

17Ziele

Kino für eine bessere Welt

FILMPROGRAMM 2026 zu den Zielen für nachhaltige Entwicklung



ARCO – EINE FANTASTISCHE REISE DURCH DIE ZEITEN



PÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL zum Film



**ZIELE FÜR
NACHHALTIGE
ENTWICKLUNG**

Tu Du's auf [17Ziele.de](https://www.17Ziele.de)

17Ziele – Kino für eine bessere Welt

Filmprogramm 2026 zu den Zielen für nachhaltige Entwicklung

Frieden und Stärkung der Demokratie, Bekämpfung von Armut und Ungleichheit, Engagement gegen Diskriminierung, Maßnahmen zum Klima- und Artenschutz – all diese Themen hängen miteinander zusammen und sind zentral für eine nachhaltige Entwicklung hin zu einer lebenswerteren Welt. Das Filmprogramm „17 Ziele – Kino für eine bessere Welt“ beschäftigt sich mit den Zielen für nachhaltige Entwicklung, mit dem Ist-Zustand, hinterfragt kritisch,

inspiriert und gibt Anregungen zur Auseinandersetzung. Die nachhaltigen Entwicklungsziele können nur gelingen, wenn alle mitmachen. Jede*r Einzelne von uns kann etwas tun: Sei es sich im Verein, in der Schule oder Stadt für mehr Nachhaltigkeit, Gleichberechtigung und Mitbestimmung zu engagieren. **Taten sind jetzt gefragt!**

Tu Du's auf 17Ziele.de

Download von Begleitmaterial zu allen Filmen unter: www.visionkino.de/schulkinowochen/17-ziele/



CHECKER TOBI 3 – DIE HEIMLICHE HERRSCHERIN DER ERDE

Dokumentarfilm, Deutschland 2025
Empfohlen ab 3. Klasse | ab 8 Jahre

Lernmaterial
Leichte Sprache
verfügbar



PLITSCH PLATSCH FOREVER!

Spielfilm, Schweiz 2026
Empfohlen ab 3. Klasse | ab 8 Jahre

Lernmaterial
Leichte Sprache
verfügbar



ARCO – EINE FANTASTISCHE REISE DURCH DIE ZEITEN

Animationsfilm, Frankreich 2025
Empfohlen ab 5. Klasse | ab 10 Jahre



FUTURE COUNCIL – KOMM AN BORD

Dokumentarfilm, Australien 2024
Empfohlen ab 6. Klasse | ab 11 Jahre

Digitale
Lernbausteine
verfügbar



GHOST SCHOOL

Spielfilm, Pakistan, Deutschland, Saudi-Arabien 2025
Empfohlen ab 7. Klasse | ab 12 Jahre



ALL MY SISTERS

Dokumentarfilm, Österreich, Frankreich, Deutschland, Iran 2025
Empfohlen ab 8. Klasse | ab 13 Jahre



NIÑXS – DAS LEBEN GLITZERT

Dokumentarfilm, Mexiko/Deutschland 2025
Empfohlen ab 8. Klasse | ab 13 Jahre

Digitale
Lernbausteine
verfügbar



SOULEYMANS GESCHICHTE

Dokumentarfilm, Frankreich 2024
Empfohlen ab 9. Klasse | ab 14 Jahre

Wir wünschen Ihnen eindrückliche Kinoerlebnisse und eine produktive Vor- und Nachbereitung unseres Filmprogramms!

Inhalt

Angaben zum Film: ARCO – EINE FANTASTISCHE REISE DURCH DIE ZEITEN	4
Einführung für Lehrkräfte	5
Hinweise zu den Lernimpulsen	9
Lernimpuls 1: Gestalte deine Zukunftsstadt!	36
Aufgabe 1: Male deine Zukunft! (Zur Vorbereitung auf das Filmerlebnis)	14
Aufgabe 2: Plakate-Check (Zur Vorbereitung auf das Filmerlebnis)	15
Aufgabe 3: Zukunftswelten und Lieblingsorte	17
Aufgabe 4: Werde Stadtplaner*in für einen Tag	19
Lernimpuls 2: Schütze die Zukunft	21
Aufgabe 1: Erzähle ARCO! – Die Geschichte in 8 Schritten	21
Aufgabe 2: Was passiert mit der Zukunft von Iris?	22
Aufgabe 3: Was brauche ich wirklich?	25
Aufgabe 4: Regenbogen der Wünsche	28
Lernimpuls 3: Verändere mit deinen Ideen die Welt!	30
Aufgabe 1: Eine Zukunft zwischen Sturm und Sonnenschein	30
Aufgabe 2: Mein wichtigster Alltagsgegenstand	31
Aufgabe 3: Erfindungen des Alltags	33
Aufgabe 4: Erfinde deinen Zukunftsgegenstand	34
Die 17 Ziele im Überblick	36
Nachhaltigkeitsziel 9: Industrie, Innovation und Infrastruktur	37
Nachhaltigkeitsziel 11: Nachhaltige Städte und Gemeinden	38
Nachhaltigkeitsziel 13: Maßnahmen zum Klimaschutz	39
Impressum	40

ARCO – EINE FANTASTISCHE REISE DURCH DIE ZEITEN

Frankreich 2025, 88 Min.



Originaltitel: Arco

Kinostart: 09. April 2026

Regie: Ugo Bienvenu

Buch: Ugo Bienvenu, Félix de Givry, Marie-Stéphane Imbert

Artistic Direction & Characters Design: Ugo Bienvenu

Artistic Supervision: Félix de Givry

Storyboard: Ugo Bienvenu, Adam Sillard, Jocelyn Charles, Tamerlan Bekmurzayev

Animation Director: Adam Sillard

Schnitt: Nathan Jacquard

Musik: Arnaud Toulon

Casting: Manon Garnier, Elsa Pharaon

Besetzung: Margot Ringard Oldra, Oscar Tresanini

Szenografie: Alexander Vanderplank

Produzenten: Ugo Bienvenu, Félix de Givry

Produktion: Remembers, MountainA

Verleih: Wild Bunch Germany

Genre: Animationsfilm

FSK: ab 6 Jahre

Altersempfehlung: ab 5. Klasse, ab 10 Jahre

Themen: Zukunft, Verantwortung, Umwelt, Klimakrise, Klimaresilienz, Technologie, Freundschaft, Architektur, Stadtentwicklung, Veränderung

Unterrichtsfächer: Deutsch, Sachunterricht, Ethik/Lebenskunde, Kunst, Politik, Sozialkunde, Bildung für nachhaltige Entwicklung

Sprachfassungen: deutsche Fassung, französische Fassung, englische Fassung

Fantasievolle Zukunftswelten zwischen Ökologie und Technik



Der zehnjährige Arco lebt in einer fernen Zukunft, in der Menschen fliegen und durch die Zeit reisen können. Sein Zuhause ist über den Wolken, da die Erde durch Klimakrisen unbewohnbar wurde. Als er sich heimlich zu seinem ersten eigenen Flug aufmacht, verliert er die Kontrolle und landet im Jahr 2075, zurück in einer Zeit der Klimakrisen auf der Erde. Dort trifft er auf die gleichaltrige Iris, die Hologramme ihrer Eltern und ihren Hausroboter. Gemeinsam versuchen sie, Arco wieder nach Hause zu bringen. Der fantasievolle Animationsfilm aktiviert die junge Generation, selbst zu handeln und die Zukunft klimaresilient zu gestalten.

Dieser Film beschäftigt sich u. a. mit den folgenden nachhaltigen Entwicklungszielen der Agenda 2030:



Weitere Informationen zu den Nachhaltigkeitszielen finden Sie ab Seite 36 oder unter www.17ziele.de

Hier finden Sie Infos über filmische Gestaltung, Filmempfehlungen sowie Tools und Kurse, um etwas über Film zu lernen: <https://filmisch.online/lehrerinnen>

filmisch. ist ein interaktives Filmbildungsportal für Schüler*innen und Lehrer*innen. Es will anregen, Film in ihrem Unterricht gezielt einzusetzen und inhaltlich und filmästhetisch zu vermitteln.

filmisch. ist material-, handlungs-, und kompetenzorientiert.

Die Handlung

Arco lebt in einer fernen grünen Zukunft, im Jahr 2932. Die Menschen dort können mit Regenbogenumhängen und Kristallen mühelos durch die Wolken fliegen und sogar durch die Zeit reisen. Arco will unbedingt seine Eltern und seine Schwester bei diesen Zeitreisen begleiten, doch dafür ist er noch zu jung. Heimlich nimmt er sich den Umhang und den Kristall seiner Schwester und unternimmt gegen die Anweisung seiner Eltern und ohne ihr Wissen eine Zeitreise. Bei diesem Versuch landet der Zehnjährige versehentlich im Jahr 2075. Dort trifft er die gleichaltrige Iris, die mit ihrem kleinen Baby-Bruder in einer von Stürmen, Bränden und technischen Schutzsystemen geprägten Welt lebt.



Arco hat bei seiner Zeitreise den Kristall verloren, den er für die Rückkehr in seine Zeit braucht. Gemeinsam mit Iris macht er sich auf die Suche danach. Dabei lernen die beiden die Welten des jeweils anderen kennen: Iris lebt in einer Zeit, in der Menschen mit den Folgen der Klimakrise leben. Arco kommt aus einer Zukunft, in der sich die Natur wieder erholen konnte. Die Menschen versuchen wieder mit der Natur zu leben, indem sie Pflanzen aus vergangenen Zeiten zurückholen und kultivieren, um die Vielfalt der Natur wiederzubeleben.

Aus der zufälligen Begegnung zwischen Iris und Arco entsteht eine Freundschaft. Beide unterstützen sich und beginnen, über ihre eigene Welt und ihre Zukunft nachzudenken. Am Ende wird Arco durch seine Familie gefunden. Sichtlich gealtert und froh, nehmen die Eltern und seine Schwester Arco mit zurück nach Hause. Arco kehrt in seine Zeit zurück. Iris bleibt in ihrer Welt, geprägt und inspiriert durch die Begegnung mit Arco und mit dem wachsenden Wunsch, jetzt etwas zu verändern.



Thematische Einordnung

Der Film stellt zwei sehr unterschiedliche Zukunftswelten gegenüber: Iris lebt im Jahr 2075 mit den Folgen der Klimakrise, Arco im Jahr 2932 in einer Welt, in der Natur und menschliches Leben wieder stärker miteinander verbunden sind.

Der Film lädt dazu ein, sich folgenden Fragen zu widmen: Wie wollen wir in Zukunft leben? Was macht Städte lebenswert? Welche Rolle können Technik und Erfindungen spielen? Und was können Menschen selbst verändern?

Dabei zeigt der Film Technik weder nur als Lösung noch nur als Problem. Schutzsysteme und Roboter erleichtern Iris Alltag, können aber menschliche Nähe und Beziehungen nicht ersetzen. Gleichzeitig macht der Film deutlich: Zukunft ist nicht einfach vorgegeben. Sie hängt auch davon ab, wie Menschen heute handeln, welche Ideen sie entwickeln und welche Werte sie vertreten.



Der Film eröffnet auch den Raum für die Generationenfrage: Welche Welt hinterlassen Erwachsene den Kindern? Welche Möglichkeiten bieten sie ihnen, ihre Zukunft auch schon als Kinder mündig und verantwortungsbewusst mitgestalten zu können?

Die Lernimpulse greifen deshalb drei Aspekte auf: nachhaltige Städte und Lebensräume, Klimaschutz sowie Innovation und Infrastruktur. Die Schüler*innen betrachten ihre eigene Lebenswelt, hinterfragen Gewohnheiten und entwickeln eigene Ideen für eine Zukunft, in der Menschen und Umwelt gut miteinander leben können. Dabei ist ein essenzieller Aspekt, über die Lernimpulse hinaus, zu schauen, was jede*r Einzelne im Kleinen im Hier und Jetzt tun kann.



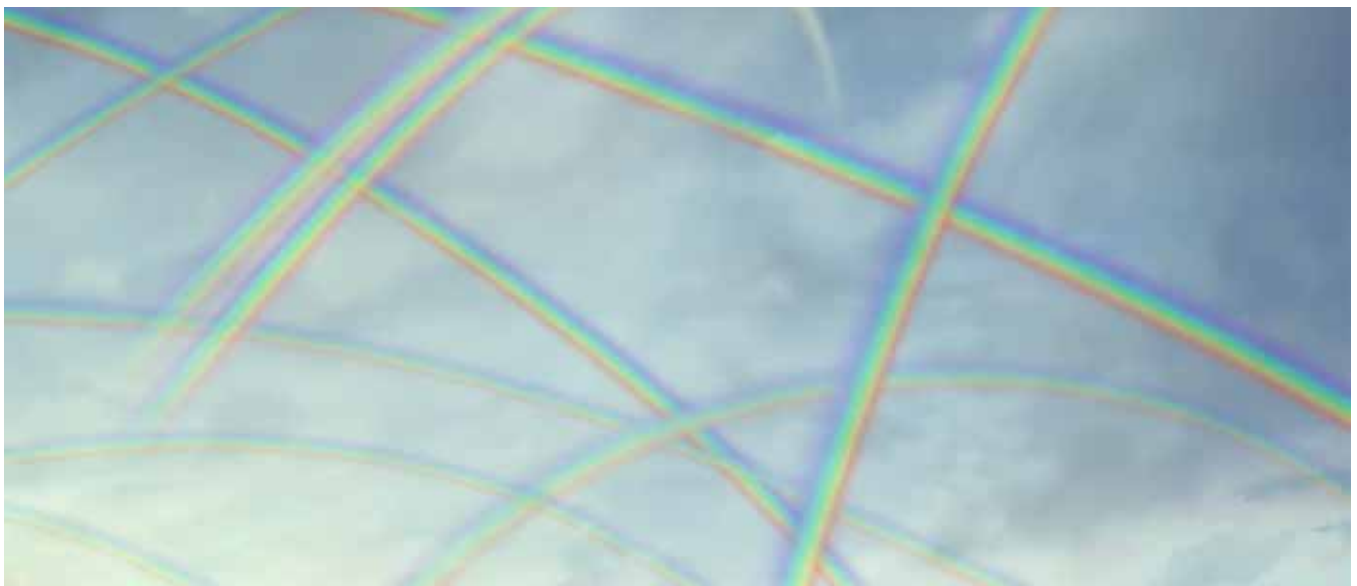
Filmische Umsetzung

Der französische Comiczeichner und Filmmacher Ugo Bienvenu erzählt ARCO in einer 2D-Animationsästhetik, die an handgezeichnete Bilder erinnert. Klare Linien, reduzierte Formen und stilisierte Figuren verleihen dem Film einen eigenen, grafischen Look. Bienvenu verbindet dabei traditionelle Zeichnung mit digitalen Verfahren, indem er die Emotionen der Figuren durch 3D-Modelle animiert.

Die visuelle Gestaltung des Films erinnert unter anderem an die Welten des japanischen Animationsfilms und an das Studio Ghibli, etwa an Chihiros Reise ins Zauberland. Gleichzeitig entwickelt Bienvenu einen eigenen, von Comics und Science-Fiction geprägten Stil.

Besonders auffällig ist der Kontrast zwischen den beiden Zukunftswelten. Iris Welt im Jahr 2075 wirkt häufig dunkel, stürmisch und technisch geprägt. Schutzsysteme, technische Geräte und extreme Wetterbedingungen, wie Stürme und Feuer, bestimmen die Umgebung. Gleichzeitig gehen die Menschen ihrem Alltag nach: Sie feiern, tanzen, gießen ihren Rasen oder kümmern sich um ihre Kinder. Die fröhliche Musik und die alltäglichen Handlungen stehen dabei bewusst im Gegensatz zur bedrohlichen Umgebung. Dadurch entsteht eine irritierende und zugleich spannende Wirkung: Die Menschen haben sich an ihre veränderte Umwelt angepasst.

Arcos Welt wirkt dagegen hell, offen und stark mit der Natur verbunden. Viel Grün, weite Räume und ein strahlend blauer Himmel prägen die Bilder. Sein Zuhause liegt hoch in den Wolken, weit über dem Wasser. Die Architektur fügt sich organisch in die Landschaft ein. Runde und geschwungene Formen lassen Gebäude und Natur fast schon miteinander verschmelzen.



Der Film erzählt die Unterschiede zwischen den beiden Zukunftswelten also nicht nur über die Handlung, sondern Farbe, Licht, Architektur, Bildraum und Musik helfen dabei, die beiden Welten unmittelbar erfahrbar zu machen. So wird sichtbar, wie unterschiedlich Zukunft aussehen und sich anfühlen kann.

Auch die Musik und Geräusche tragen zur Wirkung der Szenen bei. Besonders der Wechsel zwischen bedrohlicher Umgebung und heiterer Musik lenkt die Aufmerksamkeit auf einen wichtigen Gedanken des Films: Menschen können sich an veränderte Lebensbedingungen anpassen – doch bedeutet Anpassung auch, dass eine Situation wirklich gut geworden ist?

Hinweise zu den Lernimpulsen

Die Aufgaben richten sich direkt an die Schüler*innen und können von den Schüler*innen im Unterricht bearbeitet werden. Sie müssen nicht vollständig und nacheinander bearbeitet werden. Wählen Sie vielmehr solche Aufgabenvorschläge aus, die Ihnen für die Arbeit mit Ihrer Klasse und für den gegebenen Zeitrahmen sinnvoll erscheinen und wandeln Sie diese, wenn nötig, ab, damit sie sich in Ihren Unterricht optimal einfügen.

Lernimpuls 1

Gestalte deine Zukunftsstadt!



Aufgabe 1: Male deine Zukunft

Zur Vorbereitung auf das Filmerlebnis

Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Lernziel: Eigene Vorstellungen von Zukunft entwickeln und Zukunftsszenarien kreativ darstellen.

Ablauf: Einzelarbeit mit kreativer Gestaltung einer eigenen Zukunftswelt und anschließendem Austausch im Klassengespräch über unterschiedliche Zukunftsvorstellungen.

Notwendige Materialien: Papier oder Arbeitsblatt „Meine Zukunftswelt“, Stifte/Farben.

Aufgabe 2: Plakate-Check

Zur Vorbereitung auf das Filmerlebnis

Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Lernziel: Formulieren von Erwartungen an die Geschichte im Film

Ablauf: Stilles Brainstorming, eigene Gedanken in Einzelarbeit notieren anhand von hilfestellenden Fragen, anschließendes Klassengespräch.

Notwendige Materialien: Plakat ausgedruckt für alle sichtbar oder als Projektion über Smart-Board/Beamer, kleine Notizzettel, Magnete.

Aufgabe 3: Zukunftswelten und Lieblingsorte

Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Lernziel: Merkmale der filmischen Zukunftswelten festhalten, einen eigenen Lieblingsort untersuchen und erarbeiten, was Orte lebenswert macht.

Ablauf: Einzelarbeit oder Arbeit in Zweierteams zum Vergleich der Lebenswelten von Arco und Iris, anschließend kurzer Austausch im Klassenverband. Danach Einzelarbeit: Die Schüler*innen denken an einen persönlichen Lieblingsort und beschreiben, was diesen Ort für sie lebenswert macht. Abschließend Austausch im Klassengespräch. Fotos können als Visualisierung zu einer Fotowand an der Tafel zusammengeführt werden.

Notwendige Materialien: Arbeitsblatt „Zukunftswelten und Lieblingsorte“, Stifte, ggf. Fotos der eigenen Lieblingsorte.

Hinweis: Die Aufgabe verbindet die Zukunftswelten von Arco und Iris mit der persönlichen Lebenswelt der Schüler*innen. Im ersten Teil geht es darum, genau hinzuschauen: Was macht die Welten der beiden Figuren aus? (Hier ließen sich auch schön die Zukunftsvisionen von vor der Filmsichtung aus Aufgabe 1 nochmal vergleichend auf die genannten Fragen hin betrachten). Anschließend betrachten die Schüler*innen einen eigenen Lieblingsort. Dabei geht es nicht darum, einen „perfekten“ Ort zu finden, sondern persönliche Erfahrungen und unterschiedliche/gemeinsame Vorstellungen von Lebensqualität sichtbar zu machen. Die Ergebnisse können anschließend als Ausgangspunkt für die Frage dienen: Was brauchen Menschen, damit sie sich an einem Ort wohlfühlen und dort gerne leben?

Aufgabe 4: Werde Stadtplaner*in für einen Tag!



Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Lernziel: Die eigene Schul-Umgebung kritisch und zugleich konstruktiv betrachten und Möglichkeiten für eine kindgerechtere und nachhaltigere Gestaltung entwickeln.

Ablauf: Einzelarbeit oder Arbeit in Zweierteams mit eigenständiger Erkundung der eigenen Schule, einer genauen Betrachtung der Schule in der Zukunftswelt von Iris und anschließender Präsentation von Verbesserungsvorschlägen für die eigene Schule im Klassengespräch.

Notwendige Materialien: Arbeitsblatt „Werde Stadtplaner*in für einen Tag!“, Stifte, ggf. Kamera/Tablet für Fotodokumentation, Abspielgerät für Filmausschnitt.

Filmausschnitt: „Iris in der Schule“. Sichtlink: <https://vimeo.com/1222643839> (Passwort: Schule)

Hinweis: Die Aufgabe soll keine Mängelliste erzeugen, sondern einen konstruktiven Blick auf den eigenen Lebensraum fördern. Unterschiedliche Perspektiven sind ausdrücklich erwünscht und können im Klassengespräch zusammengeführt werden.

Lernimpuls 2

Ziel 13: Schütze die Zukunft!



Aufgabe 1: Erzähle ARCO! – Die Geschichte in 8 Schritten

Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Lernziel: Die Handlung des Films wiedergeben und zentrale Themen erkennen.

Ablauf: Einzelarbeit mit Filmpyramide und anschließender Nacherzählung in Zweierteams oder im Klassengespräch.

Notwendige Materialien: Arbeitsblatt „Erzähle ARCO!“, Stifte.

Aufgabe 2: Was passiert mit der Zukunft von Iris?



Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Lernziel: Interpretation des Filmendes. Offen über Zukunftsszenarien nachdenken. Alternatives Ende überlegen.

Ablauf: Gemeinsame Sichtung des Filmendes, Kreatives Schreiben in Einzelarbeit, Austausch in Kleingruppen, in Einzelarbeit eine Zukunft der Filmfigur über das Ende des Films hinaus entwerfen, Entwurf eines alternativen Filmendes in Kleingruppenarbeit.

Notwendige Materialien: Zettel und Stifte, Abspielgerät für Filmausschnitt.

Filmausschnitt: „Iris Zukunft“. Sichtlink: <https://vimeo.com/1222674780> (Passwort: Zukunft)

Aufgabe 3: Was brauche ich wirklich?



Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Lernziel: Eigene Konsumententscheidungen reflektieren und nachhaltige Alternativen kennenlernen.

Ablauf: Gemeinsame Sichtung des Filmausschnitts mit anschließender Beantwortung vorgegebener Fragen. Einzel- oder Teamarbeit mit Pro-Contra-Analyse eines Alltagsgegenstands mithilfe der Nachhaltigkeitspyramide sowie anschließender Austausch im Klassengespräch.

Notwendige Materialien: Arbeitsblatt „Was brauche ich wirklich?“ mit Nachhaltigkeitspyramide, Stifte, Abspielgerät für Filmausschnitt.

Filmausschnitt: „Mikkis Programmfehler“. Sichtlink: <https://vimeo.com/1222676754> (Passwort: Programmfehler)

Hinweis: Bei den Beispielen gibt es nicht immer nur eine richtige Lösung. Entscheidend ist, dass die Schüler*innen ihre Entscheidung begründen und gemeinsam über verschiedene Möglichkeiten ins Gespräch kommen.

Aufgabe 4: Regenbogen der Wünsche

Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Lernziel: Eigene Wünsche für eine nachhaltige Zukunft formulieren und konkrete Handlungsschritte für den Alltag entwickeln.

Ablauf: Einzelarbeit zum Formulieren von Wünschen und entwickeln von geplanten Taten mit anschließender Vorstellung ausgewählter Wünsche und Taten mündlich in der Klasse oder in Kleingruppen, anschließende Transferaufgabe für zu Hause.

Notwendige Materialien: Arbeitsblatt „Regenbogen der Wünsche“, Stifte, Nachhaltigkeitspyramide (aus Aufgabe 3, s.S 25).

Hinweis: Ermutigen Sie die Schüler*innen, möglichst konkrete und umsetzbare Taten zu formulieren. Der Austausch in der Klasse kann dazu beitragen, sich gegenseitig zu inspirieren und Ideen für nachhaltiges Handeln im Alltag zu sammeln

Lernimpuls 3:

Verändere mit deinen Ideen die Welt!



Aufgabe 1: Eine Zukunft zwischen Sturm und Sonnenschein



Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Lernziel: Die Wirkung von Bildgestaltung, Licht und Ton in einer Filmszene erkennen und deren Bedeutung für die Darstellung einer Zukunftswelt beschreiben.

Ablauf: Arbeitsteilige Filmsichtung mit unterschiedlichen Beobachtungsaufträgen (Bild/Ton) in Kleingruppen, anschließend Austausch im Klassenverband und gemeinsame Reflexion über die Wirkung der Szene.

Notwendige Materialien: Abspielgerät für Filmausschnitt, Arbeitsblatt “Eine Zukunft zwischen Sturm und Sonnenschein” mit Beobachtungsfragen, Stifte.

Filmausschnitt: “Schützende Glaskuppel”. Sichtlink: <https://vimeo.com/1222682650> (Passwort: Glaskuppel)

Aufgabe 2: Mein wichtiger Alltagsgegenstand

Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Lernziel: Die Bedeutung von Alltagsgegenständen reflektieren und deren Auswirkungen auf Mensch und Umwelt einschätzen.

Ablauf: Einzelarbeit mit Pro-Contra-Analyse eines selbst gewählten Alltagsgegenstands. Anschließend, wenn gewünscht, Präsentation in der Gruppe oder Vergleich der Argumente zu Alltagsgegenständen, die mehrere Kinder gewählt haben.

Notwendige Materialien: Arbeitsblatt „Mein wichtigster Alltagsgegenstand“, Stifte.

Aufgabe 3: Erfindungen des Alltags

Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Lernziel: Filmische Erfindungen erkennen und ihre Funktion sowie mögliche Verbesserungen reflektieren.

Ablauf: Mit Hilfe von Filmstills und aus dem Gedächtnis futuristische Filmerfindungen in Erinnerung rufen und mit Hilfe einer Tabelle auf ihre Funktion, Umweltfreundlichkeit u.a. untersuchen und überlegen was davon auch für unsere Gegenwart gut wäre. Anschließender Austausch im Klassengespräch.

Notwendige Materialien: Arbeitsblatt „Erfindungen des Alltags“, Stifte.

Hinweis: Der Fokus liegt nicht auf vollständigen technischen Beschreibungen, sondern auf dem Entdecken, Verstehen und Weiterdenken der gezeigten Ideen. Unterschiedliche Wahrnehmungen der Schüler*innen sind ausdrücklich erwünscht und können im Klassengespräch aufgegriffen werden.

Aufgabe 4: Erfinde deinen Zukunftsgegenstand

Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Lernziel: Eine eigene Zukunftsidee entwickeln und Alltagsgegenstände kreativ im Sinne von Umwelt- und Sozialverträglichkeit weiterdenken.

Ablauf: Einzelarbeit zur Weiterentwicklung eines selbst gewählten Alltagsgegenstands mithilfe eines kreativen Impulses („Verbinde & Verändere“) sowie anschließender Präsentation ausgewählter Ideen im Klassengespräch.

Notwendige Materialien: Arbeitsblatt „Erfinde deinen Zukunftsgegenstand“, Stifte.

Lernimpuls 1:

Gestalte deine Zukunftsstadt!



Aufgabe 1: Male deine Zukunft!

Zur Vorbereitung auf das Filmerlebnis

Wie stellst du dir die Zukunft in 50 oder 100 Jahren vor? Wie leben die Menschen? Wie sehen die Häuser aus? Welche Erfindungen wird es geben? Wie bewegen sich die Menschen fort? Welche Dinge gibt es vielleicht gar nicht mehr?

Male deine Zukunftswelt und erzähle deinen Mitschüler*innen, was sie besonders macht.

Aufgabe 2: Plakate-Check

Zur Vorbereitung auf das Filmerlebnis

Der Film, den ihr sehen werdet, heißt ARCO.

Das ist das Plakat zum Film:



Nehmt euch 4 Zettel und nummeriert sie von 1 bis 4. Schreibt auf die dazu passenden Zettel still für euch eure Antworten auf die Fragen:

1. Was seht ihr auf dem Plakat?
2. Was passiert wohl in diesem Film?
3. Was meint ihr: Wer sind diese Wesen auf dem Bild und was tun sie?
4. Was denkt ihr: Wo spielt der Film (in welchem Land, auf welchem Planeten, zu welcher Zeit)?
5. **Zusatzfrage:** Was könnte dieser Film mit unserer Zukunft zu tun haben?

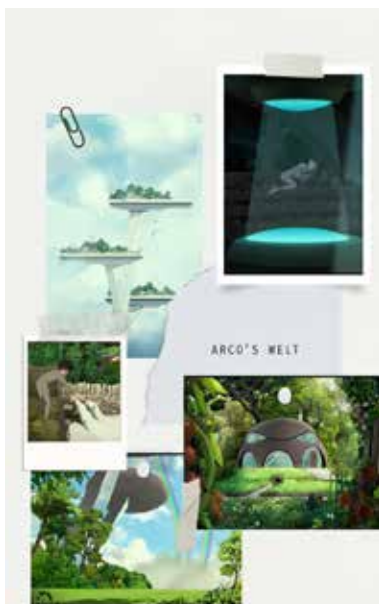
Es geht nicht darum, das Richtige zu erraten. Es ist gerade spannend, welche eigenen Geschichten und Ideen ihr aus dem Plakatbild entwickelt. Jede Idee ist wertvoll!



Aufgabe 3: Zukunftswelten und Lieblingsorte

a) Zwei Welten

Iris und Arco leben beide in der Zukunft aber an unterschiedlichen Orten und zu unterschiedlichen Zeiten. Wie sehen ihre Welten aus?



Wie wohnen die Menschen bei Arco?	... bei Iris?
Welche Verkehrsmittel gibt es bei Arco?	... bei Iris?
Wo sieht man Natur bei Arco?	... bei Iris?
Was gefällt dir an Arcos Welt?	... an Iris?

b) Mein Lieblingsort

Denke an einen Ort, an dem du besonders gerne bist. Das kann ein Ort in deiner Nähe sein oder ein Ort, den du von einer Reise kennst. Vielleicht ist es ein Park, ein Spielplatz, dein Zimmer, ein Strand, ein Platz in der Stadt oder ein ganz anderer Ort.

Wenn du möchtest, kannst du ein Foto von deinem Lieblingsort mitbringen.

Überlege und notiere in der Tabelle:

Was mache ich dort gerne?	Was macht diesen Ort für mich besonders?	Wie fühle ich mich dort?

Überlege anschließend: **Was macht einen Ort für mich lebenswert?**

Schreibe deine Gedanken in kurzen Sätzen oder Stichpunkten auf.

Aufgabe 4: Werde Stadtplaner*in für einen Tag

Die Welten von Arco und Iris zeigen, wie unterschiedlich die Zukunft aussehen kann. Doch wie könnte eine Zukunft aussehen, in der Menschen gerne leben?

a) Schau dich um! Deine Schule heute

Erkunde deine Schule genauer: zu Fuß, im Gespräch oder aus der Erinnerung.

Überlege:

- Was funktioniert gut?
- Was fehlt dir hier?
- Wo könnte mehr Natur sein?
- Wo könnten Kinder und Jugendliche besser bei der Gestaltung der Schule mitentscheiden?

Halte deine Ideen zu den vier Fragen fest als:

- Mind-Map
- Skizze
- Fotodokumentation
- Collage

oder

- Ideenliste

Am Ende stellst du deine Ergebnisse in der Klasse vor.

b) Schaut euch Iris Schule an



Schaut euch gemeinsam den Filmausschnitt „Iris in der Schule“ an:
<https://vimeo.com/1222643839> (Passwort: Schule)



Schaut genau hin:

Was ist an Iris' Schule anders als an eurer?

Was gefällt euch daran und was eher nicht?

Lasst euch inspirieren: Welche Idee aus Iris' Schule würdet ihr für eure Schule übernehmen?
Was würdet ihr lieber ganz anders machen?

c) Gestaltet eure Schule der Zukunft!

Du kennst deine Schule. Jetzt darfst du sie verändern.

Suche dir einen Ort aus, den du zuvor erkundet hast. Das kann zum Beispiel ein Klassenraum, ein Flur, ein Schulhof oder ein anderer Platz auf dem Schulgelände sein.

Stell dir vor: Deine Schule wird für die Zukunft neu geplant.

Wie könnte dein Ort aussehen, damit Kinder, Jugendliche und Erwachsene dort noch lieber lernen, arbeiten und zusammen sein können?

Denk dabei nicht nur an das, was es heute schon gibt. Erfinde auch gern etwas ganz Neues!

Zum Beispiel:

- Wo könnte mehr Natur sein?
- Wo können Menschen Ruhe finden oder sich treffen?
- Wie könnte Lernen an diesem Ort anders funktionieren?
- Was könnte den Schulalltag leichter, schöner oder gerechter machen?
- Was brauchen Kinder, damit sie sich an diesem Ort wohlfühlen?
- Welche Idee aus ARCO oder eine eigene Erfindung von dir könnte dabei helfen?

Und jetzt darfst du verrückt denken: Muss eine Schule eigentlich immer aus Klassenzimmern, Fluren und einem Schulhof bestehen? Was könnte es noch geben?

Kennst du schon...?

Die Maria-Leo-Grundschule hat das Lernen in Schulen ganz neu gedacht.
Scanne den QR-Code und schau dir an, wie dort gelernt wird.



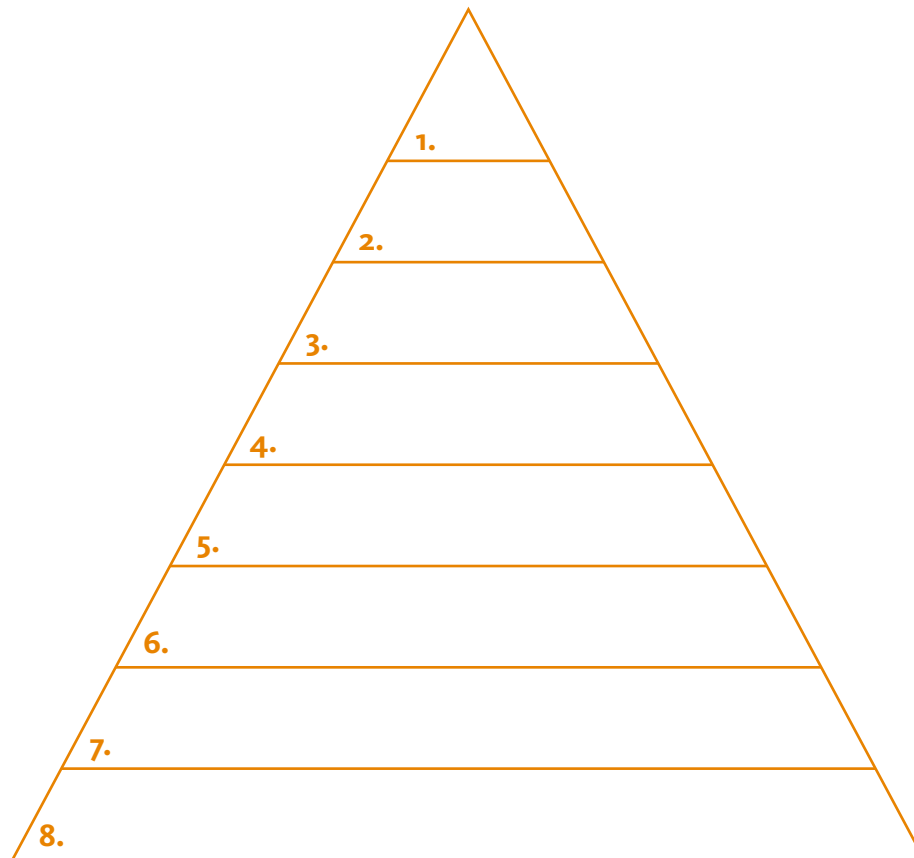
(Video 3:55 Min)

Lernimpuls 2 : Schütze die Zukunft!



Aufgabe 1: Erzähle ARCO! – Die Geschichte in 8 Schritten

Erzähle die Geschichte von ARCO als Pyramide. Fülle jede Stufe der Pyramide mit Stichworten aus.



1. Name **einer Hauptfigur**.
2. **Zwei Wörter**, die die Hauptfigur beschreiben.
3. **Drei Dinge**, die die Zukunft im Film besonders machen.
4. **Vier Wörter**: Welches Problem gibt es?
5. **Fünf Wörter**: Wie versuchen die Figuren, das Problem zu lösen?
6. **Sechs Wörter**: Wer oder was hilft der Figur dabei?
7. **Sieben Wörter**: Welche Idee aus dem Film sollten wir am besten bei uns umsetzen?
8. **Acht Wörter**: Warum würdest du den Film weiterempfehlen oder auch nicht?

Tauscht euch anschließend zu zweit aus und erzählt euch die Geschichte des Films mithilfe eurer Pyramiden.

Vergleicht danach im Klassengespräch, welche Momente euch besonders wichtig waren.

Aufgabe 2: Was passiert mit der Zukunft von Iris?



Schaut euch den Filmausschnitt "Iris Zukunft" an. Es sind die letzten Minuten des Films: <https://vimeo.com/1222674780> (Passwort: Zukunft)



a) Beobachtungsauftrag:

Notiert in Stichworten eure Antworten auf folgende Fragen:

Wie sieht die Welt von Iris am Ende des Films aus?

Was ist passiert? Warum sieht die Welt so aus?

Welche Gefühle löst dieses Ende der Geschichte bei dir aus?

Was meint Iris wohl damit, wenn sie sagt "Ich wollte, dass sich Dinge ändern."

Was verändert sich für Iris durch die Begegnung mit Arco?

Was verändert sich für Arco durch die Begegnung mit Iris?

Tauscht euch anschließend in kleinen Gruppen aus:

Welche Hoffnung macht dir das Ende des Films?

Was wünschst du dir für die Zukunft von Arco und seiner Welt?

Was wünschst du dir für die Zukunft von Iris und ihrer Welt?

Welche Ideen aus dem Film könnten wir vielleicht schon heute umsetzen?



Fast alle Länder der Welt sind in der Organisation Die Vereinten Nationen. Um die Welt ein bisschen besser und lebenswerter zu machen, haben sie einen gemeinsamen Plan: Die Agenda 2030. Bis zum Jahr 2030 sollen 17 Ziele erreicht werden: **Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung**. Wir können die Ziele nur erreichen, wenn alle mitmachen:

- Länder
- Städte
- Menschen

Eines der Ziele ist: **Wir müssen das Klima schützen**

Das Klima verändert sich. Darum gibt es oft Unwetter. Viele Menschen und Tiere haben dann Probleme. Sie können nicht gut leben. Wir müssen das Klima schützen. Dafür müssen wir etwas tun. Und wir müssen etwas gegen die Probleme tun.

b) Die Zukunft von Iris

Stell dir einmal vor: Iris reist in die Zukunft.

Konnte die Welt gerettet werden? Wie sieht die Welt und das Leben von Iris dann aus?

- Zeichne ein Bild ihrer Zukunftsstadt
oder
- Schreibe eine kurze Geschichte über Iris' Leben: Wie wohnt sie? Was macht sie? Wie sieht ihr Alltag aus?

Präsentiert eure Ideen anschließend der Klasse und erzählt euch gegenseitig, warum ihr euch für diese Zukunft entschieden habt.

c) Ein anderes Ende

Stellt euch vor, ihr könntet das Ende des Films ändern. Wie würdet ihr die Geschichte anders enden lassen?

Überlegt euch gemeinsam in kleinen Gruppen eine neue, spannende oder fantasievolle Schluss-Szene!

Schreibt eure neue Schluss-Szene auf. Ihr könnt auch Bilder dazu malen, wenn ihr möchtet.

Jede Gruppe präsentiert ihre eigene Schluss-Szene der Klasse.

Warum habt ihr dieses Ende gewählt?

Was gefällt euch daran?

Tipp:

Denkt darüber nach, was mit Arco und Iris in der Zukunft passiert. Treffen sie eines Tages wieder aufeinander? Was passiert mit der Welt von Iris? Was passiert mit der Welt von Arco?

Aufgabe 3: Was brauche ich wirklich?



Schaut euch zunächst den Filmausschnitt "Mikkis Programmfehler" an.
<https://vimeo.com/1222676754> (Passwort: Programmfehler)



Mikki funktioniert plötzlich nicht mehr. Die Versicherungsroboter kommen, um ihn zu reparieren. Dabei fällt ein Satz: „Roboter können nicht sterben.“

Beobachtet die Szene und überlegt:

- Was passiert mit Mikki, als er nicht mehr funktioniert?
- Was machen die anderen Roboter mit ihm? Warum wird er repariert und nicht einfach ersetzt?
- Was würdet ihr tun, wenn ein Gegenstand, den ihr jeden Tag braucht, plötzlich nicht mehr funktioniert? Reparieren, ersetzen oder etwas anderes?

Tauscht euch kurz zu zweit aus und teilt anschließend eure Gedanken in der Klasse.

a) Die Nachhaltigkeitspyramide

Auch bei uns muss etwas nicht sofort neu gekauft werden, nur weil es nicht mehr funktioniert. Oft können wir Dinge reparieren, tauschen, ausleihen oder gebraucht kaufen. Damit sparen wir Rohstoffe und vermeiden Müll.

Schau dir die Nachhaltigkeitspyramide an. Sie zeigt verschiedene Möglichkeiten, wie wir mit Dingen umgehen können. Oft gibt es mehrere gute Lösungen.



Ordne die folgenden Situationen einer Stufe der Pyramide zu, indem du das für dich passende ankreuzt.

Welche Lösung würdest du zuerst ausprobieren? Begründe deine Entscheidung.

	Nutze, was du hast	Repariere	Leihe aus	Tausche	Kaufe gebraucht	Kaufe neu	Warum?
Füller schreibt nicht mehr							
Kostüm für das Schulfest							
Buch für ein Referat							
Schulranzen hat ein Loch							
Winterjacke ist zu klein							
Ich möchte ein neues Gesellschafts- spiel haben.							

Denke dir selber zwei Situationen aus, die du kennst, und setze deine Kreuze:

b) Nachhaltigkeits-Challenge*Hausaufgabe*

Hänge die Nachhaltigkeitspyramide gemeinsam mit deiner Familie oder den Menschen, mit denen du zusammenlebst, gut sichtbar auf. Zum Beispiel am Kühlschrank oder an einer Pinnwand.

Wenn ihr in den nächsten Wochen etwas kaufen möchtet, haltet kurz inne und fragt euch gemeinsam:

Gibt es eine Möglichkeit, eine Stufe weiter unten in der Pyramide zu wählen?

Zum Beispiel:

- Kann ich den Gegenstand reparieren?
- Kann ich ihn ausleihen?
- Gibt es ihn gebraucht?
- Brauche ich ihn wirklich?

Schreibt anschließend auf:

Für welche Lösung habt ihr euch entschieden?

War das leicht oder schwierig? Warum?

Aufgabe 4: Regenbogen der Wünsche

Iris will, dass sich ihre Welt verändert. Auch du kannst etwas in deiner Welt verändern!

a) Starte mit einer kleinen Tat!

Im Regenbogen der Wünsche steht jede Farbe für einen Wunsch und eine kleine Tat. Überlege dir, was du dir für die Zukunft wünschst und was du selbst dafür tun kannst, dass dieser Wunsch in Erfüllung geht. Trage deine Wünsche, deine passenden Taten und einen Zeitpunkt ein, zu dem du deine Taten umsetzen möchtest.

Stelle mindestens einen Wunsch und deine Idee für eine gute Tat deinen Mitschüler*innen vor.

Nimm deine Regenbogentabelle mit nach Hause und versuche, deine Tat bis zum vereinbarten Termin umzusetzen.

Wunsch	Tat	Datum
<i>Ich wünsche mir mehr Bäume.</i>	<i>Diese Woche pflanze ich mit meiner Familie Kräuter.</i>	<i>Ich mache das am Samstag.</i>
<i>Ich wünsche mir saubere Flüsse.</i>	<i>Ich verwende nur noch eine Alu- oder Thermo-Trinkflasche.</i>	<i>Ich nehme sie direkt morgen mit.</i>
<i>Ich wünsche mir mutige Menschen.</i>	<i>Ich erzähle meiner besten Freundin von der Nachhaltigkeitspyramide.</i>	<i>Am 23. August bin ich mit meiner Freundin verabredet. Da erzähle ich ihr davon.</i>

c) Zukunfts-Check

Vereinbart gemeinsam mit eurer Lehrkraft einen Termin, an dem ihr euch darüber austauscht, welche Wünsche ihr bereits umgesetzt habt, was gut geklappt hat und welche Herausforderungen es gab.

- Was habt ihr umgesetzt?
- Was hat gut geklappt?
- Was war schwierig?
- Was hat sich dadurch verändert?

Kennst du schon ...?

Ein Schüler aus Halle hat eine Idee entwickelt, wie mehr Grün an Häusern wachsen kann und Städte im Sommer kühler werden können.

Scanne den QR-Code und schau dir seine Idee an.



*Audiobeitrag
(Länge: 3.29 Min.)*

Lernimpuls 3 : Verändere mit deinen Ideen die Welt!



Aufgabe 1: Eine Zukunft zwischen Sturm und Sonnenschein



Schaut euch den Filmausschnitt "Schützende Glaskuppel" an.
<https://vimeo.com/1222682650> (Passwort: Glaskuppel)



In dieser Szene lernen wir Iris' Welt kennen. Achtet genau darauf, wie der Film mit **Bildern** und **Tönen** arbeitet.

Teilt euch in Kleingruppen auf und werdet Bild- oder Ton-Detektiv*in:



Gruppe 1: Die Bild-Detektiv*innen

Achtet besonders auf das, was ihr seht.

Beantwortet:

Wie sieht die Welt außerhalb der schützenden Glaskuppel aus?

Wie wirken die Bilder durch Farben, Licht und Wetter auf euch?



Gruppe 2: Die Ton-Detektiv*innen

Achtet besonders auf das, was ihr hört.

Beantwortet:

Welche Geräusche und welche Musik hört ihr?

Welche Stimmung erzeugt die Musik bei euch?

Tauscht euch anschließend mit der anderen Gruppe aus:

- Passen Bild und Ton zusammen oder wirken sie unterschiedlich?
- Welche Wirkung entsteht dadurch?

Die Menschen in Iris' Welt haben eine Lösung gefunden, um trotz schwieriger Umweltbedingungen zu leben. Findet ihr diese Zukunft eher hoffnungsvoll oder eher beunruhigend? Warum?

Aufgabe 2: Mein wichtigster Alltagsgegenstand

In der Film-Zukunft entdecken wir viele Gegenstände, die uns in unserem Alltag auch bekannt sind. Wähle einen Gegenstand aus deinem Alltag, den du oft benutzt. Das kann zum Beispiel ein Fahrrad, eine Trinkflasche, ein Schulranzen oder eine elektrische Zahnbürste sein.

a) Warum ist dieser Gegenstand für dich wichtig?

Ich könnte nicht einfach auf ihn verzichten, weil ...

b) Ist dein Gegenstand gut für die Umwelt?

Überlege:

- Braucht er Strom oder Batterien?
- Besteht er aus Plastik oder anderen Materialien?
- Kann man ihn lange benutzen oder leicht reparieren?
- Hilft er dabei, Müll oder Energie zu sparen?
- Wird der Gegenstand fair hergestellt oder müssen Menschen dafür unter schwierigen Bedingungen arbeiten?

Es gibt hier kein absolutes richtig oder falsch. Viele Gegenstände haben Vor- und Nachteile.

Erstelle ein Pro- und Contra-Liste.

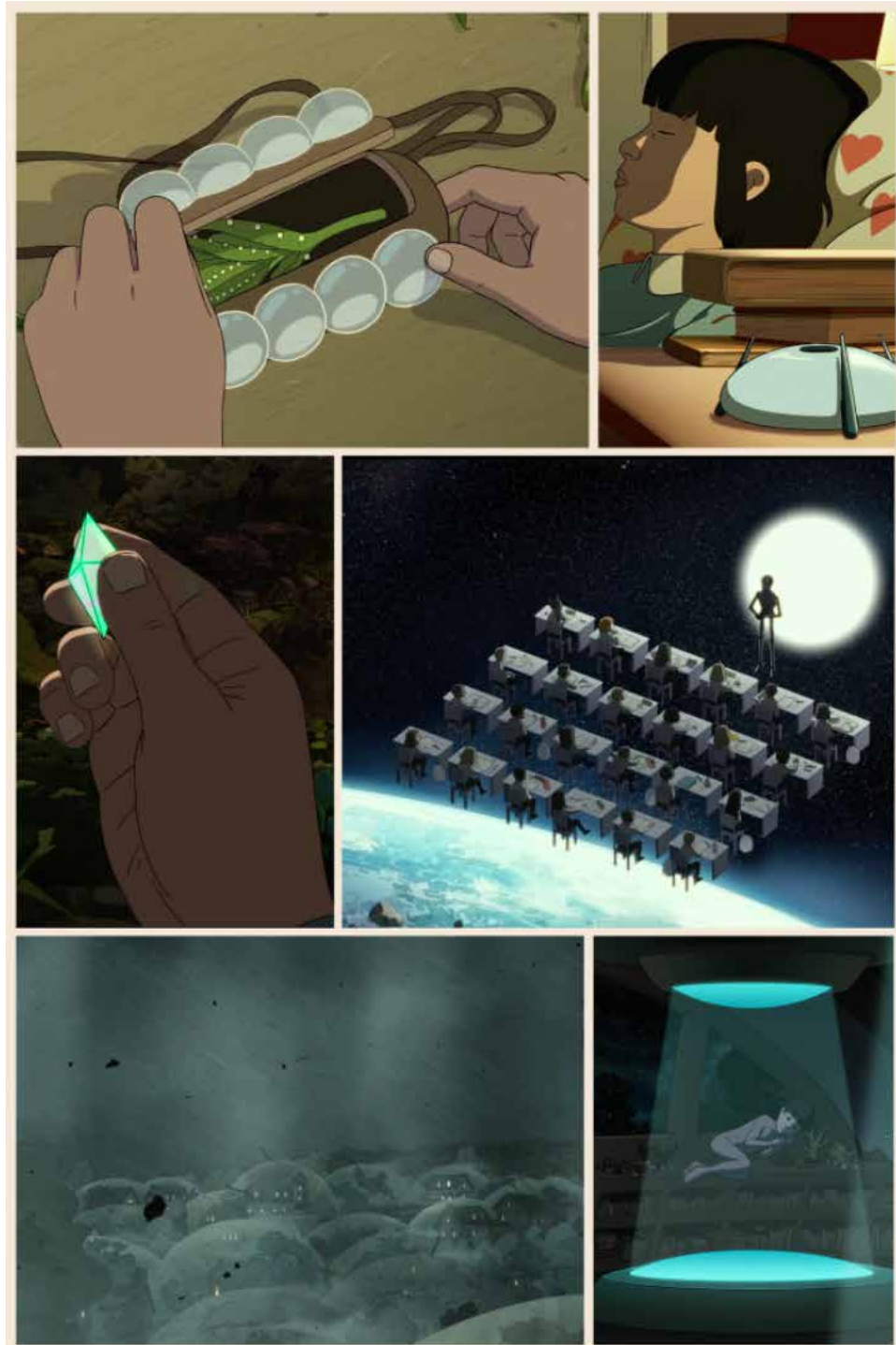
Pro	Contra

Überwiegen für dich die Vorteile oder die Nachteile? Was überrascht dich an deiner Pro-Contra-Liste?

Begründe deine Entscheidung.

Aufgabe 3: Erfindungen des Alltags

In Iris Welt finden wir viele neue Erfindungen, die es bei uns nicht gibt. Wie zum Beispiel die Hologramme der Eltern oder die Schutzkuppel für das Baby.



Schaut euch die Bilder genau an und erinnert euch an die Erfindungen. Überlegt, wofür sie genutzt werden und was sie vielleicht noch besser machen könnten. Gebt den Erfindungen einen Namen.

Haltet eure Ideen in der Tabelle fest.

Erfindung	Wofür wird sie genutzt?	Ist es hilfreich für die Umwelt?	Warum?	Was könnte an der Erfindung noch verbessert werden?	Was könnten wir davon übernehmen?
		• Ja • Nein			
		• Ja • Nein			
		• Ja • Nein			
		• Ja • Nein			

Aufgabe 4: Erfinde deinen Zukunftsgegenstand

Jetzt bist du Erfinder*in.

Nimm deinen Alltagsgegenstand von Aufgabe 2.

Deine Aufgabe: **Verändere oder verbessere deinen Alltagsgegenstand so, dass er der Umwelt hilft.**

Du darfst alles erfinden: neue Funktionen, neue Materialien, neue Kräfte, neue Ideen. Alles ist erlaubt und deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, solange es der Umwelt hilft und nicht schadet.

Frage: Was müsste dein Gegenstand können, damit er die Welt besser macht?

Hilfestellung: Kreativ-Trick: „Verbinde & Verändere“

Wenn dir keine Idee kommt, nutze diese einfache Methode:

1. Schritt: Wähle deinen Gegenstand (z. B. Fahrrad).

2. Schritt: Wähle ein Wort aus der Liste: Gib deinem Gegenstand eine neue zusätzliche Fähigkeit

fliegen	Luft reinigen	Barrieren abbauen
wachsen lassen	Streit lösen	speichern
Erinnerungen bewahren	sortieren	Ruhe schaffen
schützen	Gefühle erkennen	Plastik auflösen
CO ₂ binden	Hitze reduzieren	Gemeinschaft stärken
verbinden	Einsamkeit verringern	sammeln
Hilfe organisieren	Energie erzeugen	wiederverwerten
schützen	reparieren	Mut machen
Wasser sparen	Verständnis fördern	Wasser filtern

3. Schritt: Kombiniere beides

Beispiel:

- Sneaker + Luft reinigen = Sneaker, die CO₂ aus der Luft ziehen
- Federmäppchen + Erinnerungen bewahren = Federmäppchen, das schöne Erinnerungen aufbewahrt

4. Schritt: Ergänze „Wozu hilft das?“ (Es reinigt die Luft, es hilft Menschen)

Kennst du schon ...?

In Schweden helfen Krähen dabei, Zigarettenstummel von den Straßen zu sammeln.

Scanne den QR-Code und schau dir an, wie diese ungewöhnliche Idee funktioniert.



(Video eingebettet
in Nachrichtentext,
Länge: 0:59 Min.)

Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung* im Überblick

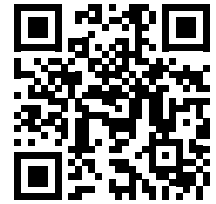
1 KEINE ARMUT 	Armut in allen ihren Formen und überall beenden	2 KEIN HUNGER 	Den Hunger beenden, Ernährungssicherheit und eine bessere Ernährung erreichen und eine nachhaltige Landwirtschaft fördern
3 GESUNDHEIT UND WOHLERGEHEN 	Ein gesundes Leben für alle Menschen jeden Alters gewährleisten und ihr Wohlergehen fördern	4 HOCHWERTIGE BILDUNG 	Inklusive, gerechte und hochwertige Bildung gewährleisten und Möglichkeiten lebenslangen Lernens für alle fördern
5 GESCHLECHTERGLEICHHEIT 	Geschlechtergleichstellung erreichen und alle Frauen und Mädchen zur Selbstbestimmung befähigen	6 SAUBERES WASSER UND SANITÄREINRICHTUNGEN 	Verfügbarkeit und nachhaltige Bewirtschaftung von Wasser und Sanitärversorgung für alle gewährleisten
7 BEZAHLBARE UND SAUBERE ENERGIE 	Zugang zu bezahlbarer, verlässlicher, nachhaltiger und moderner Energie für alle sichern	8 MENSCHENWÜRDIGE ARBEIT UND WIRTSCHAFTSWACHSTUM 	Dauerhaftes, inklusives und nachhaltiges Wirtschaftswachstum, produktive Vollbeschäftigung und menschenwürdige Arbeit für alle fördern
9 INDUSTRIE, INNOVATION UND INFRASTRUKTUR 	Widerstandsfähige Infrastruktur aufbauen, breitenwirksame und nachhaltige Industrialisierung fördern und Innovationen unterstützen	10 WENIGER UNGLEICHHEITEN 	Ungleichheit in und zwischen Ländern verringern
11 NACHHALTIGE STÄDTE UND GEMEINDEN 	Städte und Siedlungen inklusiv, sicher, widerstandsfähig und nachhaltig gestalten	12 NACHHALTIGE/R KONSUM UND PRODUKTION 	Nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster sicherstellen
13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ 	Umgehend Maßnahmen zur Bekämpfung des Klimawandels und seiner Auswirkungen ergreifen	14 LEBEN UNTER WASSER 	Ozeane, Meere und Meeresressourcen im Sinne nachhaltiger Entwicklung erhalten und nachhaltig nutzen
15 LEBEN AN LAND 	Landökosysteme schützen, wiederherstellen und ihre nachhaltige Nutzung fördern, Wälder nachhaltig bewirtschaften, Wüstenbildung bekämpfen, Bodendegradation beenden und umkehren und dem Verlust der Biodiversität ein Ende setzen	16 FRIEDEN, GERECHTIGKEIT UND STARKE INSTITUTIONEN 	Friedliche und inklusive Gesellschaften für eine nachhaltige Entwicklung fördern, allen Menschen Zugang zur Justiz ermöglichen und leistungsfähige, rechenschaftspflichtige und inklusive Institutionen auf allen Ebenen aufbauen
17 PARTNERSCHAFTEN ZUR ERREICHUNG DER ZIELE 	Umsetzungsmittel stärken und die Globale Partnerschaft für nachhaltige Entwicklung mit neuem Leben erfüllen	ZIELE FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG 17 ZIELE, DIE UNSERE WELT VERÄNDERN	

*SDGs = Sustainable Development Goals

9 INDUSTRY, INNOVATION
AND INFRASTRUCTURE


Ziel 9: Industrie, Innovation und Infrastruktur

Widerstandsfähige Infrastruktur aufbauen, breitenwirksame und nachhaltige Industrialisierung fördern und Innovationen unterstützen



Es soll alles geben, was wir brauchen

Wir brauchen viele verschiedene Dinge. Zum Beispiel Strom und Heizung, Bus und Bahn, Schulen und Museen, Polizei und Versicherungen. Die Länder müssen sich darum kümmern. Wir brauchen auch gute Firmen und Fabriken. Sie müssen gute Arbeit machen und gut für die Menschen und die Umwelt sein. Dann geht es den Ländern gut. Wir brauchen auch gute neue Ideen. Mit ihnen kann man viele Dinge besser machen.

Aktuelle Lage

Funktionierende Infrastruktur ist eine Grundlage für ein gutes Leben, eine produktive Wirtschaft und Industrie. Infrastruktur bedeutet Straßen, Brücken oder Schienennetze, genauso wie die Versorgung mit Internet, Strom, Wasser oder öffentlichen Verkehrsmitteln. Von all diesen Faktoren hängt es ab, ob uns beispielsweise medizinische Versorgung oder gesunde Nahrungsmittel einfach zugänglich sind, und ob wir am gesellschaftlichen Leben teilhaben können. Auch Unternehmen sind auf Infrastruktur angewiesen, zum Beispiel auf verlässliches Internet und sichere Straßen zum Transport ihrer Produkte.

Für den Aufbau nachhaltiger Infrastruktur, insbesondere in den Bereichen Energie, Verkehr, Bildung, Gesundheit und Kommunikation, werden weltweit Mittel in Billionenhöhe pro Jahr benötigt. Durch Förderung nachhaltiger und integrativer Industrialisierung werden gleichzeitig neue Arbeitsplätze geschaffen und Wohlstand erhöht. In den heutigen Industrieländern ging dies jedoch oft mit Umweltbelastungen einher. Um Länder des geopolitischen Südens von nachhaltiger Industrialisierung und Infrastruktur profitieren zu lassen und nachhaltige Entwicklung voranzutreiben, sind gezielte Förderungen von Innovationen, z. B. in Technologieentwicklung im Bereich erneuerbare Energien, notwendig.

Ein grundsätzliches Ziel ist der weltweite Ausbau zuverlässiger und nachhaltiger Infrastruktur, um die Lebensqualität zu verbessern. Ohne technologischen Fortschritt und die Ausbreitung sauberer Energien wie Wind und Solarenergie, E-Autos und Wärmepumpen wären die globalen klimaschädlichen Emissionen bereits wesentlich stärker gestiegen.

Ziel 9 erklärt für Kinder & Familien

Was brauchen wir eigentlich zum Leben? Essen, Trinken, ein Dach über dem Kopf, Kleidung. Aber auch Schulen, Krankenhäuser, Bus, Bahn und Fabriken, die Dinge herstellen - man nennt das Infrastruktur - ist für unser Leben notwendig. In vielen Ländern auf der Welt gibt es aber nicht mal Straßen, Strom und fließendes Wasser. Das sollten wir verbessern.

Stell dir vor, dass weltweit fast jeder dritte Mensch keinen Zugang zu schnellem Internet hat? Das klingt erst mal nur nach „keine Videos schauen“, aber es bedeutet viel mehr: Ohne Internet können viele Menschen nicht lernen, keine wichtigen Nachrichten empfangen oder ihre Produkte verkaufen. Schlaue, umweltfreundliche Erfindungen und stabile Wege (wie Straßen oder Schienen) unterstützen dabei, dass Wissen und Hilfe überall dorthin gelangen, wo sie gebraucht werden.

Unterziele



Entwicklung nachhaltiger, widerstandsfähiger und inklusiver Infrastrukturen



Förderung einer breitenwirksamen und nachhaltigen Industrialisierung



Erhöhung des Zugangs zu Finanzdienstleistungen und Märkten



Verbesserung von Forschung und Ausbau industrieller Technologien

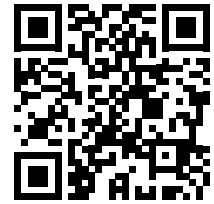


Allgemeiner Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologie



Ziel 11: Nachhaltige Städte und Gemeinden

Städte und Siedlungen inklusiv, sicher, widerstandsfähig und nachhaltig gestalten



Städte und Gemeinden sollen gut und sicher sein

Städte und Gemeinden sollen gut für alle Menschen sein. Alle Menschen sollen gut und sicher leben. Die Menschen sollen keine Angst haben im Straßen-Verkehr, bei Veranstaltungen mit vielen Menschen oder nachts alleine auf der Straße. Es soll nicht so viel kaputt gehen, wenn schlimmes Wetter ist. Zum Beispiel bei starken Stürmen oder bei Hochwasser. Städte und Gemeinden sollen auch gut für die Umwelt sein. Sie sollen zum Beispiel weniger Energie verbrauchen und keine Energie aus Kohle, Öl oder Gas machen.

Aktuelle Lage

Jeder zweite Mensch lebt in einer Stadt – bis zum Jahr 2050 könnten es bis zu 70 Prozent der Weltbevölkerung sein. Als Ballungszentren der Wirtschaft und der Innovation produzieren Städte rund 80 Prozent des globalen Bruttoinlandsprodukts, bei sehr schlechter Klimabilanz: 75 Prozent des menschlichen CO₂-Ausstoßes werden innerhalb von Städten verursacht.

Über 1 Milliarde Menschen leben in Slums – innerhalb der nächsten 30 Jahre könnten weitere 2 Milliarden Menschen in ähnlichen Verhältnissen leben müssen. Stadtviertel ohne Wasser- und Stromversorgung liegen in den Metropolen des geopolitischen Südens oft unmittelbar neben „Gated Communities“ oder Golfplätzen mit energieverbrauchenden Flutlicht- und Rasensprenganlagen. Zugang zu öffentlichen Räumen wie Plätzen oder Parks haben nur 20 Prozent der Stadtbewohner*innen. 9 von 10 Stadtbewohner*innen atmen eine Luft, deren Feinstaubbelastung über den Richtwerten der Weltgesundheitsorganisation liegt.

Städte lebenswerter und klimafreundlicher zu gestalten, bedeutet sichere, inklusive und nachhaltige Städte und Siedlungen zu unterstützen, allen Menschen Zugang zu sicheren, bezahlbaren und nachhaltigen Verkehrssystemen zu ermöglichen, sowie Städte widerstandsfähiger gegenüber Umweltbelastungen zu machen. Die Menschen in den Städten sind besonders durch die Folgen des Klimawandels bedroht, da 90 Prozent der globalen Großstädte in Küstenregionen liegen.

Wie sich Städte in Zukunft entwickeln, hat eine große Bedeutung über die jeweilige Stadt hinaus. Die gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und ökologischen Entwicklungen der Welt werden sich überwiegend in Städten abspielen. Nachhaltige Städte werden im Bestreben, der globalen Klimakrise entgegenzuwirken, immer wichtiger.

Ziel 9 erklärt für Kinder & Familien

Egal wo du wohnst, ob in der Stadt oder auf dem Dorf – du möchtest es schön, sauber und sicher haben, oder? Außerdem mag doch jeder Mensch Grün um sich herum: Bäume, Parks und Wiesen tun gut - sie sind natürliche Klimaanlage: ihr Grün reinigt die Luft und kühlt an heißen Sommertagen. Außerdem sind sie das Zuhause von vielen Pflanzen und Tieren, die auch hier auf diesem Planeten leben. Ein tolles Beispiel für moderne Städte ist die Idee der Schwammstadt. Normalerweise fließt Regenwasser in Städten einfach in den Gully und ist weg. Eine Schwammstadt saugt den Regen stattdessen auf – genau wie ein echter Schwamm! Das passiert durch: Grüne Dächer und Fassaden, die Wasser speichern. Oder durch Wiesen und Teiche, in denen das Wasser versickern kann. Auch Bäume helfen, da sie das Wasser später wieder verdunsten. Bei starkem Regen gibt es dadurch in Schwammstädten weniger Überschwemmungen, und in trockenen Zeiten haben die Pflanzen genug Wasserreserve, um die Stadt kühl zu halten.

Unterziele



Sicherer und bezahlbarer Wohnraum



Bezahlbare und nachhaltige Verkehrssysteme



Schutz des Weltkulturerbes und Naturerbes



Reduzierung der negativen Auswirkungen von Naturkatastrophen

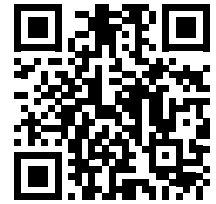


Zugang zu sicheren und inklusiven Grünflächen und öffentlichen Räumen

13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ

Ziel 13: Maßnahmen zum Klimaschutz

Umgehend Maßnahmen zur Bekämpfung des Klimawandels und seiner Auswirkungen ergreifen


Wir müssen das Klima schützen

Das Klima verändert sich. Darum gibt es oft schlimmes Wetter. Viele Menschen und Tiere haben Probleme und können nicht gut leben. Wir müssen das Klima schützen. Damit alle Menschen und Tiere gut leben können.

Aktuelle Lage

Der Klimawandel hat tiefgreifende Folgen für unseren Planeten: Extreme Wetterereignisse wie Hitzewellen, Überschwemmungen, Dürren, Waldbrände und tropische Wirbelstürme bringen das Leben von Millionen von Menschen durcheinander und verursachen wirtschaftliche Verluste in Milliardenhöhe. Die Klimakrise verstärkt Armut, Hunger und Konflikte weltweit: Klimabedingte Katastrophen zerstören Häuser und Ernten und zwingen Menschen zur Flucht – bis 2050 könnte es über 140 Millionen Klimageflüchtete geben. In besonders gefährdeten Regionen ist die Sterblichkeitsrate durch Katastrophen 170 Prozent höher.

Zwar gab es in der Erdgeschichte schon immer Klimaveränderungen, doch die aktuelle Erwärmung ist menschengemacht und verläuft schneller als je zuvor. Seit Beginn der Industrialisierung stieg die Temperatur um 1,6°C durch Treibhausgase wie CO₂ und Methan, die durch Energiegewinnung, Industrie, Landwirtschaft und andere menschliche Aktivitäten in die Erdatmosphäre gelangen. Damit wurde die im Pariser Klimaabkommen vereinbarte Grenze von 1,5 Grad im Jahr 2024 erstmals überschritten. Die G-20-Staaten sind für 80 Prozent der Emissionen verantwortlich, während Menschen in den ärmsten Ländern des geopolitischen Südens, die am wenigsten zur Klimakrise beigetragen haben, am stärksten direkt von ihren Auswirkungen betroffen sind. Der UN-Nachhaltigkeitsbericht zeigt: Die bisherigen Klima-Aktionspläne sind unzureichend, und die Klimafinanzierungsziele der Industrieländer wurden nicht erreicht. Wir müssen dringend handeln.

Situation in Deutschland

Extremwetterereignisse wie Hitze und Überschwemmungen haben sich in Deutschland in den letzten 50 Jahren verdreifacht. Laut dem EU-Klimadienst Copernicus hat Westeuropa 2026 den heißesten Juni und Juli seit Beginn der Aufzeichnungen erlebt. Die zehn wärmsten Sommer in Deutschland liegen alle im 21. Jahrhundert. Die Durchschnittstemperatur stieg um 1,4°C, was heiße, trockene Sommer und milde, nasse Winter mit sich bringt. Dies beeinflusst die Sterberaten und führt zu Ernteaussfällen durch Dürren und Starkregen. Der steigende Meeresspiegel bedroht die Küsten der Nord- und Ostsee, die Waldbrandgefahr wächst, und Schädlinge wie der Borkenkäfer breiten sich aus. Gesundheitsrisiken durch Ausbreitung von Infektionskrankheiten aus wärmeren Regionen steigen ebenfalls.

Die Pro-Kopf-CO₂-Emission in Deutschland ist fast doppelt so hoch wie im globalen Durchschnitt. Deutschland gehört zu den zehn größten CO₂-Emittenten weltweit. 2024 wurde das Klimaschutzgesetz verabschiedet, was tiefgreifende Veränderungen in Energie, Wirtschaft und Gesellschaft erfordert. Deutschland soll bis 2045 treibhausgasneutral sein.

Unterziele


Stärkung der Widerstandsfähigkeit und Anpassungsfähigkeit an klimabedingte Katastrophen



Integration von Maßnahmen gegen den Klimawandel in Politik und Planung



Verbesserung von Wissen und Kapazitäten zur Bewältigung des Klimawandels



Umsetzung des UN-Rahmenübereinkommens über Klimaänderungen



Förderung von Mechanismen zum Ausbau effektiver Planungs- und Managementkapazitäten

Impressum

Herausgeber:

Vision Kino gGmbH

Netzwerk für Film- und Medienkompetenz

Köthener Str. 5–6

10963 Berlin

Tel.: 030-2359 938 61

info@visionkino.de

www.visionkino.de

Autor*in:

Susanne Braun gestaltet Dialogräume. Als Moderatorin und Workshopcreator bringt sie Menschen zusammen, damit Perspektiven aufeinandertreffen und gemeinsames Denken möglich wird. In ihrer Arbeit verbindet sie theaterwissenschaftliche Praxis, systemisches Denken und partizipative Methoden zu Formaten für Stiftungen, Bildung, Kultur und Film.

www.dialogpartnerin.de

Redaktion:

Lilian Rothaus

Lektorat:

Lilian Rothaus, Esra Kartal

Gestaltung:

www.tack-design.de

Bildnachweis:

© Remembers – MountainA

Kontakt

Kontakt SchulKinoWochen:

Vision Kino gGmbH

Netzwerk für Film- und Medienkompetenz

Köthener Str. 5–6

10963 Berlin

Michael Jahn

SchulKinoWochen

Tel.: 030-2359 938 64

michael.jahn@visionkino.de

Lilian Rothaus & Amélie Janda

17 Ziele

Tel.: 030-2359 938 61

amelie.janda@visionkino.de

lilian.rothaus@visionkino.de

www.schulkinowochen.de/17-ziele/

Kontakt Engagement Global:

Engagement Global gGmbH

Service für Entwicklungsinitiativen

Friederich-Ebert-Allee 40

53113 Bonn

Telefon: +49 (0) 228 20717-0

Hotline: 0800 188 7 188 (gebührenfrei)

info@engagement-global.de

www.engagement-global.de

www.17Ziele.de

17 Ziele – Kino für eine bessere Welt – Das Filmprogramm zu den Zielen für nachhaltige Entwicklung ist ein Angebot von VISION KINO – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz gefördert durch Engagement Global mit Mitteln des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung.

Für den Inhalt dieser Publikation ist allein Vision Kino gGmbH verantwortlich; die hier dargestellten Positionen geben nicht den Standpunkt von Engagement Global oder des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung wieder.



gefördert durch



Mit Mitteln des



Bundesministerium für
wirtschaftliche Zusammenarbeit
und Entwicklung