

**ZUSAGE**  
JUGENDAKTION  
GLOBALER SOLIDARITÄT

Methodensammlung  
**Globale  
Klimagerechtigkeit**



# Methodensammlung

## Globale Klimagerechtigkeit

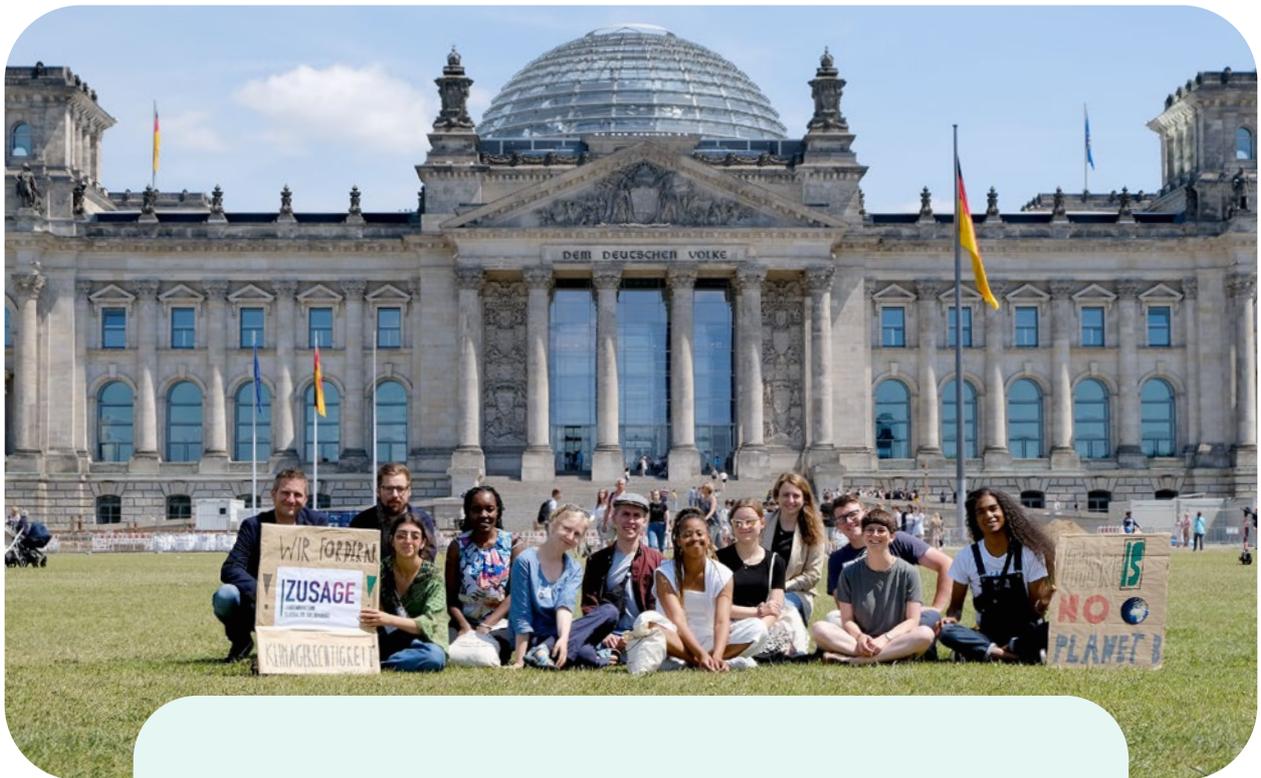
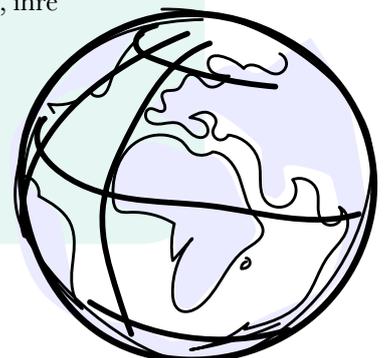


Foto: Misereor

In dieser Methodensammlung findet ihr eine Reihe von Spielen, die ihr zur Gestaltung eines Projekttags im Ferienlager, eines Workshops, einer Gruppenstunde, ... nutzen könnt. Sie richtet sich an Kinder und Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren, einzelne Spiele eignen sich (mit entsprechenden Anpassungen) aber auch für jüngere oder ältere Gruppen. Ziel der Methodensammlung ist es, die Teilnehmer\*innen für die Themen Klimawandel, Klimagerechtigkeit und Verantwortungsübernahme zu sensibilisieren. Dabei ist es uns ein Anliegen, klarzumachen, dass der Klimawandel gesellschaftliches, politisches und strukturelles Phänomen ist, gleichzeitig aber die Teilnehmenden zu ermutigen, ihre individuellen Handlungsmöglichkeiten zu nutzen.

**Wir wünschen viel Spaß damit!**



## Übersicht

# Spiele zur Einführung

	Spielname	Kurzbeschreibung	Seitenzahl
1	<b>Klima-Outburst</b>	Dieses Spiel ist ideal für den Anfang, um erste Ideen zum Thema zu sammeln. Es hilft euch einzuschätzen, was die Gruppe bereits über das Thema weiß.	5–7
2	<b>Schokoladenspiel</b>	In diesem Spiel erleben die Spieler*innen Ungleichheit und Ungerechtigkeit und lernen, wie damit umgegangen werden kann. Gleichzeitig verstehen sie den Unterschied zwischen den Begriffen „fair“ und „gerecht“.	8–9
3	<b>Weltverteilungsspiel</b>	Deutschland und andere Industrieländer tragen aufgrund ihrer starken Nutzung fossiler Energien wie Kohle, Öl und Gas maßgeblich zur Klimawandelproblematik bei. Die Hauptbetroffenen sind jedoch vor allem Menschen im Globalen Süden. Das Weltverteilungsspiel bietet eine gute Möglichkeit, diesen Sachverhalt anschaulich zu vermitteln.	10–13
4	<b>Klimawandel-Mystery</b>	Dieses Einführungsspiel sensibilisiert die Teilnehmer*innen dafür, wie der Konsum in Deutschland das Klima und die Menschen in anderen Teilen der Welt beeinflusst. Es vermittelt ein Verständnis für die Auswirkungen des individuellen Konsums, legt aber besonderen Fokus auf den CO <sub>2</sub> -Ausstoß großer Unternehmen und superreicher Menschen.	14–17
5	<b>WUP – Klimasalat</b>	Zur Auflockerung oder um die Teilnehmenden in Gruppen einzuteilen, könnt ihr eine Variante des Spiels „Obstsalat“ spielen.	18–19
6	<b>WUP – Gordischer Klimaknoten</b>	Dieses Spiel dient der Auflockerung und hilft gleichzeitig verdeutlichen, dass der Klimawandel ein komplexes Problem ist. Um ihn zu bekämpfen, müssen wir sowohl unsere Produktionsmuster als auch unseren Lebensstil ändern. Die Klimakrise erfordert sorgfältiges Vorgehen, ähnlich wie beim Lösen des Knotens. Eine Aktion an einer Stelle kann unerwartete Auswirkungen an einer anderen Stelle haben.	20–21

## Übersicht

# Spiele zur thematischen Sensibilisierung

Spielname	Kurzbeschreibung	Seitenzahl
7 <b>Rollenspiel - Wen trifft der Klimawandel? Wie?</b>	Dieses Spiel sensibilisiert sie für die Auswirkungen des Klimawandels. Es zeigt, dass er sich auf einzelne Personen oder Tiere unterschiedlich auswirken kann und sowohl positive als auch negative Konsequenzen haben kann. Durch das Übernehmen verschiedener Rollen wird euch bewusst, wie unterschiedlich die Perspektiven sein können. Es macht auch auf die Ungerechtigkeit aufmerksam, dass oft diejenigen, die am wenigsten zum Klimawandel beitragen, am stärksten von seinen Auswirkungen betroffen sind und sich am wenigsten davor schützen können.	26
8 <b>Klimaungerechtigkeit - Ein Klimaanpassungsspiel</b>	In dem Spiel schlüpfen die Spieler*innen in die Rolle von Kleinbäuerinnen in verschiedenen Dörfern. Sie treffen individuelle Entscheidungen, die zu gemeinsamen Wahl- und Risikomustern führen. Dadurch wird deutlich, wie schwierig es für Menschen im Globalen Süden ist, ihre Gemeinschaft vor den Auswirkungen des Klimawandels und klimabedingter Migration in die Städte zu schützen. Die Einführung einer Genderebene verdeutlicht zudem, dass nicht alle Menschen an einem Ort gleichermaßen von der Klimakrise betroffen sind.	27 – 33
9 <b>Flucht - Warum? Wie? Wohin?</b>	Dieses Spiel sensibilisiert die Teilnehmer*innen für die Themen Flucht, Migration und „Push-Faktoren“.	34 – 40
10 <b>Tauschspiel - Ressourcen und Welthandel</b>	In diesem Spiel stellt jede*r Spieler*in ein beliebiges Land dar. Die Spielerinnen und Spieler tauschen Rohstoffe nach bestimmten, später variierenden Regeln. Jede Rohstoffkarte hat einen Punktwert. Das Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Tauschen möglichst viele Punkte zu sammeln und so einen hohen Wohlstand für das eigene Land zu erreichen. Dabei wird den Spieler*innen bewusst, dass es Ressourcenknappheit gibt und dass bereits reiche Länder auf dem Weltmarkt am meisten profitieren.	41 – 45

## Übersicht

# Spiele zur Erarbeitung von Handlungsoptionen

Spielname	Kurzbeschreibung	Seitenzahl
11 <b>Act to Adapt - Könnt ihr eure Community rechtzeitig schützen?</b>	In diesem Spiel geht es darum, dass das „Community Team“ seine verwundbaren Ressourcen vor dem „Katastrophenteam“ schützen muss. Dabei werden die Auswirkungen des Klimawandels „erlebt“ und es wird gelernt, was Einzelne und Gruppen tun können, um auf den Klimawandel zu reagieren.	46–52
12 <b>1,5° C und es wird noch viel heißer ... ein Planspiel zur Klimakonferenz</b>	Bei diesem Planspiel lernen die Teilnehmer*innen die Grundlagen der internationalen Klimapolitik und den Ablauf der UN-Klimakonferenzen kennen. Sie sollen auch Verhandlungsprozesse verstehen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf den Themen: Klimamigration, Anpassung an den Klimawandel und Loss and Damage sowie Nahrungssicherheit.	53
13 <b>World Café - Handlungsoptionen</b>	In diesem Spiel geht es darum, verschiedene Strategien zu entwickeln, um den eigenen Alltag klimafreundlicher zu gestalten. Gleichzeitig sollen auch Möglichkeiten erkundet werden, wie man politisch und gesellschaftlich Veränderungen herbeiführen kann.	54–55



Foto: Misericor

# 1 Klima-Outburst

angelehnt: [Methodenset Klimagerechtigkeit Die Klimaagent\\*innen](#) (bundjugend.de)



10-15 Minuten



ab 8 Personen – 2 Gruppen à mindestens 4 Personen

## Kurzbeschreibung

Dieses Spiel ist ein kurzes Brainstorming, bei dem erste Assoziationen zum Thema gesammelt werden. Daher eignet es sich sehr gut als Einstieg. Es gibt einen Überblick über den vorhandenen Wissensstand innerhalb der Gruppe.

## Materialien

- Papier (pro Gruppe ein A2-Blatt)
- Stifte
- Flipchart/ Pinnwand
- Stoppuhr
- Trillerpfeife

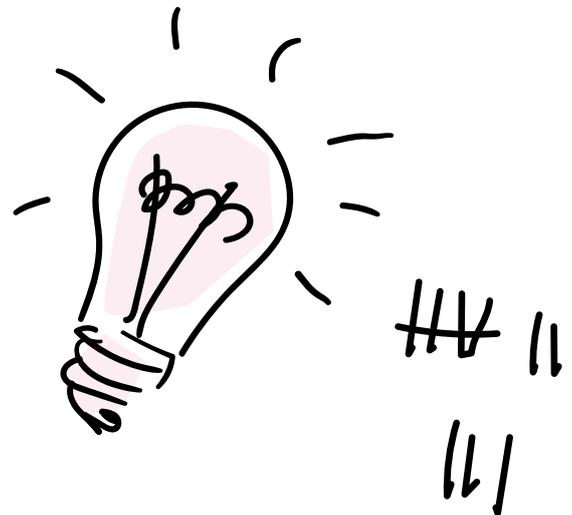
## Ablauf

### 1. Vorbereitung

Teilt die Spielenden in mindestens zwei Gruppen ein, teilt Papier und Stifte aus und lasst die Gruppen sich so im Raum verteilen, dass sie sich gegenseitig nicht allzu sehr stören. Haltet Trillerpfeife, Stoppuhr und Flipchart (zum Festhalten des Punktestands) bereit.

### 2. Durchführung

Die Spielleitung liest einen klimarelevanten Begriff laut vor. Auf das Startzeichen (Trillerpfeife) hin schreiben die Gruppen innerhalb von 30 Sekunden so viele Assoziationen zu diesem Begriff auf wie ihnen einfallen. Nach Ablauf der Zeit lesen die



Spieler\*innen ihre Begriffe laut vor, wobei diese erläutert und diskutiert werden können. Die Spielleitung entscheidet nun: Für jeden passenden Begriff gibt es einen Punkt, für jeden falschen wird ein Punkt abgezogen. Haben mehrere Gruppen denselben Begriff, wird ein halber Punkt vergeben. Am Ende gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten.

### 3. Tipps



Das Spiel kann mit beliebig vielen Begriffen gespielt werden, es sollten jedoch nicht weniger als vier Begriffe ausgewählt werden, um eine thematische Breite abzudecken.

### 4. Mögliche Begriffe

- Klimawandel oder Klimakrise
- Klimakonferenz
- Klimagerechtigkeit
- Deutschland im Jahr 2100
- Loss & Damage

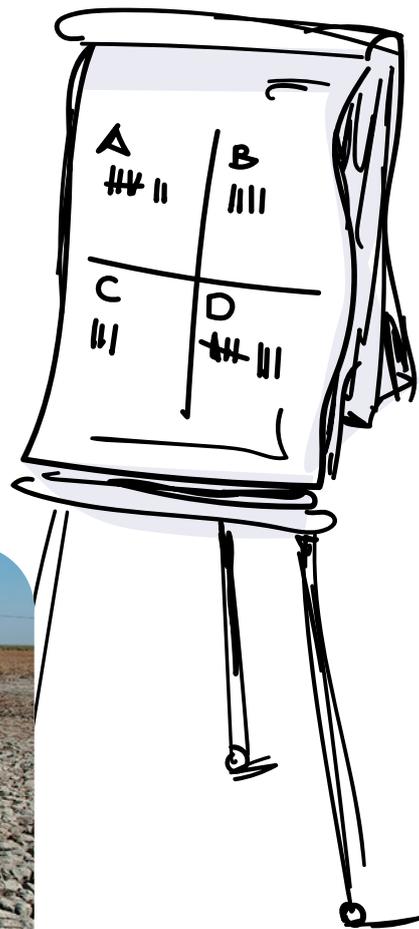


Foto: John Wreford/Adobe Stock



Foto: Misericor

## 2 Schokoladenspiel

aus [Methoden-Globales-Lernen-2020.pdf](#) (zusage.global)



30-45 Minuten



5 bis 30 Personen – Gruppen zwischen 3 und 5 Personen

### Kurzbeschreibung

In diesem Spiel sollen die Teilnehmenden Ungleichheit und Ungerechtigkeit und den Umgang damit direkt erfahren. Ausgehend davon sollen sie auch den Unterschied zwischen „fair“ und „gerecht“ verstehen lernen.

Das Spiel ist als konflikthafte Kooperationsübung angelegt. Es bedarf einer intensiven Begleitung und Auswertung.

### Materialien

- 30 Feldkarten
- 6 Tafeln Schokolade oder sonstige Süßigkeiten (fair gehandelt)
- Flipchart
- Stifte



### Ablauf

#### 1. Vorbereitung

Legt wie in einem Würfelspiel einen schlangenförmigen Parcours mit 30 Feldern aus durchnummerierten Kärtchen im Raum aus (je mehr Teilnehmende, desto größer die Abstände zwischen den Kärtchen). Der Start ist 0, das letzte Feld das Ziel. Im Zielfeld werden drei große Tafeln Schokolade ausgelegt. Auf Feld 8, 16 und 24 werden als Teilziele jeweils eine Tafel Schokolade oder andere Süßigkeiten ausgelegt. Die Felder 9, 18 und 27 sind Aktionsfelder. Ziel ist es, durch Würfeln als erste\*r ins Ziel zu laufen und die Schokolade zu gewinnen.

## 2. Durchführung

Die Teilnehmenden werden in drei bis sechs Gruppen mit je 3 – 5 Personen aufgeteilt. Es starten nicht alle bei 0. Schließlich sind auch im wirklichen Leben die Startbedingungen sehr unterschiedlich. Aber wir leben ja in einer durchlässigen Gesellschaft, und wer sich anstrengt, kann auch die Schokolade gewinnen! Die bevorzugten Startpositionen, beispielsweise bei Feld 2, 4, 6 oder 8 (je nach Parcourslänge), werden verlost, per kreativem Wettbewerb verteilt (z. B. welche Gruppe die schönsten T-Shirts trägt) oder nach Laune von der Leitung vergeben (selbstverständlich alles ganz fair!). Nun wird entschieden, wer startet. Dabei soll sich die Gesamtgruppe darauf einigen, wie das festgelegt werden soll. Achtung! Das ist ein entscheidender Punkt für die Auswertung! Entscheidet sich die Gruppe dafür, es auswürfeln zu lassen, ist das „fair“. Sagt sie, dass das Team, welches auf der Null steht, anfangen soll, ist es „gerecht“. Aber noch soll das nicht thematisiert werden. Die Gruppe, die das erste Teilziel erreicht, darf die Schokolade behalten. Kommt eine Gruppe auf ein Aktionsfeld oder geht darüber, darf sie eine neue Regel für das Spiel aufstellen. Alle Regeln werden auf dem Flipchart gesammelt. Es gelten auch Regeln, die andere außer Kraft setzen. Im Prinzip ginge es auch, dass das erste Team, das eine Regel aufstellen darf, sagt: „Wir bekommen alle Süßigkeiten und haben gewonnen.“ Doch das ist selten der Fall. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Süßigkeiten verteilt sind. Die Leitung greift nur in besonderen Konfliktfällen ein, oder aber auch, wenn das Spiel zu langweilig wird.



## 3. Reflexion

Nachdem sich alle wieder beruhigt haben, sollen die Teilnehmenden zur Auswertung folgende Fragen beantworten:

- Wie ist das Spiel abgelaufen?
- Habt ihr euch benachteiligt gefühlt?
- Wann und warum wart ihr benachteiligt?
- Hat die Gesamtgruppe etwas dagegen getan? Wenn nicht, warum?
- Was war unfair, was war fair bei diesem Spiel?
- Was ist der Unterschied zwischen „fair“ und „gerecht“?
- War das Spiel fair oder gerecht? Habt ihr euch fair und gerecht verhalten?
- Wo gibt es im Leben ungleiche Startbedingungen?
- Woher kommen diese? Was können die Menschen dafür?
- Was sind Schicksalsschläge? Wie können sie ein Leben verändern?
- Kennt ihr Menschen, die schwere Startbedingungen haben?
- Haben alle Menschen auf der Welt gleiche Startbedingungen?
- Woran liegt das? Können die Menschen selbst etwas dafür?
- Wie kann man Menschen hier in Deutschland unterstützen?
- Wie kann man Menschen in anderen Ländern unterstützen?

# 3 Weltverteilungsspiel - Gerechtigkeit weltweit!

angelehnt an [Faire Ferien 2020](#)



30 Minuten



10 bis 30 Personen - Großgruppe

## Kurzbeschreibung

Industrieländer wie Deutschland gehören, u.a. aufgrund der intensiven Nutzung fossiler Energien aus Kohle, Öl und Gas, zu den Hauptverursachern der Klimakrise.

Die Leidtragenden sind dagegen vor allem Menschen im Globalen Süden. Mit dem Weltverteilungsspiel könnt ihr diesen Umstand gut verdeutlichen.

## Materialien

- Offener Raum/ viel Platz, Stühle
- Luftballons
- Sechs Schilder mit Namen der Kontinente

## Ablauf

### 1. Vorbereitung

Verteilt die Schilder mit den Kontinenten im Raum

### 2. Durchführung

#### Erster Schritt: Verteilung der Weltbevölkerung

Auf der Erde leben rund 7,5 Milliarden Menschen, die in diesem Spiel von den Teilnehmenden repräsentiert werden. Die Teilnehmenden verteilen sich auf die Kontinente, wie ihrer Meinung nach die Weltbevölkerung verteilt ist. Anschließend geben die



Spielleiter\*innen die richtige Verteilung anhand des Verteilungsschlüssels bekannt.  
Die Teilnehmenden korrigieren ggf. ihre Verteilung.

### Zweiter Schritt: Verteilung des Einkommens

Im zweiten Schritt soll der Blick auf das Welteinkommen, also die Verteilung von Armut und Reichtum, gerichtet werden. Das jeweilige Bruttoinlandsprodukt eines Kontinents wird durch Stühle repräsentiert. Die Teilnehmenden dürfen die Stühle ihrer Einschätzung entsprechend verteilen. Danach korrigieren die Spielleiter\*innen wieder mithilfe der Tabelle. Anschließend sollen die der Bevölkerungsmenge nach verteilten Teilnehmenden auf der ihrem Kontinent zugeordneten Menge an Stühlen Platz nehmen.

### Dritter Schritt: Verteilung der CO<sub>2</sub>-Emissionen

Nun sollen die Teilnehmenden die Luftballons entsprechend des anteilmäßigen CO<sub>2</sub>-Ausstoßes verteilen. Nach Korrektur entsprechend der Statistik werden diese aufgeblasen – für die Industrienationen ein ordentliches Stück Arbeit!

## 3. Reflexion

Lasst die Teilnehmenden sich zunächst im Raum umsehen und besonders auf die Zahl an Luftballons, Stühlen und Teilnehmenden pro Kontinent achten.

Anschließend könnt ihr über diese Fragen sprechen:

- **Wer sind die Hauptverursacher der Klimakrise?**  
**Wer sind die Betroffenen?**
- **Was folgt daraus?**
  - Ist die gegenwärtige Verteilung des Einkommens und der CO<sub>2</sub>- Emissionen gerecht? Was folgt daraus?
  - Wie kann Klimagerechtigkeit erreicht werden?
  - Was können und müssen wir in Deutschland zu Klimagerechtigkeit beitragen?

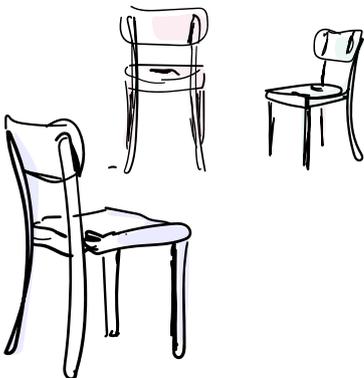


Foto: jordano / Adobe Stock



Verteilungsschlüssel (aus Didaktische Materialien – BtE Website  
(bildung-trifft-entwicklung.de))

### 1. Weltbevölkerung

(aus Zahlen-fuer-das-Weltspiel-2022.pdf (bildung-trifft-entwicklung.de), Stand 2022)

Kontinent	Bevölkerung	Prozent	10 TN	15 TN	20 TN	25 TN	30 TN
<b>Europa (Russland anteilig)</b>	748 Millionen	9,6%	1	1	2	2	3
<b>Nordamerika</b>	369 Millionen	4,7%	0	1	1	1	1
<b>Südamerika (inkl. Mittelamerika und Karibik)</b>	654 Millionen	8,4%	1	1	2	2	3
<b>Asien (Russland anteilig)</b>	4,641 Milliarden	59,5%	6	9	12	16	18
<b>Afrika</b>	1,34 Milliarden	17,2%	2	3	3	4	5
<b>Australien und Ozeanien</b>	43 Millionen	0,6%	0	0	0	0	0
<b>Gesamt</b>	7,795 Milliarden	100%					

### 2. Einkommen

(aus Zahlen-fuer-das-Weltspiel-2022.pdf (bildung-trifft-entwicklung.de), Stand 2022)

Kontinent	BSP in Milliarden USD	Prozent	10 TN	15 TN	20 TN	25 TN	30 TN
<b>Europa (Russland anteilig)</b>	20.950	24,6%	2	4	5	6	7
<b>Nordamerika</b>	22.924	26,9%	3	4	5	7	8
<b>Südamerika (inkl. Mittelamerika und Karibik)</b>	4.421	5,2%	1	1	1	1	1
<b>Asien (Russland anteilig)</b>	32.958	38,7%	4	6	8	10	12
<b>Afrika</b>	2,335	2,7%	2	2	3	4	5
<b>Australien und Ozeanien</b>	1,638	1,9%	0	0	0	0	1
<b>Gesamt</b>	85.226	100%					



3. CO<sub>2</sub> Emissionen (Stand 2017)

Kontinent	CO <sub>2</sub> -Emissionen in mt	Prozent	10 TN	15 TN	20 TN	25 TN	30 TN
<b>Europa (Russland anteilig)</b>	5608,6	15,5%	2	2	3	4	5
<b>Nordamerika</b>	6340	17,52%	2	3	4	5	5
<b>Südamerika (inkl. Mittelamerika und Karibik)</b>	1854,2	5,12%	1	1	1	1	2
<b>Asien (Russland anteilig)</b>	19704	54,56%	7	8	11	14	17
<b>Afrika</b>	1333,6	3,69%	0	1	1	1	1
<b>Australien und Ozeanien</b>	443	1,22%	0	0	0	0	0
<b>Gesamt</b>	35283,4						



4

# Klimawandel-Mystery



30-60 Minuten



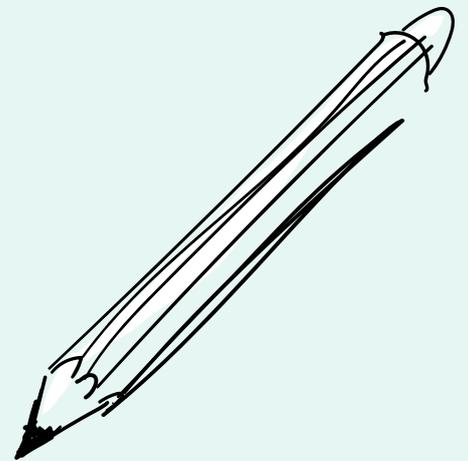
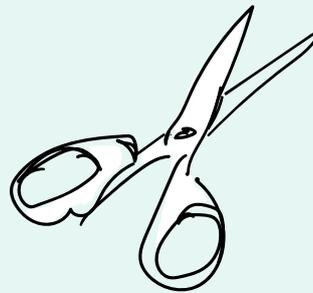
ab 6 Personen – Kleingruppen bis 3 Personen

## Kurzbeschreibung

Dieses einführende Spiel macht den Teilnehmenden die Auswirkung des Konsums in Deutschland auf das Klima und der Menschen in anderen Erdteilen bewusst. Dabei soll den Spieler\*innen zwar ein Gefühl für die Auswirkungen individuellen Konsums vermittelt werden, vor allem soll jedoch die Auswirkung des CO<sub>2</sub>-Austoßes großer Konzerne und superreicher Menschen verdeutlicht werden.

## Materialien

- Kopiervorlage mit Szenarien
- Schere
- Stifte



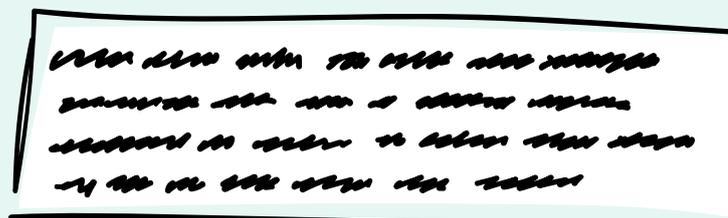
## Ablauf

### 1. Vorbereitung

Teilt die Spieler\*innen in Kleingruppen ein und die Materialien aus. Lasst die Gruppen sich anschließend einen ruhigen Platz suchen.

### 2. Durchführung

Die Spieler\*innen schneiden die Sätze aus und bringen sie anschließend in eine logische Reihenfolge. Wenn alle Gruppen fertig sind, kommt die große Gruppe zusammen und vergleicht die Reihenfolge.



### 3. Reflexion

Anschließend kann diskutiert werden:

- Wer trägt Verantwortung?
- Welche Verantwortung? Wofür?
- „Bringt“ individueller Verzicht überhaupt etwas?

### 4. Tipps



Je nach vorhandener Zeit kann auch nur jeweils ein Szenario bearbeitet werden, welches dann im Plenum kurz durchgesprochen wird.

### Sätze

#### 1. Individueller Konsum

- 1 Klemens isst gerne Wurstbrot.
- 2 Insgesamt isst Klemens etwa 77,5 kg Fleisch und Wurst pro Jahr.
- 3 Der größte Anteil des in Deutschland verbrauchten Fleisches wird in Deutschland selbst hergestellt. Die Bauern verwenden spezielles Futter, damit die Tiere schneller wachsen.
- 4 Dieses Futter stammt zum großen Teil aus Südamerika. Es besteht unter anderem aus Sojabohnen. Diese Pflanze kann in Deutschland nicht so gut angebaut werden, weil es bei uns zu kalt ist.
- 5 In Südamerika werden riesige Landflächen für den Anbau von Sojabohnen genutzt. Dafür werden auch wertvolle Regenwaldgebiete zerstört.
- 6 In Südamerika werden im Jahr etwa 158.000 Quadratkilometer Regenwald abgeholzt. Das ist etwas weniger als die Hälfte Deutschlands. Große staatliche und private Firmen holzen den Regenwald ab, um damit Geld zu verdienen.
- 7 Durch die Abholzung des Regenwalds wird den indigenen Völkern, die seit Jahrhunderten in dem Gebiet leben, ihre Heimat und ihre Lebensgrundlage genommen. Außerdem leben im Regenwald viele seltene Tiere und Pflanzen, die durch die Abholzung des Regenwalds ihren Lebensraum verlieren und aussterben könnten.



## 1. Individueller Konsum

- 8** Ein großer Teil des abgeholzten Regenwalds wird verbrannt, wodurch Treibhausgase entstehen, die das Klima weiter aufheizen. Außerdem speichern die Bäume im Regenwald eine große Menge CO<sub>2</sub>. Wird er weiter abgeholzt, verliert er diese Fähigkeit.
- 9** Wenn der Regenwald seine Fähigkeit verliert, CO<sub>2</sub> zu speichern, könnten an seiner Stelle Wüsten entstehen. Das ist ein katastrophaler Verlust an Lebensraum und Artenvielfalt und heizt das globale Klima weiter auf.



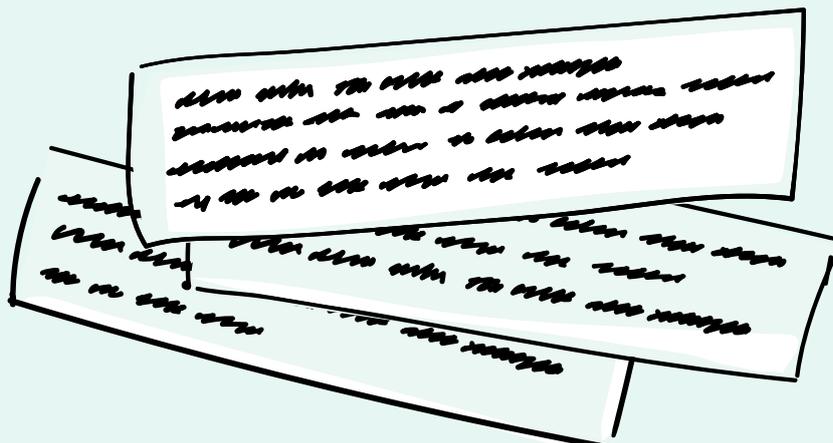
## 2. Großkonzern

- 1** Im Jahr 2022 stammte 30% des verbrauchten Stroms aus Kohle.
- 2** Einen Teil dieser Kohle baut der Konzern RWE im Rheinland zwischen Köln und Aachen ab.
- 3** Durch die Verbrennung der Kohle gelangt CO<sub>2</sub> in die Luft. RWE ist verantwortlich für ein Viertel des CO<sub>2</sub>-Ausstoßes in Deutschland.
- 4** Dieses CO<sub>2</sub> verstärkt den Treibhausgaseffekt und heizt die Klimakrise weiter an.
- 5** Durch den Klimawandel schmelzen die Gletscher, zum Beispiel in den Anden in Peru.
- 6** Saúl Luciano Lliuya ist ein Bauer und Bergführer aus den Anden in Peru. Er macht sich große Sorgen um sein Dorf, seine Familie und seine Freunde, weil ein Gletscher oberhalb des Dorfes schmilzt.
- 7** Durch das Schmelzen des Gletschers entsteht ein See, der droht, das Dorf zu überfluten.
- 8** Saúl Luciano Lliuya hat festgestellt, dass RWE im Jahr viermal soviel CO<sub>2</sub> produziert wie ganz Peru. Er ist deshalb der Meinung, dass RWE mitverantwortlich für die Bedrohung seines Dorfes ist. Deshalb verklagt er RWE.
- 9** Saúl Luciano Lliuya fordert, dass RWE für die nötigen Maßnahmen zahlt, um sein Dorf vor der Bedrohung zu schützen.



### 3. Superreicher

- 1 Roman Abramowitsch ist ein russischer Multimilliardär und Besitzer des englischen Fußballclubs FC Chelsea. Außerdem besitzt er eine Superyacht, die „Eclipse“.
- 2 Die „Eclipse“ ist ungefähr so groß wie ein Kreuzfahrtschiff. Sie wird das ganze Jahr bereitgehalten, falls Roman Abramowitsch spontan mit ihr fahren will.
- 3 Die „Eclipse“ stößt im Jahr etwa 20.000 Tonnen CO<sub>2</sub> aus.
- 4 Das sind ungefähr so viele Tonnen CO<sub>2</sub> wie ein\*e Deutsche\*r in 2598 Jahren oder ein\*e Indonesier\*in in 9524 Jahren ausstößt.
- 5 Der Inselstaat Indonesien ist besonders stark von der Klimakrise betroffen. Wegen des steigenden Meeresspiegels drohen indonesischen Inseln im Meer zu versinken. Umweltkatastrophen wie Fluten oder Erdbeben werden immer häufiger.
- 6 Durch das Eindringen des salzigen Meerwassers werden außerdem Trinkwasservorkommen zerstört.
- 7 Die indonesische Regierung befürchtet, dass bis 2050 mindestens 40 Millionen Indonesier\*innen aufgrund der Klimawandelfolgen gezwungen werden, ihre Heimat zu verlassen. Besonders betroffen ist die indonesische Hauptstadt Jakarta, die wahrscheinlich komplett im Meer versinken wird. In und um Jakarta leben derzeit 30 Millionen Menschen.
- 8 Die indonesische Regierung erbaut bereits eine neue Hauptstadt auf einer anderen Insel. Kritiker\*innen dieses Vorhabens betonen, dass die neue Hauptstadt nur Platz für etwa 10 Millionen Menschen bieten wird. Sie befürchten, dass nur reiche Menschen in der neuen Hauptstadt Platz finden werden.



# 5 Klimasalat

angelehnt an [Methodenpapier Projekttag Klimawandel](#) (jubith.de)



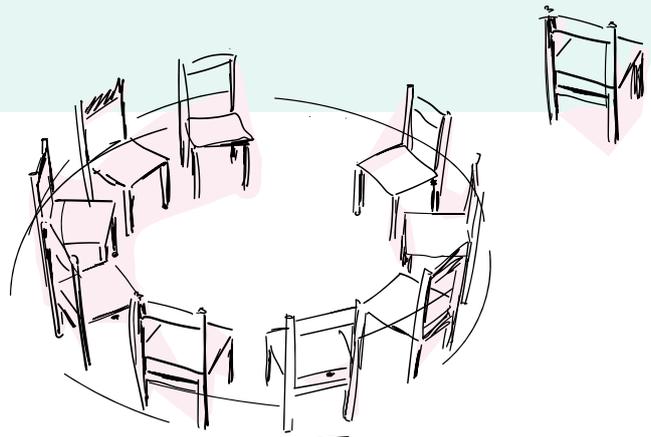
5 Minuten



beliebige Personenzahl – Großgruppe

## Kurzbeschreibung

Zur Auflockerung oder um die Teilnehmenden in Gruppen einzuteilen könnt ihr eine Variante des Spiels „Obstsalat“ spielen.



## Materialien

- Stuhlkreis

## Ablauf

### 1. Vorbereitung

Zählt die Teilnehmenden durch, sodass vier bis fünf Gruppen entstehen. Jede Gruppe bekommt nun einen Begriff zugeordnet, der thematisch zu den anderen ausgewählten Spielen bzw. eurem Projekttag passt – zum Beispiel Loss und Damage, Flucht, Naturkatastrophen, Ressourcen, Anpassung usw. Achtet darauf, dass diese Begriffe möglichst konkret sind, damit sie im Spiel allgemeineren Oberbegriffen zugeordnet werden können, z.B. Klimakrise, Klimawandelfolgen, Klimagerechtigkeit usw.

### 2. Durchführung

Wählt eine\*n Teilnehmende\*n aus, der oder die anfängt. Stellt den Stuhl dieser Person beiseite, sodass im Kreis jetzt ein Stuhl weniger steht als es Spieler\*innen gibt. Die anfangende Person steht in der Mitte des Kreises und nennt nun einen Begriff. Alle Spieler\*innen, die dieser Begriff betrifft, müssen sich nun schnell einen neuen Platz suchen, dabei dürfen sie sich nicht wieder auf ihren Platz oder einen benachbarten Stuhl setzen. Auch der oder die anfangende Spieler\*in sucht sich einen Platz, sodass am Ende eine

andere Person übrig bleibt. Diese Person ist nun in der Mitte, das Spiel beginnt von vorn.

Damit mehr Action ins Spiel kommt, kann die Person in der Mitte auch einen Oberbegriff nennen, sodass mehrere Gruppen sich einen neuen Platz suchen müssen.



Foto: cycidea/Adobe Stock

Foto: Florence Prof/Adobe Stock

# 6 Gordischer Klimaknoten

angelehnt an [Methodenpapier Projekttag Klimawandel](#) (jubith.de)



5 Minuten



beliebige Personenzahl – Großgruppe

## Kurzbeschreibung

Auch dieses Spiel dient zur Auflockerung. Gleichzeitig könnt ihr verdeutlichen, dass der Klimawandel ein komplexes Phänomen ist: Um ihn abzumindern müssen Produktionsmuster und Lebensstile verändert werden. Dabei muss ebenso bedacht vorgegangen werden wie beim Lösen des Gordischen Klimaknotens – eine Handlung an einem Ende des Knotens kann eine unvorhergesehene Konsequenz an einer anderen haben.

## Ablauf

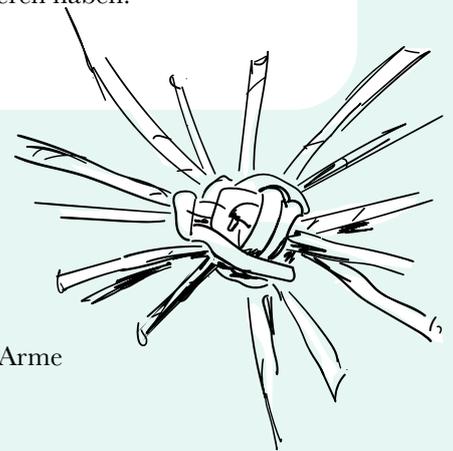
### 1. Vorbereitung

Die Teilnehmenden stellen sich in einem Kreis auf und strecken die Arme nach vorne aus. Dann schließen alle die Augen.

### 2. Durchführung

Alle Teilnehmer\*innen gehen nun vorsichtig mit geschlossenen Augen aufeinander zu und tasten nach den Händen der Anderen, bis jede\*r mit jeder Hand eine fremde Hand hält. Dann werden die Augen wieder geöffnet – ein großes Chaos ist entstanden!

Der Knoten soll nun gelöst werden, dabei müssen sich die Teilnehmer\*innen durchgehend an den Hände festhalten. Ziel ist es, einen (manchmal auch mehrere) großen Kreis zu bilden.



### 3. Reflexion

Abschließend könnt ihr über diese Fragen sprechen:

- Was hat zur Lösung des Knotens beigetragen?
- Wie wurde kommuniziert?
- Wer ist dafür verantwortlich, den großen „Klimawandelknoten“ zu lösen?  
Welche Tipps würdet ihr den Verantwortlichen geben?



Foto: Markus Spiske / Adobe Stock

# 7 Rollenspiel – Wen trifft der Klimawandel? Wie?

angelehnt an [Methodenpapier Projekttag Klimawandel](https://jubith.de) (jubith.de)



30 Minuten



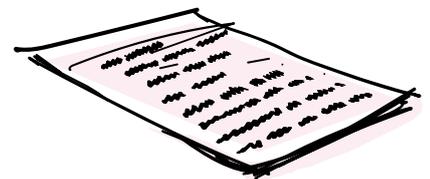
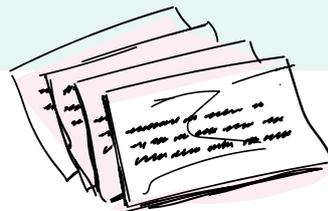
7 bis 16 Personen – Großgruppe/ Zweiergruppen

## Kurzbeschreibung

Mit diesem Spiel könnt ihr für die Folgen des Klimawandels sensibilisieren. Dabei soll deutlich werden, dass er sich auf einzelne Personen oder Tiere sehr verschieden auswirkt und sowohl positive als auch negative Auswirkungen haben kann. Durch das Einnehmen verschiedener Rollen sollen die unterschiedlichen Perspektiven bewusst gemacht werden. Wie die Ungerechtigkeit, dass oft diejenigen, die am wenigsten zum Klimawandel beitragen diejenigen sind, die seine Auswirkungen am stärksten spüren und sich am wenigsten schützen können.

## Materialien

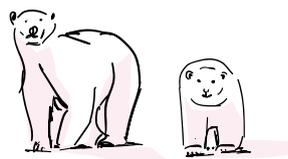
- Offener Raum/ viel Platz
- Kreide/ Tape zum Markieren der Startlinie
- Personenbeschreibungen
- Folgen und Aussagen



## Ablauf

### 1. Vorbereitung

Sucht je nach Gruppengröße einzelne Rollen aus und verteilt diese auf die Teilnehmenden. Bei einer eher ruhigen oder sehr großen Gruppe können die Rollen auch von Zweiergruppen übernommen werden, die sich untereinander absprechen. Markiert die Startlinie und stellt die Teilnehmenden an dieser auf.



## 2. Ablauf

Lest nun zuerst die Klimawandelfolgen, dann die Aussagen vor. Alle Teilnehmenden, die denken, dass ihre Rolle von der Folge oder Aussage positiv betroffen ist, gehen einen Schritt vor; alle Teilnehmenden, die denken, dass ihre Rolle negativ betroffen ist, einen Schritt zurück. Wer glaubt, dass seine Rolle nicht betroffen ist, bleibt an seinem Platz stehen. Niemand geht jedoch weiter zurück als bis zur Startlinie. Gebt nach jeder Folge bzw. Aussage einen kurzen Augenblick Zeit, in dem die Teilnehmenden sich umschauen können.

## 3. Reflexion

Nach der letzten Aussage schauen sich noch einmal alle im Raum um. Lasst die Teilnehmenden nun nacheinander ihre Rollen vorstellen und erklären, warum sie an der Stelle stehen, an der sie stehen.

Wenn ihr wollt, könnt ihr danach im Stuhlkreis noch einmal ausführlicher über die Erfahrungen der Teilnehmenden sprechen. Wichtig: Leitet sie vorher aktiv dazu an, wieder aus ihren Rollen herauszuschlüpfen! Ihr könnt zum Beispiel über diese Fragen sprechen:

- Wie hast du dich in deiner Rolle gefühlt?  
Konntest du dich gut in sie hineinversetzen?
- Wie fühlte es sich an, dass du weit vorne/ weit hinten standest?  
Was bedeutet das für deine Rolle?
- Ist das gerecht?

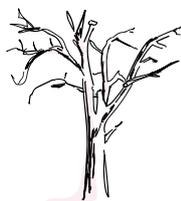
## Rollen

### Inughuit

Du bist ein Mitglied der indigenen Bevölkerungsgruppe der Inughuit, der kleinsten Gruppe der Grönland-Inuit. Mit deiner Familie lebst du in Qaanaaq, dem größten Ort Nordgrönlands. Ein großer Teil deiner Familie arbeitet in der örtlichen Fischfabrik, aber auch die traditionelle Jagd auf Robben, Narwale, Walrosse und Eisbären hat bei euch noch eine große Bedeutung.

### Eisbär

Du bist eines der größten an Land lebenden Raubtiere der Welt und lebst im Ukkusiksalik-Nationalpark am kanadischen Nordpol. Am liebsten hältst du dich in Küstengebieten oder auf Eisschollen auf. Wenn du nicht gerade dein halbes Jahr Winterschlaf hältst, verbringst du deine Zeit mit damit, vorrangig Robben zu jagen.



**Landwirt\*in aus Deutschland**

Du betreibst einen Bauernhof in Zernitz-Lohm in Brandenburg in vierter Generation und hoffst, ihn eines Tages an eines deiner Kinder weiterzugeben. Besonders für die Regionen im Nordosten Deutschlands wird die Gefahr von Trockenheit, Dürre und Wassermangel prophezeit. Landwirt\*innen in der Region sind gezwungen, sich den klimatischen Veränderungen anzupassen. Du machst dir große Sorgen um deine Existenz und die Zukunft deines Bauernhofs.

**Jugendlicher aus Bangladesch**

Du bist 15 Jahre alt und lebst in Kuakata, einer Stadt an der Küste von Bangladesch. Bangladesch ist eines der Länder mit der höchsten Bevölkerungsdichte weltweit. Durch den Anstieg des Meeresspiegels kommt es immer öfter zu Überschwemmungen. Als Folge kommt es immer wieder zu Epidemien wie Cholera und die Gefahr, Malaria zu bekommen, wächst. Weil das Meerwasser ins Trinkwasser eindringt, schmeckt dieses zunehmend salziger.

Deine Eltern sind wohlhabend. Damit können sie dir unter anderem eine gute Ausbildung und Reisen auf anderen Kontinenten ermöglichen.

**Inselbewohner\*in auf Sylt**

Du lebst auf der Nordsee-Insel Sylt. Die Insel ist aufgrund des steigenden Meeresspiegels überschwemmungsgefährdet. Allerdings wurde schon vor Jahren ein Programm zum Schutz vor den Auswirkungen des Klimawandels ins Leben gerufen. Zum Schutz vor Überschwemmungen wurden teure Deiche gebaut. Als erfolgreiche\*r Unternehmer\*in besitzt du mehrere Wohnhäuser auf Sylt und auf dem deutschen Festland.

**Inselbewohner\*in auf Tuvalu**

Du lebst im Dorf Vaiaku auf dem kleinen Inselstaat Tuvalu im Südwesten des Pazifiks, nördlich von Neuseeland. Auf deiner Plantage pflanzt du Kokospalmen an, die dank des tropischen, heißen Klimas mit durchschnittlich 30°C gut wachsen. Du machst dir Sorgen, weil Tuvalu nur ganz knapp über dem Meeresspiegel liegt. Schon jetzt hat dein Dorf oft mit Überschwemmungen zu kämpfen. Außerdem kam es bereits zu Trinkwasserknappheit, weil Meerwasser ins Trinkwasser eingedrungen ist und es versalzen hat.

**Landwirt\*in in Tibet**

Du lebst in Tibet, in einem ausgedehnten Hochland in Zentralasien, auch „Dach der Welt“ genannt. Die durchschnittliche Höhe Tibets beträgt 4500 Meter. Wie deine Vorfahren es seit Jahrhunderten getan haben, züchtest du in den weiten Steppen des tibetanischen Hochlands Yaks, die dir Käse, Fleisch und Leder liefern. Die Yaks mögen Temperaturen zwischen durchschnittlich 5°C und 13°C und fühlen sich deshalb im kalten Klima des tibetanischen Hochlands sehr wohl.

**Hotelbesitzer\*in in Australien**

Du besitzt ein Hotel in der Stadt Cairns in Australien. Deine Gäste sind fast ausschließlich Tourist\*innen, die das Great Barrier Reef besuchen. Das Korallenriff ist schon jetzt durch die Erwärmung und Versauerung des Ozeans schwer beschädigt. Wissenschaftler\*innen befürchten, dass es komplett absterben könnte.

**Unternehmer aus dem Oman**

Du lebst im Oman und verdienst sehr viel Geld mit der Förderung von Erdöl, dem wertvollsten Rohstoff des Landes. Die Erdölstätten liegen vorwiegend in den heißen Wüsten im Inneren des Oman.

**Südafrikanische\*r Solaranlagenhersteller\*in**

Du besitzt ein Unternehmen, das Solaranlagen herstellt, und wohnst in der südafrikanischen Hauptstadt Kapstadt. Aufgrund des Booms von Erneuerbaren Energien hoffst du, auch in den nächsten Jahren gute Gewinne zu machen und dein Unternehmen zu vergrößern. In Südafrika scheint die Sonne sehr oft, es gibt also beste Voraussetzungen für Solarenergie.

**Jugendliche\*r im Tschad**

Du bist 14 und lebst mit deiner Familie im Tschad in Ostafrika. Ihr lebt, wie eure Vorfahren und ein Großteil der Bevölkerung, als Hirten. Auf der Suche nach neuen Weidegründen treibt ihr eure Kühe und Ziegen durch die trockenen und staubigen Steppen des Tschad.

**Stechmücke**

Du bist eine Stechmücke und lebst auf dem afrikanischen Kontinent. Mit deinem Stich überträgst du gefährliche Krankheiten wie Malaria oder Gelbfieber. Am wohlsten fühlst du dich in feucht-warmen Gebieten.

**Windanlagenbauer\*in Mecklenburg-Vorpommern**

Du bist Windanlagenbauer\*in und lebst in Kühlungsborn in Mecklenburg-Vorpommern, einem der windreichsten Gebiete in Deutschland. In den letzten Jahren hast du viele Windräder im Norden Deutschlands gebaut und dir damit deinen Lebensunterhalt verdient. Seit einiger Zeit ist die Nachfrage stark gestiegen und du hast sehr viele Aufträge.

**Chef\*in von Daimler**

Du leitest ein deutsches Großunternehmen, das vor allem Autos und Nutzfahrzeuge produziert. Dein Unternehmen ist das viertgrößte Automobilunternehmen der Welt und du verdienst etwa 600.000 Euro im Monat.

**Skiliftbetreiber\*in aus Sankt Englmar**

Du wohnst im beschaulichen Sankt Englmar in Bayern und verdienst deinen Lebensunterhalt durch den Skibetrieb. In den letzten Jahren hat es immer weniger geschneit und es kamen weniger Tourist\*innen. Du hast weniger Einkommen und sorgst dich um deine Zukunft.

**Du!**

Du bist du selbst.



## Folgen

- Der Meeresspiegel steigt an und überschwemmt dabei die Küstenregionen.
- Gletscher, Permafrostgebiete und große Eismassen schmelzen und es fällt weniger Schnee.
- Es gibt immer mehr Wirbelstürme und Orkane.
- Durch starken Regen kommt es zu Überschwemmungen.
- In trockenen Gebieten regnet es weniger und es bildet sich mehr Wüste.
- Durch die Trockenheit und extreme Hitzewellen kommt es z.B. zu Waldbränden.
- Die Überträger von Infektionskrankheiten breiten sich aus.
- Weil manche Gebiete unbewohnbar werden, müssen immer mehr Menschen in die bewohnbaren Gebiete fliehen.
- Viele Tierarten sterben durch die Klimaveränderung aus und es brechen ganze Ökosysteme zusammen. Auch Korallenriffe werden beschädigt.
- Durch die Ökosteuer wird das Benzin immer teurer.
- Weltweit werden Erneuerbare Energien gefördert.

## Aussagen

- In meinem Alltag bin ich wenig von Auswirkungen des Klimawandels betroffen.
- Ich habe die Möglichkeit, in andere Länder zu reisen.
- Ich kann mir den Ort, an dem ich lebe, aussuchen.
- Ich lebe in einem Land, das sich aufwändige und teure Schutzmaßnahmen gegen die Auswirkungen des Klimawandels leisten kann.
- Falls mein Zuhause durch die Klimakrise bedroht ist, kann ich einfach woanders hinziehen.
- Nach einem Hochwasser oder bei Sturmschäden kann ich mir die Renovierungsarbeiten am Haus leisten.
- Ich habe die gleichen oder bessere Lebenschancen als meine Eltern, als sie in meinem Alter waren.
- Auch in 20 Jahren werde ich an meinem Heimatort gut leben können.



Foto: Nelson Antoine / Adobe Stock

8

# Klimaungerechtigkeit – Ein Klimaanpassungsspiel

aus [Gender-and-Climate-Facilitation-Guidelines.pdf](#) (climatecentre.org)



80–100 Minuten



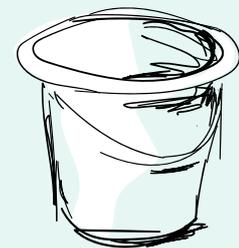
bis 30 Personen – Großgruppe

## Kurzbeschreibung

In der Rolle von Kleinbäuer\*innen in verschiedenen Dörfern treffen die Mitspielenden individuelle Entscheidungen, die zu kollektiven Mustern von Wahl und Risiko führen und deutlich machen, wie schwierig es für Menschen im Globalen Süden ist, ihre Community vor Klimawandel und klimabedingter Migration in die Städte zu schützen. Durch die Einführung einer Genderebene wird zudem verdeutlicht, dass nicht alle Menschen an einem Ort auch gleich vom Klimawandel betroffen sind. Das Spiel eignet sich vor allem für eine ältere Zielgruppe ab 14 Jahren.

## Materialien

- Offener Raum/ viel Platz
- Würfel (im Idealfall ein großer Stoffwürfel, es gehen aber auch ganz normale Würfel)
- Münze, Regenschirm, Eimer
- Bohnen, Steinchen, Chips o.ä. als Währung
- Armbinden in zwei verschiedenen Farben
- Plastikbecher (Trinköffnung ist breiter als Boden des Bechers)
- Luftballons



## Spiel Aufbau

Das Spiel besteht aus mehreren Runden, die die Pflanzsaisons darstellen. In der Mehrheit der Runden wird ein Würfel genutzt, um die Wahrscheinlichkeit von Extremwetter – Überschwemmung oder Dürre – zu simulieren: Wenn eine 6 gewürfelt wird, gibt es eine Überschwemmung, wenn eine 1 gewürfelt wird, gibt es Dürre. Die Augenzahl 2 bis 5 bedeutet gewöhnlichen Regenfall, also keine Naturkatastrophe. In einzelnen Runden können ungewöhnliche, aber den Spieler\*innen vorher bekannte Extremwetterphänomene wie El Niño mithilfe einer Münze entschieden werden: „Kopf“ bedeutet Naturkatastrophe, „Zahl“ keine Naturkatastrophe.

In der Rolle von Kleinbäuer\*innen, die in zwei Dorfteams organisiert sind, treffen die Spieler\*innen Entscheidungen, die zu kollektiven Entscheidungs- und Risikomustern führen. Jede\*r Landwirt\*in muss individuelle Entscheidungen über die Ernte der kommenden Regenzeit treffen, diese Entscheidungen summieren sich aber zu Entscheidungen, die das gesamte Dorf betreffen. Dabei treffen die Spieler\*innen die Entscheidung „mit den Füßen“, indem sie entweder zum Maniokmarkt – dargestellt durch einen Eimer an der einen Seite des Spielfeldes – oder zum Reismarkt – dargestellt durch einen Regenschirm auf der anderen Seite – gehen.

- **Maniokmarkt (Eimer – Verringerung des Dürrerisikos)**  
Zur Verringerung des Dürrerisikos – also die Entscheidung für den Anbau von Maniok, der unter normalen bis trockenen Bedingungen gut gedeiht – gehen die Landwirt\*innen zum Maniokmarkt bzw. Eimer
- **Reismarkt:**  
Zur Verringerung des Überschwemmungsrisikos – also die Entscheidung für den Anbau von Reis, der bei normalem bis übermäßigem Regen gut gedeiht – gehen die Landwirt\*innen zum Reismarkt bzw. Regenschirm
- **Maismarkt**  
Wenn die Landwirt\*innen sich zu keiner Risikominderung entscheiden, bleiben sie beim Status Quo, dem Anbau von Mais, und somit in der Mitte des Raums stehen. Mais gedeiht unter normalen Bedingungen sehr gut, der Anbau scheitert jedoch bei zu viel oder zu wenig Regen.

Der Kauf von Reis oder Maniok kostet eine Vorauszahlung in Form einer Bohne. Der Anbau von Mais verursacht keine Kosten, da die Landwirt\*innen einfach den Mais aus dem Vorjahr als Saatgut verwenden können.

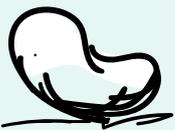
Pflanzentscheidungen führen entweder zu einer erfolgreichen Ernte oder zu einer Katastrophe – Gewinn und Verlust von Bohnen – je nachdem, wie der Würfelwurf ausfällt. Spieler\*innen, die nicht genug Bohnen übrig haben, um für Reis oder Maniok zahlen zu können, müssen in die Stadt ziehen, um Arbeit zu finden, und scheiden somit aus dem Spiel aus.

Nach drei Runden wird dem Spiel die Geschlechterdimension hinzugefügt. Die Spielleitung teilt die Armbinden aus, damit werden zufällige Geschlechterrollen (markiert durch die jeweilige Farbe) zugewiesen. Männer beginnen mit zwei Bohnen mehr, was Privilegien darstellt. In Spielrunden, in denen es weder Überflutung noch Dürre gibt, erhalten Männer, die eine widerstandsfähige Pflanze angepflanzt haben, zwei Bohnen, Frauen jedoch nur eine (weil sie aufgrund ihrer zahlreichen anderen Pflichten wie z.B. Hausarbeit, Kindererziehung, Pflege von Verwandten, ... weniger Zeit hatten, sich ausschließlich auf den Anbau zu konzentrieren).

Nach einigen Würfelrunden, der Einführung der El Niño-Vorhersage durch die Münze und der Einführung der Genderdimension wird eine Spielvariante eingeführt, die die Unsicherheit des Klimawandels simuliert: Der Würfel wird durch den Trinkbecher ersetzt. Landet die Trinköffnung des Bechers auf dem Boden, gibt es eine Flut, landet der Becher auf seinem Boden, gibt es ein Dürrejahr. Wenn der Becher auf seiner Seite rollt, gibt es kein ungewöhnliches Wetterphänomen (Wichtig: Werft den Becher waagrecht, um die Wahrscheinlichkeit von Katastrophen zu erhöhen). Im Gegensatz zu Würfel und Münze, bei denen die Wahrscheinlichkeiten der einzelnen Wetterphänomene gut abschätzbar waren, wird es nun schwieriger, die jeweiligen Wahrscheinlichkeiten einzuschätzen. Wahrscheinlich werden daher viele Spieler\*innen „aufgrund der Klimakrise“ schon nach wenigen Runden aus dem Spiel ausscheiden. Dies vermittelt eindringlich die Bedrohung durch den Klimawandel.

## Grundlegende Spielregeln:

1. Es okay, wenn die Spieler\*innen bei der Erklärung der Spielregeln erstmal verwirrt sind oder nicht alles verstehen – wie in der realen Welt kann die Beziehung zwischen Entscheidung und Konsequenz komplex und schwer verständlich sein. Im Laufe der ersten Runden sollte sich die Verwirrung aber durch das Erleben der Konsequenzen auflösen.
2. Das Spiel ist eine vereinfachte Darstellung der Realität. Es wurde entwickelt, um bestimmte Aspekte zu betonen, die für das Lernen über Resilienz gegenüber Umweltkatastrophen und Klimawandel wichtig sind. Andere Aspekte der Realität, die zwar wichtig sind, das Spiel aber zu kompliziert machen würden, werden vernachlässigt. Deswegen werden die Spielregeln von allen Spieler\*innen akzeptiert, sie stellen sie nicht während des Spielens infrage.
3. Absprachen innerhalb des Dorfteams sind erwünscht, die Entscheidungen der Spieler\*innen sind aber individuell. Niemand kann eine\*n andere\*n zwingen, eine bestimmte Entscheidung zu treffen.
4. Es ist verboten, Bohnen an andere Spieler\*innen zu verschenken.
5. Es werden erst mehrere Übungsrunden und anschließend sechs „echte“ Runden gespielt.



## Spielablauf

### Übungsrunde(n)

Spielt ein oder zwei Übungsrunden, je nachdem, wie schnell die Spieler\*innen den Dreh raus haben.

1. Erklärung des Spiels:
  - a. Jede\*r Spieler\*in erhält zu Beginn des Spiels vier Bohnen.
  - b. Zeigt den Spieler\*innen den Würfel, erklärt die möglichen Ergebnisse (1 heißt Dürre, 6 heißt Überschwemmung, 2-5 sind normale Regenfälle) und erläutert die Wahlmöglichkeiten (Anbau von Reis (Schirm), Anbau von Maniok (Eimer), Anbau von Mais (Mitte)). Risikominderung hat ihren Preis: Für den Anbau von Reis und Maniok muss jeweils eine Bohne gezahlt werden.
  - c. Setzt ein Zeitlimit fest, innerhalb dessen die Dorfteams sich absprechen dürfen und die Spieler\*innen ihre Entscheidung treffen müssen. Startet den Countdown: Nach Ablauf der Zeit bleiben die Spieler\*innen an Ort und Stelle (Eimer, Regenschirm, Mitte) stehen und dürfen ihre Entscheidung nicht mehr ändern.
  - d. Sammelt die Bohnen ein: Alle Spieler\*innen, die Reis oder Maniok kaufen, müssen eine Bohne an die jeweiligen Märkte (die Spielleitung) zahlen. An dieser Stelle kann die Spielleitung auch Anmerkungen zum Spielverhalten machen (z.B. Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den Teams feststellen; herausstechende Spieler\*innenentscheidungen bemerken etc.).
  - e. Würfelt und teilt den Spieler\*innen das Ergebnis mit.
  - f. Teilt die Ernte aus bzw. verdeutlicht die entstandenen Schäden. Kann ein\*e Spieler\*in nicht bezahlen, muss er\*sie das Dorf verlassen und in die Stadt ziehen, um Arbeit zu finden (scheidet also aus dem Spiel aus). Ein\*e Spieler\*in, der\*die die vier Bohnen zahlen kann, darf im Dorf bleiben, hat aber in der nächsten Runde keine Möglichkeit, in Maniok oder Reis zu investieren und muss deshalb Mais anpflanzen.
    - Wenn es keine Katastrophe gibt, ernten alle Spieler\*innen und erhalten somit zwei Bohnen.
    - Bei einer Überschwemmung erhalten die Spieler\*innen, die Reis angebaut haben, zwei Bohnen. Alle anderen müssen vier Bohnen abgeben, da die Ernte weggeschwemmt wurde.
    - Bei einer Dürre erhalten die Spieler\*innen, die Maniok angebaut haben, zwei Bohnen. Alle anderen müssen vier Bohnen abgeben, da die Ernte verdorrt ist.
2. Zur weiteren Veranschaulichung kann die Spielleitung mögliche andere Szenarien erläutern, die hätten vorkommen können.
3. Bevor das „richtige“ Spiel startet, erklärt die Spielleitung einige zusätzliche Regeln:
  - a. Fragt zunächst, ob es noch offene Fragen gibt. Wichtig: Beantwortet Fragen zu Spielregeln und -mechaniken, aber nicht zur Strategie!
  - b. Eine kleine Änderung der Regeln kommt hinzu: Wenn ein\*e Spieler\*in die vier

Bohnen nicht bezahlen kann, muss er\*sie in die Hauptstadt ziehen und verbringt eine Runde damit, Arbeit zu suchen. Das Überleben ist gerade so möglich, aber so miserabel, dass der\*die Spieler\*in entscheidet, wieder ins ländliche Gebiet zu ziehen, allerdings in das andere Dorf. Am Ende des Spiels gewinnt das Dorf mit den meisten Einwohner\*innen.

- c. Erwähnt, dass es, wie in der realen Welt, im Spielverlauf zu Überraschungen kommen kann ...

## Erste Runde

Nun startet das Spiel „in echt“.

1. Gebt den Spieler\*innen kurz Zeit, um sich für die Runde abzuspechen.
2. Die Spieler\*innen treffen innerhalb des Zeitlimits ihre Entscheidung für Reis, Maniok oder Mais.
3. Die Spielleitung sammelt die Kosten für Reis und Maniok ein.
4. Würfelt.
5. Die Spielleitung teilt die Erträge der Ernte aus bzw. sammelt die Kosten für Missernten ein.

## Zweite Runde

Die zweite Runde läuft wie die erste Runde ab. Wenn die Spieler\*innen das Spiel bereits gut verstanden haben, kann auf diese Runde verzichtet werden.

## Dritte Runde

In der dritten Runde können externe Kräfte eingeführt werden, die die Spielbedingungen beeinflussen. Das kann der bereits erwähnte Münzwurf für das El Niño-Phänomen sein, aber auch lokale Unruhen (die dafür sorgen, dass Menschen nicht in die Stadt ziehen können) oder eine Wirtschaftskrise (die Preise für Reis und Maniok erhöhen sich).

## Vierte Runde

Nun ist es an der Zeit, den Klimawandel einzuführen. Zeigt den Spieler\*innen den Becher und erklärt die Bedeutung (Trinköffnung heißt Überflutung, Boden heißt Dürre, Becherseite heißt normaler Regenfall). Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

## Fünfte Runde

In dieser Runde kommen die Geschlechterdimensionen hinzu.

1. Teilt die Armbinden nach dem Zufallsprinzip aus und erklärt, welche Farbe welches binäre Geschlecht darstellt.
2. Nun könnt ihr kurz erklären, warum die Geschlechterdimensionen relevant sind: Wir wissen, dass Männer und Frauen auf unterschiedliche Weise durch den die Klimakrise gefährdet sind. Hinzu kommt, dass viele der täglichen Aufgaben von

Frauen über die Landwirtschaft hinausgehen und z.B. auch die Kindererziehung, das Sammeln von Feuerholz und Holen von Wasser, die Pflege von Kranken und älteren Menschen und das Kochen von Essen umfassen. Diese unbezahlten Aufgaben in Verbindung mit sozialen und kulturellen Normen können dazu führen, dass Frauen bei Katastrophen mit anderen Herausforderungen konfrontiert werden als Männer. Kulturelle Vorteile ermöglichen es Männern, anders auf Katastrophen zu reagieren als Frauen.

3. Um die unterschiedliche Anfälligkeit von Männern und Frauen für klimatische Variabilität und Veränderung des Klimas über die Dauer des Spiels darzustellen, erhalten Frauen an dieser Stelle drei Bohnen, Männer jedoch vier. Erklären könnt ihr dies z.B. mit der Möglichkeit zu Landbesitz und dem Zugang zu Krediten. Außerdem erhalten Männer, wenn sie eine widerstandsfähige Pflanze anpflanzen (Reis bei Überflutung, Maniok bei Trockenheit, Reis bei normalen Bedingungen), ab jetzt zwei Bohnen, Frauen jedoch nur eine.

## Sechste Runde

Die sechste Runde läuft – mit Ausnahme des Verteilens der Armbänder, die Geschlechterrollen werden eingehalten – ab wie die fünfte.

## Siebte Runde

Pustet nun die Luftballons auf (ihre Anzahl sollte etwa 1/3 der Spieler\*innen entsprechen). Erklärt den Spieler\*innen, dass sie einen Luftballon fangen können, wenn sie möchten – erklärt aber nicht, was der Luftballon bedeutet. Werft die Luftballons in die Luft. Es ist nicht nötig, dass alle Luftballons gefangen werden.

Nachdem einzelne Spieler\*innen Ballons gefangen haben, erklärt ihr, dass ein freudiges Ereignis in den Familien der Spieler\*innen mit Luftballons eingetreten ist: Sie haben ein Baby bekommen! Das bedeutet aber auch, dass die Kosten für den Lebensunterhalt der Familien steigen. Beide Geschlechter müssen ab jetzt auf dem Markt zwei Bohnen für Reis und Maniok und eine für Mais bezahlen. Zusätzlich kosten Missernten Frauen ab jetzt sechs Bohnen (weil das Baby zusätzlich zu den gestiegenen Kosten auch noch Aufmerksamkeit benötigt, die für den Ackerbau fehlt), Männer fünf.

## Achte bis zehnte Runde

Die letzten Runden werden dazu genutzt, die Spielmechaniken besser zu verstehen. Die Spielleitung kann diese variabel gestalten – El Niño oder andere externe Kräfte können flexibel hinzugenommen werden. Nach der zehnten Runde ist das Spiel vorbei. Ermittelt den\*die Spieler\*in mit den meisten Bohnen und das Dorf mit den meisten Einwohnenden und verteilt eventuell Preise (z.B. faire Schokolade).

## Reflexion

Zunächst leitet ihr die Spieler\*innen aus der Übung hinaus. Sprecht darüber, wie die einzelnen Spieler\*innen das Spiel und ihre Rolle erfahren haben und ob sie es gerecht bzw. ungerecht finden.

Anschließend kann über folgende Fragen gesprochen werden:

- Im Spiel habt ihr gemerkt, dass nicht alle Menschen gleich betroffen sind. Welche Gruppen fallen euch noch ein, die stärker von der Klimakrise betroffen sind?
- Glaubt ihr, dass Frauen in Industrienationen genauso betroffen sind wie Frauen im Globalen Süden? (Hier kann kurz über unterschiedliche Arten von Diskriminierung und Mehrfachdiskriminierung gesprochen werden).
- Welche Rolle können Loss and Damage in diesem Kontext spielen? Wer sollte entscheiden, wie die Mittel verteilt werden?



Foto: F. Kopp/Misereor

Foto: F. Kopp/Misereor

# 9 Flucht - Warum? Wie? Wohin?

aus [Methoden-Globales-Lernen-2020.pdf](#) (zusage.global)



150-180 Minuten



15 bis 30 Personen - Großgruppe

## Kurzbeschreibung

Dieses Spiel soll die Teilnehmenden für die Themen Flucht, Migration und „Push-Faktoren“ sensibilisieren. Als Impuls kann vor dem Spiel das Lied „Europa“ von den Toten Hosen gemeinsam angehört werden. Dabei können die Teilnehmenden die Augen schließen.

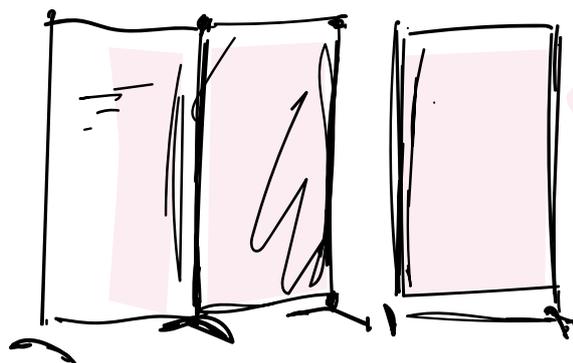
Diese Methode ist in zwei Teile untergliedert. Im ersten Teil positionieren sich die Teilnehmenden zu Aussagen. Im zweiten Teil werden sie für die sogenannten „Push-Faktoren“, die zu einer Flucht führen können, sensibilisiert.

Bitte baut in der Anleitung eine Trigger-Warnung für Menschen mit Fluchterfahrung oder besonders empathisch veranlagte Menschen ein. Das Spiel kann individuell jederzeit abgebrochen werden.



## Materialien

- Offener Raum
- Meta-Plan-Karten
- Stifte
- Stellwände
- Klebepunkte
- Arbeitsblätter



## Ablauf Teil 1

### 1. Vorbereitung

Hängt an die Stirnseiten des Raumes jeweils ein Kärtchen mit „ja“ und „nein“.  
Lasst sich die Teilnehmenden im Raum verteilen.

### 2. Durchführung

Lest die Aussagen nacheinander vor. Die Teilnehmenden müssen nun entscheiden, ob sie sich dafür, dagegen, oder irgendwo dazwischen positionieren. Nach jeder Aussage werden einige Teilnehmende gefragt, warum sie sich an der jeweiligen Stelle positioniert haben. Macht nach Ende des ersten Teils eine kurze Pause.

#### **Aussagen:**

- „Jede\*r ist seines Glückes Schmied.“
- „Deutschland ist nicht das Sozialamt der Welt.“
- „Grenzen sind in unserer globalisierten Welt überflüssig.“
- „Wir haben in Deutschland genug Probleme und brauchen nicht auch noch Flüchtlinge.“
- „Europa ist mit für die Armut in der Welt verantwortlich, deshalb müssen wir uns auch gut um Flüchtlinge kümmern.“
- „Ich möchte nicht neben einem Flüchtlingswohnheim leben, man weiß nie, was diese Leute durchgemacht haben und wie die ticken.“
- „Die Länder, aus denen die Flüchtlinge kommen, müssen selbst ihre Probleme lösen.“
- „Ich finde es schön, wenn Menschen aus unterschiedlichen Kulturen zusammenkommen.“
- „Die Flüchtlinge bringen ihre Probleme mit zu uns.“
- „Die meisten Flüchtlinge, die zu uns kommen, sind ungebildet und hoffen, dass sie hier für Nichtstun Geld bekommen.“
- „Ich habe einfach nur das Glück, in Europa zu leben und kann anderen Menschen dieses Glück nicht verwehren.“

## Ablauf Teil 2

### 1. Vorbereitung

Stellt die Stellwände in der Mitte des Raumes so auf, dass der Raum in zwei Hälften getrennt ist. Die Teilnehmenden stehen auf der einen Seite der Stellwände, dort befinden sich sichtbar die Karten aus der Kategorie „zu Hause“. Auf der anderen Seite werden die Karten „nach der Flucht“ verdeckt befestigt.

Karten „zu Hause“	
	Heimat
	Familie
	Freund*innen
	Kultur

Karten „nach der Flucht“	
	Flüchtlingscamp
	Gefängnis
	Mittelmeer
	Mittellosigkeit



## 2. Durchführung

Den Teilnehmenden wird die Situation beschrieben: Ihr nehmt keine andere Rolle ein. Ihr seid ihr im Hier und Jetzt. Euch geht es gut. Ihr habt eine Heimat. Dazu gehört eure Kultur, eure Familie und eure Freund\*innen (diese drei Punkte können auch angepinnt werden). Das wird sich im Laufe des Spieles aber ändern. Wenn du es im eigenen Land nicht mehr aushältst, steht es dir frei, unter der Trennwand hindurch auf die andere Seite zu kriechen. Was sich dort befindet, wird nicht verraten. Die Teilnehmenden dürfen während dieser Phase nicht sprechen und sich auch nicht non-verbal absprechen. Jeder und jede entscheidet für sich allein. Es sollte noch einmal darauf hingewiesen werden, dass die Teilnehmenden, die flüchten, damit auch ihre Heimat, ihre Familie und Freunde und ihre Kultur verlassen. Sie können dabei zwei Familienmitglieder mitnehmen, deren Schicksal aber genauso ungewiss ist wie das eigene.

Es werden Ereignisse vorgelesen und in Stichworten auf die Stellwand gepinnt.  
Den Teilnehmenden muss bewusst sein, dass diese Ereignisse aufeinander aufbauen.  
Nach jedem Ereignis gibt es die Möglichkeit, die Flucht zu ergreifen.

### Ereignisse

Du wirst arbeitslos bzw. du kannst nicht mehr zur Schule gehen. Du kannst auf staatliche Unterstützung hoffen, aber die reicht kaum zum Überleben. (A)

Die Regierung verbietet dir, deine Religion frei auszuüben. Wegen deines Glaubens musst du jederzeit mit Diskriminierungen rechnen. (R)

Ein Unwetter reißt das Dach von deinem Haus, da du kein Geld hast, kannst du es nur mit Planen wiederaufbauen. Wenn es regnet, tropft es durch die Falten in den Planen, es ist kalt und nass. (U)

Es wird Winter, du wirst krank, du kannst den Arzt nicht bezahlen. Dein Konto ist blockiert. Du leihst dir Geld bei deinen Nachbarn. Du musst dich verschulden. (A)

Aufgrund eines neuen Gesetzes wirst du von der Wahl ausgeschlossen. Dein Wahlschein ist ungültig. Du darfst nicht mehr wählen gehen. (R)

Durch eine lange Trockenzeit verdorrt deine Ernte. Frisches Obst und Gemüse war schon knapp, jetzt musst du mit deiner Familie von den Resten leben, die ihr auf euren Feldern findet. (U)

Ein Mitglied deiner Familie wird grundlos auf offener Straße von einer Gruppe Männer überfallen und geschlagen. Eure Nachbarn greifen nicht ein, aus Angst, dass auch ihnen etwas zustößt. (G)

Die Umstände zwingen deine Familie dazu, das Haus zu verkaufen, damit ihr euch weiter etwas zu Essen kaufen könnt. Ihr zieht mit den wichtigsten Dingen bepackt in ein Stadtviertel am Rande der Stadt. Dort teilst du dir mit drei weiteren Familienmitgliedern ein Zimmer. (A)

In der informellen Siedlung, in der, in dem ihr untergekommen seid, musst du ständig damit rechnen, dass du grundlos von der Polizei verhaftet wirst oder dass die Polizei das Gebiet räumt. (R)

Neben der informellen Siedlung ist eine Ölraffinerie, die giftigen Abwässer fließen an deiner Hütte vorbei, es gibt kein fließendes Wasser, das Wasser in dem kleinen Bach neben deiner Hütte ist dreckig und stinkt. Zum Wasserholen muss deine Mutter jeden Tag 30 Minuten zu einem Brunnen laufen. (U)

### Ereignisse

In deinem Land herrscht Krieg, Menschen deiner Ethnie werden als Minderheit noch schlimmer verfolgt und manchmal einfach mitgenommen oder erschossen. Täglich ziehen bewaffnete Menschen durch deine Gegend und bedrohen dich und deine Familie. Du lebst in Angst. (G)



Folgende Ereignisse sollen nur vorgebracht werden, wenn noch nicht alle Teilnehmenden „geflohen“ sind:

### Ereignisse

Die Abwässer der Ölraffinerie machen dich und deine Familie krank. Du bist schon verschuldet und kannst keinen Arzt mehr aufsuchen. Dein Vater kann aufgrund seiner Krankheit seine Arbeit nicht mehr ausführen. (A)

Das politische Regime hat dir jegliche Rechte aberkannt und du kannst vom Staat keine Hilfe erwarten. Der Staat ist eher eine Bedrohung für dich und deine Familie. (R)

Die Dürre und der Krieg führen zu einer Hungersnot, ab jetzt gibt es nicht mal mehr Reis mit Bohnen. (U)

Eine Fliegerbombe hat deine Hütte getroffen, zum Glück war deine Familie gerade nicht zuhause. Ihr seid auf der Suche nach deiner Mutter. Als sie am Abend immer noch nicht aufgetaucht ist, kommen die Aussagen von Nachbarn, dass sie wie viele andere Frauen von Soldaten mitgenommen wurde. Wenig später wird sie tot aufgefunden. (G)



## 3. Reflexion

Wenn alle Teilnehmenden auf der „anderen Seite“ sind, werden folgende Fragen diskutiert:

- Warum fliehen Menschen? Was hat dich von der Flucht abgehalten?
- Wann war für euch der Zeitpunkt erreicht, euch zur Flucht zu entscheiden?
- War das leicht für euch?
- Glaubt ihr, dass ihr lange oder kurz gewartet habt, bevor ihr geflohen seid?
- Wie war es, unter der Stellwand hindurch zu kriechen?
- Hattet ihr das Gefühl, die anderen im Stich zu lassen?
- Was habt ihr zurückgelassen?
- Was habt ihr gehofft, auf der „anderen Seite“ zu finden?

- Wohin wolltet ihr eigentlich fliehen?
- Was denkt ihr, ist wirklich auf der Seite, auf der ihr jetzt steht?

Dreht anschließend die Karten auf dieser Seite der Stellwand um. Auf der Rückseite der Karten steht je eine kurze Erläuterung:

### **Flüchtlingscamp**

Die meisten Geflüchteten weltweit sind in Flüchtlingscamps untergebracht, in denen sie oft Jahre verbringen müssen. Die Grundversorgung mit Lebensmitteln, sanitären Einrichtungen, psychologischer Unterstützung und Bildung ist oft schlecht.

### **Gefängnis**

Viele Geflüchtete werden in den sogenannten Transitländern (die Länder durch sie reisen, in der Hoffnung, nach Europa zu kommen), gefangen gehalten, um sie an der weiteren Flucht zu hindern.

### **Mittelmeer**

Nur einer kleinen Zahl von Geflüchteten gelingt es, bis nach Europa zu kommen. Die Schlepperbanden verlangen viel Geld für die Überfahrt nach Europa. Die Überfahrt selbst ist sehr gefährlich. Zwischen 2014 und 2023 sind mindestens 26.832 Menschen im Mittelmeer ertrunken. Die Dunkelziffer ist um ein Vielfaches größer.

### **Flüchtlingsunterkunft in Europa**

In den Flüchtlingsunterkünften haben die Geflüchteten meistens, wenn auch nicht immer, sanitäre Versorgung und bekommen Geld, um sich mit Lebensmitteln zu versorgen. Probleme gibt es vor allem mit den Einheimischen, die gegen die Geflüchteten sind und diese oft anfeinden oder bedrohen.

In manchen Flüchtlingsunterkünften werden leider keine sanitären Standards eingehalten. Sie sind zudem überfüllt und Brandschutzvorschriften werden nicht eingehalten. Die Katastrophe von Moria zeigt, wie menschenunwürdig die Bedingungen in dieser Unterkunft waren und sind.

## 4. Mögliche Weiterarbeit

Die Gruppe wird in 5 Kleingruppen aufgeteilt. Diese erarbeiten Handlungsoptionen zu jeweils einem Themenbereich (Armut, Umwelt, Repressionen, Gewalt, Fluchtstationen). Dabei werden folgende Fragen gestellt:

- Wie können Menschen, die unter Missständen leiden, gegen diese angehen?
- Wie können wir diese Menschen unterstützen?
- Was können wir in unserem Alltag tun, um gegen diese Missstände vorzugehen?

Anschließend werden die Ergebnisse in der Großgruppe zusammengetragen und ggf. von der Leitung ergänzt. Idealerweise ergibt sich aus dem Gespräch eine Idee, wie ihr

in der Gruppe gemeinsam handeln könnt (z.B. indem ihr eine Aktion veranstaltet, eine Selbstverpflichtung formuliert und unterschreibt, ...). Manche Gruppen benötigen bei der Erarbeitung von Handlungsoptionen mehr Unterstützung. Es ist wichtig sie zu begleiten und selbst schon Ideen vorbereitet zu haben, um einen Anschub geben zu können.

Viele Ideen dazu gibt es auf [www.misereor.de/mitmachen](http://www.misereor.de/mitmachen)



# 10 Ressourcen und Welt- handel – Tauschspiel

angelehnt an [Welthaus Bielefeld](http://www.jubith.de/images/bb/Konzepte/MP_Klimawandel_und_KlimagerechtigkeitII_20210316.pdf) (www.jubith.de/images/bb/Konzepte/MP\_Klimawandel\_und\_KlimagerechtigkeitII\_20210316.pdf)



60-80 Minuten



bis 25 Personen – Großgruppe

## Kurzbeschreibung

In diesem Spiel repräsentiert jede\*r Spieler\*in ein beliebiges, am Anfang des Spieles noch nicht festgelegtes, Land. Die Spieler\*innen tauschen nach bestimmten (später variierten) Regeln Rohstoffe. Jede Rohstoffkarte hat gleichzeitig einen gewissen Punktwert. Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Tauschen möglichst viele Punkte zu erreichen und somit einen möglichst hohen Wohlstand für das eigene Land zu erwirtschaften. Dabei erfahren die Spieler\*innen Ressourcenknappheit und es wird deutlich, dass bereits reiche Länder auf dem Weltmarkt am meisten profitieren. Dieses Spiel eignet sich vor allem für eine ältere Gruppe ab 14 Jahren.

## Materialien

- Tafel oder Whiteboard
- Stifte bzw. Marker
- Je 31 Stahl-, Kohle-, und Maiskarten
- Je 11 Soja-, Eisen-, und Sandkarten
- 10 Weizenkarten
- Je 7 Seltene Erd- und Rohölkarten
- Armbinden in drei verschiedenen Farben
- Beutel



## Ablauf

### 1. Vorbereitung

Schreibt Spielregeln und Regeln für Handelsphasen auf die Tafel, so dass die Spieler\*innen diese jederzeit einsehen können. Führt eure Spieler\*innen nun in das Spiel und erläutert die Regeln:

Aufgabe ist es, durch das Handeln mit Rohstoffkärtchen den Lebensstandard eurer Bevölkerung zu verbessern. Ihr erhaltet gleich fünf Rohstoffkärtchen aus einem Beutel, die ihr ohne Hineinzusehen herausnehmen sollt. Am Anfang habt ihr also alle die gleichen Chancen.

Die Rohstoffkärtchen gibt es in den Kategorien Seltene Erden, Rohöl, Weizen, Soja, Eisen, Sand, Mais, Stahl und Kohle. Sie haben unterschiedliche Punktwerte, je nachdem, wie wertvoll sie auf dem Wertmarkt gehandelt werden.

- Seltene Erden: 10 Punkte
- Rohöl: 9 Punkte
- Weizen: 7 Punkte
- Soja, Eisen und Sand: Jeweils 5 Punkte
- Mais: 4 Punkte
- Stahl und Kohle: 3 Punkte

Während des Spiels müssen die Rohstoffkärtchen verdeckt in einer Hand gehalten werden. Der Punktestand hängt allerdings nicht nur von den Punkten der Rohstoffkärtchen ab. Wer mehrere Karten der gleichen Kategorie besitzt oder eintauscht, erhält zusätzliche Punkte:

- 5 Karten der gleichen Kategorie = 6 Punkte
- 8 Karten der gleichen Kategorie = 10 Punkte
- 10 Karten der gleichen Kategorie = 20 Punkte

Je nach Rohstoffkärtchen und nach Anzahl der Karten derselben Kategorie bemisst sich also der Punktestand. Der Tauschhandel selbst läuft dann innerhalb von Handelsjahren ab, deren Beginn und deren Ende bekannt gegeben wird. In den einzelnen Handelsjahren ändern sich zusätzlich einzelne Regeln.

Für den Tausch-Handel gelten zunächst die folgenden Regeln:

1. Beginn und Ende der Handelsjahre werden von der Spielleitung bekannt gegeben.
2. Während der Handelsjahre darf nur mit dem jeweiligen Tauschpartner gesprochen werden.
3. Nach den Handelsjahren darf nicht mehr gesprochen werden.
4. Die Nahrungsmittel-Karten sind verdeckt in einer Hand zu halten.
5. Es darf nur eine Karte gegen eine andere (1:1) getauscht werden.
6. Gleiche Karten dürfen nicht getauscht werden.

7. Wer tauschen will, gibt seinem potentiellen Partner oder Partnerin die Hand. Erst dann darf verhandelt werden. 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.
9. Ab dem Ende des zweiten Handelsjahres gilt: Wer weniger als 20 Punkte hat, kann seine Bevölkerung nicht mehr ernähren und scheidet daher leider aus dem Spiel aus.

Am Ende jedes Handelsjahres werden die Punktestände jede\*r Spieler\*in auf Tafel oder Plakat notiert. Offene Fragen können an dieser Stelle von der Spielleitung beantwortet werden.

## 2. Durchführung

Ab sofort beginnt dann das Schweigegebot. Die Spielleitung geht mit dem Beutel mit den Rohstoffkärtchen herum und jede\*r Spieler\*in entnimmt fünf Rohstoffkärtchen. Anschließend berechnen sie ihre Punkte und tragen auf der Tafel ihren Punktestand und ihren Vornamen ein. Es sollte Platz für das Notieren von circa sechs Punkteständen (Handelsjahren) sein. Das erste Handelsjahr beginnt.

### 1. Handelsjahr

Die Spieler\*innen haben ca. 5 Minuten Zeit, gemäß den Regeln Rohstoffkärtchen zu tauschen. Die Spielleitung achtet vor allem auf das Schweigegebot, animiert aber auch eifrig, mit verschiedenen Mitspieler\*innen zu tauschen. Dann kündigt die Spielleitung das baldige Ende des ersten Handelsjahres an. Die Spielstände aller Mitspielenden werden notiert.

### 2. Handelsjahr

Es werden wieder nach den gleichen Regeln wie im ersten Handelsjahr Rohstoffkärtchen getauscht. Die Spieler\*innen errechnen am Ende ihren neuen Punktestand, der dann wieder auf der Tafel oder auf Plakat festgehalten wird. Dann werden die Spieler\*innen anhand ihrer Punktestände in drei Ländergruppen aufgeteilt. Wo genau die Punktestand-Trennlinien der einzelnen Gruppen verlaufen, muss anhand der Punktestände entschieden werden. Die drei Gruppen müssen zahlenmäßig nicht gleich groß sein.

Gruppe A = Gruppe der reichen Industrienationen

Gruppe B = Gruppe der Schwellenländer mit mittlerem Reichtum

Gruppe C = Gruppe der armen Länder

Die jeweiligen Gruppenmitglieder werden entsprechend mit farbigen Armbinden gekennzeichnet. Gemäß der Gruppeneinteilung setzen sich die einzelnen Gruppen nun zusammen und dürfen ihre bisherigen Erfahrungen austauschen, Strategien besprechen, wie ihre Ländergruppe zu mehr Wohlstand kommen kann etc. Allerdings: Jede\*r spielt noch für sich und ein Tauschen außerhalb der Handelsjahre (z. B. innerhalb der Gruppe) ist noch nicht erlaubt. Spieler\*innen mit weniger als 20 Punkten werden von nun an ausgeschlossen, da sie ihre Bevölkerung nicht mehr ernähren können.

### 3. Handelsjahr

Hier wird zunächst wie gewohnt (5 Min.) getauscht / gehandelt. Anschließend werden wie gewohnt die individuellen Punktestände notiert. An dieser Stelle wird es Aufsteiger\*innen und Absteiger\*innen in jeweils andere Gruppen geben. Die Gruppenzugehörigkeit wird wieder durch die Armbinden sichtbar gemacht. Danach sitzen erneut die einzelnen Ländergruppen zusammen. Neu dazu kommt: Die Gruppe der A-Länder soll sich überlegen, wie sie den Handel mit Rohstoffen in Schwung bringen kann. Sie darf für diesen Zweck eine Punkte-Wertungen verändern. Bestimmte Rohstoffkärtchen erbringen also ab sofort andere Punkte (Aufwertung oder Abwertung sind erlaubt). Die A-Gruppe muss dies intern beraten und dann innerhalb von ca. 5 Minuten bekannt geben. Auch für die B-Länder und die C-Länder gibt es eine Neuerung: Die Gruppe der B-Länder darf jetzt während der Handelsjahre untereinander offen tauschen und so durch regionalen Handel unter Gleichen versuchen, ihre Situation zu verbessern. Am Ende muss jede\*r Spieler\*in aber wieder 5 Rohstoffkärtchen haben. Auch die Gruppe der C-Länder darf jetzt ebenfalls während der Handelsjahre offen untereinander tauschen. Sie sollte vielleicht darauf achten, dass alle Länder das Minimum von 20 Punkten erreichen. Zusätzlich gibt es für die C-Länder noch Rohstoffhilfe: Kärtchen im Wert von 18 Punkten werden an die C-Gruppe ausgeteilt. Diese sollen gerecht innerhalb der C-Gruppe aufgeteilt werden.

### 4. Handelsjahr

Dann beginnt erneut ein Handelsjahr nach den gültigen Regeln. Am Ende werden erneut die Punktestände notiert. Wieder dürfen die Spieler\*innen, nachdem die (neue) Zuordnung in die drei Gruppen erfolgt ist, gemeinsame strategische Überlegungen anstellen. Neu: Die Gruppe der A-Länder hat jetzt nach dem Handelsjahr die Möglichkeit, nicht nur eine Punktwertung erneut zu verändern, sondern auch eine der neun Handelsregeln (siehe oben) zu verändern. Die Spielleitung sollte die A-Gruppe animieren, sich hierüber Gedanken zu machen und möglichst rasch eine solche Regeländerung bekannt zu geben, von der die A-Gruppe erwartet, dass sie die Dynamik des Handels belebt.

### 5. Handelsjahr

Wieder wird nach den üblichen bzw. den derzeit gültigen Regeln getauscht. Wahrscheinlich wird sich aber schnell herausstellen, dass nur noch die A-Länder Interesse am Handel haben, während die beiden anderen Gruppen nur wenige Möglichkeiten sehen, ihren Wohlstand bzw. ihren Punktestand durch den Handel zu verbessern. Nach 5 Minuten ist auch dieses Handelsjahr zu Ende. Der individuelle Punktestand wird erneut auf dem Plakat festgehalten. Neu: Die Gruppen beraten jetzt getrennt über das weitere Vorgehen. Jetzt sind alle drei Ländergruppen aufgefordert, ihre Vorstellungen oder Wünsche zur zukünftigen Gestaltung des Rohstoffhandels zu formulieren, klare Forderungen an die Gruppe der reichen Länder (A-Gruppe) zu richten, wie sie sich den zukünftigen Handel vorstellen. Diese Verhandlungen zwischen den Ländergruppen werden eine Zeit lang dauern. Am Ende der Verhandlungen aber hat die Gruppe der reichen Länder (A-Gruppe) erneut die Möglichkeit, sowohl eine bestehende Regel zu

ändern als auch eine Punktebewertung. Diese neue Regel bzw. Punktebewertung wird von der A-Gruppe bekannt gegeben und ein neues Handelsjahr beginnt.

## 6. Handelsjahr

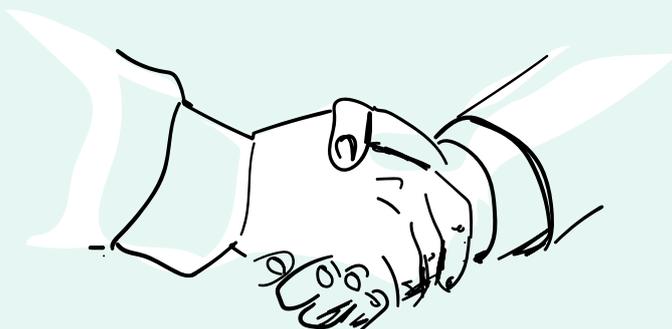
Der Tausch findet nach den derzeit gültigen Regeln statt. Wahrscheinlich werden sich die Spieler\*innen aus den Gruppen B und C zum großen Teil nicht mehr am Handel beteiligen. Nach 5 Minuten ist dann das Handelsjahr zu Ende. Die Spielleitung bittet die Spieler\*innen, Platz zu nehmen, notiert zum letzten Mal die Punktestände und beendet das Spiel.

## Reflexion

Zunächst gibt es wohl hohen Gesprächsbedarf untereinander. Nach der Beendigung des Spiels und intensiven Gesprächen untereinander sollte es eine ausführliche Besprechung in der Gesamtgruppe geben.

Fragen, über die ihr zur Auswertung sprechen könnt:

- Wie war die Ausgangssituation, wie weit waren arm und reich, Länder mit hohem Wohlstand und Länder mit geringerer Ausstattung am Anfang auseinander?
- Welches arme Land ist reich, welches reiche Land ist während des Spiels 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 das Funktionieren des Gesamtsystems (des Tausch-Handels) in Frage stellt?
- Welche Handlungsideen (z. B. Verweigerung) kamen den B- und den C-Ländern?
- Welche Bedeutung hatten die geschenkten Rohstoffe für die C-Gruppe?
- Welche gedanklichen Transfers bieten sich an vom Spiel auf die Situation des internationalen Handels mit Rohstoffen, auf die Ungleichgewichte beim Welthandel? Wo sind Gemeinsamkeiten und Unterschiede?
- Was glaubt ihr, hat das Spiel mit Klimakrise und Klimagerechtigkeit zu tun?
- Welchen Einfluss hat der Klimawandel auf den Welthandel? Wie können ärmere Länder unterstützt werden?



# 11 Act to Adapt – Könnt ihr eure Community rechtzeitig schützen?

aus [Act to Adapt v1](#) ([climatecentre.org](http://climatecentre.org))



40 Minuten



10-30 Personen – Großgruppe

## Kurzbeschreibung

Bei diesem Spiel müssen die Spieler\*innen des „Community Teams“ ihre vulnerablen Ressourcen vor dem „Katastrophenteam“ beschützen. Dabei werden die Folgen des Klimawandels „gespürt“ und gelernt, was Einzelne und Gruppen tun können, um auf den Klimawandel zu reagieren. Dieses Spiel eignet sich für eine ältere Gruppe ab 14 Jahren.

## Materialien

- Offener Raum
- Ressourcenkarten (Vorlage auf Englisch unter [aus Act to Adapt v1](#) ([climatecentre.org](http://climatecentre.org)))
- 35 Abstimmungskarten (buntes Papier)
- Plakate bzw. große Blätter
- Papier
- Stifte
- Kreppband



## Ablauf

„Act to Adapt“ ist ein riesiges Brettspiel, in dem das „Community Team“ gefährdete Ressourcen priorisieren und Maßnahmen ergreifen muss, um sie vor dem

„Katastrophenteam“ zu schützen. Das Katastrophenteam repräsentiert bestimmte Extremwetterereignisse, die für die Community relevant sind und in jeder Runde gefährlicher und häufiger werden.

## Spielregeln und Ablauf

Erklärt zunächst die Rahmenbedingungen und grundlegenden Spielregeln:

1. Entweder die Spielleiter\*innen legen die fünf wichtigsten Extremwetterereignisse bzw. klimabedingte Gefahren, die die Community betreffen, fest, oder die Spieler\*innen wählen diese selbst aus (z.B. Hitzewelle, Dürre, Starkregen, Stürme, ...). Erklärt diese Phänomene kurz und erläutert, warum sie gefährlich sind für die Community. Die fünf Extremwetterereignisse stellen die fünf Spielrunden dar.
2. Zeichnet eine Ressourcentabelle mit zwei Spalten („Community“ und „Katastrophen“) auf ein Plakat und hängt dieses gut sichtbar auf. Die fünf ausgewählten Gefahren werden in der Spalte „Katastrophen“ aufgelistet.
3. Verteilt die 30 Ressourcentkarten aus dem Material unter den Spieler\*innen. Einige Spieler\*innen können mehr als eine Karte erhalten. Die Spieler\*innen schreiben ihre Namen auf die Vorder- und Rückseite der Karten.
4. Gebt jede\*r\*m Spieler\*in eine Stimmkarte.
5. Bildet einen großen Kreis und leitet die Spieler\*innen an, sich ihren Platz zu merken. Dieser Platz ist ihr Platz für die Dauer des Spiels.
6. Jede\*r Spieler\*in legt nun der Reihe nach seine\*ihre Ressourcentkarte mit dem Bild nach oben in den Kreis. Dabei werden die Bildseiten der Karten laut vorgelesen. Die Karten sollten in einem Abstand von mindestens 10 cm abgelegt werden.
7. Nun werden zwei Spieler\*innen ausgewählt, die das Katastrophenteam bilden. Diese sollten sich nicht in der Nähe zueinander befinden. Beide Spieler\*innen zerreißen nun ihre Ressourcentkarten und zerknüllen diese zu sieben Papierkügelchen (nicht mehr!).

## Wie man das Spiel gewinnt:

Community Team und Katastrophenteam spielen gegeneinander. Das Team, das am Ende die meisten Ressourcen hat, gewinnt.

- Das Katastrophenteam stellt die Extremwetterereignisse dar und versucht, so viele Ressourcen wie möglich zu zerstören. Sie erhalten jede Ressourcentkarte, die zerstört wird.
- Das Community Team versucht, seine Ressourcentkarten zu schützen, indem es sie anpasst. Jede Karte, die nach Ende der fünf Spielrunden nicht zerstört wurde, geht an das Community Team.

Das Spiel endet nach fünf Spielrunden (die Übungsrunden nicht mitgezählt).

## Durchführung

### So erhält das Katastrophenteam Ressourcenkarten:

1. Das Katastrophenteam liest die der Runde entsprechende Katastrophe vom Plakat ab.
2. Beide Spieler\*innen werfen gleichzeitig und ohne sich von ihrem Platz zu bewegen je ein Papierkügelchen auf beliebige Ressourcenkarten.
3. Bleibt ein Papierkügelchen auf einer Ressourcenkarte liegen, wird diese Ressource durch die Katastrophe zerstört. Die Karte wird vom Boden entfernt und auf den Stapel des Katastrophenteams gelegt. Der\*die Spieler\*in, der\*dem die Karte gehört, wird von nun an Teil des Katastrophenteams und zerreißt seine Stimmkarte in maximal sieben Papierkügelchen.

### So erhält das Community Team Ressourcenkarten:

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie das Community Team Ressourcenkarten schützen kann:

1. Gemeinschaftsaktionen
  - a. Gemeinschaftsaktionen schützen Karten für den Rest des Spiels. Um eine Gemeinschaftsaktion durchzuführen, müssen die Spieler\*innen des Community Teams ihre Stimmkarten auf eine Ressourcenkarte legen. Damit die Karte geschützt wird, muss sie ein Drittel der Stimmen des Community Teams bekommen (siehe Tabelle). Die entsprechende Ressourcenkarte wird in diesem Fall aus dem Spiel genommen und auf den Stapel des Community Teams gelegt.

<b>Anzahl Spieler*innen im Community Team</b>	0-8	9-11	12-14	15-17	18-20	21-23	24-26	27-19	30
<b>Benötigte Stimmen</b>	2	3	4	5	6	7	8	9	10

2. Einzelaktionen
  - a. Einzelaktionen schützen Ressourcenkarten nur für eine Runde. Um eine Einzelaktion durchzuführen, gibt ein\*e Spieler\*in seine\*ihre Stimmkarte an die Spielleitung. Anschließend wird ihm\*ihr erlaubt, eine Ressourcenkarte umzudrehen. Auf der Rückseite der Ressourcenkarte sind mehrere Kreise. Um eine durch eine Einzelaktion geschützte Ressourcenkarte zu zerstören, muss die Anzahl der Papierkügelchen, die das Katastrophenteam auf diese Karte wirft, mindestens die gleiche Anzahl haben wie die ausgefüllten Kreise auf der Rückseite (bei drei schwarzen Kreisen müssen also beispielsweise mindestens drei Papierkügelchen auf der Karte landen und liegen bleiben). Einzelaktionen haben nur eine Runde bestand, am Ende der Runde wird die Karte wieder umgedreht.

### Übungsrunde Eins

1. Lest das Extremwetterereignis bzw. die wetterbedingte Gefahr vor, die in dieser Runde die Community bedroht.
2. Gebt dem Community Team 60 Sekunden Zeit. In dieser Zeit spricht jede\*r sich mit seinen\*ihren direkten Nachbar\*innen ab und diskutiert, welche Maßnahmen ergriffen werden sollen.
  - a. Niemand darf sich von seinem\*ihrem ursprünglichen Platz entfernen.
  - b. Haltet die Spieler\*innen an, drüber zu diskutieren, welche Ressourcen in dieser Runde besonders wichtig bzw. besonders bedroht sind.
3. Nun wird abgestimmt, welche Ressourcenkarten in dieser Runde geschützt werden sollen
  - a. Gemeinschaftsaktion
    - Fragt in die Runde, wer eine Meinung dazu hat, welche Ressource besonders geschützt werden soll. Diese Personen sollen ihre Hand heben.
    - Nehmt eine Person dran. Diese nennt die Ressource und erklärt, warum.
    - Nun wird in die Runde gefragt, ob das Community Team zustimmt, dass diese Ressource geschützt werden soll. Wer dafür ist, hebt die Hand.
    - Wiederholt dies dreimal, sodass mehrere verschiedene Mitglieder des Community Teams ihre Meinung äußern.
    - Wählt nun die Hälfte der Spieler\*innen aus (z.B. durch abzählen, Auswahl nur einer Hälfte des Kreises,...). Diese Spieler\*innen stimmen über die Gemeinschaftsaktion ab. Erinnert an dieser Stelle daran, wie viele Stimmen für eine erfolgreiche Gemeinschaftsaktion notwendig sind (siehe Tabelle oben).
    - Die ausgewählten Spieler\*innen legen gleichzeitig ihre jeweilige Stimmkarte auf die Ressource, die sie schützen wollen.
    - Zählt die Stimmen aus. Liegen auf einer Ressourcenkarte ausreichend Stimmkarten, kommt diese wie oben beschrieben auf den Stapel des Community Teams.
  - b. Einzelaktion
    - Die andere Hälfte der Gruppe führt nun ihre Einzelaktion aus. Dazu geben sie ihre Stimmkarten der Spielleitung und drehen anschließend eine Ressourcenkarte ihrer Wahl um.
    - Nun wirft das Katastrophenteam seine Kügelchen.
    - Anschließend wird geschaut, welche Ressourcenkarten geschützt und welche zerstört wurden. Die zerstörten Karten kommen wie oben beschrieben auf den Stapel des Katastrophenteams.
4. Spieler\*innen, deren Karten zerstört wurden, zerreißen nun ihre Stimmkarten in maximal sieben Papierkügelchen. Sie sind von nun an Teil des Katastrophenteams.
5. Dreht die durch Einzelaktionen geschützten Ressourcenkarten wieder um und teilt die Stimmkarten wieder an die verbliebenen Mitglieder des Community Teams aus. Die nächste Runde kann beginnen.

## Übungsrunde Zwei

1. Lest das Extremwetterereignis bzw. die wetterbedingte Gefahr vor, die in dieser Runde die Community bedroht.
2. Gebt dem Community Team 60 Sekunden Zeit. In dieser Zeit spricht jede\*r sich mit seinen\*ihren direkten Nachbar\*innen ab und diskutiert, welche Maßnahmen ergriffen werden sollen.
  - a. Niemand darf sich von seinem\*ihrem ursprünglichen Platz entfernen.
  - b. Haltet die Spieler\*innen an, drüber zu diskutieren, welche Ressourcen in dieser Runde besonders wichtig bzw. besonders bedroht sind.
3. Nun wird abgestimmt, welche Ressourcenkarten in dieser Runde geschützt werden sollen
  - a. Fragt in die Runde, wer eine Meinung dazu hat, welche Ressource besonders geschützt werden soll. Diese Personen sollen ihre Hand heben.
  - b. Nehmt eine Person dran. Diese nennt die Ressource und erklärt, warum.
  - c. Nun wird in die Runde gefragt, ob das Community Team zustimmt, dass diese Ressource geschützt werden soll. Wer dafür ist, hebt die Hand.
  - d. Wiederholt dies dreimal, sodass mehrere verschiedene Mitglieder des Community Teams ihre Meinung äußern.
  - e. Nun sollen die Spieler\*innen entscheiden, ob sie eine Gemeinschaftsaktion oder eine Einzelaktion durchführen wollen. Dazu schließen alle die Augen. Auf drei machen die Spieler\*innen, die eine Gemeinschaftsaktion durchführen wollen, einen Schritt nach vorne und diejenigen, die eine Einzelaktion durchführen wollen einen Schritt nach hinten. Öffnet die Augen wieder.
4. Gemeinschaftsaktion
  - a. Zunächst führen die Spieler\*innen, die vorgetreten sind, um eine Gemeinschaftsaktion durchzuführen, diese durch. Dazu legen sie ihre Stimmkarten gleichzeitig auf die Ressourcenkarte, die sie schützen wollen. erinnert vorher noch einmal daran, wie viele Stimmen benötigt werden.
  - b. Zählt die Stimmkarten auf den jeweiligen Ressourcenkarten durch. Wenn es ausreichend sind, um eine Gemeinschaftsaktion zum Schutz der Ressource durchzuführen, legt die Karte auf den Stapel des Community Teams. Sollten es nicht genug Stimmkarten sein, weist die Spieler\*innen darauf hin und haltet sie an, in den nächsten Runden besser abzusprechen, wo sie ihre Karten platzieren, oder stattdessen eine individuelle Aktion durchzuführen.
5. Einzelaktion
  - a. Die restlichen Spieler\*innen führen nun ihre Einzelaktion aus. Dazu geben sie ihre Stimmkarten der Spielleitung und drehen anschließend eine Ressourcenkarte ihrer Wahl um.
  - b. Nun wirft das Katastrophenteam seine Kugeln.
  - c. Anschließend wird geschaut, welche Ressourcenkarten geschützt und welche zerstört wurden. Die zerstörten Karten kommen wie oben beschrieben auf den Stapel des Katastrophenteams.

6. Dies ist das Ende der Übungsrounden. Legt alle Karten zurück in den Kreis und teilt ggf. neues Papier für Stimmkarten aus. Achtet darauf, dass wieder nur zwei Spieler\*innen teil des Katastrophenteams sind. Nun wird fünf Runden lang gespielt.

### **Spielrunden**

1. Lest das Extremwetterereignis bzw. die wetterbedingte Gefahr vor, die in dieser Runde die Community bedroht.
2. Gebt dem Community Team 30 Sekunden Zeit. In dieser Zeit spricht jede\*r sich mit seinen\*ihren direkten Nachbar\*innen ab und diskutiert, welche Maßnahmen ergriffen werden sollen.
  - a. Niemand darf sich von seinem\*ihrem ursprünglichen Platz entfernen.
  - b. Haltet die Spieler\*innen an, drüber zu diskutieren, welche Ressourcen in dieser Runde besonders wichtig bzw. besonders bedroht sind.
  - c. Nun sollen die Spieler\*innen entscheiden, ob sie eine Gemeinschaftsaktion oder eine Einzelaktion durchführen wollen. Dazu schließen alle die Augen. Auf drei machen die Spieler\*innen, die eine Gemeinschaftsaktion durchführen wollen, einen Schritt nach vorne und diejenigen, die eine Einzelaktion durchführen wollen einen Schritt nach hinten. Öffnet die Augen wieder.
3. Gemeinschaftsaktion
  - a. Zunächst führen die Spieler\*innen, die vorgetreten sind, um eine Gemeinschaftsaktion durchzuführen, diese durch. Dazu legen sie ihre Stimmkarten gleichzeitig auf die Ressourcenkarte, die sie schützen wollen. Erinnert vorher noch einmal daran, wie viele Stimmen benötigt werden.
  - b. Zählt die Stimmkarten auf den jeweiligen Ressourcenkarten durch. Wenn es ausreichend sind, um eine Gemeinschaftsaktion zum Schutz der Ressource durchzuführen, legt die Karte auf den Stapel des Community Teams. Sollten es nicht genug Stimmkarten sein, weist die Spieler\*innen darauf hin und haltet sie an, in den nächsten Runden besser abzusprechen, wo sie ihre Karten platzieren, oder stattdessen eine individuelle Aktion durchzuführen.
4. Einzelaktion
  - a. Die restlichen Spieler\*innen führen nun ihre Einzelaktion aus. Dazu geben sie ihre Stimmkarten der Spielleitung und drehen anschließend eine Ressourcenkarte ihrer Wahl um.
5. Alle kehren wieder auf ihren ursprünglichen Platz im Kreis zurück.
6. Nun wirft das Katastrophenteam seine Kügelchen.
7. Anschließend wird geschaut, welche Ressourcenkarten geschützt und welche zerstört wurden. Die zerstörten Karten kommen wie oben beschrieben auf den Stapel des Katastrophenteams.
8. Spieler\*innen, deren Karten zerstört wurden, zerreißen nun ihre Stimmkarten in maximal sieben Papierkügelchen. Sie sind von nun an Teil des Katastrophenteams.
9. Das Katastrophenteam sammelt seine Papierkügelchen wieder ein.
10. Ressourcenkarten, die durch Einzelaktionen geschützt waren, werden wieder umgedreht.

11. Teilt die Stimmkarten wieder an das Community Team aus.

12. Spielt vier weitere Runden mit jeweils wechselnden Naturkatastrophen.

## Reflexion

Zur Reflexion könnt ihr über diese Fragen sprechen:

- Wie haben die Spieler\*innen das Spiel erlebt? Welche Bedrohungen gab es, wurden diese intensiver?
- Wie habt ihr euch abgesprochen? Gab es eine Strategie?
- Schaut euch die zerstörten Ressourcenkarten an. Gibt es Karten, die ihr gerne besser geschützt hättet?
- Auf der Rückseite der Ressourcenkarten findet ihr fünf Kategorien: Bevölkerung, soziales Miteinander, Infrastruktur, Natur und Lebensunterhalt. Was glaubt ihr würde passieren, wenn diese Kategorien in der Realität zerstört werden?

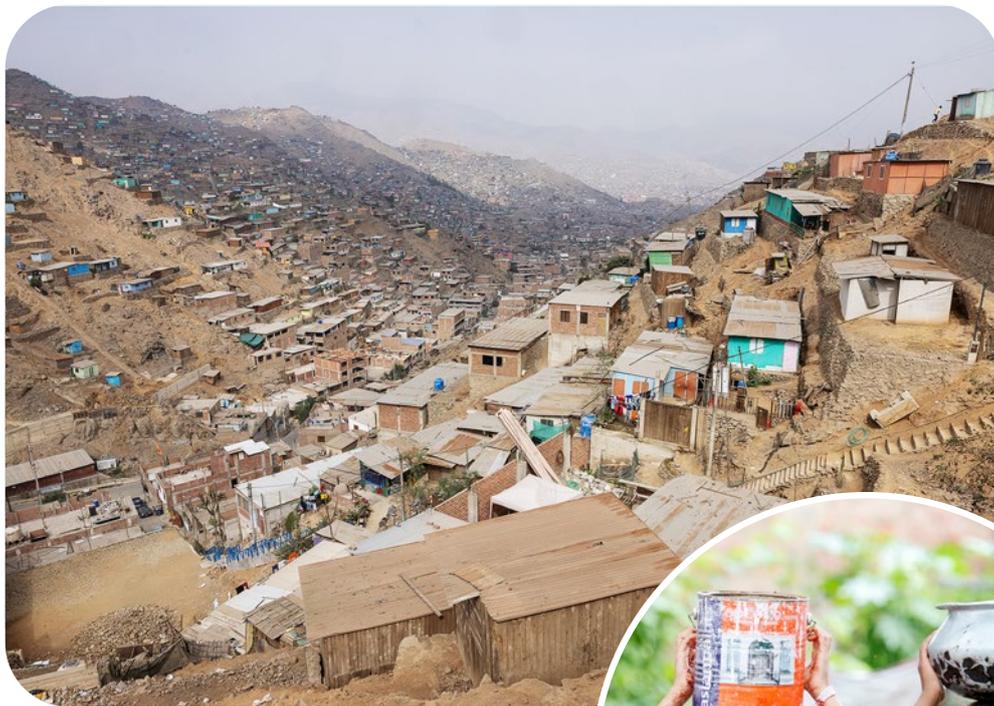
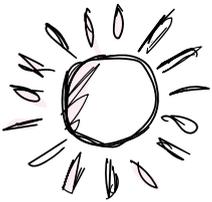


Foto: A. Pohl/Misereor



Foto: F. Kopp/Misereor

# 12 1,5° und es wird immer heißer ... ein Planspiel zur Weltklimakonferenz

(Material von den Klimarettern Hamburg)



Ein Tag



mindestens 9-10 Personen – Großgruppe und Kleingruppen

## Kurzbeschreibung

Bei diesem Planspiel sollen die Teilnehmenden die internationale Klimapolitik und den Ablauf der UN-Klimakonferenzen in Grundzügen kennenlernen sowie Verhandlungsprozesse begreifen. Dabei wird der Fokus auf die drei Themen Klimamigration, Klimawandelanpassung/ Loss and Damage und Lebensmittelsicherheit gelegt. Da die Materialien zu umfangreich für diese Sammlung sind, findet ihr die vollständigen Materialien, Informationen zum Ablauf und Fragen zur Reflexion auf [klimaretter.hamburg](http://klimaretter.hamburg).



# 13 World Café – Handlungsoptionen

angelehnt an [Methodenpapier Projekttag Klimawandel](#) (jubith.de)



40 Minuten



beliebige Personenzahl – Kleingruppen

## Kurzbeschreibung

Es sollen verschiedene Strategien entwickelt werden, um den eigenen Alltag klimagerechter zu gestalten, aber auch, um politisch und gesellschaftlich etwas zu verändern.

## Materialien

- Tischgruppen
- Plakate
- Stifte



## Ablauf

### 1. Vorbereitung

Stellt vier (bei großen Gruppen acht) Tischgruppen auf und verteilt jeweils ein Plakat pro Tisch. Schreibt die vier Fragen auf die Plakate:

- Tisch 1: Wie kannst du deinen Alltag klimagerechter gestalten?
- Tisch 2: Was könnt ihr in eurem Verband/ in eurer Jugendgruppe/ in eurer Schule tun, um euren Alltag klimagerechter zu gestalten?
- Tisch 3: Was muss politisch getan werden, um den Klimawandel zu stoppen?
- Tisch 4: Was kann die Zivilgesellschaft dazu beitragen, eine klimagerechtere Welt einzufordern?



Teilt die Teilnehmenden in vier (bzw. acht) Gruppen ein und lasst sie an den Tischen Platz nehmen.

## 2. Durchführung

Jeder Tisch hat nun 7-10 Minuten Zeit, um über die jeweiligen Fragen zu diskutieren und die wichtigsten Ergebnisse auf dem Plakat festzuhalten. Dann wird ein Zeichen gegeben und die Teilnehmenden suchen sich einen neuen Tisch – aber nicht in der alten Gruppe. Am Ende muss jede\*r jede Frage diskutiert haben. Anschließend können die Plakate in einem Rundgang nochmal angeschaut werden.

## 3. Reflexion

Wenn ihr wollt, könnt ihr anschließend in die konkrete Aktionsplanung gehen – plant einen Projekttag, begrünt euer Jugendheim, organisiert eine Demonstration, eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

Viele Ideen dazu gibt es auf [www.misereor.de/mitmachen](http://www.misereor.de/mitmachen).



Foto: F. Kopp / Misereor

# Imressum

**Herausgeber:**

Misereor e.V.  
Mozartstr. 9, 52064 Aachen  
Tel.: 0241/4420  
www.misereor.de, www.zusage.global  
© Misereor Aachen, 2024

**Broschüre erstellt von:**

Maja Mobis (Misereor)

**Redaktion:**

Florian Meisser, Angela Lohausen (alle Misereor)

**Spendenkonto Misereor:**

DE75 3706 0193 0000 1010 10

**Layout und Illustrationen:**

VISUELL Büro für visuelle Kommunikation, Aachen



Das Umweltmanagement  
von Misereor ist nach EMAS  
geprüft und zertifiziert.

**ZUSAGE**  
JUGENDAKTION  
GLOBALER SOLIDARITÄT