

Welt.Klima.Wandel: Spielesammlung



Wenn wir nichts tun, ist die Welt kaputt, findet dieser Schüler. ©Don Bosco Mission Bonn

Welt.Klima.Wandel

Ein handlungsorientiertes Projekt zur Klimagerechtigkeit

für die Klassenstufen 6-13

Spätestens seit der Fridays for Future Bewegung wissen junge Menschen in Deutschland über die Klimakrise Bescheid und spüren, dass ihre eigene Zukunft betroffen ist. Die Mehrheit der Jugendlichen weiß jedoch weniger um die soziale Dimension dieser Krise, die Menschen im globalen Süden viel stärker betrifft als im Norden. Daher hat das Bildungsteam von Don Bosco im Jahr 2021 insgesamt 8 Projektwochen in Schulen durchgeführt, um junge Menschen für Klimagerechtigkeit zu sensibilisieren.

Auf Augenhöhe: nicht mit erhobenen Zeigefinger

Wir setzen zunächst bei der eigenen Haltung und den persönlichen Werten der Jugendlichen an. Wir fragen sie: „Wie wollen und können wir auf dieser Erde miteinander gut zusammenleben – Mensch und Natur, Jung und Alt, Arm und Reich, Süd und Nord?“ Dabei stößt man auch auf Jugendliche, die sich dafür nicht interessieren oder den Klimawandel sogar leugnen. Besonders wichtig ist hier: nicht mit dem erhobenen Zeigefinger als Moralinstanz aufzutreten. Das erzeugt nur noch mehr Widerstände. Wir vermitteln, dass das Thema Umwelt und Klimagerechtigkeit nicht nur Verzicht bedeutet, sondern auch Spaß machen kann.

Ein Überblick zu unseren Methoden, Aufwärmübungen und Spielen

Unser Repertoire reicht von interaktiven Aufwärmspielen wie Klimasalat und Klima Memory, erlebnisorientierten Spielen mit Aha-Momenten, Quizfragen mit Kahoot und Expeditionen rund ums Schulgelände bis zu inspirierenden Videos zur CO₂-Einsparung.

Damit auch ihr einen Projekttag zum Thema Klimagerechtigkeit gestalten könnt, haben wir euch einige Übungen zusammengestellt.

1 Klimasalat

Ziel: Aufwärmen mit Bewegung **Dauer:** 5-10 min

Alle Jugendlichen sitzen im Stuhlkreis. Die Lehrkraft stellt eine Frage und alle Jugendlichen, die diese mit JA beantworten können, müssen sich einen neuen Platz im Stuhlkreis suchen.

Beispiele:

- Weißt du, was der Treibhauseffekt ist?
- Weißt du, welche Länder zum globalen Norden zählen?
- Hast du schon einmal etwas von Klimagerechtigkeit gehört?
- Hast du schon einmal Flugreisen zu verzichten? Etc.

2 Etikettencheck der eigenen Kleidung

Ziel: Spielerischer Einstieg ins Thema Kleidung und Umwelt **Dauer:** 15-30 min

Jugendliche überprüfen in 2er Gruppen die Etiketten ihrer Kleidung. Alle Herkunftsländer für die Produktion der Kleidung werden auf der Tafel gesammelt, um zu zeigen, in welchen Ländern die meiste Kleidung produziert wird.

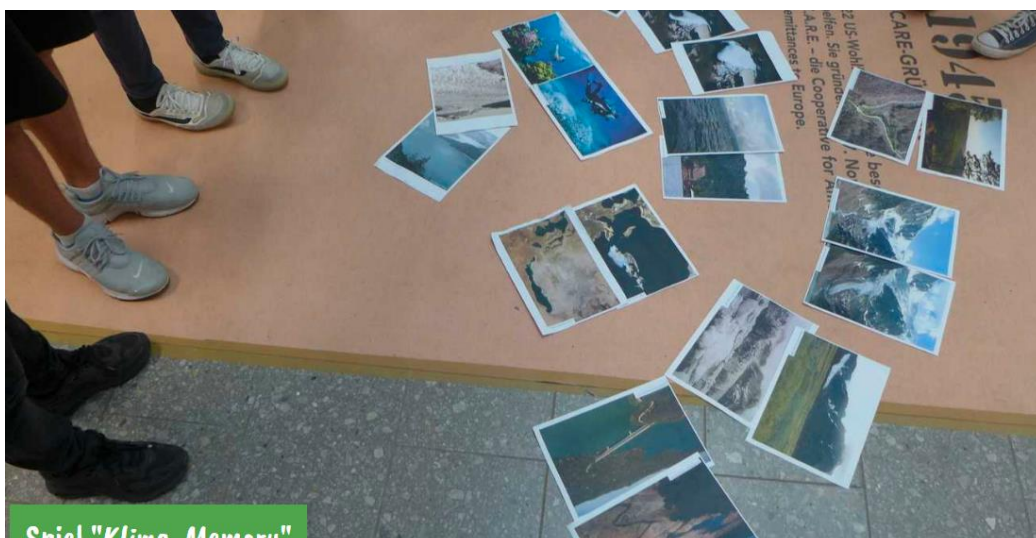
Möglichkeiten für Diskussionen:

- Was hat die Kleidung mit der Umwelt zu tun?
- Welche Folgen hat die Textilproduktion in anderen Ländern? Ist das gerecht?
- Welche Länder importieren am meisten Kleidung?
- Eigener Beitrag: was kann man selbst tun, um umweltfreundlicher zu shoppen?

3 Klimamemory

Ziel: Auswirkungen des Klimawandels spielerisch anhand von Bildern zeigen

Dauer: 30 min



Spiel "Klima-Memory"

Die Jugendlichen stehen auf und werden in zwei Gruppen geteilt. Die Memorykarten liegen auf dem Boden und bilden nicht wie gewöhnlich zwei gleiche Bilder ab, sondern zeigen **Vorher-/Nachher Bilder** aus der Natur, die von der Klimakrise betroffen ist.

Beispiele:

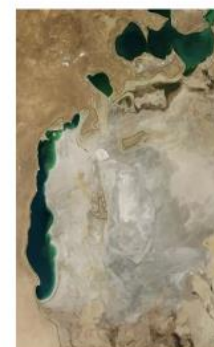
- Gletscher Alaska 1995 – Gletscher Alaska 2020
- Great Barrier Reef 1990 - Great Barrier Reef 2020
- Andere Vorher-nachher Beispiele wie ausgetrocknete Seen, gerodeter Regenwald, Inseln vor und nach Steigen des Meeresspiegels etc.

Material: mind. DIN A4 Bilder (Tipp: laminiert)

Aralsee



1) 1989



2) 2014

4 Stuhlkreis: erstes Brainstorming zu Bildern mit Bezug zu Klimagerechtigkeit und –wandel

Ziel: Vorwissen der Schüler:innen erfahren / Einstieg ins Thema **Dauer:** 20 min



Die Jugendlichen sitzen im Stuhlkreis und in der Mitte sind verschiedene bunte Bilder mit Bezug zum Thema Klimawandel. In zweier oder dreier Gruppen sollen die Jugendlichen eine Karte aufnehmen und beschreiben was sie sehen.

Beispiele:

- Landkarte globaler Norden oder Süden
- Malaria Mücken
- Gerodete Wälder
- Atomkraftwerke
- Verkehr mit Autos, Flugzeugen oder Schiffen
- Müllentsorgung im Meer etc.

Gruppenspiele mit Aha-Momenten

1 Weltverteilungsspiel

Ziel: Ungerechtigkeit zum Thema CO2 Ausstoß, Bevölkerung und Einkommen im globalen Norden und Süden erkennen **Dauer:** 30-45 min

Bemerkung: Spaß + Interaktion + großer Erkenntnisgewinn



Wer stößt das meiste Co2 in der Welt aus? ©Don Bosco Mission Bonn

Die Schüler:innen stellen sich vor, ihre Klasse sei die gesamte Weltbevölkerung. Sie sollen sich so auf die Kontinente verteilen, wie sie denken, dass die Weltbevölkerung verteilt ist.



Das Weltverteilungsspiel verdeutlicht die Lage auf der Welt. ©Don Bosco Mission Bonn

Im nächsten Schritt wird das Welteinkommen (mit so vielen Spielgeldscheinen wie Teilnehmer:innen) auf der Weltkarte verteilt. Anschließend wird der weltweite CO2 Ausstoß bspw. mit Teelichtern auf die jeweiligen Kontinente verteilt.

Anhand des Spiels können die Schüler:innen sehr deutlich Klimaungerechtigkeiten erkennen. Sie stellen bspw. fest, dass die reichen Kontinente pro Person am meisten CO2 in die Luft pusten. Kontinente mit geringem Einkommen, wie Afrika, Südamerika und Ozeanien verursachen weniger CO2-Ausstoß, sind aber von der Erderwärmung viel stärker betroffen. Eine ausführliche Anleitung findet man auf folgender Internetseite: www.globaleslernen.de

Material: große Weltkarte, Figuren für die Bevölkerung, Spielgeldscheine, Teelichter für CO2

2 One for all

Ziel: Am eigenen Verhalten erkennen, wie unsere Gesellschaft mit Ressourcen umgeht **Dauer:** 30 - 45min

Bemerkung: Vom Spielspaß zur Reflektion des eigenen Verhaltens



Spiel "One for All"

Zu Beginn des Spiels wird ein Teller oder ähnliches (siehe Foto) mit 30 Spielsteinen befüllt, um den sich ca. 10 Schüler:innen setzen. Die Spieler:innen dürfen nicht reden. Der Rest der Klasse soll aktiv beobachten, wie sich die Spieler:innen verhalten. Es geht los! Die Spieler:innen können sich im Uhrzeigersinn so viele Steine aus der Mitte nehmen, wie sie wollen. Am Ende der Runde werden die übriggebliebenen Steine in der Mitte verdoppelt, maximal bis 30 wieder aufgefüllt. Wenn noch 10 Steine in der Mitte liegen wird also auf 20 aufgefüllt. Wer über eine oder mehrere Runden 10 Steine gesammelt hat, bekommt eine Süßigkeit. Wenn am Ende einer Runde keine Steine mehr in der Mitte liegen ist das Spiel vorbei. Man kann der Gruppe eine neue Chance geben und das Spiel von vorne beginnen lassen oder alternativ 10 der Beobachter:innen spielen lassen. Als Variation ist es auch möglich, die Spieler:innen nicht nacheinander im Uhrzeigersinn die Steine nehmen zu lassen, sondern alle auf einmal. Ein spannendes Sozialexperiment.



Dieses Spiel stellt sehr realistisch das tatsächliche Problem von nachwachsenden Ressourcen dar, denn auch bei "One for All" läuft es meistens darauf hinaus, dass sich einige Spieler:innen so viele Steine wie möglich sichern und für die Anderen so gut wie gar keine Steine übrig bleiben. Meistens braucht es ein wenig, bis die Schüler:innen die Strategie herausfinden: Wenn jede:r weniger Steine aus der Mitte nimmt, bekommt auch jede:r etwas und in der Mitte werden am Ende der Runde umso mehr Steine verdoppelt.

Möglichkeiten für Diskussionen:

- Beobachter: Wie haben sich die Spieler:innen verhalten?
- Gab es Schüler:innen, die sich mehr oder weniger Steine genommen haben?
 - o Woran erinnert euch das Verhalten?
 - o Ist es übertragbar auf das Leben?
- Wofür können die Steine im echten Leben stehen (Ressourcen: Fische, Bäume)
- Was müssen wir tun im Spiel und im echten Leben, damit jeder genug bekommt?

Digitale Medien

Kahoot Quiz

- <https://kahoot.com/>
- Hier kann man Online Quizfragen erstellen. Die Schüler:innen spielen dann in Gruppen gegeneinander
- **Bemerkung:** Spaß durch Spiel und Wettbewerb, sehr beliebt
- **Voraussetzung:** 1 Gerät mit Internetzugang pro Gruppe

Action Bound App

- Mit dieser App kann man eine digitale Schatzsuche erstellen, die in der Umgebung des Schulgeländes stattfindet
- Tipp: 1 Gerät mit mobilem Internet pro Gruppe. Schüler:innen sollten die App bereits zu Hause runterladen
- Schatzsuche:
 - o Finde 3 Palmölprodukte im Supermarkt
 - o Interviewe eine:n Fußgänger:in: Was können wir gegen den Klimawandel tun?
 - o Ist die Umgebung um das Schulgelände fahrradfreundlich? Fotografiere Beispiele

Unterhaltsame Youtube-Videos in Jugendsprache

- MaiLab: Klimawandel: was die Wissenschaft wirklich weiß
- MaiLab: Klimawandel: was wir tatsächlich tun können
- Challenge: Klimaneutral leben – geht das? | Was kann ich gegen den Klimawandel tun? Folge 1/5
- Die Rechnung - Kurzfilm - Germanwatch

Dreiklang des globalen Lernens

Wir arbeiten nach dem Dreiklang des globalen Lernens: Erkennen, Bewerten, Handeln.

Erkennen: durch die bisher vorgestellten Spiele und Methoden beginnen die Schüler:innen ein Problembewusstsein bzgl. Klimaungerechtigkeit zu entwickeln.

Bewerten: die Schüler:innen werden animiert, sich eine eigene Meinung zu dem Thema zu bilden. Wer ist für den Klimawandel verantwortlich? Welche Länder haben den höchsten CO₂ Ausstoß und das größte Potential etwas zu verändern? Wer ist eigentlich am meisten betroffen? Und zu guter Letzt: Ist das eigentlich gerecht so, wie es ist?

Handeln: ganz zentral ist die Rolle des eigenen Handelns. Die Jugendlichen sollen angeregt werden, verantwortungsvolle, nachhaltige Entscheidungen zu treffen. Sie lernen Möglichkeiten kennen, um selbst nachhaltiger und gerechter zu handeln. Besonders der Aktionstag ermöglicht ihnen Akteur:innen des Klimawandels zu werden, indem sie Botschaften gestalten.

Aktionstag: Jugendliche werden aktiv

Damit Jugendliche Selbstwirksamkeit erfahren, müssen sie aktiv werden. In unserem Projekt haben wir das durch einen Aktionstag umgesetzt an dem Lernstationen mit eigenen Klimabotschaften von den Jugendlichen gestaltet wurden.

Lernstation an der eigenen Schule zum Thema Klimagerechtigkeit

- CO₂-Fußabdruck-Bodenaufkleber im Treppenhaus
- Plakate, Graffitis, Bilder, Comics
- Videoaufnahmen
- Gründung einer Klimapat:innen-AG
- Kleidertauschschrank
- Müllsammelaktion



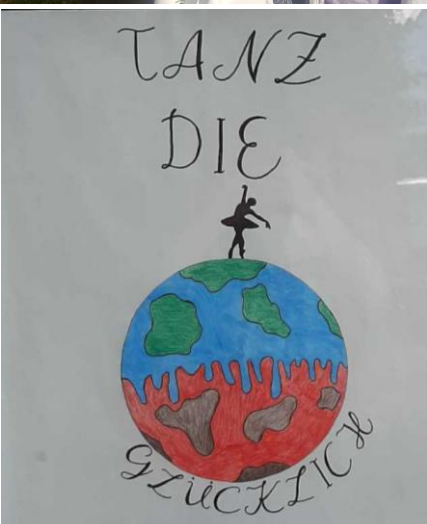
Ertrinken oder Klimaschutz - es gibt keine Alternative, findet der Realschüler Janik. ©Don Bosco Mission Bonn



Kooperation mit Unternehmen: Jugend im Dialog mit der Gesellschaft

Sehr wirksam waren die Kooperationen mit Unternehmen, sodass die Lernstationen öffentlich ausgestellt wurden und die Schüler:innen eine konkrete Zielgruppe adressierten:

- Eine Sitzbank mit Botschaften in einer Physiotherapiepraxis
- Graffitis auf großen Werbeplakaten mit dem Titel „Wechsle zur hellen Seite der Macht“ adressiert an Vorbeigehende
- Plakate im Rathaus
- Postkarten als Paketbeileger eines Online-Shops
- Plakate wie „Tanz die Welt glücklich“ adressiert an alle Eltern und Laufkundschaft einer Tanzschule



Learnings zusammengefasst

- Klimafreundlicher zu leben kann Spaß machen, es muss sich nicht nur wie Verzicht anfühlen
- Spiele und Übungen mit Wettbewerbscharakter wie bspw. ein Quiz oder gegeneinander Memory spielen machen den Jugendlichen sehr viel Spaß
- Handlungsräume schaffen – Jugendliche selbst aktiv werden lassen ist ein effektiver Lernprozess
- Neue Begegnungen sind inspirierend: ob zwischen Jung und Alt, Schüler:in und Unternehmer:in oder Mitgliedern einer Tanzschule
- Alle müssen mitgenommen werden. Besonders bildungsschwache Jugendliche hatten wenig Vorkenntnisse und müssen für das Thema sensibilisiert werden
- Jeder Workshop sollte an das „Niveau“ der Schüler:innen angepasst werden.

Wer wir sind?

Don Bosco macht Schule

Unter dem Leitspruch „Damit das Leben junger Menschen gelingt“ engagiert sich die Don Bosco Mission Bonn für weltweite Gerechtigkeit und finanziert Hilfsprojekte für Kinder und Jugendliche weltweit. In Deutschland arbeiten Bildungsreferent:innen in Schulklassen und vermitteln Werte wie Gemeinschaft, Vielfalt und Solidarität. Zum Bildungsangebot:

www.donbosco-macht-schule.de
www.donboscomission.de



Ansprechpartnerin:

Bildungsreferentin
Friederike Worth

0228-53965-72

f.worth@donbosco-macht-schule.de

Das Projekt wird gefördert durch **ENGAGEMENT GLOBAL** mit Mitteln des