

## Changemaker: Eine Auseinandersetzung mit den globalen Herausforderungen unserer Zeit

Lernen heißt oft, sich mit komplizierten Dingen auseinanderzusetzen, Probleme und Zusammenhänge zu erkennen sowie Lösungsmöglichkeiten zu entwickeln. Um dies zu ermöglichen, braucht es spannende Lernarrangements, die den Lernprozess unterstützen. „Changemaker“ ist ein solches Beispiel.

Bei „Changemaker“ handelt es sich um ein Kartenspiel für all jene, die mehr über die globalen Herausforderungen unserer Zeit erfahren wollen. Es greift diese auf und orientiert sich an den 17 Sustainable Development Goals (SDGs) der UN (United Nations), die sie bis 2030 erreichen möchten (verkürzt auch Global Goals). Das Spiel wurde im Rahmen des YouthStart Entrepreneurial Challenges Programms entwickelt und kann ab Dezember 2016 im Unterricht in der Altersgruppe der 16- bis 19-jährigen eingesetzt werden.

Ziel dieser Challenge ist es, mit Hilfe des Changemaker-Kartenspiels SchülerInnen auf verschiedene Weise zu inspirieren und zu motivieren, selbst Wandel (**Change**) herbeizuführen (**maker**). Es stellt SpielerInnen die Global Goals vor und beschreibt reale Initiativen, Projekte und Unternehmen, welche diese bereits in Angriff genommen haben. Diese „Best-Practices“ sind manchmal ausgefeilte Unternehmen, oftmals aber auch einfache Unternehmens- oder Projektideen. Mittels Fragen und Situationen, lernen die SpielerInnen in Gruppen über globale Herausforderungen und über Möglichkeiten, auch im eigenen Alltag positive Veränderung zu gestalten.

Insgesamt greift das Spiel den Bereich Social Entrepreneurship auf – also wie Menschen und Organisationen positive Veränderung in ihrer Gesellschaft (= Impact) mitgestalten.

Diese Art von Spiel ist aus mehreren Gründen wichtig:

- Zum einen steht unsere Gesellschaft vor globalen Herausforderungen, die ein großes Risiko für die Menschheit darstellen. Oftmals sind es die Ärmsten der Armen in unserer Gesellschaft, die am meisten betroffen sind. Die Welt braucht verantwortungsvolle Individuen, die gesellschaftliche Herausforderungen, auch außerhalb der eigenen Sphäre, erkennen und die Welt zum Besseren verändern möchten.
- Zum anderen fordern die großen Fragen unserer Zeit, z. B. Maßnahmen gegen den Klimawandel, menschenwürdige Lebensverhältnisse und ganzheitliche Ernährung von zukünftig bis zu 10 Milliarden Menschen innovative Ideen, starke Werte und die Überzeugung, dass jede und jeder Veränderung herbeiführen kann. Das Spiel soll mit den Best-Practice-Beispielen vor allem auch zu eigenen Ideen inspirieren.

Changemaker ist in einem knapp einjährigen Prozess von der Idee bis hin zum Druck entstanden. Das Spiel kann gegen eine Schutzgebühr unter [arbeitsweltundschule@akwien.at](mailto:arbeitsweltundschule@akwien.at) bestellt werden, und es werden auch Workshops dafür angeboten.

Als nächster Schritt ist die Übersetzung auf Englisch geplant, um eine größere Zielgruppe ansprechen zu können. Zusätzlich soll bei entsprechend positiven Rückmeldungen eine Erweiterung des Spiels (neue Best-Practices) durchgeführt werden.

Mag. Stephan KARDOS, CreativGym & Mitgestalter des Workshop-Angebots bei „Starte dein Projekt“

MMag. Gerald FRÖHLICH, Kompetenzzentrum für werbetbasierte Wirtschaftsdidaktik KPH Wien/Krems & IFTE



Werden auch Sie ein Changemaker! Details: [www.ifte.at](http://www.ifte.at)  
Siehe auch [www.young-entrepreneur.eu](http://www.young-entrepreneur.eu)  
und [www.startedeinprojekt.at](http://www.startedeinprojekt.at) und