

Nachhaltigkeits-Bingo – spielerisch entdecken, verknüpfen, reflektieren

Im Nachhaltigkeitsbingo erkennen Studierende in alltäglichen oder fachlichen Beispielen Bezüge zu den SDGs und markieren sie auf einer Bingo-Matrix – ein niederschwelliger, humorvoller Zugang, um erste Anknüpfungspunkte zwischen persönlichem Handeln, Fachkontext und globalen Zielen zu entdecken.

Variante A: Icebreaker-Bingo – Kennenlernen mit Nachhaltigkeitsbezug

Phase 1: Vorbereitung (vor der Veranstaltung)

- Erstelle ein **Bingo-Raster (5x5 Felder)** mit Aussagen wie: „Ich fahre regelmäßig Rad“, „Ich habe schon von SDGs gehört“, „Ich trenne Müll“, „Ich studiere etwas Technisches“.
- Drucke das Raster aus oder stelle es über ein **Online-Tool (z. B. Padlet, Mentimeter, H5P)** bereit.
- Lege fest, ob das Ziel ist, fünf Felder in einer Reihe oder möglichst viele Aussagen zu finden.

Phase 2: Durchführung (während der Veranstaltung, 10–15 Min.)

1. **Einführung (2 Min):**
„Wir starten heute mit einem Nachhaltigkeits-Bingo – um uns kennenzulernen und gleichzeitig herauszufinden, wo Nachhaltigkeit in unserem Alltag vorkommt.“
2. **Spielphase (8 Min):**
Studierende suchen Personen (live oder digital), auf die die Aussagen zutreffen.
Online-Version: Teilnehmende klicken Felder an, sobald sie sich selbst erkennen.
3. **Reflexion (5 Min):**
„Welche Aussagen waren häufig? Welche überraschend?“
Kurze Umfrage oder Handzeichen-Abfrage im Plenum.

Effekt & Lernziele

- Aktiviert und schafft Verbindung innerhalb der Gruppe.
- Fördert Bewusstsein für Alltagsbezüge zu Nachhaltigkeit.
- Senkt Barrieren und schafft emotionale Nähe zum Thema.

Variante B: Themenbingo – Technikaspekte analysieren

Phase 1: Vorbereitung (vor der Veranstaltung)

- Erstelle ein **SDG- oder Nachhaltigkeits-Bingo** mit Fachbegriffen oder Konzepten aus deiner Lehrveranstaltung.
Beispiel: „Energieeffizienz“, „Ressourcenschonung“, „Soziale Gerechtigkeit“, „Innovation“, „Kreislaufwirtschaft“.
- Wähle eine konkrete Technik (z. B. E-Auto, Wasserstoffsystem, 3D-Druck) als Analyseobjekt.
- Drucke oder teile das Bingo-Dokument.

Phase 2: Durchführung (während der Veranstaltung, 20 Min.)

Nachhaltigkeits-Bingo – spielerisch entdecken, verknüpfen, reflektieren

1. Einführung (3 Min):

„Wir schauen uns heute eine Technik durch die Nachhaltigkeitsbrille an – mit Hilfe eines Themenbingos.“

2. Gruppenarbeit (10–12 Min):

Jede Gruppe prüft: Welche Felder treffen auf die gewählte Technik zu? Welche nicht – und warum?

3. Austausch (5 Min):

Ergebnisse werden kurz vorgestellt (z. B. Top 3 Aspekte, die zu SDGs beitragen).

Effekt & Lernziele

- Fördert **systemisches Denken** und die Fähigkeit, technische Innovationen ganzheitlich zu bewerten.
- Schärft die **Reflexionskompetenz** über ökologische, soziale und ökonomische Dimensionen.
- Ermutigt zur kritischen Diskussion über Zielkonflikte (z. B. Effizienz vs. Gerechtigkeit).

Variante C: Reflexionsbingo – Lern- oder Projektabschluss

Phase 1: Vorbereitung (vor der Veranstaltung)

- Erstelle Bingo-Felder mit Aussagen wie:
„Ich habe heute etwas Neues gelernt“, „Ich sehe jetzt Zusammenhänge klarer“, „Ich habe einen Aha-Moment erlebt“, „Ich möchte das Thema vertiefen“.
- Optional: Ergänze Felder zu emotionalen Reaktionen oder Erkenntnissen (z. B. „Ich war überrascht von...“).

Phase 2: Durchführung (während der Veranstaltung, 10 Min.)

1. Einführung (1–2 Min):

„Zum Abschluss nutzen wir unser Reflexions-Bingo – um festzuhalten, was Sie heute mitnehmen.“

2. Individuelles Markieren (5 Min):

Teilnehmende kreuzen zutreffende Felder an.

3. Austausch im Plenum (3–4 Min):

Kurze spontane Rückmeldungen („Welches Feld hat Sie besonders angesprochen?“).


Effekt & Lernziele









- Unterstützt **Selbstreflexion** und **Verankerung von Lernerfahrungen**.
- Ermöglicht Lehrenden eine qualitative Rückmeldung über den Lernfortschritt.
- Schafft einen positiven, abschließenden Moment.

Fazit

Das Nachhaltigkeitsbingo ist mehr als ein Spiel – es ist ein didaktischer Spiegel:
Es macht sichtbar, **wo Nachhaltigkeit bereits lebt, wo sie fehlt und wie sie mit Technik, Lernen und Haltung verknüpft ist.**


Nachhaltigkeits-Bingo – spielerisch entdecken, verknüpfen, reflektieren

 **Ziel:** Markieren Sie die Felder, die auf das analysierte technische Produkt/System zutreffen. Wenn Sie eine Reihe (horizontal, vertikal oder diagonal) vervollständigen, rufen Sie „Bingo!“.

 CO₂-Bilanz	 Wirtschaftlichkeit	 Kreislaufwirtschaft
 Transportaufwand	 Materialwahl	 Energieeffizienz
 Langlebigkeit	 Recyclingfähigkeit	 Produktionsbedingungen

Anleitung:

1. Analysieren Sie das gewählte Produkt (z. B. **Elektroauto, Wärmepumpe, Gebäudedämmstoffe**).
2. Diskutieren Sie in Gruppen, welche Kriterien zutreffen.
3. Markieren Sie die entsprechenden Felder.
4. Erreichen Sie eine vollständige Reihe? Rufen Sie „Bingo!“ und begründen Sie Ihre Auswahl.

 **Reflexion:** Welche Kriterien waren leicht, welche schwer zu bewerten? Welche Verbesserungsmöglichkeiten sehen Sie?

Variationen:

- **Digitale Umsetzung** mit Mentimeter/Kahoot.
- **Vergleich zweier Technologien** (z. B. E-Auto vs. Wasserstofffahrzeug).

 Viel Erfolg und nachhaltiges Lernen! 