfüllt haben, bekommen sie die Möglichkeit Aufgaben frei zu lösen. Dabei bleibt der Teamer in dem Raum und dient als Ansprechpartner bei Fragen. Hierfür ist ein Zeitraum von ca. 30 Minuten eingeplant. Nach Ablauf der Zeit trifft man sich wieder in dem Raum.

Nun wird wieder eine Gruppenaufgabe gelöst. Dadurch sollen TeilnehmerInnen wieder zusammengebracht und eventuelle Probleme geklärt werden.

Wenn die Aufgabe gemeinsam gelöst wurde, haben die TeilnehmerInnen erneut 30 Minuten Zeit um selbstständig noch mehr Aufgaben zu lösen.

Wenn die Zeit um ist, treffen sich alle Teams wieder in dem Raum wieder und vor Ort wird gemeinsam eine Abschlussaufgabe gelöst. Dadurch soll die Veranstaltung zu einem Ende kommen.

Für die Bewertung benötigt der Teamer im Anschluss ungefähr eine halbe Stunde. Während dieser Zeit können sich die TeilnehmerInnen frei beschäftigen. Wenn der Teamer fertig kontrolliert hat, versammelt sich die Gruppe noch einmal um das Sieger-Team bekannt zu geben. Dabei sollte noch einmal auf die Inhalte eingegangen werden. Durch eine gemeinsame Auswertung der Aufgaben können Lerninhalte besprochen und reflektiert werden.

Reihenfolge:

- Anfang (gemeinsame Aufgaben mit Anleitung) *30 Minuten*
- Freie Aufgaben *30 Minuten*
- Mitte (gemeinsame Aufgabe) *15 Minuten*
- Freie Aufgaben *30 Minuten*
- Schluss (gemeinsame Aufgabe) *15 Minuten*
- Bewertung der Aufgaben durch den Teamer (Freizeit für TeilnehmerInnen) *30 Minuten*
- Auswertung *15 Minuten*

## Beispielaufgaben

Beschreibung	Typ
<p>1. Das Klima der Erde ist immer im Gleichgewicht. Wie bei einer Waage. Viele verschiedene Faktoren beeinflussen das Wetter und damit die Lebensbedingungen aller menschlichen und tierischen Erdbewohner. Dabei ist es wichtig, dass alles im Gleichgewicht bleibt. Verändert sich ein Faktor, verändert sich alles.</p> <p>Das könnt ihr leicht verdeutlichen: Ein Teammitglied stellt eine menschliche Waage dar. Die anderen Teammitglieder hängen verschiedene Dinge an die „Waage“. Fotografiert das Ganze. Man gerät ganz schön leicht aus dem Gleichgewicht oder?</p>	Foto
<p>2. Durch den Anstieg der Meeresspiegel wird der Platz auf der Erde immer weniger. Inseln verschwinden, Küstenregionen werden geflutet. Die Menschheit wird zusammenrücken müssen.</p> <p>Das üben wir heute: Euer gesamtes Team steht auf einem DIN A 4 Blatt. Aber nicht übertreten! Gar nicht so gemütlich oder?</p>	Foto

<p>3. Es entsteht oft zu viel Müll im Alltag. Manchmal werden Dinge weggeschmissen, obwohl sie von jemand anderem vielleicht noch benutzt werden könnten. Kleidung kann zum Beispiel oft weitergegeben oder recycelt werden. Das könnt ihr auch: Wechselt mindestens ein Kleidungsstück mit einem Teammitglied und macht ein Foto davon.</p>	Foto
<p>4. Um Strom zu produzieren, werden große Mengen von CO<sub>2</sub> erzeugt (CO<sub>2</sub> ist ein Treibhausgas). Daher ist es wichtig, dass jeder von uns im Alltag Strom spart. Denn je mehr Strom wir sparen, desto weniger CO<sub>2</sub> wird erzeugt. Dafür muss man aber erstmal wissen wie! Es gibt bestimmte Haushaltgeräte, die sehr viel Strom verbrauchen. Besonders wenn sie veraltet sind. Die Jugendherberge Lingen ist mit dem Prädikat „Umwelt Jugendherberge“ ausgezeichnet, deswegen sind die Geräte hier auf dem neusten Stand. Dennoch verbrauchen bestimmte Geräte mehr Strom als andere. Fotografiert 3 Geräte, von denen ihr denkt dass sie viel Strom verbrauchen.</p>	Foto
<p>5. Die Jugendherberge Lingen zählt zu den „Umwelt Jugendherbergen“ und achtet daher auf ein umweltverträgliches Handeln. Fotografiert zwei Dinge, die euch an/in der Jugendherberge Lingen auffallen, die der Umwelt zugutekommen.</p>	Foto
<p>6. Durch die Erwärmung der Atmosphäre kommt es zu einem Abschmelzen der Eismassen an Nord- und Südpol. Dadurch erhöht sich der Meeresspiegel sehr stark. Bis 2050 soll der Meeresspiegel um bis zu einen Meter steigen. Schätzungen besagen, dass dadurch bis zu 180 Millionen Menschen ihre Heimat verlieren könnten. Stellt euch vor der Dieksee (direkt hinter der Jugendherberge Lingen) würde um einen Meter steigen. Macht ein Foto an dem Punkt bis zu dem das Wasser steigen würde. Ganz schön hoch oder?</p>	Foto
<p>7. Die antarktische und arktische Meereisaußenstreckung erreicht dieses Jahr einen neuen Tiefpunkt, meldet das Klimabüro für Polargebiete und Meeresspiegelanstieg am Alfred-Wegener Institut. Seit Beginn der Messung in 1979 war die Ausdehnung noch nie so klein wie dieses Jahr. Die genauen Folgen davon sind heute noch schwer einzuschätzen, da die Vorgänge unglaublich komplex sind. Die Statistiken ergeben jedoch ein klares Bild. Vielleicht ist das für viele Menschen nicht eindeutig genug und deshalb reagiert die Politik in vielen Ländern so langsam auf solche erschreckenden Nachrichten. Also versuchen wir daran etwas zu ändern. Bastelt eine kreative Verdeutlichung des Rückgangs der Meereisaußenstreckung. Ob mit Papier, Eiswürfeln oder anderen Hilfsmitteln bleibt euch überlassen.</p>	Foto
<p>8. Durch den Klimawandel verändern sich die Temperaturen und die Wetterbedingungen auf der ganzen Welt. Sommer können extremer werden, Winter wärmer, Stürme heftiger und Regenfälle häufiger... In vielen Bereichen der Welt könnte sich das Klima komplett verändern! Zeigt uns, wie ein Teammitglied einen Anti-Regentanz aufführt, damit wir nicht noch nasser werden!</p>	Video
<p>9. Die Welt steht Kopf! Zu vielen Problemen dieser Welt fehlt uns oft die globale Sichtweise um sie richtig zu verstehen. Daher lohnt es sich Dinge aus einer anderen Perspektive zu betrachten. Zeigt uns, wie ihr die Welt aus einer anderen Perspektive betrachtet!</p>	Foto
<p>10. Nennt uns drei Gegenstände, die (fast) jeder in eurem Team besitzt, aber nur sehr selten benutzt. Könntet ihr diese nicht auch teilen? Und wäre das nicht sogar viel günstiger für euch alle?</p>	Text
<p>11. Bäume wandeln CO<sub>2</sub> zu Sauerstoff um. Sie sind daher sehr wichtig für das weltweite Klima. Gleichzeitig werden immer mehr Bäume gefällt. Dadurch werden Lebensräume von Tieren zerstört und die das Weltklima nachhaltig beeinflusst.</p>	Foto

<p>Findet einen Baum, der so breit ist, dass er von mehreren Personen umarmt werden muss. Pro Person, die den Baum umarmt, gibt es 5 Punkte. Ihr könnt euch gerne Verstärkung aus einem anderen Team holen, wenn eure Arme nicht ausreichen.</p>	
<p>12. Fotografiert etwas (ein Kleidungsstück, eine Verhaltensweise etc.) das von den meisten Menschen als „typisch männlich“ oder „typisch weiblich“ angesehen wird, von dem IHR aber denkt, dass beide Geschlechter es tragen/machen dürfen.</p>	Foto
<p>13. Wenn euer Team ab morgen den/die BundeskanzlerIn bzw. die Regierung stellen dürfte: welche 3 Gesetze würdet ihr sofort erlassen, um Deutschland für junge Menschen attraktiver zu machen?</p>	Text