

Methodensammlung

Speziell für Großveranstaltungen mit kurzweilig zu gestaltenden Stationenspielen



SDGs kennenlernen

Ziele treffen und pantomimisch vorstellen

Dauer: 30 Minuten

Material: einzelne SDG-Ziele ohne Text ausgedruckt auf mindestens A4-Blättern, auf Rückseite Text bzw. SDG-Ziele mit Text; Weltkugel als Ball (aufgeblasener Ball, Fußball oder anderer Spielball).



Die Ziele ohne Text sichtbar auflegen (oder auf Karton geklebt aufstellen, aufhängen,...). Die TN versuchen mit dem Ball von einer Abwurflinie aus eines der Ziele zu treffen. Wer trifft, nimmt das getroffene Ziel, liest den Text auf der Rückseite und versucht pantomimisch darzustellen, wofür das

Symbol steht (das Symbol ohne Text darf gezeigt werden). Die anderen TN versuchen das Dargestellte zu erraten.

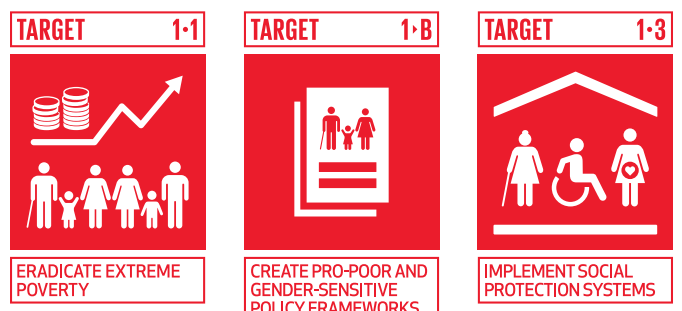
Unterziele erraten

Dauer: variabel nach Anzahl der gewählten Piktogramme und Art der Durchführung, mind. 30 Minuten

Material: Schautafeln für die Unterziele. Papier, Stifte, Lösungszettel (Unterziele der SDGs).

Download auf: www.jungschar.at/sdgs

In der Agenda 2030 wurden für alle 17 Ziele Unterziele festgelegt. Auch für diese gibt es Piktogramme.



Die TN raten, was mit den Zeichnungen gemeint sein könnte. Wenn sie wollen, schreiben sie ihre Ideen auf die Tafeln. Dann kommt die Auflösungsrunde. Wo lagen die TN mit ihren Antworten am nächsten?

Variante (für kleine Gruppen): Eines der Piktogramme

SDGs als zusammenhängend erkennen

Netz spannen – Zusammenhänge erkennen

Dauer: 10 min

Material: einzelne SDG-Ziele ausgedruckt, Schnur oder Wollknäuel

Die Gruppe spannt gemeinsam ein „Netz der Zusammenhänge“. Hierfür bekommt jede Person ein Schild mit einem SDG. Bei Gruppen über 17 Personen, können SDGs auch doppelt verwendet werden. Die TN stellen sich im Raum verteilt auf. Danach wird ein Knäuel Schnur (z.B. Spagat, Wolle, ...) kreuz und quer von einer Person zur nächsten geworfen, dabei das eigene SDG vorgelesen und ein Zusammenhang zum nächsten SDG hergestellt (Bsp.: „Keine Armut“ – ich werfe zu „kein Hunger“, weil Menschen, die von Armut betroffen sind, oft auch das Nötigste an Nahrung fehlt). Die Spielleitung macht den Anfang. Am Ende landet das Knäuel wieder bei der ersten Person. So sollte sich ein Netz quer durch den

wird gewählt (oder gezogen). Ein TN schreibt die eigentliche Beschreibung auf einen Zettel, alle anderen versuchen eine passende originelle Beschreibung aufzuschreiben. Die Zettel werden von dem TN mit der Originalantwort eingesammelt, gemischt und dann vorgelesen. Alle raten nun, welche der vorgelesenen Texte der ursprüngliche ist.

Raum spannen. Die TN werden eingeladen ein bisschen am Netz zu ziehen, die Spannung zu erhöhen bzw. nachzulassen. So wird verdeutlicht, dass die Sustainable Development Goals, also die sozialen, wirtschaftlichen und ökologischen Probleme und Herausforderungen der Welt, miteinander verbunden sind und sich aufeinander auswirken.

Ich bin, ich bin, ich nehme

Dauer: 10 Minuten

Material: einzelne SDG-Ziele ausgedruckt in der Anzahl der TN.

Alle TN haben je ein SDG-Piktogramm. Sie stehen im Kreis, ein/e TN geht in die Mitte und stellt das eigene SDG vor. Z.B. „Ich bin das SDG 1, keine Armut, wer passt zu mir?“. Jetzt stellen sich links und rechts zwei weitere TN dazu, stellen ihr SDG vor und erklären, warum sie zum SDG 1 gehören. Bsp.: „Ich bin das SDG 2, kein Hunger. Ich passe zu dir, weil Menschen, die nicht arm sind auch keinen Hunger leiden müssen.“ „Ich bin das SDG 4, hochwertige Bildung. Ich passe zu dir, weil Menschen mit besserer Bildung selten arm sind.“ SDG 1-TN wählt nun, welches Ziel mit ihr/ihm wieder in den Kreis geht. Der/die dritte TN stellt sich noch einmal vor und wartet, wer sich dazu gesellt.

SDGs – was können wir tun?

Was kann ich tun?

Dauer: 15 min

Material: Plakate, Stifte, SDG-Ziele, Ziele-Comic

Download auf: <https://www.globaleverantwortung.at/comic-unser-planet-und-die-17-ziele>

Die Gruppe teilt sich in Kleingruppen (KG) auf.

Pro KG max. 3 TN.

Jede/r nimmt ihr/sein SDG von vorher mit und bekommt den zugehörigen Comic dazu.

Die KGs erarbeiten folgende Fragen und gestalten Plakate:

- › Was kann ich/können wir dafür tun?
- › Was erwarte ich mir/was erwarten wir uns von Verantwortungsträgern in der Politik, in Unternehmen, in Organisationen?

Als Abschluss werden die Plakate aufgehängt und von allen betrachtet.

Varianten: Die TN entwickeln selbst Piktogramme, Comics, kurze Filme am Smartphone,...



SDG-Bingo

Dauer: 15 Minuten

Material: Bingozettel für jede/n TN

Die TN bewegen sich im Klassenraum, mit dem Ziel möglichst schnell andere Kinder ausfindig zu machen, auf die die Aussagen auf dem Bingo-Arbeitsblatt zutreffen könnten. Sobald man eine Person gefunden hat, auf die die Frage zutrifft, soll diese ihren Namen im jeweiligen Kästchen schreiben. (Siehe Beispiel im Anhang.)

Wer zu jeder Aussage eine Person gefunden und somit in jedem Kästchen einen Namen hat, ruft „SDG-Bingo“! Im Anschluss werden die Ergebnisse verglichen:

- › Wer hat wo unterschrieben?
- › Was sind die Gründe, warum man eine Aussage unterschrieben/nicht unterschrieben hat?
- › Welche Maßnahmen treffen die TN sonst noch bzw. welche möglichen Maßnahmen fallen ihnen ein?

Methoden zu einzelnen Zielen und Unterzielen

Getreide-Spiel à la Obstsalat:

Dauer: 10 Minuten

Material: Kärtchen mit Getreidearten

Getreide-Kärtchen an Kinder verteilen. Spiel spielen. Statt „Obstsalat“ „Getreide“ sagen.

2.5. genetische Vielfalt von Saatgut, Kulturpflanzen ... bewahren



Getreide kennenlernen:

Dauer: 10 Minuten

Material: beschriftete Schüsseln mit Getreidekörnern;

Zettel / Bilder / Packungen mit Nahrungsmitteln, in denen Getreide enthalten ist.

Die Lebensmittel werden von den TN dem Getreide zugeordnet, das es enthält oder aus dem es gemacht wird. Brot (Roggen, Weizen, Weizen/Dinkel), Cornflakes (Mais), Müsli (Hafer, Weizen/Dinkel), Frittaten (Weizen), Kuchen (Weizen), Pizza (Weizen), Nudeln (Weizen), Kekse (Weizen), Popcorn (Mais), Bier (Gerste), Malzkaffee (Gerste), Gerstensuppe, Couscous (Weizen), Bulgur (Weizen), Grünkern (Weizen – Frühstadium),...



8.4. Ressourceneffizienz in Konsum und Produktion; nachhaltige Konsum- & Produktionsmuster



12.8. Bewusstsein für nachhaltige Entwicklung und eine Lebensweise in Harmonie mit der Natur

Saisonobst und -gemüse

Dauer: 15 – 25 Minuten

Material: Saisonkalender (z.B.: <https://www.bio-austria.at/app/uploads/Bio-Saisonkalender-1.pdf>), Papier, Buntstifte

Jede/r TN zeichnet ihr/sein Lieblingsgemüse oder -obst auf ein Blatt Papier und schreibt dann mithilfe des Saisonkalenders darunter, wann dieses Gemüse reif ist. (Variante: Fotos von Gemüse- und Obstsorten ausgedruckt mitbringen und beschriften lassen).

Danach Spiele, wie:

- › Obstsalat
- › Sortieraufgaben: Alle Sorten ordnen sich nach dem ersten/letzten Monat, in dem sie verfügbar sind.

Variante ohne reden: durch Händeschütteln herausfinden (so oft die Hände schütteln, wie der erste Monat, in dem man reif ist). Alle stellen sich zusammen, die in der gleichen Jahreszeit reif sind oder die gleich lange reif sind.

Streichholzspiel

Quelle: FairBindung e.V. (Berlin) und Konzeptwerk Neue Ökonomie e.V. (Leipzig): aus der Methodensammlung „Endlich Wachstum. Wirtschaftswachstum Grenzen Alternativen. Materialien für die Bildungsarbeit“

Mehr Infos auf www.endlich-wachstum.de

Dauer: 45 Minuten

Material und Vorbereitung:

- › Visualisierung der Regeln
- › pro 4er-Gruppe: 2 Schachteln Streichhölzer und ein Stift; Datenblätter 1 und 2 (2 Seiten)

Die Übung wird in 4er-Kleingruppen durchgeführt, idealerweise steht für jede Gruppe ein Tisch bereit. Der Ausgangsbestand von 12 Bäumen (Streichhölzern) wird auf jeden Tisch gelegt, dazu für jede Gruppe ein Datenblatt 1, 1 Stift und 2 Schachteln Streichhölzer.

Folgende Spielregeln werden für alle visualisiert:

- › Ziel ist, für sich selbst so viele Bäume wie möglich zu ernten.
- › Es darf nicht gesprochen werden.
- › Der Ausgangsbestand beträgt 12 Bäume.
- › Das Spiel läuft über 5 Jahre/Runden.
- › Die Person, die als nächstes Geburtstag hat, beginnt jede Runde. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn. (Damit beginnt jede Runde mit derselben Person, und immer dieselbe Person darf sich als letztes Bäume nehmen.)
- › Pro Person muss mindestens ein Baum pro Runde geerntet werden.
- › Jede Person darf so viele Bäume nehmen, wie sie möchte.
- › Am Ende jeder Runde verdoppelt sich die im Wald verbliebene Anzahl von Bäumen.
- › Die maximale Anzahl von Bäumen, für die im Wald Platz ist, beträgt 20.
- › Sobald der Wald erschöpft (kein einziger Baum mehr übrig) ist, ist das Spiel vorbei.
- › Nach jeder Runde werden sowohl die Ernte als auch der Restbestand durch die/den Beobachter*in festgehalten.

1. Schritt: Gruppeneinteilung (vier Personen) und Erklärung der Regeln. Drei Personen aus jeder Gruppe spielen die Rolle der 3 Erb/innen eines Waldes, die so viele Bäume wie möglich für sich selbst ernten möchten, eine Person übernimmt die Beobachtung und Dokumentation. Diese Person darf ebenfalls nicht reden oder mit dem Rest der Gruppe kommunizieren. Sie sollte ihre Beobachtungen bezüglich des Spiel-, Kooperationsverhaltens der Spieler/innen notieren, sowie die Datenblätter ausfüllen.

2. Schritt: Erster Spieldurchgang über 5 Jahre/Runden. In jeder Runde muss jede Erbin/jeder Erbe einmal ernten. Die Ergebnisse werden von der Beobachterin/vom Beobachter auf dem Datenblatt festgehalten.

Nach Abschluss der fünf Runden wird für alle TN sichtbar gemacht, wie viele Personen 1–8, 9–12, 13–16 und 17–20 Bäume geerntet haben.

3. Schritt: Zweiter Spieldurchgang. Er unterscheidet sich vom ersten, dass die Spieler/innen statt gegeneinander nun miteinander spielen. Ziel ist also, so viele Bäume wie möglich gemeinsam zu ernten, um sie dann auch gemeinsam zu nutzen. Während des Spiels darf eine gemeinsame Strategie besprochen werden. Zur Erklärung werden die ersten beiden Regeln gestrichen. Alle anderen Regeln bleiben gleich. Jede Gruppe bekommt ein Datenblatt 2. Die beobachtende Person spricht aber nicht mit den Spieler/innen.

Nach Abschluss der fünf Runden wird erneut visualisiert, wie viele Personen 1–8, 9–12, 13–16 und 17–20 Bäume geerntet haben. Außerdem werden die Gruppen gebeten zu berechnen, wie viele Bäume von der Gruppe insgesamt jeweils in Spiel 1 und 2 geerntet wurden.

Die Zahlen werden visualisiert, die unterschiedlichen Ergebnisse und Strategien können miteinander verglichen werden.

4. Schritt: Auswertung, etwa mit folgenden Fragen:

- › Wie habt ihr euch in der ersten Runde gefühlt, wie in der zweiten?
- › Was haben die Beobachter/innen beobachtet? Wie haben die Spieler/innen (zusammen) gespielt? Was war der Unterschied in der ersten und in der zweiten Runde?
- › Welches Vorgehen hat die besseren Ergebnisse erzielt (individuell und Gruppenergebnis), warum? (Hier ist interessant, ob die Gruppe am Ende alles abgeerntet hat oder nicht.)
- › Wie hat sich der ungleiche Zugang zur Ressource (immer dieselbe Person fängt an) auf euch persönlich ausgewirkt? Wie auf euer Spielverhalten?
- › Habt ihr euch selbst Regeln gegeben in der zweiten Runde? Wenn ja welche?
- › Braucht es Regeln/Gesetzgebungen, um fair spielen zu können? Wenn ja, wer sollte diese festlegen?
- › Lassen sich die Erfahrungen aus dem Spiel auf eine Situation in eurem Leben übertragen? Wo kennt ihr Konkurrenz oder Kooperationssituationen in eurem Alltag? Welche Voraussetzungen braucht es für Kooperation?
- › Wo gibt es in der Realität Situationen, in denen Konkurrenz verhindert, nachhaltig zu handeln? Was könnte dagegen getan werden?
- › Welche gesellschaftlichen Abstimmungen und politischen Rahmenbedingungen wären nötig, um nachwachsende Ressourcen zu schützen?
- › Was könnt ihr tun, um eure Ressourcennutzung nachhaltig zu gestalten?

Upcycling

Dauer und Material: abhängig vom gewählten Produkt

Unter anderem auf diesen Seiten gibt es viele Vorschläge für das Basteln und Herstellen neuer Produkte aus nicht mehr gebrauchtem Material:

- › <https://www.handmadekultur.de/projekte/upcycling>
- › <https://www.diy-academy.eu/einrichten-gestalten/upcycling/>
- › <https://www.global2000.at/do-it-yourself>
- › <https://www.geo.de/geolino/basteln/15038-upcycling-mit-kindern-basteln>
- › <https://www.andersdenken.at/upcycling-kreativitaetstraining/>

Spannend ist natürlich der umgekehrte Weg: Material, das nicht mehr gebraut wird, zusammentragen und überlegen, was daraus gemacht werden könnte.

Adbusting-Werkstatt

Dauer: frei wählbar

Material: Papier, Farben, Stifte, Klebstoff, Werbeprospekte, ...

Adbusting ist eine Protestform, bei der künstlerisch Werbung und Firmenlogos umgedeutet werden. Das Original bleibt dabei erkennbar. Das Wort ist zusammengesetzt aus *advertising* (Werbung) und *to bust* (stören, kaputt machen).

Ein paar schöne Beispiele:

<https://www.sein.de/adbusting-keine-lust-auf-werbung/>

Verkaufshits

Quelle: Werthmüller, Heinrich [HrsgIn]: Ich du wir Konsum: 36 Unterrichtseinheiten zur Schulung von Eigenverantwortung und Handlungskompetenz im Bereich Konsum. Bern: schulverlag blmv AG, 2008.

Dauer: 30 Minuten

Material: kleine Gegenstände oder Abbildungen auf Kärtchen, Spielgeld

Eine Hälfte der Gruppe erhält eine Ware und wird zu Verkäufer/innen, die andere Hälfte erhält Spielgeld und geht einkaufen. Die Verkäufer/innen preisen ihre Waren an, die Käufer/innen geben soviel Geld aus, wie sie wollen. Wer hat was gekauft, was war am beliebtesten? Warum? Wer hat das ganze Geld ausgegeben? Wie ist es in Wirklichkeit?

Verkaufstalent des Monats

Quelle: Werthmüller, Heinrich [HrsgIn]: Ich du wir Konsum: 36 Unterrichtseinheiten zur Schulung von Eigenverantwortung und Handlungskompetenz im Bereich Konsum. Bern: schulverlag blmv AG, 2008.

Dauer: 30 Minuten

Material: ein frei gewählter Gegenstand

Es wird das „Verkaufstalent des Monats“ gesucht. Die Gruppe wird zu Verkäufer/innen, ein Gegenstand, den niemand kaufen würde, wird ausgesucht, z.B. ein Stuhl. Die Verkäufer/innen versuchen nun reihum den anderen das Ding einzureden, dass sie es kaufen sollen. Jede/r hat gleich viel Zeit. Danach wird diskutiert, wer die besten Argumente hatte, wer überzeugend war, ...

Reise zu einem neuen Planeten

Quelle: Werthmüller, Heinrich [HrsgIn]: Ich du wir Konsum: 36 Unterrichtseinheiten zur Schulung von Eigenverantwortung und Handlungskompetenz im Bereich Konsum. Bern: schulverlag blmv AG, 2008.

Dauer: 30 Minuten

Material: Papier, Stifte; ev. Liste mit Dingen zum Auswählen

Arbeit in Kleingruppen. Die Gruppen machen sich auf den Weg zu einem neuen Planeten. Im Raumschiff ist wenig Platz für persönliche Dinge. Jede Gruppe darf nur zehn Dinge mitnehmen. Gegebenenfalls können die Gruppen aus einer Liste auswählen (Lebensmittel, Bücher, Freunde, Smartphone, Geld, ...).

In einer zweiten Runde können die Gruppen den Auftrag erhalten, die Liste noch einmal auf fünf Dinge zu reduzieren. Daran anschließend: Was sind Wünsche, was Bedürfnisse? Was brauchen wir wirklich zum Überleben?

Notwendig, Nützlich, Überflüssig

Quelle: Werthmüller, Heinrich [HrsgIn]: Ich du wir Konsum: 36 Unterrichtseinheiten zur Schulung von Eigenverantwortung und Handlungskompetenz im Bereich Konsum. Bern: schulverlag blmv AG, 2008.

Dauer: frei wählbar, auch als durchgehende Station zum freien Besuch

Material: verschiedenste Gegenstände bzw. Bilder davon (mindestens 10), leeres Plakat zu jedem Gegenstand, Stifte

Die TN begründen bei jedem Gegenstand, warum er notwendig, nützlich oder überflüssig ist und schreiben ihre Argumente auf das Plakat. Es können sehr unterschiedliche Positionen sichtbar werden.



10. Ungleichheit in und zwischen Ländern verringern

Das Perlenspiel

Quelle: Das Perlenspiel wurde vom Welthaus Bielefeld nach einer Vorlage des Schweizer Hilfswerkes „Brot für alle“ modifiziert und weiterentwickelt. Welthaus Bielefeld, August-Bebel-Str. 62, 33602 Bielefeld - <https://www.welthaus.de/bildung/unterrichtsmaterialien-downloads/>

Dauer: 60 – 70 Minuten

Anzahl der Spieler/innen: Mindestens 12 Personen, Maximale Gruppengröße ca. 40 Personen.

Zielgruppe: ab ca. 15 Jahren.

Material:

- › großer Raum, in dem man herumgehen kann, Stühle für alle
- › 250 kleine Holzperlen – je 50 Holzperlen in den Farben rot, orange, gelb, grün, blau. Zur Not können auch andere Farben gewählt werden, die dann aber auch eine entsprechende Punktwertzuzuweisung brauchen.
- › 20 größere Holzkugeln („Chips“), Knöpfe, Münzen o.ä.
- › Tesakrepp, Filzstift, Beutel für die Kugeln.
- › Mehrere Plakatrückseiten (oder Tafel) zum notieren der Punktestände.
- › Küchenwecker

Grundidee

Beim „Perlenspiel“ tauschen die Spieler/innen nach bestimmten (später variierten) Regeln Holzperlen verschiedener Farben aus, die unterschiedliche Punktwerte repräsentieren. Es gilt, durch günstiges Tauschen höherwertige Perlen oder mehrere Perlen derselben Farbe zu erwerben und so seinen Kontostand zu verbessern. Die Spieler/innen mit hohem Punktestand haben im weiteren Verlauf des Spiels die Möglichkeit, die Spielregeln/ Tauschregeln in ihrem Sinne zu verändern.

Macht und Ohnmacht, ökonomische Stärke einerseits und Chancenlosigkeit auf dem freien Tauschmarkt andererseits, sind die Erfahrungsbezüge des Perlenspiels. Die Erfahrung, dass die Reichen reicher werden und die Armen arm bleiben, soll reflektiert und später auf bestimmte politische Bereiche hin (z. B. auf die Welthandelssituation bestimmter Länder) reflektiert werden.

Spielverlauf

Vorbereitung: acht Spielregeln (s.u.) auf Plakat.

Erläuterung: In dem folgenden Spiel seid ihr Vertreter/innen unterschiedlicher Länder. Eure Aufgabe ist es, durch den Tausch von Perlen euer Einkommen und damit eure Lebenssituation zu verbessern. Ihr erhaltet nachher 5 Perlen aus diesem Beutel, die ihr ohne Hineinzusehen herausnehmen sollt. Alle Spielerinnen und Spieler haben also gleiche Chancen! Ihr müsst die Perlen verdeckt in einer Hand halten. Je nach Farbe

der Perlen und danach, ob Ihr 3, 4 oder 5 Perlen von einer Farbe habt, bemisst sich euer Punktestand. Die Punktwertung wird auf dem Plakat festgehalten. Der Handel selbst läuft dann innerhalb von Handelsjahren ab, die ich bekanntgebe. Außerdem gelten für das Tauschen/den Handel bestimmte Regeln, die hier schriftlich aufgeführt sind.

Dann gilt das Schweigegebot und jeder Spieler/jede Spielerin nimmt sich aus dem Beutel, in dem sich die bunt gemischten Kugeln befinden, 5 Perlen. Auf einem Plakat werden alle Vornamen notiert. Mindestens sechs Spalten sind zum notieren der Punktestände nach den Handelsjahren vorgesehen.

Spielregeln

1. Während der „Handelsjahre“ darf nur mit dem jeweiligen Tauschpartner gesprochen werden.
2. Nach den Handelsjahren darf nicht mehr gesprochen werden.
3. Die Perlen sind verdeckt in einer Hand zu halten.
4. Es darf nur eine Perle gegen eine Perle getauscht werden.
5. Gleichwertige Perlen dürfen nicht getauscht werden.
6. Wer tauschen will, gibt seinem Partner die Hand. Erst dann darf verhandelt werden.
7. Kommt kein Tausch zustande, dürfen die Hände erst beim Ende des Handelsjahres gelöst werden.
8. Wer nicht handeln will, gibt niemandem die Hand und verschränkt seine Arme.

Punktwertung:

rote Perle	= 50 Punkte
orange Perle	= 30 Punkte
gelbe Perle	= 20 Punkte
grüne Perle	= 10 Punkte
blaue Perle	= 5 Punkte

Zusätzliche Punkte:

3 Perlen gleicher Farbe	= 30 Punkte
4 Perlen gleicher Farbe	= 60 Punkte
5 Perlen gleicher Farbe	= 100 Punkte
Chip	= 200 Punkte

1. Handelsjahr

Die Spieler/nnen haben ca. 6 Minuten Zeit, gemäß den Regeln Perlen zu tauschen. Dann kündigt die Spielleitung das baldige Ende des ersten Handelsjahres an. Am Schluss werden die nach dem ersten Handelsjahr erreichten Punktestände auf dem Plakat notiert.

2. Handelsjahr

Es wird wieder nach den gleichen Regeln für ein weiteres Handelsjahr (ca. 5 Min.) getauscht. Die Spieler/innen errechnen ihren neuen Punktestand, der wieder auf dem Plakat festgehalten wird. Dann werden die Spieler/innen anhand der errechneten Punkte in drei Kategorien aufgeteilt:

- › Gruppe A = Gruppe der reichen Länder. Symbol: Rechteck
- › Gruppe B = Gruppe der Schwellenländer. Symbol: Dreieck
- › Gruppe C = Gruppe der armen Länder. Symbol: Kreis

Jede(r) Spieler/in erhält - je nach Punktestand - ein kleines Stück Tesakrepp, auf dem eines der Symbole gemalt ist. Das Stück Krepp wird gut sichtbar für alle auf den Pullover o.a. geklebt.

Gruppeneinteilung: Am einfachsten ist es, das Drittel mit der höchsten Punktezahl mit dem Viereck zu bezeichnen und das Drittel mit den geringsten Punkteständen mit einem Kreis zu markieren. Der Rest der Spieler/innen erhält das Dreieck. Besser ist es allerdings, die Zugehörigkeit nach genaueren Punkteständen zu verteilen. So wird die Spitzengruppe mit den sehr hohen Punkteständen wahrscheinlich kleiner als ein Drittel sein. Im Zweifelsfalle sind die Gruppen A und B kleiner zu halten und bei deutlichen Punkteabständen die Zäsuren vorzunehmen.

Gemäß dieser Markierung setzen sich die einzelnen Gruppen nun zusammen und diskutieren ihre Erfahrungen (Chancen der Wohlstandsvermehrung im Handel, strategisches Vorgehen als Gruppe etc.). Regel 3 (Schweigegebot) ist somit innerhalb der Gruppe aufgehoben. Die Gruppen überlegen insbesondere, welche Tauschstrategien für sie am günstigsten sind. Allerdings: Jede/r spielt noch für sich und ein Tauschen außerhalb der Handelsjahre (z.B. innerhalb der Gruppe) ist nicht erlaubt.

3. Handelsjahr

Es wird zunächst wie gewohnt (5 Min.) getauscht/gehandelt. Anschließend werden wieder die individuellen Punktestände notiert. An dieser Stelle wird es Aufsteiger und Absteiger in jeweils andere Gruppen geben. Die Gruppenzugehörigkeit wird wieder durch den Tesa-Krepp-Streifen sichtbar gemacht. Danach sitzen die einzelnen Ländergruppen zusammen. Die Gruppe der A - Länder soll sich überlegen, wie sie den Welthandel (natürlich durchaus auch zum eigenen Vorteil) in Schwung bringen kann und erhält die Chance, zwei Sätze oder Punktwertungen aus den Spielregeln zu ändern. Die Gruppe muss dies intern beraten und dann innerhalb von ca. 5 – 10 Minuten bekannt geben. Es ist auch erlaubt, alternativ eine oder zwei neue Regelungen einzuführen.

Auch für die B-Länder und die C-Länder gibt es eine Neuerung. Die Gruppe der B-Länder darf jetzt untereinander offen tauschen und so durch „regionalen Handel unter Gleichen“ versuchen, ihre Situation zu verbessern. Am Ende muss jeder Spieler aber wieder 5 Perlen haben.

Die Gruppe der C-Länder (arme Länder) darf jetzt ebenfalls offen untereinander tauschen. Zusätzlich erhält diese Gruppe aber auch noch einen Chip im Werte von 200 Punkten. Es handelt sich um „großzügige Entwicklungshilfe“ für die armen Länder. Dieser Chip muss irgendwie in der Gruppe untergebracht werden.

4. Handelsjahr

Bevor das Handelsjahr beginnt, wird bekanntgegeben, dass alle Länder/Spieler, die einen bestimmten Punktestand übertrifft haben, als Belohnung nach diesem Handelsjahr einen Chip (= 200 Punkte) erhalten werden. Die Punktegrenze für diese Auszeichnung für erfolgreiche Ökonomien sollte sich am Punktestand innerhalb der Gruppe der A – Länder orientieren. Dann beginnt erneut ein Handelsjahr nach den gültigen Regeln. Danach werden wieder die Punktestände notiert, nachdem wie angekündigt der Chip an die Tüchtigen ausgeteilt wurde. Wieder dürfen die Spieler, nachdem die Zuordnung in die drei Gruppen erfolgt ist, gemeinsame strategische Überlegungen anstrengen. Am Ende gibt die Gruppe der A Länder wieder bekannt, welche zwei Regeln oder Punktwertungen geändert werden.

5. Handelsjahr

Es wird nach den derzeit gültigen Regeln getauscht. Wahrscheinlich wird sich schnell herausstellen, dass nur noch die A-Länder Interesse am Handel haben, während die beiden anderen Gruppen wenige Möglichkeiten sehen, ihre ökonomische Situation zu verbessern.

Nach 5 Minuten ist auch dieses Handelsjahr zu Ende, der individuelle Punktestand wird festgehalten, wobei erneut die Chips für die Tüchtigen nicht vergessen werden dürfen. Die Gruppen beraten getrennt über das weitere Vorgehen. Gruppe A kann erneut zwei Regeln ändern (oder neue Regeln hinzuzufügen). Allerdings soll sie dieses Mal erst dann die neuen Regeln formulieren, nachdem die B – Länder und die C – Länder ihre Vorstellungen über eine Gestaltung der Handelsregeln vorgebracht haben.

Ca. 10 Minuten sollen die B-Gruppe und die C-Gruppe (getrennt) darüber beraten, wie sie den Handel in Zukunft gestalten wollen. Sie formulieren dann Forderungen/Bitten an die A-Länder. Anschließend gehen die Gruppenvertreter/innen zurück in ihre Gruppen. Gruppe A überdenkt dann noch einmal die Situation und gibt nach weiteren 5 Minuten die neuen Regeln bekannt.

6. Handelsjahr

Der Tausch findet nach den derzeit gültigen Regeln statt. Wahrscheinlich werden sich die Spieler/innen aus den Gruppen B und C zum großen Teil nicht mehr am Handel beteiligen. Nach 5 Minuten ist dann das Handelsjahr zu Ende. Die Punktestände werden notiert.

Ende des Spiels

Fragen zur Auswertung

- › Wie war die Ausgangssituation, wie weit waren Arm und Reich am Anfang auseinander?
- › Welcher Arme ist reich, welcher Reiche ist während des Spieles arm geworden? Wodurch?
- › Welche Regeln haben sich als effektiv für Reichtum/Armut erwiesen?
- › Wie sind die A-Länder mit den Chancen umgegangen, die Regeln zu ändern? Waren nur egoistische Interessen oder aber auch das Funktionieren des Gesamtsystems im Blick?
- › Wie wurden die Regeländerungen von den B- und C-Ländern erlebt?
- › Wann wurde (wem?) deutlich, dass die ständige Bevorzugung einer Gruppe A das Funktionieren des Gesamtsystems (des Handels) in Frage stellt?
- › Welche Handlungsideen (z.B. Verweigerung) kamen den B- und den C-Ländern?
- › Wie wurden die individuellen Aufsteiger/Absteiger erlebt, bewertet, unter Druck gesetzt?
- › Welche Transfers bieten sich an von der Situation des Spiels auf die Wirklichkeit, z.B. auf die Welthandelsituation der „Entwicklungsländer“? Wo sind die Gemeinsamkeiten, wo die Unterschiede?

13 MASSNAHMEN ZUM KLIMASCHUTZ



13. Maßnahmen zur Bekämpfung des Klimawandels

Experiment Treibhauseffekt

Quelle: Tiemann, Dorothea: Krimi, Killer & Konsum: Das etwas andere Klima! Münster: BUNDjugend, 2011.

Dauer: 40 Minuten

Material: 2 identische kleine Gläser, 2 große Einmachgläser mit Deckel, 2 Thermometer, 1 Tabelle, Backpulver und Essig (es entsteht CO₂), Wasser, Uhr, Sonnenschein (oder starke Lampe)

Ein Glas wird mit Wasser gefüllt, das andere mit Essig. Die beiden Gläser werden in die größeren Einmachgläser gestellt. In das Glas mit Essig wird Backpulver eingefüllt. Die Thermometer werden so in das Einmachglas gestellt, dass die Skala lesbar ist. Die Einmachgläser werden mit den Deckeln verschlossen. Beide Einmachgläser werden in die Sonne gestellt. Die Anfangstemperatur wird in die Tabelle eingetragen. Die TN schätzen, wie sich die Temperaturen entwickeln werden. Alle fünf Minuten wird die Temperatur abgelesen und festgehalten, nach 20 Minuten wird die Endtemperatur eingetragen.

Variante mit Eiswürfel und Eisbärfigur (statt Essig und Backpulver):

Die Gläser werden mit dem Boden nach oben aufgestellt, auf jedes Glas wird je ein Eiswürfel gelegt und darauf die Eisbärfigur gestellt. Über ein Glas wird das Einmachglas gestülpt, das andere bleibt frei.

Die Sonnenstrahlen dringen durch das Glas und erwärmen die Luft, die Wärme kann nicht entweichen, die Temperatur steigt höher und das Eis schmilzt schneller.

Wächst bei uns kaum:

Ananas
Artischocke
Avocado
Bananen
Erdnuss
Grapefruit
Kiwi
Kokosnuss
Lychee
Mango
Olive
Sternfrucht
Zitrone

Winter:

Chicoree
Feldsalat
Kohl
Kohlsprossen
Pastinake
Rotkraut
Schwarzwurzel

Frühling:

Erdbeere
Rhabarber
Spargel
Spinat
Zuckerschote

Sommer:

Bohnen
Brokkoli
Gurke
Himbeere
Karfiol
Karotte
Kirsche
Kohlrabi
Marille
Melanzani
Melone
Paprika
Pflirsich
Radieschen
Salatkopf
Tomate
Zucchini
Zwiebel

Klimabingo

Quelle: Tiemann, Dorothea: Krimi, Killer & Konsum: Das etwas andere Klima! Münster: BUNDjugend, 2011.

Wie oben SDG-Bingo, Arbeitsblatt mit klimarelevanten Aussagen.

Finde eine Person, die

... weiß, was CO₂ ist.

... Ökostrom bezieht.

... mit der Bahn gekommen ist.

... elektrische Geräte auf Stand-by lässt.

... nicht an Klimawandel glaubt.

... den Klimawandel erklären kann.

... schon einen Baum gepflanzt hat.

... sich regelmäßig über Klimaschutz informiert.

... mit dem Auto gekommen ist.

... weiß, wie die Umweltministerin heißt.

... beim Essen an das Klima denkt.

... im letzten Jahr mit dem Flugzeug geflogen ist.

...

Obst und Gemüse – regional, saisonal? Zuordnungsspiel

Dauer: 10 Minuten

Material: Obstkärtchen und fünf Ablagekärtchen (auf CD-Rom in behelp 5, (M)eine Welt – entdecken, entwirren, entwickeln)

Auf dem Tisch liegen viele Kärtchen mit Bildern von Obst und Gemüse und der passenden Bezeichnung. Am Rand liegen fünf Ablagekarten, auf vier stehen die Jahreszeiten Frühling, Sommer, Herbst und Winter, auf der fünften steht »wächst bei uns kaum«.

Die TN versuchen, das Obst und Gemüse der richtigen Jahreszeit zuzuordnen, in der es erntefrisch bei uns im Laden landet. Einiges davon wächst bei uns nicht, ist aber immer

erhältlich. Es kommt aus einem anderen Land, in dessen Klima es gedeiht. Diese Vitaminspender kommen auf den fünften Stoß. Wenn alle Kärtchen einem der fünf Schilder zugeordnet wurden, wird nachgesehen, wie viele am richtigen Stoß landeten. Dazu kann die Lösung auf der Rückseite der Kärtchen stehen oder es wird anhand der Liste überprüft. Das Ergebnis (die Anzahl der richtigen und der falschen Zuordnungen) wird festgehalten.

Herbst:

Apfel
Birne
Fenchel
Kartoffel
Kürbis
Mais
Rote Rüben/Beete
Sellerie
Trauben
Walnuss
Zwetschke

Über das ganze Jahr:

Lauch, besonders von Juli bis Dezember
Weißkraut (Sommer, Herbst und Winter)

16**FRIEDEN,
GERECHTIGKEIT
UND STARKE
INSTITUTIONEN**

16. Friedliche und inklusive Gesellschaften für eine nachhaltige Entwicklung fördern.

Die Kamera

Dauer: 30 Min. oder mehr

Material: keines

Quelle: R. Gilsdorf und G. Kistner, Kooperative Abenteuerspiele, Stuttgart 2016.

Jeweils zwei TN finden sich und machen sich aus, wer zuerst als „Kamera“ die Augen geschlossen hält. Außerdem verabreden sie untereinander ein Zeichen (z. B. Händedruck), bei dem die „Kamera“ ihre Augen (ca. 3-5 Sekunden lang) öffnet und anschließend wieder schließt. Der/die andere führt als „Fotograf/in“ seine „Kamera“ zu einem besonderen Gegenstand, den er/sie schön oder bemerkenswert findet. Dort fotografiert er/sie mit der Kamera. Nach höchstens drei Aufnahmen werden die Rollen getauscht.

Man kann wunderbare Bilder machen, wenn man aus einer ungewöhnlichen Ecke oder Perspektive fotografiert,

- › sich z. B. unter einem Baum hinlegt und ein Bild nach oben knipst,
- › die Kamera ganz nah an eine Baumrinde oder an ein Blatt bringt,
- › von oben in eine Blume hineinschaut,
- › eine Panoramaaufnahme macht.
- › ...

Im Plenum oder zu zweit wird dann vom Foto erzählt, das am meisten beeindruckt hat, die „Kamera“ (was hab ich gesehen) und dann der „Fotograf“ (was war meine Absicht).

Mehr Informationen auf www.jungschar.at/sdgs

Medieninhaberin: Katholische Jungschar Österreichs, Wilhelminenstr. 91/2f, 1160 Wien - www.jungschar.at //

Redaktion: Alfons Drexler // **Gestaltung:** Matthias Kötter