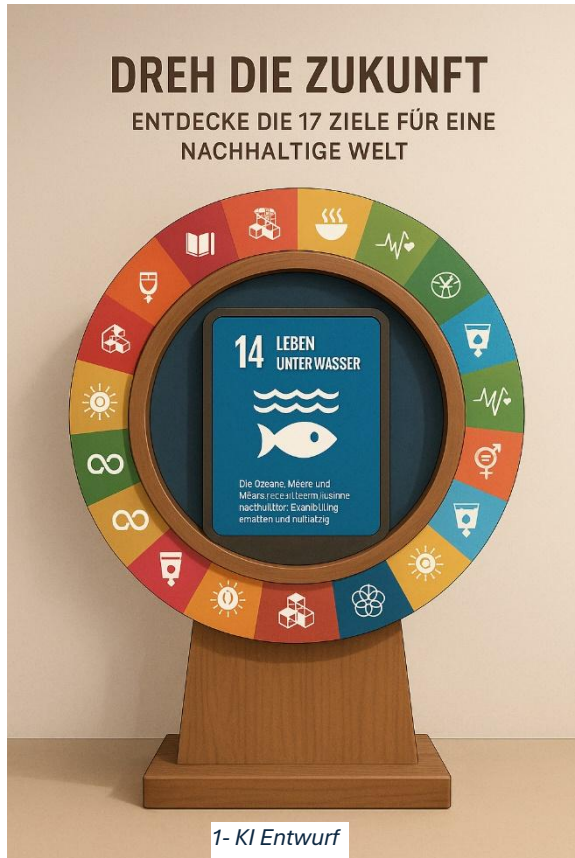


Ideen für ein Ausstellungsstück zu den SDG's

Idee 1:



Glücksrad kombiniert mit digitalen Rätseln und Spielen zu den einzelnen SDG's.

Rad wird gedreht, danach erscheint das Rätsel oder Spiel zum passenden SDG auf dem in der Mitte angebrachten Bildschirm.

Ideen für Minispiele und Rätsel:

Für SDG 14 – Leben unter Wasser:

Ein Fisch schwimmt nach rechts durch das Wasser und kann mit den Fingern nach oben oder unten gezogen werden. Von rechts kommen Müllteile, Netze und Ähnliches, denen ausgewichen werden muss. Das Spiel wird zunehmend schwerer, doch nach ca. 30 Sekunden klart das Wasser auf und der Fisch erlangt die Freiheit. Sollte er jedoch in den Müll reinschwimmen, kommt es zu einem „Game Over“. Am Ende erscheint ein kurzer prägnanter Text über den Zustand der Meere und SDG 14.

Für SDG 1 – Keine Armut:

Das Rätsel besteht aus einer Weltkarte, welche die verschiedenen Kontinente zeigt. Zudem gibt es einen Stapel mit Männchen, welche die Weltbevölkerung darstellen (z.B. 1 Männchen = 100 Millionen Menschen) und einen Stapel mit Münzen, die das Geld der Welt darstellen. Es soll die Menge des Geldes, die in den jeweiligen Kontinenten zirkuliert, und die Anzahl der dort lebenden Menschen geschätzt werden. Nach Auflösung erscheint ein kurzer prägnanter Text über die ungleiche Verteilung des Wohlstands zwischen den Kontinenten und SDG 1.

Für SDG 7 – Bezahlbare und saubere Energie:

Es erscheint ein Spiel, in welchem Symbole von Energiearten z.B. Sonne für Solarstrom, Radioaktivitätssymbol für Nuklearenergie oder Kohle für fossile Brennstoffe, von oben nach unten fallen und schnell angetippt werden müssen. Im Hintergrund befindet sich eine Landkarte, die immer dreckiger und weniger grün wird, umso mehr nicht nachhaltige Energiequellen angetippt wurden. Am Ende erscheint ein kurzer prägnanter Text über nachhaltige Energiequellen und SDG 7.

Idee 2:

Das Ausstellungsstück ist eine komplexe, interaktive Holzkonstruktion, die aus Zahnrädern, Scharnieren, Druckknöpfen und vielen beweglichen Teilen besteht. In der Konstruktion sind 17 kleine Schlüssel versteckt, die es zu entdecken gilt. Einige Schlüssel sind sehr gut versteckt und können erst gefunden werden, wenn bestimmte Zahnräder, Schieber oder andere Mechanismen in einer bestimmten Position stehen. Jeder Schlüssel sieht dabei unterschiedlich aus. Wird ein Schlüssel gefunden, kann er benutzt werden, um eine Tür zu dem passenden SDG zu öffnen. Hinter der Tür befindet sich eine kleine, übersichtliche Darstellung dieses SDGs mit Symbolen, Farben und einer kurzen Erklärung.

