

Spielanleitung

Countdown 2030

**Die Rätselrallye zu
verantwortungsvollem Konsum
für das (Klassen-)Zimmer**



Beschreibung

Countdown 2030 ist eine Rätselrallye für das (Klassen-)Zimmer, die Jugendlichen ab 14 Jahren einen spielerischen Einstieg zum Ziel 12 „Nachhaltiger Konsum und Produktion“ der Globalen Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen (Sustainable Development Goals, SDG) bietet. Fast Fashion, Lebensmittelverschwendung, Wegwerfgesellschaft, Mobilität sowie die politische Verantwortung sind die Themen, die in der Rallye angesprochen werden. Die Herausforderung besteht darin, innerhalb von 40 Minuten Aufgaben und Rätsel in Kleingruppen zu lösen. Als eine Methode des spielerischen Lernens fördert es außerdem beim kooperativen Lösen der Rätsel und Aufgabenstellungen die Teamfähigkeit und soziale Kompetenzen der Spieler:innen.

Lernziele und Themen

Die Rallye soll den Teilnehmenden ermöglichen,

- globale Zusammenhänge im eigenen Alltag zu erkennen,
- Auswirkungen von Produktion und Konsum zu hinterfragen,
- Informationen gemeinsam zu recherchieren und zu bewerten,
- Handlungsmöglichkeiten im Alltag kennenzulernen,
- zwischen individuellen und strukturellen Veränderungen zu unterscheiden,
- die Bedeutung von politischen Entscheidungen und Unternehmensverantwortung zu reflektieren,
- im Team zu kommunizieren und gemeinsam Lösungen zu entwickeln.

Fashion

Kleidung ist Teil globaler Lieferketten. Die Aufgaben machen sichtbar, wie Produktion, Ressourcenverbrauch, Arbeitsbedingungen und Konsum zusammenhängen. Außerdem lernen die Teilnehmenden Alternativen kennen, etwa längere Nutzung, Reparatur, Tausch und bewusster Konsum.

Rahmendaten

Dauer

Für die Durchführung empfehlen wir folgende Zeitplanung:

- Begrüßung und Einführung: ca. 10 Minuten
- Rallye: ca. 40 Minuten
- Rückkehr und Reflexion: mindestens 15 Minuten

Die 40 Minuten sind ein flexibler Zeitrahmen. Wenn einzelne Gruppen etwas länger brauchen, sollte die Rallye nicht abrupt abgebrochen werden.

Gruppengröße der Teams

Empfohlen werden Teams mit 2–4 Personen. Die Teams können sich selbst bilden oder von Ihnen eingeteilt werden.

Für wen ist die Rallye geeignet?

Die Rallye richtet sich an:

- Jugendliche ab 14 Jahren
- Schulklassen und Jugendgruppen
- Außerschulische Bildungsgruppen
- Freund:innen- und Freizeitgruppen

Die empfohlene Gruppengröße beträgt 2–4 Personen pro Team. Kleinere Gruppen können sich intensiver austauschen. Bei größeren Gruppen besteht die Gefahr, dass sich einzelne Personen weniger beteiligen.

Für Schulklassen und Jugendgruppen sollte mindestens eine erwachsene Begleitperson dabei sein.

Mobilität

Die Wahl des Verkehrsmittels beeinflusst die Klimawirkung unserer Wege. Gleichzeitig hängt nachhaltige Mobilität nicht nur von individuellen Entscheidungen, sondern auch von Infrastruktur und politischen Rahmenbedingungen ab.

Ernährung

Lebensmittelverschwendung betrifft nicht nur das Essen selbst, sondern auch Land, Wasser, Energie und Arbeit. Die Aufgaben zeigen außerdem, dass verschiedene Klimaschutzmaßnahmen unterschiedlich viel bewirken können.

Wegwerfgesellschaft

Elektronische Geräte und andere Konsumgüter benötigen viele Rohstoffe und werden häufig zu kurz genutzt. Die sechs Rs – Refuse, Reduce, Repair, Rent, Reuse und Recycle – zeigen verschiedene Möglichkeiten, Dinge länger zu nutzen und Abfälle zu vermeiden.

Politisches Finale

Individuelle Entscheidungen sind wichtig, reichen aber allein nicht aus. Für einen nachhaltigen Wandel braucht es faire Regeln, politische Entscheidungen, verantwortungsvolle Unternehmen und gesellschaftliches Engagement.

Ort

Entscheiden Sie sich, wo das Spiel stattfinden soll: das kann das Klassenzimmer oder jeder andere Raum sein. Dieser kann passend zur Rahmengeschichte als Klassenzimmer gestaltet werden.

Vorbereitung

Bereiten Sie die Rätselrallye idealerweise nicht vor der Klasse oder Gruppe vor, weil die Spieler:innen dadurch Hinweise zur Lösung einzelner Rätsel bekommen könnten.

Materialien

Für die Begleitperson

- Poster: *Ein gutes Leben. Für alle*
- Poster: *Was kann ich tun?*
- Ausdruck pro Kleingruppe:
 - *Wer oder was bin ich?*
 - *Fast, Faster, Ultra Fast Fashion*
- Klebeband/Pins zum Aufhängen der Poster.
- Evtl. Beamer und Leinwand für einen Timer
- Smartphone und Actionbound App zum Testen
- QR-Code zum Starten (optional Bound-Challenge)

Ausdrucke



<https://graz.welthaus.at/countdown-2030/>

Pro Team

- Ein Smartphone mit Internetverbindung / mobile Daten und Actionbound-App
- Ausreichend Akkuladung
- Einen dunklen Filzstift pro Kleingruppe
- Ein Ausdruck pro Kleingruppe *Tipps für Spieler:innen*

Sie hätten die Poster gern als A1-Druck?

Dann schreiben Sie uns eine E-Mail an schule@welthaus.at und wir senden Ihnen diese kostenlos zu.

Startcode



<https://actionbound.com/bound/rebelsofchange>

Datenschutz und Nutzung von Actionbound

Für die Durchführung ist die kostenlose Actionbound-App erforderlich. Klären Sie vorab, ob die Teilnehmenden private Geräte und mobile Daten verwenden dürfen.

Datenschutz

Die Nutzung von Actionbound ist ohne Registrierung möglich. Laut Actionbound arbeitet die Plattform DSGVO-konform. Personenbezogene Daten werden nicht ausgewertet oder an Dritte weitergegeben. Weitere Informationen: [Datenschutzerklärung von Actionbound](#).

Für diese Rallye ist die Eingabe persönlicher Daten nicht erforderlich. Die Teams können einen selbst gewählten Teamnamen eingeben. Auch die Namen der Spieler:innen können frei gewählt werden.

Am Ende der Rallye haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, sich für den Newletter von Welthaus anzumelden. Die Anmeldung ist freiwillig. Die dabei angegebenen Daten werden ausschließlich für den Versand des Newsletters verarbeitet. Weitere Informationen: [Datenschutzerklärung von Welthaus](#)

Bound-Challenge

Eine Bound-Challenge kann optional genutzt werden, wenn die Ergebnisse mehrerer Teams gesammelt und verglichen werden sollen. Für die eigentliche Rallye ist sie nicht zwingend notwendig.

Wenn Sie eine Bound-Challenge verwenden, testen Sie den dafür erzeugten Startcode vor dem Einsatz und prüfen Sie, ob Sie auf die Auswertung zugreifen können.

So funktioniert's:

1. Gehen Sie auf die Seite der [Rallye](#).
2. Klicken Sie auf Bound-Challenge erstellen und geben Sie Ihre E-Mail-Adresse an.
3. Sie erhalten automatisch eine Start-Anleitung mit QR-Code auf die angegebene Adresse.

Kurzcheck für die Durchführung

Vor dem Start

- ☐ Testen Sie die Rallye einmal selbst oder gehen Sie mit dem Lösungsteil alle Stationen durch.
- ☐ Bereiten Sie das (Klassen-)Zimmer vor.
 - ☐ Legen Sie auf Ihren Schreibtisch die Ausdrucke des Artikels *Fast, Faster, Ultra Fast Fashion*.
 - ☐ Stellen Sie einen Mistkübel neben Ihren Tisch. Verstecken Sie unter dem Mistkübel (oder in der Nähe) die Ausdrucke *Wer oder was bin ich?*
 - ☐ Hängen Sie die Poster *Ein gutes Leben. Für alle* und *Was kann ich tun?* auf.
- ☐ Erinnern Sie die Teilnehmenden ihre Smartphones vollständig aufzuladen und mobile Daten zu aktivieren Al-

ternativ kann der Bound vorab über WLAN heruntergeladen werden.

- Jedes Team benötigt auch einen dunklen Filzstift.
- Teilen Sie die Tipps für Spieler:innen am Anfang des Spiels aus.
- Halten Sie die aktuelle Spielanleitung und den Lösungsteil griffbereit.

Während der Rallye

- Einführung und Erklärung der Rallye
- Bei Bedarf: Leisten Sie Hilfe mit dem Lösungsteil.

Nach der Rallye

- Gemeinsame Reflexion durchgeführt?
- Feedback eingeholt?
- Änderungen für den nächsten Einsatz notiert?
- Fehler wurden Welthaus gemeldet?

Was ist noch wichtig zu wissen?

Das Spiel ist so aufgebaut, dass die App nach falschen Eingaben schrittweise Hinweise zur Lösung des jeweiligen Rätsels anzeigt. Spätestens mit dem letzten Hinweis sollte das Rätsel lösbar sein.

Spielablauf

1	Vorbereitung	10 Min.
	Bereiten Sie das Spiel bzw. das (Klassen-)Zimmer laut Kurzcheck vor.	
2	Begrüßung und Einleitung	10 Min.
	1. Begrüßen Sie die Gruppe und erklären Sie kurz die Rallye. 2. Stellen Sie die Geschichte und den Auftrag vor. 3. Teilen Sie die Jugendlichen in Teams mit 2–4 Personen ein. 4. Lassen Sie jedes Team einen Teamnamen wählen. 5. Besprechen Sie die Nutzung von Smartphones und Daten. 6. Lassen Sie die Teams den Bound öffnen und den Start-QR-Code scannen. 7. Prüfen Sie, ob alle Teams erfolgreich gestartet sind.	
2	Spiel	40 Min.
	Die Gruppen lösen die Aufgaben selbstständig. Sie haben dafür ca. 40 Minuten Zeit. Wir empfehlen, das Spiel zumindest einmal selbst auszuprobieren, um notfalls Hilfestellung leisten zu können. Eine Beschreibung der Rätsel finden Sie im nächsten Kapitel.	
3	Abschluss	15 Min.
	Nachbereitungen und Reflexionen sind ein entscheidender Teil des Lernprozesses. Besprechen Sie die Erfahrungen und Inhalte gemeinsam. Dafür sollten mindestens 15 Minuten eingeplant werden. Folgende Fragen können Sie den Teilnehmenden stellen, um die Erfahrungen, die sie während des Spiels gemacht haben, zu reflektieren: Spielerfahrung ◦ Wie ist es euch bei der Rallye gegangen? Wie habt ihr euch gefühlt? ◦ Was hat in eurem Team gut funktioniert? ◦ Was war besonders knifflig oder überraschend? ◦ Was würdet ihr das nächste Mal anders/besser machen? Inhalt ◦ An welche Station oder Aufgabe erinnert ihr euch besonders? ◦ Was habt ihr über Fashion, Ernährung, Mobilität oder unsere Wegwerfgesellschaft gelernt? ◦ Welche Information hat euch am meisten überrascht? ◦ Welche Zusammenhänge zwischen unserem Alltag und globalen Lieferketten sind sichtbar geworden?	

3	Abschluss	15 Min.
	Nachbereitungen und Reflexionen sind ein entscheidender Teil des Lernprozesses. Besprechen Sie die Erfahrungen und Inhalte gemeinsam. Dafür sollten mindestens 15 Minuten eingeplant werden. Folgende Fragen können Sie den Teilnehmenden stellen, um die Erfahrungen, die sie während des Spiels gemacht haben, zu reflektieren: Spielerfahrung ◦ Wie ist es euch bei der Rallye gegangen? Wie habt ihr euch gefühlt? ◦ Was hat in eurem Team gut funktioniert? ◦ Was war besonders knifflig oder überraschend? ◦ Was würdet ihr das nächste Mal anders/besser machen? Inhalt ◦ An welche Station oder Aufgabe erinnert ihr euch besonders? ◦ Was habt ihr über Fashion, Ernährung, Mobilität oder unsere Wegwerfgesellschaft gelernt? ◦ Welche Information hat euch am meisten überrascht? ◦ Welche Zusammenhänge zwischen unserem Alltag und globalen Lieferketten sind sichtbar geworden? Handlung und Verantwortung Der letzte Bereich ist besonders wichtig, weil die Rallye nicht bei individuellem Konsumverhalten stehen bleiben sollte. Im Spiel werden die Jugendlichen auch aufgefordert, Wünsche, Forderungen und Meinungen an Politiker:innen zu formulieren, was getan werden muss, damit die Welt ein lebenswerter Ort für alle wird. Diese Vorschläge können bei der Nachbereitung diskutiert werden. ◦ Was können wir selbst verändern? ◦ Wo reichen individuelle Entscheidungen nicht aus? ◦ Welche Verantwortung haben Unternehmen und Politik? ◦ Welche Veränderung wäre in eurem Alltag realistisch? Wenn Sie eine Bound-Challenge erstellt haben, können Sie zu Beginn der Reflexion auch schauen, welche Gruppe die meisten Punkte oder am schnellsten alle Aufgaben gelöst hat. Wer die Themen der Rallye im Unterricht noch vertiefen will, findet dazu auf unserem Padlet, einer Online-Pinnwand, oder auf Bildung2030, der Plattform für Globales Lernen, zahlreiche Materialien:  	

Rätsel und Aufgaben

Inhalt: Zu Beginn der Rallye erhalten die Teilnehmenden eine Sprachnachricht von Mia, einer Klassenkollegin aus ihrer eigenen Klasse. Mia wurde zur Jugenddelegierten gewählt und darf bei einer UN-Konferenz ihre Rede „Gutes Leben darf nicht die Welt kosten“ halten. Dafür haben sich die Schüler:innen gemeinsam in der Klasse vorbereitet und seit Wochen zu den Folgen unseres Konsums recherchiert. In ihrer Sprachnachricht erzählt Mia, dass ihre Präsentation plötzlich verschwunden ist – und bittet ihre Mitschüler:innen um Hilfe.

Die Aufgabe an die Spieler:innen: Die Schüler:innen wählen zwischen den vier Themenbereichen Fashion, Mobilität, Ernährung und Wegwerfgesellschaft. Alle vier Themenbereiche müssen bearbeitet werden, können aber in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Jeder Bereich enthält Rätsel, Schätzfragen und/oder Aufgaben. Nach einer falschen Eingabe zeigt die App schrittweise Hinweise zur Lösung an. Spätestens mit dem letzten Hinweis sollte das jeweilige Rätsel lösbar sein. Sobald alle Themenbereiche abgeschlossen sind, wird das Finale zur politischen Verantwortung freigeschaltet. Dabei geht es um die Frage, was wir selbst verändern können und welche Veränderungen politische Entscheidungen, faire Regeln und verantwortungsvolle Unternehmen brauchen.

Zeitlimit: Für die Rallye sind 40 Minuten als spielerischer Countdown vorgesehen. Wenn eine Gruppe etwas länger braucht, kann sie die begonnene Aufgabe noch abschließen. Anschließend wird gemeinsam reflektiert, was die Gruppe herausgefunden hat.

F1 Rätsel: EMOJI-CODE

Hallo! Beim Durchsehen meiner Notizen ist mir aufgefallen: Von der Gewinnung der Rohstoffe über die Herstellung der Kleidung und den Verkauf bis zum Umgang mit Altkleidern – an jeder Station sollte es so zugehen. Was meint ihr?

Lösung: Die Lösung ergibt sich aus den Anfangsbuchstaben der Wörter, für die die Emojis stehen. Die richtige Antwort ist FAIR.

Tipps für die Spieler:innen:

1. An Mias Nachricht ist etwas seltsam. Die Emojis passen nicht so recht dazu.
2. Gesucht sind vier Buchstaben. Es gibt vier Emojis.
3. Probiert es doch mit den Anfangsbuchstaben der Wörter, für die die Emojis stehen.
4. Zum Beispiel: Fuchs = f

F2 Rätsel: Lückentext

Oh nein, was ist denn hier passiert? Dieser Teil meiner Präsentation ist voller Lücken. Bitte helft mir, die fehlenden Begriffe wiederzufinden! Der Artikel „Fast, Faster, Ultra Fast Fashion“ kann euch dabei helfen. Findet ihr ihn in der Klasse?

Bei Fast Fashion werden Kollektionen schnell entworfen und an aktuelle Trends angepasst. Anschließend werden sie zu extrem Preisen hergestellt und verkauft. Für die Herstellung werden große Mengen an Rohstoffen benötigt und teilweise gefährliche eingesetzt. Das kann der Umwelt und der menschlichen Gesundheit schaden. Auch die Arbeitsbedingungen in der Textilindustrie sind oft schwierig und unfair: schlechte Bezahlung, lange und unsichere Fabriken sind in manchen Lieferketten noch immer Realität.

Beantworten

Lösung: Im Zeitungsartikel von Mia finden sich die fehlenden Wörter: niedrigen, Chemikalien, Arbeitszeiten, Kinderarbeit.

Tipps für die Spieler:innen:

1. Ich glaube, unsere Lehrer:in müsste den Artikel noch haben. Sucht ihn dort.
2. Wenn ihr ihn lest, findet ihr die richtigen Begriffe.

F3 Schätzfrage: Kleidungsstücke

Lösung: 185 Millionen.

Was schätzt ihr, wie viele Mio. Kleidungsstücke hängen eigentlich ungetragen in Österreichs Kästen? 🧥😞

F4 Rätsel: Mia's Playlist

Wir haben doch in der Klasse dieses eine Lied gehört... *Three it's a magic number - Yes it is, it's a magic number* Da ging es um diese 3 R's, die wir machen können. Wisst ihr noch, welche gemeint sind?



Lösung: Über den QR-Code kommen die Spieler:innen zu einer Youtube-Playlist. Dort ist der Song von Jack Johnson „The 3 R's“ gelistet. Alternativ können die Jugendlichen die Lyrics auch googeln. Die Antwort lautet: Reduce, Reuse, Recycle.

Tipps für die Spieler:innen:

1. Wenn ihr den QR-Code einscannet, kommt ihr zu einer Youtube-Playlist.
2. Hört euch doch ein Lied an, wo es um die 3 R's gehen könnte.
3. Die drei R müssen auch in der richtigen Reihenfolge eingegeben werden.
4. Alternativ könnt ihr den Songtext auch googeln.

Research file: Mobilität

M1 Rätsel: Konferenzort

Lösung: Amsterdam

Dag allemaal! 🧐 Ich muss schon weiter zum Konferenzgebäude. 🚲 Hier wurde die Mobilitätswende nicht verschlafen: Die Stadt gilt als eine der fahrradfreundlichsten Städte Europas. Tot ziens!



Tipps für die Spieler:innen:

1. In welcher Sprache habe ich euch mit „Dag allemaal“ begrüßt?
2. Dieser Ort befindet sich in den Benelux-Staaten.
3. In diesem Land wird niederländisch gesprochen.
4. Ich bin in der Hauptstadt von den Niederlanden.

M2 Schätzfrage: Schienennetz

Lösung: 22

Gibt es mehr Straßen oder mehr Schienen? Schätzt, wie viele Kilometer Straßennetz auf einen Kilometer Schienennetz kommen. 🚗 🚆

M3 Aufgabe: Nachhaltige Mobilität

Antwort: Offen

Trotzdem können wir unsere tägliche Mobilität Schritt für Schritt nachhaltiger gestalten. Was fällt euch dazu ein? Schickt mir zwei Ideen! 💡

M4 Rätsel: CO₂-Reihenfolge

Lösung: Die Spieler:innen müssen die Verkehrsmittel in die richtige Reihenfolge bringen. Die Buchstaben, die den Verkehrsmitteln zugewiesen sind, ergeben dann das Lösungswort KLIMA.

Tipps für die Spieler:innen:

1. Neben den Verkehrsmitteln findet ihr einen Buchstaben. In der richtigen Reihenfolge (vom niedrigsten bis zum höchsten CO₂-Ausstoß) ergeben sie den Code.
2. Der Fernzug schneidet besser ab als der Fernbus.
3. Das Auto schneidet besser ab als das Flugzeug ab.
4. Das Fahrrad stößt am wenigsten CO₂ aus, das Flugzeug am meisten.

Meine Notizen sind völlig durcheinandergeraten. Jede Art, unterwegs zu sein, hinterlässt einen anderen Fußabdruck auf unserem Planeten. Dabei gilt aber: Je weniger CO₂ pro Personenkilometer ausgestoßen wird, desto besser. Beachtet diese Regel – damit könnt ihr den fehlenden Teil der Mobilitätsrecherche wiederherstellen. 🔍



Research file: Ernährung

E1 Rätsel: Instagram

Lösung: Im Instagram Post von Mia fehlen vier Buchstaben P A N E. Die richtige Antwort ist also PANE.

Schaut euch meinen neuen Insta-Post an.



Tipps für die Spieler:innen:

1. Sind euch irgendwelche Fehler in meinem Post aufgefallen?
2. Es fehlen vier Buchstaben – welche?
3. Die fehlenden Buchstaben ergeben das Lösungswort.
4. Das Lösungswort ist „Brot“ auf Italienisch.

E2 Sortieren: Maßnahmen

Lösung:

1. Vegane Ernährung
2. Mehr pflanzliche, weniger tierische Proteine
3. Vorwiegend regionale und saisonale Ernährung
4. Hafermilch statt Kuhmilch (1 Liter pro Woche)
5. Leitungs- statt Flaschenwasser trinken
6. Lebensmittelabfälle halbieren
7. Keine Erdbeeren im Winter kaufen

Ich möchte herausfinden, welche Veränderungen besonders viel bewirken können. Denn manche Maßnahmen haben einen richtig großen Impact, andere einen kleineren. Findet heraus, welche Maßnahme am meisten bewirkt. 🔍

E3 Umfrage: Maßnahmen

Antwort: Offen

Was wäre für euch persönlich machbar? Wählt eine Handlung aus, die ihr als Nächstes ausprobieren möchtet. 🧐

L4 Rätsel: SDG-Code

Lösung: Die Emojis stehen für die gesuchten Zahlen. Die Schüssel kommt im SDG 2 vor. Die Menschen im SDG 1 und das Unendlichzeichen im SDG 12. Die richtige Antwort lautet also 2112.

Tipps für die Spieler:innen:

1. Habt ihr schon das Poster mit den SDGs in eurer Klasse gesehen?
2. In welchen SDGs kommen die Emojis vor?
3. Setzt die Zahlen in der Reihenfolge der Emojis zusammen.
4. Zum Beispiel: Schüssel = 2 usw.

Bei unseren Vorbereitungen sind uns immer wieder die SDGs begegnet – die Ziele für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen. Besonders wichtig ist SDG 12. Es fordert, die Lebensmittelverschwendung bis 2030 deutlich zu verringern.

Die SDGs liefern euch auch den Schlüssel, um mir diesen Teil der Präsentation zu schicken: 🍽️ 👤 🔄 📦

Research file: Wegwerfgesellschaft

W1

Rätsel: Wer oder was bin ich?

Ihr kennt doch sicher das Spiel
"Wer - oder in diesem Fall - was
bin ich?" 🧐

WAS BIN ICH?

Für meine Herstellung werden mehr
als 60 verschiedene Rohstoffe
benötigt, darunter viele Metalle wie
Kupfer, Gold und Aluminium.
Viele Menschen können sich ein Leben
ohne mich kaum mehr vorstellen.
Gleichzeitig verursacht meine
Herstellung und Entsorgung oft
Probleme für Menschen und Umwelt.
Ich wiege meist nur 170-210 Gramm –
aber mein ökologischer Rucksack ist
mindestens 75 Kilogramm schwer.
Am Ende landen alte Geräte leider oft
auf informellen Deponien oder in
Recyclinganlagen in Ghana, Nigeria
oder China, in denen Menschen unter
schwierigen und teilweise
gefährlichen Bedingungen arbeiten.

Lösung: Handy, Smartphone,
Mobiltelefon

Tipps für die Spieler:innen:

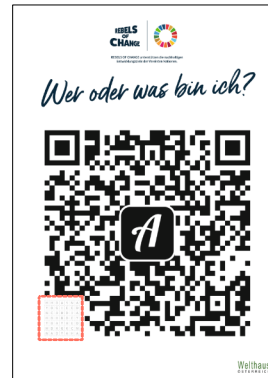
1. Ich bin meistens klein
und handlich.
2. Ich bin ein
elektronisches Gerät.
3. Ich bin ein echtes
Multitalent. Mit mir
kannst du telefonieren,
Nachrichten schreiben,
fotografieren ...

W4

Aufgabe: QR-Code einscannen

Was? Das Scannen funktioniert
nicht? Was ist hier passiert?
Offenbar fehlen Teile  des
Codes. Findet heraus, wie ihr
sie wiederherstellen könnt. Die
Lösung des ersten Rätsel in
diesem Abschnitt könnte euch
dabei weiterhelfen. 🔍

Lösung: Die Spieler:innen
müssen den QR-Code
einscannen. Allerdings
fehlen im linken unteren
Feld schwarze Quadrate.
Ein Einscannen ist erst mög-
lich, wenn diese mit einem
dunklen Filzstift ausgemalt
wurden, und zwar alle Felder
mit den Buchstaben
H, A, N, D und Y.



Der vollständige QR-Code



W2

Schätzfrage: Lebensdauer

Lösung: 18

Was schätzt ihr: Wie lange wird
ein Smartphone durchschnitt-
lich genutzt, bevor es ersetzt
wird? ⌚

W5

Rätsel: 5-R

Lösung: Das Poster
„Was kann ich tun?“ enthält
die richtige Antwort:
Refuse, Repair und Rent.

Reduce, Reuse, Recycle haben
wir schon bei der Lebens-
mittelverschwendung ange-
sprochen. Im Unterricht haben
wir noch drei weitere Begriffe
besprochen und dazu sogar ein
Plakat gestaltet. Welche drei
Begriffe fehlen noch? 🌱

Tipps für die Spieler:innen:

1. Schaut euch in der Klasse
um! Habt ihr schon das
Poster „Leben mit weniger
Müll“ entdeckt?
2. Auf dem Poster findet ihr
alle sechs Begriffe. Ergänzt
die fehlenden drei und
bringt sie in die richtige
Reihenfolge.

W3

Aufgabe: QR-Code suchen

Apropos wegwerfen: Ich glaube,
ich habe einen Teil meiner
Präsentation selbst an einen
ziemlich unpassenden Ort
gelegt. 🗑️ ♻️ Dort, wo Dinge
landen, die wir nicht mehr
brauchen, wartet vielleicht die
nächste Spur auf euch. Macht
 euch auf die Suche!

Lösung: Die Spieler:innen
müssen den QR-Code finden,
den Sie in der Nähe des
Mistkübels versteckt haben.
Wenn die Spieler:innen in der
Umfrage angeben, dass sie
noch nichts gefunden haben,
bekommen sie einen Hinweis.

R  Reduce, R 
R  Reuse und Recycle
sind die Rs für ein Leben mit
weniger Müll.

Abschnitt: Politische Verantwortung

P1

Aufgabe: Forderungen

Antwort: Offen

Ich bin jetzt gleich mit meinem
Vortrag an der Reihe und kann
hier auf der Konferenz viele
wichtige Entscheidungsträger:
innen erreichen. Nützt diese
Chance: Was sollen Politik und
Unternehmen verändern, damit
die Welt ein lebenswerter Ort
für alle wird?

Schreibt eure Meinungen,
Wünsche und Forderungen auf


Feedback

Um unsere Bildungsangebote verbessern zu können,
bitten wir Sie und die Spieler:innen
unseren Online-Feedbackbogen auszufüllen. *Vielen Dank!*

Für Lehrer:innen



[https://forms.gle/
QbkQJsjmWPBECzmw8](https://forms.gle/QbkQJsjmWPBECzmw8)

Für Spieler:innen



[https://forms.gle/
AFcfcq8RKLbnMG4y5](https://forms.gle/AFcfcq8RKLbnMG4y5)

Impressum

Das Bildungsangebot entstand im Rahmen der Initiative **REBELS OF CHANGE**, gefördert durch die Austrian Development Agency (ADA) aus Mitteln der Österreichischen Entwicklungszusammenarbeit. Die Initiative holt junge Leute mit ihrem Engagement für Nachhaltigkeit vor den Vorhang und begeistert österreichweit für die Sustainable Development Goals (SDGs), die Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen.
<https://www.rebels-of-change.org>

Herausgeber

Welthaus Diözese Graz-Seckau
Bürgergasse 2
8010 Graz
Tel. +43 316 324556
graz@welthaus.at
graz.welthaus.at

Ursprüngliche Entwicklung: Silvia Marhold und Christoph Richter. **Überarbeitung und Weiterentwicklung dieser Ausgabe:** Silvia Marhold. **Illustrationen:** Maria Kondratieva. **Satz:** Petra Temmel.

Hinweis: Diese Anleitung enthält Links zu externen Webseiten Dritter, auf deren Inhalt wir keinen Einfluss haben. Wir können deshalb keine Gewähr für diese fremden Inhalte übernehmen. Für die Inhalte und Richtigkeit der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Informationsanbieter verantwortlich.

Erschienen: Oktober 2026, 3. überarbeitete Auflage.