



Erzähle. Entscheide. Handle. Für den Wandel!

Aktivierende Methoden für die Bildungsarbeit
zu den Sustainable Development Goals



Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.

Autorin: Christina Castellón, Kreative Kommunikationspraktikerin.
Sie unterstützt Personen und Gruppen dabei, sich mit kreativen und sinnlichen Methoden über ihre Themen auszutauschen, zu reflektieren, gemeinsam zu lernen und in Aktion zu treten.

Redaktion: Wiebke Mura, Christina Castellón

Bilder: Gespa e.V. (Gesellschaft zur Förderung von Solidarität und Partnerschaft)

Herausgeber: Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. (VNB)



Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.

Gefördert durch



mit Mitteln des



Für den Inhalt dieser Publikation ist allein der VNB verantwortlich.



Diese Broschüre bezieht sich auf die Kurzfilme „Erzähle. Entscheide. Handle für den Wandel. Aktiv werden für die Sustainable Development Goals in Niedersachsen“, die hier kostenlos online zur Verfügung stehen: www.wandel-sdg.vnb.de

Erzähle. Entscheide. Handle. Für den Wandel!

Aktivierende Methoden für die Bildungsarbeit zu den Sustainable Development Goals

Die Sustainable Development Goals: 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung	4
Anders wirtschaften mit Solidarischer Landwirtschaft	8
Das ökologische Gleichgewicht	10
Das Perlenpiel	12
Engagiert für eine ökologisch und sozial gerechte Welt	16
Was war einmal? Nahrung, Kleidung, Arbeit, Wohnen durch die Zeit	18
Unsere Insel für alle	19
Die Zeitstrahlmethode	21
International vernetzt und selbstbestimmt lernen	24
Das Museum	26
Das steckt in uns!	27
Mit und ohne Fluchterfahrung gemeinsam aktiv	30
Wünsch-Dir-Was-Sprechblasen	32
Das Statuen-Theater	34
Einmischen, kochen, mmhhhh ... Mit Gemüsecomics sagen, was ist	35
Connect for Change	38



1 Keine Armut

Armut in jeder Form überall beenden

2 Kein Hunger

Den Hunger beenden, Ernährungssicherheit und eine bessere Ernährung erreichen und eine nachhaltige Landwirtschaft fördern

3 Gesundheit und Wohlergehen

Ein gesundes Leben für alle Menschen jeden Alters gewährleisten und ihr Wohlergehen fördern

4 Hochwertige Bildung

Inklusive, gerechte und hochwertige Bildung gewährleisten und die Möglichkeit des lebenslangen Lernens für alle fördern

5 Geschlechtergerechtigkeit

Geschlechtergerechtigkeit und Selbstbestimmung für alle Frauen und Mädchen erreichen

6 Sauberes Wasser und Sanitäreinrichtungen

Verfügbarkeit und nachhaltige Bewirtschaftung von Wasser und Sanitärversorgung für alle gewährleisten

7 Bezahlbare und saubere Energie

Zugang zu bezahlbarer, verlässlicher, nachhaltiger und zeitgemäßer Energie für alle sichern

8 Menschenwürdige Arbeit und Wirtschaftswachstum

Dauerhaftes, inklusives und nachhaltiges Wirtschaftswachstum, produktive Vollbeschäftigung und menschenwürdige Arbeit für alle fördern

9 Industrie, Innovation und Infrastruktur

Eine belastbare Infrastruktur aufbauen, inklusive und nachhaltige Industrialisierung fördern und Innovationen unterstützen

10 Weniger Ungleichheiten

Ungleichheit von und zwischen Staaten verringern

11 Nachhaltige Städte und Gemeinden

Städte und Siedlungen inklusiv, sicher, widerstandsfähig und nachhaltig machen

12 Nachhaltige/r Konsum und Produktion

Für nachhaltige Konsum- und Produktionsmuster sorgen

13 Maßnahmen zum Klimaschutz

Umgehend Maßnahmen zur Bekämpfung des Klimawandels und seiner Auswirkungen ergreifen

14 Leben unter Wasser

Ozeane, Meere und Meeresressourcen im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung erhalten und nachhaltig nutzen

15 Leben an Land

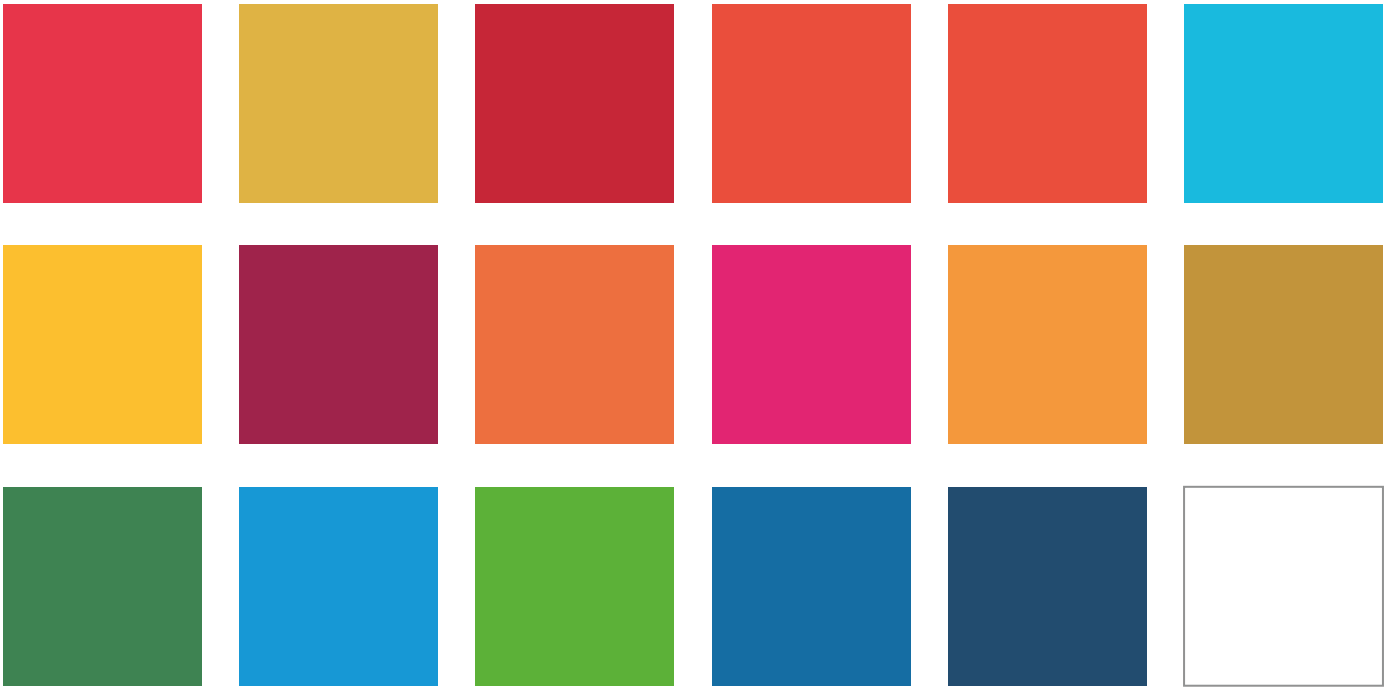
Landökosysteme schützen, wiederherstellen und ihre nachhaltige Nutzung fördern, Wälder nachhaltig bewirtschaften, Wüstenbildung bekämpfen, Bodenverschlechterung stoppen und umkehren und dem Biodiversitätsverlust Einhalt gebieten

16 Frieden, Gerechtigkeit und starke Institutionen

Friedliche und inklusive Gesellschaften im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung fördern, allen Menschen Zugang zur Justiz ermöglichen und effektive, rechenschaftspflichtige und inklusive Institutionen auf allen Ebenen aufbauen

17 Partnerschaften zur Erreichung der Ziele

Umsetzungsmittel stärken und die globale Partnerschaft für nachhaltige Entwicklung mit neuem Leben ausstatten.



Die Sustainable Development Goals: 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung

Am 25. September 2015 wurde von der Generalversammlung der Vereinten Nationen (UN) auf dem Weltgipfel für nachhaltige Entwicklung in New York die Agenda 2030 mit den 17 Sustainable Development Goals (SDGs) verabschiedet. Gemäß diesen Zielen sind weltweit alle Länder und in ihnen jede Stadt, jeder Landkreis, jede Kommune dazu aufgerufen, für eine gerechtere und nachhaltigere Zukunft aktiv zu werden. Für Staaten, die nicht daran mitwirken, die Ziele zu erreichen, gibt es keine Sanktionsmechanismen. Dennoch ist ein genauerer Blick auf die Ziele geboten, da die SDGs nun bis 2030 der internationale Referenzrahmen für soziale, wirtschaftliche, politische und ökologische Entwicklung der Vereinten Nationen sind.

No one is left behind

„Niemand wird zurückgelassen“ ist eine der Kernaussagen der Agenda 2030. Damit dies Wirklichkeit werden kann, müssen unterschiedliche Ausgangspositionen von Staaten und Menschen anerkannt werden, müssen Machtverhältnisse und Privilegien kritisch hinterfragt werden und Zugänge zu sozialem, wirtschaftlichem, politischem und kulturellem Wohlergehen geschaffen werden.

Wir müssen uns mit vielen Spannungsfeldern auseinandersetzen:

Ressourcen schonen

Der Idee des stetigen Wachstums steht die Endlichkeit der Ressourcen auf unserem Planeten entgegen. Schon lange erleben wir, dass in kapitalistisch organisierten Gesellschaften Reichtum nur zum Preis von Armut und Ausbeutung zu haben ist. Diese Lage spitzt sich immer mehr zu und verfestigt sich zusehends. Wo wollen wir ansetzen, um diesen Kreislauf zu durchbrechen?

Privilegien abbauen

Reichtum und wirtschaftliche Stärke in den Ländern des Globalen Nordens beruhen vielerorts auf der Ausbeutung der Länder des Globalen Südens. In der geteilten kolonialen Vergangenheit und postkolonialen Gegenwart liegt ein sich fortsetzendes großes Leid, liegen Ungerechtigkeit, Benachteiligung und Ungleichheit begründet. Je länger solche Machtverhältnisse bestehen und aktiv zementiert werden, umso schwieriger wird es, sie zu durchbrechen. Wie wollen wir uns und unsere Gegenwart dekolonisieren,

um das Ziel der Zusammenarbeit auf Augenhöhe endlich zu erreichen?

Zugänge schaffen

Überall auf dem Globus ist es im Interesse der Zivilgesellschaft, ihre Ausgangslage zu verbessern. Doch dies wird durch die Politik aus verschiedenen Gründen oftmals nicht wirksam verfolgt. Wie kann dem konkreten Bedarf der Zivilgesellschaften nachhaltig stattgegeben werden? Wie können Zivilgesellschaften und Politik zum Nutzen aller zusammenarbeiten? Wie kann es gelingen, dass Menschen überall auf der Welt Zugang zu sozialen, wirtschaftlichen, politischen und kulturellen Ressourcen haben?

Verantwortung übernehmen

Wir sehen uns vielen Problemlagen gegenüber, die an jedem Ort der Welt gleichzeitig stattfinden, sich an unterschiedlichen Orten aber durchaus verschieden darstellen. Durch den Klimawandel sind einige Weltgegenden durch extreme Wetterereignisse betroffen, anderenorts sind solche Folgen erst wenig zu spüren. Wie wollen wir damit umgehen, dass die Problematik alle angeht, aber nicht alle in gleichem Maße betroffen und verantwortlich sind?

Wandel und Wohlergehen

Die SDGs sind ein politisches Signal der Rückendeckung an alle, die sich für mehr Gerechtigkeit, Würde und Wohlergehen, dauerhaften Frieden und Partnerschaften für Menschen und den Planeten engagieren: In vielen Weltgegenden setzen sich Kinder und Jugendliche für schnelles politisches Handeln zur Rettung des Klimas ein. Überall auf der Welt unterstützen sich Menschen während oder nach Fluchterfahrungen, sie etablieren Strukturen für ressourcenschonendes und nachhaltiges Wirtschaften, kämpfen für die Gleichberechtigung von LGBTIQ, für eine feministische und emanzipatorische Politik, engagieren sich gegen Antisemitismus, Rassismus und Faschismus. Sie sind aktiv für die Menschenrechte, gegen Landraub und Ausbeutung, für mehr politische Beteiligung und Mitbestimmung, für Fairen Handel und das kritische Hinterfragen von Konsumgewohnheiten. Sie engagieren sich mit innovativen und kreativen Ideen für den Schutz der Umwelt, für soziale, freundliche und gerechte Stadtlandschaften und für Strukturförderung in ländlichen Kommunen.

All dies tun Menschen immer schon und überall auf dem Globus, ausgehend von den Missständen, die sie empfinden. Sie tun es trotz nationalistischer und faschistischer Bedrohung, trotz des Rechtsrucks in

Politik und Gesellschaft, wie es gerade jetzt in einigen Teilen der Welt geschieht.

Hoffnung und Empowerment

Sich mit anderen darüber auszutauschen und gemeinsam ins Denken und Handeln zu kommen, sind die Keimzellen von Veränderung. Das Wissen darum, dass das eigene Handeln in einem globalen Kontext steht, in den wir selbst involviert sind und weltweit viele Menschen aktiv und widerständig an der Verwirklichung dieser Ziele arbeiten, entfaltet ein hohes empowerndes Potenzial, es gibt uns Hoffnung.

Gemeinsam können wir als lebendige, demokratische Zivilgesellschaften, auf lokaler und globaler Ebene die Politik bei ihrem Wort und in die Pflicht nehmen: für eine Transformation unserer Welt hin zu einem nachhaltigen und gerechten Wohlergehen aller Menschen, Tiere und unserer Umwelt.

Diese Broschüre

Die globalen Ziele für nachhaltige Entwicklung werden in den einzelnen Filmen durch die dargestellten Projekte (www.wandel-sdg.vnb.de) lebendig. In diesen Projekten sind Menschen aktiv, die mit ihren Ideen und ihrem Engagement maßgeblich dazu beitragen, dass die ambitionierten Nachhaltigkeitsziele erreicht werden können. Durch ihre Ideen und ihren Einsatz gestalten sie unsere Welt nachhaltig mit. Dadurch wird erfahrbar, dass wir alle in den Prozess des Wandels involviert sind und dass Lokales und Globales eng miteinander verwoben ist.

Die jeweiligen Methoden in dieser Broschüre sollen dabei unterstützen, verschiedene Aspekte und Fragen zu den unterschiedlichen Themen und Projektaktivitäten aufzugreifen, um sie gemeinsam erforschen zu können und zu schauen, welche Chancen darin liegen. Dabei sind die angebotenen Übungen selbst offen für Veränderung und Anpassung an das, womit die Gruppe sich beschäftigen möchte. Sie sollen dazu dienen, Wege zu finden, Dinge mit all unseren Sinnen zu erfahren, miteinander zu teilen und zu verstehen lernen.

Für weitere inhaltliche und methodische Auseinandersetzung finden sich im Anschluss einige Hinweise.

Christina Castellón



Gärtnerei Wurzelwerk – Escherode

Anders wirtschaften mit Solidarischer Landwirtschaft

„Die konventionelle Landwirtschaft
ist überholt.“

Die Idee der Solidarischen Landwirtschaft ist, dass Konsument*innen und Produzent*innen in einer selbst organisierten, auf Langfristigkeit aufgebauten Gruppe durch regelmäßige Treffen in direktem Kontakt miteinander stehen. Die Konsument*innen zahlen einen festgelegten monatlichen Beitrag direkt an den Hof – für Gemüse, Obst, Kräuter, Käse – eben die Produkte, die dort produziert werden. Meist wöchentlich erhalten sie im Tausch eine Kiste mit regionalen und saisonalen Lebensmitteln vom Hof.

Doch warum macht dieses Konzept Sinn? Menschen, die in der konventionellen Landwirtschaft arbeiten, haben meist nur die Wahl, entweder die Natur oder sich selbst auszubeuten. Ihre Existenz hängt von Subventionen und Markt- bzw. Weltmarktpreisen ab. Beides sind Faktoren, auf die sie keinen Einfluss haben und die sie häufig zwingen, über ihre persönliche Belastungsgrenze sowie die von Boden und Tieren zu gehen, oder ganz aus der Landwirtschaft auszusteigen. Auch der ökologische Landbau ist von diesem Mechanismus kaum ausgenommen.

Die Solidarische Landwirtschaft bringt Landwirt*innen mehr Unabhängigkeit von den Mechanismen des freien Marktes. Auch landwirtschaftliche Risiken können auf diese Weise auf viele Schultern verteilt werden und die Höfe erlangen mehr Planungssicherheit.

In manchen Gruppen unterstützen die Konsument*innen die Landwirt*innen gemeinschaftlich bei der Ernte, beim Einkochen oder ggf. beim Saft herstellen. Sie können hier eine aktive, handelnde Position einnehmen und einen neuen Bezug zur Landwirtschaft entwickeln.

Durch solche Organisationsformen werden regionale Wirtschaftskreisläufe gestärkt und die Böden als unsere Lebensgrundlage und Ressource werden schonend bewahrt.

Die im Film vorgestellte Gärtnerei Wurzelwerk ist aktiv in der Solidarischen Landwirtschaft. Diejenigen, die in solch einer Gruppe organisiert sind, tragen durch ihr Tun nicht nur dazu bei, ihre eigenen Lebens- und Arbeitsumstände zu verbessern. Sie haben in dieser Organisationsform einen Weg gefunden, eine ganze Reihe der oben beschriebenen lokalen Herausforderungen zu bewältigen. Doch auch auf globaler Ebene entfaltet diese andere Art des Wirtschaftens Wirkung und trägt zur Erreichung der SDGs bei.

BEITRAG ZUR ERREICHUNG DER SDGs



ZU DEN METHODEN

Das Anliegen Solidarischer Landwirtschaft ist es, Böden zu bewahren, das Klima zu schützen, das ökologische Gleichgewicht zu erhalten und eine gerechtere Form des Wirtschaftens zu praktizieren. Hier setzen die folgenden Methoden an:

Das ökologische Gleichgewicht verdeutlicht die Zusammenhänge zwischen Mensch und Umwelt und wie der ökologische Kreislauf aus dem Gleichgewicht geraten ist.

Das Perlenspiel ist ein Simulationsspiel, das den Teilnehmenden verschiedene Problemlagen im (Welt)Handel nahebringt.

Das ökologische Gleichgewicht

DARUM GEHT ES

Die teilnehmenden Personen erfahren, wie Bäume verbrauchte Luft in frische Luft, bzw. in diesem konkreten Fall Kohlendioxid in Sauerstoff, verwandeln, weshalb Bäume für die Erdatmosphäre wichtig sind, was geschehen kann, wenn das Verhältnis von Lebewesen und Pflanzen aus dem Gleichgewicht gerät und was unternommen werden kann, um Bäume und Klima zu schützen.

GEEIGNET FÜR

Personen ab etwa 8 Jahren. Die Übung ist auch für jugendliche und erwachsene Personen geeignet, wenn sie entsprechend in Haltung und Sprache angepasst wird.

DAS PASSIERT

Spielerisches Darstellen, Bewegung, Reflexionsgespräche

DAUER

30-45 Minuten

MATERIAL

- Zwei A3 große Blätter, eines blau, eines grau
- Schwarzer Flipchartmarker, Kleber, Schere
- ca. 30 (wenn möglich grüne) etwa A3 große Stoffe/Handtücher/Zeitungsseiten
- evtl. 30 Wäscheklammern
- Taschenlampe/Lampe
- Gießkanne
- 3 Päckchen Traubenzucker (Pro Person ein Stückchen)
- Kreide und Tafel/Boden

VORBEREITUNG

Das blaue und das graue A3-Blatt werden aufeinander geklebt. Eine Wolke, die möglichst das gesamte Blatt ausfüllt, wird darauf gezeichnet und ausgeschnitten. Mit einem schwarzen Flipchartmarker wird „Sauerstoff“ auf die blaue Seite geschrieben und evtl. zeichnerisch illustriert (einatmende Person). Auf die andere Seite wird Kohlendioxid/CO₂ geschrieben und auch hier ggf. zeichnerisch illustriert (ausatmende Person).

ABLAUF

Teil 1: Bäume verwandeln verbrauchte Luft in frische Luft (Kohlendioxid in Sauerstoff)

Die Moderation erzählt eine Geschichte: „Wir schauen uns an, warum Bäume für unser Klima wichtig sind. Sie verwandeln verbrauchte Luft (Kohlendioxid) in frische Luft (Sauerstoff), die wir Lebewesen zum Atmen brauchen. Diesen Vorgang nennt man Photosynthese.“

Nun werden zwei, drei Personen gebeten, sich wie Bäume, mit ausgebreiteten Armen in den Raum zu stellen. Auf ihnen werden nun die ca. 30 grünen Handtücher verteilt, bzw. mit Wäscheklammern an ihnen festgemacht.

Die Moderation fährt fort: „Hier ist unser Wald. Damit die Bäume wachsen können, brauchen sie verschiedene Dinge. Sie brauchen die Sonne.“

An dieser Stelle wird eine Person bestimmt, die auf einen Stuhl steigt und mit der Taschenlampe die Bäume anleuchtet. Weiter geht's: „Außerdem braucht es Regen. Dies symbolisiert eine (leere) Gießkanne.“

Eine weitere Person wird bestimmt, die gewissenhaft die Bäume begießt. Und weiter:

„Wenn wir nun einen Waldspaziergang machen, atmen wir die frische Luft im Wald ein, dies symbolisiert die Wolke. Wir atmen frische Luft (den Sauerstoff und ein paar andere Gase) ein und atmen verbrauchte Luft (Kohlendioxid und noch einige andere Gase) aus.“

Zur Veranschaulichung wird eine Person bestimmt, die dies zusammen mit der blau-grauen Wolke darstellen kann. Die Wolke wird beim Ein- und Ausatmen jeweils einfach umgedreht, so dass entsprechend die blaue oder graue Seite zu sehen ist.

„Die verbrauchte Luft, die wir ausatmen, nehmen die Bäume auf. In ihren grünen, saftigen Blättern verwandeln sie das Kohlendioxid wieder zu Sauerstoff zurück. Dabei entsteht Glukose, das ist eine Art Traubenzucker, die natürlich etwas anders aussieht, als der Traubenzucker, den wir aus dem Laden kennen. Diese dient den Bäumen als Nahrung, dadurch können sie weiter wachsen.“

Nun demonstriert die Moderation wie die graue Wolke in eines der grünen Handtücher hinein „fliegt“ und als blaue Wolke wieder hinauskommt, während einige Traubenzuckerstücke auf den Boden prasseln. Der Vorgang kann so oft wiederholt werden bis ausreichend Traubenzuckerstücke heruntergefallen sind, so dass die Spielenden sich stärken können.

Zusammenfassend kann ein großer Kreis auf den Boden gemalt werden, der symbolisiert was geschieht: Alle Lebewesen atmen ein und aus, alle Pflanzen verwandeln verbrauchte Luft in frische Luft. So sind wir einander von Nutzen. Damit alles im Gleichgewicht bleibt, ist es wichtig, dass genügend Bäume da sind.

Teil 2: Der ökologische Kreislauf und was ihn aus dem Gleichgewicht bringt

Die grünen Handtücher, Zeitungsseiten o.ä. werden auf dem Boden ausgelegt. Die Moderation erzählt: „Wir begeben uns nun auf eine Zeitreise und schauen uns an, wie sich der Kreislauf der Verwandlung von verbrauchter zu sauberer Luft verändert hat. Ich bitte euch, euch langsam im Raum zu bewegen und dabei der Geschichte zuzuhören.“

Die Teilnehmenden bewegen sich langsam im Raum. Dabei können sie vorsichtig über die Handtücher/ Zeitungsseiten laufen.

„Vor 300 Jahren gab es auf der Erde noch sehr viel Wald und weniger Menschen als heute. Es gab noch keine Fabriken, keine Autos, keine Flugzeuge und in der Landwirtschaft wurde noch mit Geräten gearbeitet, die per Hand, mit Pferd oder Ochse betrieben wurden. Die Ställe waren viel kleiner als heute, mit viel weniger Tieren, die meisten Menschen aßen nur sehr selten Fleisch oder Wurst. Die Luft, die Menschen und Tiere verbrauchten, konnte von den Bäumen wieder gesäubert werden. Verteilt euch nun bitte auf die Zeitungsseiten, so dass alle gut darauf stehen können.“

Die Teilnehmenden verteilen sich, für alle ist genug Platz.

Es folgt eine kurze Reflexion darüber, dass die Zeitungsseiten die Flächen der Wälder repräsentieren, das Verhältnis Mensch/luftverbrauchend und Baum/luftsäubernd in einem Gleichgewicht sind. Dann geht es weiter: „Wir schauen uns an, was in Deutschland und vielen Teilen Europas geschah. Vor 150 Jahren entstanden viele Fabriken, die Eisenbahn war erfunden worden, es wurden Schienen und Waggons gebaut, Kohle aus der Erde gefördert und Stahl hergestellt. Gleichzeitig stieg auch noch die Zahl der Menschen an, es

lebten jetzt mehr als doppelt so viele Menschen in Deutschland als vor 300 Jahren.

Um Platz für Häuser und Fabriken zu machen, wurde damit begonnen, Wälder abzuholzen. Städte entstanden und wuchsen. Weil die Situation sich veränderte, nehmen wir nun einige Zeitungsseiten weg. Bitte verteilt euch erneut auf die Zeitungsseiten.“

Reflektierende Fragen: Was hat sich verändert? Ist Luftverbrauch und Luftreinigung noch im Gleichgewicht? Es geht weiter in die letzte Runde:

„Machen wir einen weiteren Zeitsprung. Vor 50 Jahren (Veranschaulichung z.B.: als eure Großeltern junge Erwachsene waren) war es immer mehr Menschen in Europa möglich, ein Auto zu fahren oder alle paar Jahre mit dem Flugzeug zu fliegen. Auch die Landwirtschaft hatte sich verändert. Die Felder wurden größer, weil man sie mit Traktoren bearbeiten konnte, Tiere wurden massenhaft in Ställen gehalten, die Menschen in den reichen Ländern Europas, z.B. Deutschland, aßen mehr und mehr Fleisch. Viele Waren wurden industriell in Fabriken hergestellt, in Kohlekraftwerken wurde Kohle verbrannt, um daraus Strom zu produzieren, den Menschen und Industrie benötigten. Immer mehr verbrauchte Luft entstand dabei. Gleichzeitig wurden Bäume abgeholzt, verschwanden Wälder, weil Holz benötigt wurde oder Flächen bebaut wurden. Wieder nehmen wir ein paar Zeitungsseiten weg. Bitte versucht, euch auf die restlichen Seiten auf dem Boden zu verteilen.“

Reflektierende Fragen: Was hat sich verändert? Ist Luftverbrauch und Luftreinigung noch im Gleichgewicht? Was könnte getan werden, um das Gleichgewicht wieder herzustellen?

Zu einem weiteren Zeitreise-Durchgang in die Jetzt-Zeit ist nicht zu raten, dies kann überwältigende Sorgen freisetzen. Stattdessen kann im Stuhlkreis einigen Fragen nachgegangen werden.

REFLEXIONSFRAGEN

- Was glaubt ihr, wie ist die Situation heute?
- Hat die Luftverschmutzung zu- oder abgenommen?
- Gibt es weitere euch bekannte Dinge, die zu Luftverschmutzung, bzw. zu einem Anstieg von Treibhausgasen in der Atmosphäre beitragen?
- Wer passt auf und hilft mit, dass die Umwelt geschützt wird? Welche Personen, Akteure und Projekte, die sich für Umwelt- und Klimaschutz engagieren, kennt ihr?

- Wer/Welche Akteure verhindern, dass Umwelt- und Klimaschutz wirksam werden?
- Es gibt vieles, das wir heute schon tun, um die Umwelt zu schützen. Welche Dinge kennt ihr?
- Was davon tut ihr bereits oder tun Menschen, die ihr kennt? Wie findet ihr das?
- Wer trägt aus eurer Sicht die Verantwortung für die heutige Situation?

WEITERFÜHRENDE LINKS

- Was können wir tun? Strom und Wasser sparen, zu Fuß gehen oder Fahrrad fahren statt motorisierte Verkehrsmittel zu benutzen etc. Hier findet sich eine anregende Liste, die weiter vervollständigt werden kann. (geolino, 2019)
www.geo.de/geolino/natur-und-umwelt/8534-rtkl-strom-energiespar-tipps

- Engagement von Kindern, Empowerment für Kinder (Websites)
www.plant-for-the-planet.org/de/startseite
www.fridaysforfuture.de
- Bäume pflanzen (Logo-Kindernachrichten)
www.zdf.de/kinder/logo/logotour-baeume-pflanzen-hilft-dem-klima-hockenheim-100.html (Film, 2019, 1 min)
www.zdf.de/kinder/logo/aufforstung-in-aethiopien-102.html (Artikel, 2019)
- So grün könnten unsere Städte aussehen: Gebäudebegrünung (Film green city, 2019, 1:18 min)
www.greencity.de/projekt/begrueunungsbuero
- Ein Überblick: Warum sind Bäume wichtig? (KIKA Pur Plus, Film, 2019, 23:48 min)
www.zdf.de/kinder/purplus/baeume-102.html

Das Perlenspiel

DARUM GEHT ES

Die teilnehmenden Personen können durch das Spiel einige Strukturen im Welthandel kennenlernen und sich mit ihnen auseinandersetzen. In 6 Schritten bzw. Handelsjahren sind die Teilnehmenden Akteure im globalen Handel und tauschen mit den Mitspielenden verschiedenfarbige Perlen aus, die unterschiedliche Wertigkeiten haben. So kann ökonomische Stärke und Chancenlosigkeit sowie Macht und Ohnmacht in unserem Weltwirtschaftssystem beobachtet werden.

GEEIGNET FÜR

Personen ab etwa 15 Jahren
Gruppengröße ab mindestens 12 bis höchstens etwa 40 Personen

DAS PASSIERT

Miteinander in Kontakt sein, herumgehen, Geschäfte machen

UMSICHT IST GEBOTEN

Während des Spiels und in der anschließenden Reflexion kann es zu einer starken emotionalen Betroffenheit der Spielenden kommen, da einige Spielende mehr Optionen erhalten werden als andere. Dies kann zu miesen Gefühlen wie Wut, Enttäuschung, Trotz und Überheblichkeit führen. Es ist darum abzuwä-

gen, ob tatsächlich eine Spielsituation vermeintlicher Echtheit kreiert werden soll und die Teilnehmenden mit Requisiten, z.B. Krawatten, dazu angehalten werden, vermeintlich realitätsnah in die Rolle von Regierungsvertretungen zu schlüpfen. Eine Moderation würde dies durch bestimmte Äußerungen begünstigen, wie: „Wir schauen stolz auf das Land XY, das es geschafft hat ...“, oder „Wir sind enttäuscht von Land YZ, dem es leider nicht gelang ...“.

Eine andere Möglichkeit ist es, das Spiel so einzuführen, dass die Teilnehmenden sich als Platzhalter*innen für Akteur*innen im Welthandel begreifen und alle sich gemeinsam anschauen wollen wie gerecht oder ungerecht es dabei zugeht. Länder oder Kontinente werden dabei nicht konkret benannt. Dies ermöglicht die emotionale Erfahrung mit dem Thema Ungerechtigkeit, kann aber verhindern, dass einzelne Spielende in ihrer Lage bloßgestellt werden und Ausschlusserfahrungen machen. Die Moderation würde auf der Metaebene bleiben: „Lasst uns schauen wie unterschiedlich es nun den einzelnen Akteur*innen/Teilnehmenden ergangen ist ...“.

DAUER

Spiel: 60-90 Minuten (je größer die Gruppe, desto mehr Zeit braucht es)
Reflexionsphase: 30-60 Minuten

MATERIAL

- 5 mal ca. 50 kleine Holzperlen in den Farben rot, orange, gelb, grün, blau oder alternativ
- je 50 Bohnen/Erbsen von 5 unterschiedlichen Sorten
- 20 größere Holzkugeln, Knöpfe o.ä.
- blickdichter Beutel/Stofftasche/Mütze o.ä.
- Kreppklebeband und Filzstift
- 2-3 große Plakate oder Tafel zum Notieren der Spielregeln und Punktestände
- Uhr

VORBEREITUNG

- Perlenbeutel: Für jede mitspielende Person wird je eine Perle jeder Sorte in den Beutel gegeben. Bei 20 Personen also 20 gelbe, 20 grüne, 20 orangefarbene, 20 blaue und 20 rote Perlen.
- Ein Plakat mit den unten stehenden Spielregeln muss vorbereitet werden.
- Ein weiteres Plakat muss erstellt werden, auf denen tabellenartig je Spielschritt und Mitspielenden die Punktestände festgehalten werden (Bei 20 Personen 6 senkrechte Spalten und 20 waagerechte Zeilen).
- Ein weiteres Plakat mit den Wertigkeiten der verschiedenen Farben der Perlen wird vorbereitet, aber erst aufgehängt, nachdem die Spielenden ihre 5 Perlen aus dem Beutel gezogen haben:

PUNKTEWERTUNG

- | | |
|-----------------------|-----------|
| • Rote Perle | 50 Punkte |
| • Orangefarbene Perle | 30 Punkte |
| • Gelbe Perle | 20 Punkte |
| • Grüne Perle | 10 Punkte |
| • Blaue Perle | 5 Punkte |

Zusatzpunkte

- | | |
|---------------------------|------------|
| • 3 Perlen gleicher Farbe | 30 Punkte |
| • 4 Perlen gleicher Farbe | 60 Punkte |
| • 5 Perlen gleicher Farbe | 100 Punkte |

Eine der größeren Extraperlen	200 Punkte
-------------------------------	------------

SPIELREGELN FÜR DAS PLAKAT

1. Beginn und Ende der Handelsjahre werden von der Spielleitung bekannt gegeben.
2. Während der Handelsjahre darf nur mit dem*der jeweiligen Tauschpartner*in gesprochen werden.
3. Nach Ende des jeweiligen Handelsjahres darf nicht mehr gesprochen werden.
4. Die Perlen sind verdeckt in der Hand zu halten.
5. Es darf nur eine Perle gegen eine Perle getauscht werden.

6. Gleichwertige Perlen dürfen nicht getauscht werden.
7. Wer tauschen will, gibt der*dem jeweiligen Partner*in die Hand. Erst dann darf verhandelt werden. Wenn dabei kein Tausch zustande kommt, dürfen die Hände erst gelöst werden, wenn das Handelsjahr zu Ende ist, es gibt also keine weitere Chance auf Handel mehr in der Runde (Dies soll die Teilnehmenden dazu animieren, möglichst viele Tauschgeschäfte zu machen.).
8. Wer nicht handeln will, gibt niemandem die Hand und verschränkt die Arme.

ABLAUF

Eine Person wird bestimmt, die das Spiel moderiert und auf die Einhaltung der Spielregeln achtet.

Die Spielleitung erklärt: „Im folgenden Spiel vertritt jede Person von euch einen Staat. Alle erhalten je 5 Perlen aus dem Beutel, die ihr in 6 Spielrunden bzw. Handelsjahren so tauscht, dass ihr das Landeseinkommen und damit die Lebenssituation im Land verbessert. Ihr nehmt euch bitte – ohne hinzuschauen – je 5 Perlen aus dem Beutel und haltet sie während des gesamten Spiels verdeckt in der Hand. Alle haben die gleiche Chance. Wenn alle ihre 5 Perlen aus dem Beutel gezogen haben, erfahrt ihr, wieviel jede Perle wert ist. Je nach ihrer Farbe und danach, ob ihr drei, vier oder sogar 5 Perlen der gleichen Farbe habt, bemisst sich euer Punktestand. Die Punktwertung wird auf dem Plakat festgehalten. Der Tausch der Perlen läuft in mehreren Spielschritten ab, nämlich in den einzelnen sechs Handelsjahren. Für den Handel gelten die Spielregeln auf dem Plakat, die unbedingt eingehalten werden müssen, damit wir am Ende des Spiels über die Funktionsweisen von Welthandel sprechen können.“

Nach Klärung letzter Fragen beginnt nun das Schweißgebot. Alle Teilnehmenden nehmen sich ohne zu schauen je 5 Perlen aus dem Beutel.

Auf dem Tabellenplakat werden nun Namen und Anfangspunktestände der Mitspielenden in die Zeilen geschrieben, die Handelsjahre von 1 bis 6 jeweils in die Spalten.

Das 1. Handelsjahr

Die Teilnehmenden tauschen in 6 Minuten gemäß den Spielregeln ihre Perlen. Die Moderation achtet auf die Einhaltung der Regeln und animiert zu regen Tauschgeschäften. Nach Ende des Handelsjahres kehrt wieder Schweigen ein und die neuen Punktestände werden notiert.

Das 2. Handelsjahr

Abermals wird 6 Minuten gemäß den Regeln getauscht. Nach Ende der Zeit errechnen die Teilnehmenden ihren Punktestand, der auf dem Plakat in der entsprechenden Spalte festgehalten wird. Anhand der Höhe der Punkte werden die Teilnehmenden in drei Gruppen aufgeteilt:

Gruppe A: Reichtum
Gruppe B: Die Mitte
Gruppe C: Armut

Die Gruppenzugehörigkeit wird von der Moderation festgelegt, d.h. es gibt keine genauen Grenzen, sondern es muss abgewägt werden. Die Spitzengruppe mit sehr hohen Punkteständen wird vermutlich kleiner als ein Drittel sein. Die Gruppen A und B sind kleiner zu halten. Bei deutlichen Punkteabständen nimmt die Moderation Zäsuren vor, d.h. Teilnehmende können noch auf- oder absteigen.

Nun wird das Schweigegebot für 5 Minuten aufgehoben, da die einzelnen Gruppen sich zusammensetzen sollen. Sie sprechen über ihre Erfahrungen und Chancen der Wohlstandvermehrung oder darüber, ob ein strategisches Vorgehen möglich ist. Trotzdem spielen weiterhin alle Teilnehmenden für sich allein und auch ein Perlentausch innerhalb der Gruppe ist nicht erlaubt.

Das 3. Handelsjahr

Zunächst wird wie gewohnt 6 Minuten gehandelt. Anschließend werden die neuen Punktestände notiert und abermals die Gruppeneinteilung vorgenommen. Einzelne Teilnehmende werden auf- oder abgestiegen sein. Die Gruppenzugehörigkeit kann mit Buchstaben auf Kreppklebeband an die Teilnehmenden angeklebt werden.

Nun setzen sich die Gruppen A, B und C wieder zusammen.

Gruppe A erhält die Aufgabe, sich zu überlegen, wie sie den Welthandel zum eigenen Vorteil in Schwung bringen kann. Außerdem erhält sie die Chance, zwei Regeln aus den Spielregeln zu ändern oder alternativ bis zu zwei neue Regelungen einzuführen. Die Gruppe muss dies intern beraten und abstimmen. Sie hat hierfür etwa fünf Minuten Zeit.

Gruppe B darf in dieser Zeit untereinander offen tauschen und so durch „regionalen Handel unter Gleichen“ versuchen, ihre Situation zu verbessern. Am Ende müssen alle Teilnehmenden aber wieder fünf Perlen haben.

Gruppe C darf ebenfalls offen untereinander tauschen. Zusätzlich erhält die Gruppe eine große Holzkugel im Wert von 200 Punkten zur Unterstützung ihrer Situation. Diese Kugel muss eine*in der Teilnehmenden in der Gruppe zugeteilt werden. Kann sich die Gruppe nicht einigen, so bekommt niemand die Kugel und sie geht zurück zur Moderation.

Am Ende der 5 Minuten werden die neuen Regeln der Gruppe A für das Spiel bekannt gegeben und auf dem Plakat mit den Spielregeln verändert oder ergänzt.

Das 4. Handelsjahr

Bevor das Handelsjahr startet, wird bekanntgegeben, dass alle Teilnehmenden, die einen bestimmten Punktestand übertroffen haben, als Belohnung für ihren Erfolg nach diesem Handelsjahr zusätzliche 200 Punkte (große Holzkugel) erhalten werden. Die Punktegrenze für diese Auszeichnung sollte sich am Punktestand innerhalb der Gruppe A orientieren.

Nun beginnt wie gewohnt das 6minütige Handelsjahr nach den ggf. neuen gültigen Spielregeln.

Danach werden die Punktestände mitsamt der Boni notiert und ggf. Auf- und Abstiege in entsprechende Gruppen vorgenommen.

Wieder dürfen die Teilnehmenden 5 Minuten in ihren Gruppen gemeinsame strategische Überlegungen anstellen. Am Ende werden abermals die neuen Regeln der Gruppe A vorgestellt und auf dem Plakat mit den Spielregeln verzeichnet.

Das 5. Handelsjahr

Wie gewohnt tauschen die Teilnehmenden 6 Minuten lang nach den aktuellen Regeln.

Dabei wird sich schnell herausstellen, dass nur noch die A-Länder Interesse am Handel haben, während die beiden anderen Gruppen nur wenige Möglichkeiten sehen, ihre ökonomische Situation zu verbessern. Zunehmend wird sich Frust über die fehlenden Möglichkeiten breitmachen.

Nach Ende des Handelsjahres werden die Punktestände notiert, auch die Boni für die Erfolgreichen werden wieder verteilt und hinzugerechnet sowie Auf- und Abstiege vorgenommen.

Wieder beraten die Gruppen getrennt voneinander.

Wieder erhält die Gruppe A die Möglichkeit, zwei Regeln zu ändern oder neue hinzuzufügen. Allerdings soll sie dieses Mal erst dann die neuen Regeln for-

mulieren, nachdem die Gruppen B und C ihre Vorstellungen über eine Gestaltung der Handelsregeln vorgetragen haben.

Gruppe B und C haben dazu 5 Minuten Zeit, getrennt voneinander darüber zu beraten, wie der Handel in Zukunft besser gestaltet werden könnte. Sie formulieren ihre Vorschläge und benennen eine Person als Delegierte*n, die Gruppe A die Empfehlungen vorträgt.

Anschließend gehen die Gruppenvertretungen zurück in ihre Gruppen. Gruppe A überdenkt dann die Situation und gibt nach weiteren fünf Minuten die neuen Regeln bekannt. Diese werden auf dem Plakat verändert oder ergänzt.

Das 6. Handelsjahr

Der Tausch findet nach den gültigen Regeln statt. Wahrscheinlich werden die Teilnehmenden der Gruppen B und C sich zum großen Teil nicht mehr am Handel beteiligen. Nach Ende des Handelsjahres bittet die Moderation die Teilnehmenden darum, Platz zu nehmen, und notiert ein letztes Mal die Punktestände.

Ende des Spiels

Zunächst gibt es sicher Gesprächsbedarf untereinander. Nach etwa 5 Minuten des freien Austausches bietet sich eine kurze Lockerungsübung an, um aus der Rolle der Spielenden herauszutreten.

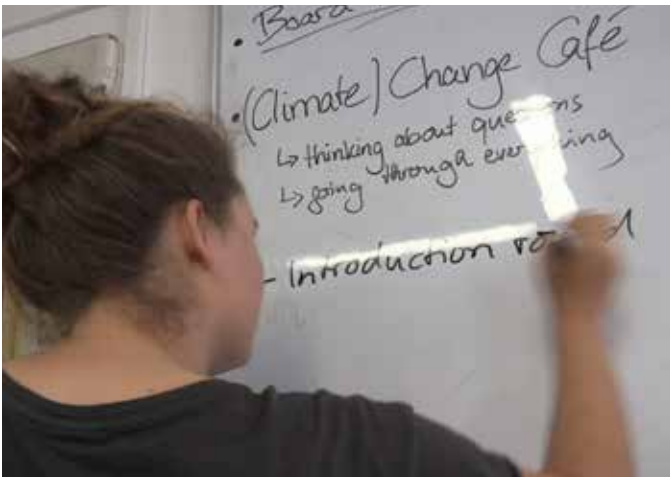
REFLEXIONSFRAGEN

- Wie hat euch das Spiel gefallen? Wie habt ihr euch in euren Rollen gefühlt?
- Wie war die Ausgangssituation, wie weit waren die wirtschaftlich armen und die wirtschaftlich reichen Teilnehmenden am Anfang auseinander?
- Wodurch sind bestimmte Teilnehmende während des Spiels ab- oder aufgestiegen?
- Wie kam es, dass bestimmte Teilnehmende die ganze Zeit ihren Status als wirtschaftlich arm bzw. reich behalten haben?
- Welche Wirkung hatte die Zusammenarbeit in den Gruppen?
- Konnten die B- und C-Länder durch ihre Kooperation etwas verändern?
- Hatten alle die gleichen Chancen?
- Wie sind die A-Länder mit den Chancen umgegangen, die Regeln zu ändern?
- Wie wurden die Regeländerungen von den B- und C-Ländern erlebt?
- Was denkt ihr über die Situation?
- Was wäre eine „gerechte(re)“ Lösung gewesen?

- Was wäre passiert, wenn alle Kugeln gleich viel wert gewesen wären?
- Meint ihr, das Spiel war realistisch?
- Wo seht ihr Parallelen, wo Unterschiede zur Wirklichkeit (auf globaler Ebene)?
- Wie ist das Verhältnis von Macht, Ohnmacht und Chancen im weltweiten Wirtschaftssystem in Wirklichkeit?
- Was, glaubt ihr, sind die Ursachen für die ungleiche Machtverteilung und die Strukturen im Welt-handel? Welche historischen Ursachen haben damit zu tun?
- Bezüge zur Idee der Solidarischen Landwirtschaft
- Was könnten Alternativen zum bisherigen Wirtschaftssystem sein?
- Was haben wir damit zu tun? Was können wir tun, um die Situation zu verändern?
- Welche konkreten Veränderungen stecken in der Idee der solidarischen Landwirtschaft?
- Wie trägt Solidarische Landwirtschaft zu Erreichung der SDGs bei? Wie bewertet ihr diesen Beitrag?

WEITERFÜHRENDE LINKS

- WissensWerte: Welthandel, etwa ab 16 Jahren geeignet (Film, 2010, 7:50 min)
www.youtube.com/watch?v=ZkiI05PMLDU
- Gemeinwohlökonomie GWÖ Karlsruhe (Film 2016, 4:59 min)
www.youtube.com/watch?v=cVFvyd7SmxU
- Konzeptwerk neue Ökonomien: Materialien für die Bildungsarbeit, Texte, Übungen, Methodenbücher (pdf-download, 2018-19)
www.konzeptwerk-neue-oekonomie.org/materialien/bildungsmethoden/



JANUN – Lüneburg

**Engagiert für eine ökologisch
und sozial gerechte Welt**

„Es geht um eine bessere Zukunft.“

Das Jugendumweltnetzwerk JANUN e.V. ist ein landesweites Netzwerk von Jugendgruppen im Natur- und Umweltschutz in Niedersachsen. Das Büro in Lüneburg ist Anlaufstelle für junge Menschen in der Region Lüneburg, Uelzen und Harburg, die mit eigenen Projektideen und Aktionen für ein gutes Leben in einer ökologisch und sozial gerechten Welt aktiv werden wollen. Dabei werden nicht nur gesellschaftliche Rahmenbedingungen hinterfragt und kritisiert, sondern auch auf vielfältige Art das Unscheinbare des Alltags sichtbar gemacht. Bei JANUN Lüneburg treffen sich verschiedenen Gruppen:

- Das Hexenstich Nähatelier, wo aus Altem Neues gezaubert, gestrickt und genäht wird
- Die Gruppe WELTbewusst macht konsumkritische Stadtführungen
- YSD (Youth for Sustainable Development) Lüneburg setzt sich gemeinsam mit einer malawischen Partnerorganisation für Klimagerechtigkeit ein
- Mit dem Fahrradbus, einem Projekt für innovative Mobilität, verbindet die Gruppe konviviale Technik mit einem gemeinsamen Fahrerlebnis für mehrere Personen
- Die Internationalistische Jugendinitiative Wendland beschäftigt sich mit der Frage, inwiefern „das Konzept des Demokratischen Konföderalismus als Alternative zur kapitalistischen Realität“ vor Ort und in Europa denkbar sein könnte.

Auch gemeinsames Basteln und Upcycling sowie Treffen, auf denen sich Aktivist*innen und solche, die es werden wollen, austauschen können, finden regelmäßig statt.

BEITRAG ZUR ERREICHUNG DER SDGs



ZU DEN METHODEN

Die hier vorgestellten Methoden verbinden sich mit den vielfältigen konsum- und machtkritischen Aktivitäten von JANUN. Sie beleuchten einige Überlegungen und Ideen, die Städte, Gemeinden und Gemeinschaften nachhaltig lebendig und lebenswert werden lassen können.

In **Was war einmal?** geht es darum, sich historischer Bezüge und Entwicklungen in Bezug auf heutige Lebens- und Konsumgewohnheiten bewusst zu werden und Unterschiede zu reflektieren. Zu schauen, welche grandiosen Ideen, welche Haltung und welchen Umgang Menschen in anderen Zeiten und an anderen Orten hatten, kann Handlungsoptionen offenbaren und empowern.

In **Unsere Insel für alle** kann die ideale Gesellschaft erdacht werden. Es ist Raum für Experimente und Ideen, für Wohlstand und Beweglichkeit. Die Methode wirft die Frage danach auf, warum Ideales weit von Realem entfernt sein kann, welche Machtstrukturen dabei wirksam sind und wie wir in dieser Gemengelage aktiv werden können.

Mit der **Zeitstrahlmethode** können historische Brüche und Kontinuitäten in vielen Themenbereichen erfahrbar gemacht werden. Wir können erkennen, wie wir und unsere Gesellschaften aus unserer Geschichte heraus geformt sind und welche Unrechtsverhältnisse und Probleme daraus entstanden sind.

AUF DER WEBSITE

Auf der Website von JANUN Lüneburg (www.janun.de/netzwerk-projekte/janun-lüneburg) sind Materialien erhältlich wie das Wimmelbild zu Klima und Flucht, das die komplexen Zusammenhänge zwischen Klimawandel und der Entstehung von Fluchtbewegungen zugänglich macht, außerdem ein nachhaltiger Stadtplan von Lüneburg, der Initiativen und Geschäfte vorstellt, die sich im Sinne der Nachhaltigkeit engagieren.

Was war einmal?

Nahrung, Kleidung, Arbeit, Wohnen durch die Zeit

DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden führen Interviews mit älteren Menschen aus ihrem Umfeld, aus Familie oder Freund*innenkreis. Dabei finden sie heraus, wie sich der Umgang mit alltäglichen Dingen verändert hat.

GEEIGNET FÜR

Personen ab etwa 10 Jahren für jedes Alter. Interviewfragen und genaue Absicht müssen dementsprechend modifiziert werden.

DAS PASSIERT

Interviews führen und dokumentieren, gemeinsame Reflexion in Klein- und Großgruppen

DAUER

Interview: etwa 20 Minuten
Reflexion: etwa 90 Minuten

MATERIAL

Papier, Stifte, Moderationsmaterialien

VORBEREITUNG

Entscheidung für eines der Themen (Nahrung, Kleidung, Arbeitssituationen oder Wohnen), da die Fokussierung genauere Ergebnisse bringt und die Vermischung zu vieler Themen verwirrend sein kann. Wenn tatsächlich alles von Interesse ist, können mehrere Interviews mit verschiedenen älteren Personen geführt werden, in denen je eines der Themen besprochen wird. Dies könnte ein längeres Projekt sein oder die Großgruppe wird in verschiedene Kleingruppen aufgeteilt.

Erstellung eines altersangemessenen Interviewleitfadens. Hier einige beispielhafte Leitfragen:

Essen

- Welche Erinnerungen hast du an das Essen deiner Kindheit?
- Wo hast du gegessen? Mit wem? Woher kamen die Lebensmittel? Wie wurden die Lebensmittel verarbeitet? Wer hat gekocht?
- Gibt es etwas im Umgang mit Essen, das dich bis heute prägt?
- Was war dein Lieblingsessen?

- Was hat sich im Laufe deines Lebens im Umgang mit Essen oder Kochen verändert? Was ist gleich geblieben?
- Gab es besondere Einschnitte in deinem Leben, die dazu geführt haben, dass sich das Essen verändert hat?
- Was hättest du dir damals von dem gewünscht, was es heute gibt? Was wünschst du dir heute von dem, was es damals gab?

Kleidung

- Welche Kleidung hast du als Kind getragen? Wie viele Kleidungsstücke hast du besessen?
- Wer hat dir deine Kleidung gegeben? Woher kam sie? Wer hat sie genäht?

Wohnen

- Welche Erinnerungen hast du an das Haus, in dem du gewohnt hast?
- Wer hat dort zusammen gelebt? Wie viele Menschen waren das? Gab es Haustiere? Wer hat das Haus gebaut? Was war um den Wohnort, die Wohnung, das Haus herum? Wie war der Kontakt zu Nachbar*innen?

Arbeiten

- Hast du als Kind bestimmte Aufgaben zu Hause gehabt oder hast du gearbeitet?
- Wer hat welche Arbeit gemacht? Welche Berufe gab es in deiner Familie als du Kind warst? Wovon hat deine Familie gelebt?

ABLAUF

Durch Interviews mit älteren Menschen soll herausgefunden werden, wie sich Wert und Umgang mit Lebensmitteln oder Kleidung, Arbeit oder Wohnen in den vergangenen Jahrzehnten verändert hat.

Die Moderation gibt auf Blättern, auf der Tafel oder mithilfe eines Plakates die entsprechend ausgesuchten Fragen vor und bespricht mit den Teilnehmenden, ob weitere Fragen aufgenommen werden können.

Die Teilnehmenden überlegen sich, ob sie allein oder zu zweit Interviews führen möchten und mit wem sie sie führen könnten. Sie verabreden sich mit der/dem Interviewpartner*in und überlegen, wie sie das Gespräch festhalten möchten (aufnehmen und transkribieren, stichpunktartig festhalten, etc.).

Bei einem nächsten Treffen der Gruppe steht die Auswertung der Interviews im Mittelpunkt.

Für die Präsentation der Ergebnisse werden Kleingruppen von 4-5 Teilnehmenden gebildet. In diesen erzählt jede Person etwa 10 Minuten von ihrem Gespräch. Um die Darstellung lebendig und greifbar zu machen, können die Teilnehmenden dazu eingeladen werden, möglichst auch kleine Anekdoten oder Geschichten weiterzugeben. Die Präsentation kann, je nach vorheriger Aufgabenstellung, auch durch ein Plakat oder andere Formen der Visualisierung unterstützt werden.

Nach der Präsentation folgt die Auswertung (40-60 Minuten) aller geführten Gespräche. Hier werden Schlüsse über eine gesamtgesellschaftliche Entwicklung in Bezug auf unsere Essenskultur und unseren Umgang mit Nahrung und Nahrungsmitteln gezogen.

REFLEXIONSFRAGEN

- Was hat euch an den Erzählungen eurer Gesprächspartner*innen am meisten beeindruckt, erstaunt, überrascht? Was ist euch im Gedächtnis geblieben?
- Gibt es etwas, das dich dazu inspiriert hat, dein Verhalten zu ändern?
- Was von damals würdet ihr euch für heute wün-

Unsere Insel für alle

DARUM GEHT ES

In diesem Spiel können die Beteiligten ihre eigene gesellschaftliche Organisationsform entwerfen. Anhand verschiedener Aufgaben überlegen sie, wie sie Bildung, Wirtschaft, Politik und kulturelle Aktivitäten organisieren würden, was ihnen wichtig ist und wie sie gern leben würden. Es geht darum, unsere gewohnte Gesellschaftsstruktur zu hinterfragen, Utopien einen Raum zu geben, vermeintlich Gesetzes auf den Prüfstand zu stellen und mögliche Alternativen kreativ zu erkunden.

GEEIGNET FÜR

Personen ab etwa 15 Jahren

DAS PASSIERT

Diskutieren, zeichnen, kreativ denken

schen? Über welche Veränderungen seid ihr froh?

- Welche Veränderungen habt ihr festgestellt und was sind eurer Meinung nach die Gründe dafür?
- Welche Veränderungen führt ihr auf unser Wirtschaftssystem zurück? Welchen Einfluss hat unser Wirtschaftssystem auf lebenswichtige Dinge wie Essen, Kleidung, Arbeiten und Wohnen?
- Was glaubt ihr, wird die Zukunft an Veränderung bringen?
- Was gefällt euch an der Vorstellung von Veränderung? Was gefällt euch nicht?
- Was kann Veränderung auslösen? Wer kann Veränderung bewegen? Welche Vorgänge sind eher schwer? Welche sind leicht?

WEITERFÜHRENDE LINKS

- Viele weitere inspirierende Methoden finden sich in Endlich Wachstum – Bildungsmaterialien für eine sozial-ökologische Transformation. (Auch in englischer Sprache erhältlich, gedruckt und als pdf) www.endlich-wachstum.de
- Auf Fleisch und andere tierische Produkte zu verzichten, ist gut für die Umwelt. Doch WIE gut eigentlich? Viele weitere Themen werden von der Chemikerin Mai Thi Nguyen auf ihrem YouTube-Wissenschaftskanal maiLab wissenschaftlich gecheckt. (2019) www.youtube.com/watch?v=keEKlr2dG-I

DAUER

60-90 Minuten

MATERIAL

- Packpapier
- Bunte Stifte, Flipchartmarker
- 4 saubere leere verschließbare Flaschen
- 4 A4-Blätter

VORBEREITUNG

Vier Flaschenpost-Aufgaben werden erstellt, darauf stehen folgende Aufgaben:

- Blatt 1: „Bildung. Wie soll Wissen an künftige Generationen weitergegeben werden?“
- Blatt 2: „Wirtschaft. Alle Güter und Dienstleistungen haben ihren Wert. Welche Art von Währung/Wertfestsetzung wollt ihr?“

- Blatt 3: „Politik. Wie und von wem werden wichtige Entscheidungen getroffen?“
- Blatt 4: „Kultur. Wie sorgt ihr für Spaß und Abwechslung?“

Ein großes Plakat (Packpapier) wird an eine Stellwand gepinnt oder auf den Boden gelegt. Es stellt sozusagen das „Spielfeld“ dar. Darauf sollten einige Bäume, Süßwasser (See, Quelle etc.) einige Tiere, Gemüse- und Obstpflanzen gezeichnet werden.

Außerdem sollten einige spielanleitende Fragen aufgeschrieben werden: Was braucht ihr zum Überleben? Welche Aufgaben gibt es in unserer Gruppe zu tun, wer kann sie übernehmen? Teilt die Aufgaben, Rollen, evtl. Berufe untereinander auf.

ABLAUF

Die Moderation erzählt: „Eure Gruppe ist auf einer einsamen Insel gestrandet. Nach ein paar Tagen habt ihr festgestellt, dass ihr Glück habt, denn es gibt auf der Insel alles, was zum Überleben nötig ist. Es gibt unterschiedliche Bäume und Pflanzen, Süßwasser, Feuerholz, Obst und Gemüse. Auf der Insel leben Tiere, aber keine, die gefährlich sind, und im Ozean schwimmen Fische. Ihr setzt euch also eines Abends um das Lagerfeuer und besprecht, wie es weitergehen kann. Nach der Enttäuschung darüber, dass eine Rettung völlig ausgeschlossen ist, beschließt ihr, all eure Energie nicht in das Entkommen von der Insel zu stecken, sondern dass ihr die einzigartige Möglichkeit wahrnehmen wollt, eine neue Gesellschaft zu begründen.“

Nun wird das vorbereitete Plakat aufgehängt oder auf den Boden gelegt. Die Gruppe wählt zwei Personen aus, die die Gruppenergebnisse schriftlich und vielleicht sogar zeichnerisch auf dem Plakat festhalten. Alles Weitere geschieht in einer offenen Diskussion. Die Moderation gibt noch letzte Hinweise:

„Nun liegt alles in eurer Hand. Was braucht ihr zum Überleben? Welche Aufgaben gibt es in eurer Gesellschaft und wer übernimmt sie? Wie wollt ihr die Aufgaben untereinander aufteilen, welche Rollen gibt es, welche Berufe? Wie wollt ihr zu Entscheidungen gelangen? Bitte denkt zuletzt noch einmal daran, dass es nicht darum geht, wieder von der Insel herunter zu kommen, sondern darum, wie ihr euch organisieren möchtet und wie ihr leben wollt.“

Nach einer ersten Phase, in der alle gemeinsam überlegen und diskutieren, werden nach etwa 15-30 Minuten am Ufer der Insel die 4 Flaschen mit Nachrichten entdeckt und in die Gruppe gegeben. Sie

dienen dazu, auf die Bereiche Bildung, Wirtschaft, Politik und Kultur zu fokussieren und die eigenen Wünsche, Ideen und Vorstellungen, bezogen auf diese Bereiche, zu beflügeln.

Nach etwa 45-60 Minuten schaut sich die Gruppe das Ergebnis gemeinsam an und überlegt, ob noch weitere 10-15 Minuten notwendig sind, bevor die Teilnehmenden ihre einzigartige neue Gesellschaft auf der Insel vorstellen und es in eine Abschlussreflexion geht.

REFLEXIONSFRAGEN

- Wie hat euch das Spiel gefallen? Was war gut, was war nicht gut?
- Gab es wichtige Momente für euch? Welche? Was ist euch positiv oder negativ besonders aufgefallen?
- Schaut euren Entwurf an und vergleicht ihn mit der wirklichen Welt: Wo liegen die Unterschiede?
- Sind die Bedingungen in der realen und der idealen Gesellschaft sehr unterschiedlich?
- Gibt es bestimmte Interessen oder Machtstrukturen, die mit dieser Unterschiedlichkeit zu tun haben?
- Was können Hindernisse für gute Ideen sein?
- Welche Ideen könnten sich verwirklichen lassen?
- Wie, denkt ihr, können die SDGs zu Veränderung beitragen?
- Was könnte dafür getan werden und wer könnte aktiv werden?

WEITERFÜHRENDE LINKS

- metroZones – Schule für städtisches Handeln (Website und Buch, Herausgeberinnen: Petra Barz, Anne Huffs Schmid, Kathrin Wildner, Hamburg 2018). Hier findet sich eine Kurzanleitung für Kartierungen des urbanen Raumes mit dem Ziel, sich öffentlichen Raum anzueignen und im Sinne des Gemeinwohls zu verändern.
schoolbook.metrozones.info/07_raumarbeit/01_kurzanleitung_kartierungen.html
- Der Film „Das ist unser Haus!“ der SEELAND Medienkooperative erläutert das solidarische Modell des Mietshäuser Syndikats (syndikat.org), mit dem sich auch finanzschwache Gruppen bezahlbare Räume in Gemeineigentum nachhaltig sichern können. (2016)
www.vimeo.com/193034732

Die Zeitstrahlmethode

DARUM GEHT ES

Historische Zusammenhänge, Kontinuitäten, Brüche und Transformationen können sichtbar gemacht werden. Historische und zeitgenössische Persönlichkeiten werden den Teilnehmenden durch Zitate bekannt, machtkritische und unterschiedliche Perspektiven und Sichtweisen können sichtbar werden. Insgesamt kann die Methode auf eine Vielzahl von Themen bezogen werden, statt mit Zitaten kann auch mit Materialien und Gegenständen gearbeitet werden.

Der im Beispiel beschriebene Zeitstrahl zum Thema „Alternativen zu Plastik“ kann aufzeigen, dass Dinge, die uns heute vermeintlich alternativlos scheinen, es doch nicht sind. Dieser Zeitstrahl zeigt lang erprobte, nachhaltige Lösungen auf und kann dazu anregen, auf der Suche nach guten Ideen auch einen Blick in die Vergangenheit zu werfen.

Hinweise und Links zu verschiedenen bereits ausgearbeiteten Zeitstrahlen anhand von Zitaten und unterschiedlichen thematischen Schwerpunktsetzungen finden sich am Ende dieser Beschreibung.

GEEIGNET FÜR

Personen ab etwa 10-12 Jahren

DAS PASSIERT

Gegenstände zeitlich einordnen, historische Zusammenhänge erkennen

DAUER

30-90 Minuten

MATERIAL

für den Zeitstrahl zum Thema „Alternativen zu Plastik“:

- Seil, Tau oder Klebeband zur Visualisierung des Zeitstrahls
- Moderationskarten und Flipchartmarker
- Bilder großer Erfindungen markieren zusätzlich die ausgewählten Jahreszahlen.
- Objekte aus unterschiedlichen Materialien, die der jeweiligen Zeit zugeordnet werden können. Ein Vorschlag findet sich unten in der Tabelle.

VORBEREITUNG

Auf dem Boden des Raumes wird eine Zeitachse ausgelegt bzw. visualisiert. Hierfür kann ein dickes Tau oder Seil verwendet werden, um das Ganze noch etwas plastischer zu machen. Jahreszahlen auf Moderationskarten bieten die zeitliche Orientierung. Die Bilder der unterschiedlichen Erfindungen verdeutlichen einerseits die jeweiligen Zeitpunkte in der Geschichte und geben evtl. bereits Hinweise, welche Materialien verwendet wurden. Bei der Wahl der Erfindungen ist ein Zeitpunkt angegeben, an dem die jeweilige Erfindung bereits einem breiteren Publikum zugänglich war. Ebenso geht es bei der Wahl der Objekte natürlich nicht um authentische Objekte aus der entsprechenden Zeit, sondern um die Beschaffenheit und Verwendung der Materialien, dies gilt es den Teilnehmenden zu verdeutlichen.

Jahreszahl (Ort Europa)	Bild	Objekt
7000 v. Chr. (in der Jungsteinzeit)	Steinzeitliche Axt	Ton- oder Keramikgefäß
1500 v. Chr. (in der Bronzezeit)	Speer oder Ritterrüstung	Trinkgefäß aus Metall, Kupfer...
1300 (im Mittelalter)	Buchdruck	Holzbecher
1800 (in der Neuzeit)	Dampfmaschine/Eisenbahn	Porzellan
1900	Glühbirne	Glas
1920	Telefon	z.B. Feldflasche Aluminium, Bakelit: Foto mitbringen, Materialien beifügen (Flohmarkt)
1987	Computer	Plastikflasche
2010	Smartphone	To go Kaffeebecher (Einweg)

ABLAUF

Die ausgewählten Objekte werden an die Gruppe verteilt. Die Teilnehmenden schauen die Objekte an, geben sie herum und überlegen in der Gesamtgruppe (oder etwas dynamischer in Kleingruppen zu zweit oder zu dritt), in welche Zeit der jeweilige Gegenstand passt, und platzieren ihn an der entsprechenden Stelle am Zeitstrahl.

Danach erfolgt die Auflösung in der Gesamtgruppe. Ein Objekt wird herumgegeben, sodann erzählt die Kleingruppe, wo sie das Objekt auf dem Zeitstrahl einordnet und warum.

REFLEXIONSFRAGEN

- Aus welchen Gründen wurde das Objekt an dieser Stelle platziert? Stimmen alle zu oder gibt es andere Vorschläge?
- Welche Überlegungen waren für euch/für dich entscheidend?
- Wer mag ein solches Gefäß benutzt haben? Wie alltagstauglich war und ist das Material?
- Gab es die Objekte/das Material häufig und wer hatte Zugang dazu? Wurde es von reichen und armen Menschen gleichermaßen benutzt?
- Wie hoch mögen die Kosten der Herstellung/Anschaffung gewesen sein?
- Könnte das Material eine gute Alternative zu einer Plastikflasche oder einem Plastikbecher sein? Warum ja? Warum nicht?
- Wären Produktion und Kaufpreis sehr teuer? Wie lange wäre die Flasche oder der Becher zu benutzen?
- Welche weiteren Verwendungsmöglichkeiten des Materials könnte es geben, als Alternative zu Plastik (Frühstücksdose, Kuchenformen, Schüsseln, Tastaturen, Staubsauger)?

WEITERFÜHRENDE LINKS

- Alternative zu Plastik: Bienenwachstücher selber machen, eine DIY-Anleitung (Text und Film 2019) www.gaiastore.de/bienenwachstuecher-selber-machen
- Stabile Häuser aus Plastikflaschen in der Westsahara (Film zoom-in, 2017) www.youtube.com/watch?v=-iWUzgLnvg

WEITERE ZEITSTRAHLTHEMEN

In der Broschüre connecting the dots von global e.V. finden sich Vorschläge für die Arbeit mit Zeitstrahlzitate. Auf www.connecting-the-dots.org finden sich in dem eLearning Tool mehrere thematische Zeitstrahlen zu den Themen Arbeit, Entwicklung, Gender, Kapitalismus, Kolonialismus, Migration, Rassismus und weiteren Themen. Hier können z.B. alle Zitate mit Zusatzinformationen heruntergeladen werden.

Zusätzlich bietet die Plattform Mangoes and Bullets eine Vielzahl unterschiedlichster Bildungsmaterialien für rassismus- und herrschaftskritisches Handeln www.mangoes-and-bullets.org



Peer-Leader-International – Ostrhauderfehn

International vernetzt und selbstbestimmt lernen

„It's necessary to work together.“

Peer-Leader-International ist ein internationales Jugendnetzwerk zur Realisierung der Sustainable Development Goals. Neben dem Standort im ostfriesischen Ostrhauderfehn gibt es Peer-Leader-Teams in Südafrika (Winterveldt), Brasilien (Visconde de Mauá), Bosnien und Herzegowina (Banja Luka), Malawi (Blantyre), Uganda (Kampala), Israel (Ramat Gan und Ein Gedi) und in der Ukraine (Verkhovyna).

Peer-Leader-International gibt 15- bis 25-jährigen Jugendlichen Möglichkeiten, sich auszuprobieren, Neues kennenzulernen und sich dadurch auf ein selbstbestimmtes, engagiertes und weltoffenes Leben vorzubereiten. Lernen und Spaß durch eigenverantwortliches und gemeinschaftliches Erarbeiten von gemeinnützigen Projekten stehen dabei im Mittelpunkt. Alle Projekte werden von den ersten Ideen bis hin zur Realisierung von den Jugendlichen selbst entwickelt. Hierfür notwendige Kompetenzen wie zum Beispiel Team- und Kritikfähigkeit erlernen die Jugendlichen unter der Anleitung erfahrener Peers, von Mitarbeiter*innen und freiwilligen Unterstützer*innen, um sich mutig und selbstbewusst in den verschiedensten Bereichen auszuprobieren, ihre Grenzen kennenzulernen und somit wertvolle Erfahrungen für ihr weiteres Leben zu sammeln.

Peer-Leader-International regt Jugendliche und Erwachsene aus verschiedensten Welt-Gesellschaften, sozialen Schichten und Lebensbereichen an, sich durch die Projektarbeit kennenzulernen, auszutauschen und gemeinsam zu engagieren. Die Mitwirkenden erleben aktive Gemeinschaft und erfahren viel über die beteiligten Menschen, über ihre Lebenswelten und Einstellungen. Durch ihre Arbeit tragen sie zur Erreichung der SDGs.

BEITRAG ZUR ERREICHUNG DER SDGs



ZU DEN METHODEN

Durch die hier vorgestellten Methoden sollen verschiedene Aspekte partnerschaftlicher Arbeit beleuchtet werden. Sie regen dazu an, sich miteinander, den Bedürfnissen der Gruppe und der Einzelnen auseinanderzusetzen.

In **Das Museum** geht es darum zu schauen und sinnlich zu erleben, unter welchen Bedingungen Partnerschaften, Mitbestimmung und Zusammenarbeit erblühen kann.

Die Methode **Das steckt in uns** macht den Teilnehmenden ihre unterschiedlichen Fähigkeiten und Stärken bewusst und schafft Anerkennung für Diversität.

AUF DER WEBSITE

Auf der Website der Peerleader (www.peerleader.org/tools.html) finden sich Konzepte, Tools und Filmmitschnitte, die die Arbeit von Peer-Leader-International illustrieren und lebendig darstellen. Außerdem findet sich eine sehr umfassende Methodenauswahl zu Themen wie

- Ungleiche Verteilungsstrukturen auf globaler Ebene reflektieren
- Sensibilisierung für humanitäre Missstände
- Teambuilding, Wecker & Motivationsschub
- Motivationsworkshop für mehr Engagement und eine gerechtere Welt
- Entwicklung von Leitungskompetenzen, interkulturellen Kompetenzen und Kompetenzen zum Management internationaler Jugendinitiativen und -netzwerke

Auch in englischer Sprache finden sich Methodenmaterialien von Peer Leader International zum Download: www.peerleaderinternational.wordpress.com/medien

Das Museum

DARUM GEHT ES

Mit dieser Übung kann ein Thema mit vielen Aspekten und Verbindungen vorgestellt werden. Die Inszenierung eines Museums weckt Neugier, Inhalte lassen sich durch die Mischung aus sprachlichen, bildlichen und haptischen Zugängen gut vermitteln und diskutieren.

GEEIGNET FÜR

Personen ab etwa 11 Jahren. Die „Ausstellungsstücke des Museums“ werden jeweils so konzipiert, dass sie altersangemessen sind. Gespräche über das Thema Mitbestimmung können mit 11jährigen Personen andere Inhalte haben als mit 17jährigen Personen. Da das Museum eine offene Methode ist, die sich die Moderation im Vorfeld entsprechend aneignet, steht einer Nutzung für jedes Alter nichts entgegen.

DAS PASSIERT

„Museumsbesuch“, Gespräch, Verdeutlichung von thematischen Aspekten durch einen Gegenstand, eigene Verbindung zum Thema entdecken und gegenständig darstellen.

DAUER

45-60 Minuten

MATERIAL

- Tisch
- Tücher/schöne Stoffe zur Verhüllung und Präsentation der einzelnen Exponate
- Kärtchen, auf denen der Name des Ausstellungsstückes zu lesen ist
- Exponate/inspirierende Gegenstände, die verschiedene Aspekte eines Themas sinnbildlich verdeutlichen können (s.u.)
- Stifte, Papier, Schere
- evtl. einige inspirierende kleine Gegenstände, Spielzeug etc. aus der eigenen Wohnung oder aus Krims-Krams-Läden

VORBEREITUNG

Zunächst wird eine Mindmap über die wichtigsten Aspekte und Inhalte eines Themas erstellt. Nun können passende Exponate überlegt werden.

Für das Museum der Partnerschaften könnten z.B. 4-6 Aspekte mit Exponaten vorbereitet werden. So

könnte ein Spielzeugfernglas den Aspekt kennzeichnen, dass Partnerschaften und Austausch zu neuen Perspektiven verhelfen können. Das „Ausstellungsstück“ bekommt also den Titel „Neue Perspektiven“.

Ein weiteres Exponat könnte ein Spielzeughandy sein, das für den Aspekt der Kommunikation steht. Noch ein Aspekt könnte sein, dass gemeinsam Ideen zur Zusammenarbeit entwickelt werden können. Hierfür bietet sich eine Glühbirne an...usw.

Nachdem die Exponate ausgewählt sind, werden sie mit einem Titel, d.h. einem Kärtchen mit den Details des jeweiligen Exponats, versehen. Darauf kann der Name des „Kunstwerks“ geschrieben stehen, auch phantasievolle und witzige Hinweise auf ein Jahr der Erschaffung oder der Name der Künstler*in können notiert werden. Dies kann, wenn gewünscht, unterstützende Hinweise auf den Zusammenhang geben, in dem das jeweilige Exponat zu sehen ist. Zuletzt wird jedes Kunstwerk mitsamt Kärtchen jeweils mit einem Tuch abgedeckt.

ABLAUF

Mit einer ruhigen, schönen Musik werden die Teilnehmenden empfangen und in das Museum der Partnerschaften, der Mitbestimmung, der Zusammenarbeit oder der genialen Ideen – um was auch immer es gehen soll – eingeladen.

Die Moderation bittet die Teilnehmenden, rund um den Tisch einen Kreis zu bilden, so dass alle gut sehen können.

Dann wird das erste Exponat enthüllt. Wie bei einer Bildanalyse oder Werksinterpretation können die Teilnehmenden selbst beschreiben, was sie sehen und welche Verbindung zum Thema dies für sie bedeutet.

Es ist natürlich auch möglich, dass die Moderation anhand der Objekte verschiedene Aussagen bezogen auf das Thema trifft, um ein wenig zu unterstützen, wenn das Gespräch ins Stocken kommt.

Die Aussagen der Teilnehmenden können zu den jeweiligen Exponaten/Aspekten festgehalten werden. So kann die Analyse eines Themas mit seinen Aspekten und persönlichen Bedeutungen auf sinnliche und phantasievolle Weise geschehen.

In einem weiteren Schritt könnten die Teilnehmenden in Kleingruppen von 2 oder 3 Personen eigene

Aspekte, Zugänge oder Verbindungen zum Thema entwickeln. Dann suchen sie sich einen Gegenstand, der dies verbildlicht und überlegen einen Titel für ihr Exponat. Abschließend werden diese Aspekte in der großen Runde einander vorgestellt.

Beispiel: Das Museum der Mitbestimmung

- Zuhören: Mikrophon, Sprechblase
- Aufmerksamkeit: Eyeball-Flummi, Aufklebe-Augen, gezeichnete Augen...
- Gerechtigkeit: Dreimal drei Bonbons
- Verantwortung: Schlüsselbund
- Entscheidungen: Pfeile in zwei Richtungen, Bild von Wegweiser
- Angst und Mut: Wunderkerze

Beispiel: Das Klimaschutz-Museum

- Was geht's mich an?: Spiegel
- Handeln: Sandkastenschaufel, Werkzeug (Schraubenzieher, Schraubenschlüssel)
- Information: Stapel Bücher, Smartphone, Zeitung (alles zusammen)
- Wahrheit oder Lüge: Zwei Gläser mit Wasser, eines davon enthält mit Tinte eingefärbtes Wasser
- Gerechtigkeit: halbiertes Apfel

REFLEXIONSFRAGEN

- Was seht ihr? Was könnte die Verbindung zwischen Ausstellungsstück und Titel sein?
- Wie wirken die einzelnen Ausstellungsstücke auf euch? Wofür stehen sie?

Das steckt in uns!

DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden werden sich ihrer eigenen Fähigkeiten und Stärken und derjenigen der Mitspielenden bewusst. Sie können erkennen, dass es unterschiedliche Fähigkeiten gibt, die von unterschiedlichen Voraussetzungen abhängen können.

GEEIGNET FÜR

Personen ab etwa 7 Jahren. Die entsprechende Anpassung für Teilnehmende jeden Alters ist leicht möglich, da den Teilnehmenden je nach Alter entsprechende Fähigkeiten bedeutsam erscheinen.

Hier ist die Methode für Teilnehmende ab 12 Jahren erklärt und muss für Teilnehmende jüngeren Alters in Sprache und Durchführung entsprechend angepasst werden.

- Welche Assoziationen, welche Gedanken werden bei dir geweckt?
- In welcher Verbindung steht das Ausstellungsstück zu unserem Thema?
- Welche Dinge sind in guten Partnerschaften/ in der Zusammenarbeit/in einer Gemeinschaft wichtig?
- Wie sieht Mitbestimmung für dich aus?
- Wie lässt sich Frieden und Zusammenhalt in der Gruppe/in der Welt eurer Meinung nach erreichen?
- Welche Möglichkeiten gibt es, Aufmerksamkeit für bestimmte Anliegen zu erreichen?
- Was braucht es dazu?

WEITERFÜHRENDE LINKS

- Übungen, Spiele, Sprachanimation für Menschen, die keine gemeinsame Sprache zur Verfügung haben und zusammenarbeiten möchten: Zahlreiche Methoden in polnischer, französischer und deutscher Sprache (Deutsch-Französisches Jugendwerk, pdf, 2003)
www.dfjw.org/media/sagwas-dismoipowiedzcos.pdf
- GloBall – Spiele für die 17 Ziele, Bildungsarbeit für nachhaltige Entwicklung (european playwork association e.V./Europa JUGEND Büro, Hrsg. Engagement global gGmbH, Broschüre, 2019)
www.vollwertsport.de/wp-content/uploads/2019/06/GloBall_final.pdf

DAS PASSIERT

Austausch in Kleingruppen, Reflexion in der großen Gruppe, Malen, Basteln, Gestalten einer Collage

DAUER

90-120 Minuten

MATERIAL

- Großformatiges Papier/Packpapier oder zusammengeklebtes Flipchartpapier
- Klebeband, Klebstifte, Scheren, Stifte, buntes Papier, alte Zeitschriften
- Flipchartmarker
- Alle möglichen Kreativmaterialien (Glanzpapier, Glitzer, Folien, Blätter, Geschenkpapier, ...)

VORBEREITUNG

keine

ABLAUF

Teil 1 Unsere Fähigkeiten, Kenntnisse und unser Wissen

Die Moderation erklärt: „In der Übung geht es darum, uns unserer Fähigkeiten, unserer Kenntnisse und unseres Wissens bewusst zu sein und sie alle zusammen auf Plakaten sichtbar zu machen.“

In 4er Gruppen erstellen die Teilnehmenden ein Plakat, das groß genug ist, um darauf die Umrisse einer Person zu zeichnen. Dazu wird das Plakat auf den Boden gelegt und eine Person aus der Gruppe legt sich darauf, während die anderen den Umriss nachzeichnen.

„Überlegt euch, welche eure Fähigkeiten sind, welches Wissen euch bedeutsam erscheint, was ihr könnt und welche Körperteile ihr dafür braucht. Bezieht alles mit ein, was euch wichtig erscheint, z.B. körperliche Fähigkeiten wie Schwimmen und Theaterspielen, geistige Fähigkeiten wie schnelles Kopfrechnen oder ein gutes Erinnerungsvermögen und auch charakterliche Fähigkeiten wie z.B. ein* gute*r Freund*in sein oder Geheimnisse bewahren. Denkt an alle möglichen Dinge, nicht nur an die, die ihr am besten könnt.“

Macht diese Fähigkeiten, dieses Wissen und diese Kenntnisse sichtbar, indem ihr Gegenstände oder Bilder, die für diese Dinge stehen, in ein Körperteil, das dafür gebraucht wird, hinein zeichnet, malt oder schreibt. Nutzt dazu auch die Materialien, Zeitschriften u.ä.“

Wenn die Bilder fertig sind, werden sie an die Wand gehängt/geklebt, die Gruppe trifft sich in der großen Runde und die Teilnehmenden erzählen sich gegenseitig Einzelheiten über ihre Plakate.

Alternativ kann auch eine Art Museumsbesuch inszeniert werden: Die Bilder werden im Raum verteilt an die Wand gehängt, die Teilnehmenden werden in eine Ecke des Raumes gebeten, leise erklingt eine schöne Musik und dann werden sie (richtig echt mit Eintrittskarte, die eine vorbereitete Moderationskarte sein kann, auf der ggf. Dinge notiert werden können) in die einzigartige Ausstellung gebeten. In der großen Runde können die Teilnehmenden miteinander über die Dinge, die sie gesehen haben, ins Gespräch kommen. Diese Vorgehensweise nimmt ein wenig den Druck, dass jede*r etwas über sein/ihr Bild sagen muss.

Teil 2 Unser Wissen und woher es stammt

In einem zweiten Schritt wollen wir sehen, woher unsere Fähigkeiten, unser Können und Wissen kommen. Dabei ist alles wichtig: Familie, Schule, Freund*innen, Trainer*innen, Bücher, Filme, Universität, Vorbilder, Musik...

Die Moderation erklärt: „Denkt noch einmal über all die Dinge nach, die ihr auf euer Plakat gebracht habt. Woher habt ihr diese Kenntnisse, Fähigkeiten und das Wissen? Welche Person, welcher Ort, welche Institution oder welche Situation hat euch ermöglicht zu lernen? Zeichnet einen Pfeil von der Stelle auf dem Plakat an den Rand und notiert dort die Quelle eures Wissens oder klebt ein zusätzliches Blatt an.“

In der Großgruppe oder im Museum werden die Plakate erneut vorgestellt und die unterschiedlichen Wissensquellen wahrgenommen. Bedeutsam ist hier, alle unterschiedlichen Wissensquellen gleichwertig wertzuschätzen und als Reichtum und Wissensschatz wahrzunehmen.

REFLEXIONSFRAGEN

- War es leicht, Dinge zu finden, die ihr könnt?
- Gibt es große Unterschiede zwischen den Collagen?
- Habt ihr in der Collage eine wichtige Fähigkeit vergessen?
- An welchen Orten habt ihr Dinge gelernt?
- Von welchen Menschen/Büchern usw. habt ihr gelernt?
- Können alle Menschen die Dinge lernen, die ihr genannt habt?
- Wenn die Antwort ein Nein ist, warum nicht?

WEITERFÜHRENDE LINKS

- Kulturshaker – Eine Website mit vielen Infos rund um das Thema Kultur und Diversity sowie Methoden zu kultureller Vielfalt, Diskriminierung, Kommunikation und Glauben (Götz Kolle, 2018) kulturshaker.de/category/ressourcen/videos/
- Der Respect Guide des Berliner Projekts iPäd ist ein Leitfaden für einen respektvollen Umgang miteinander (pdf) www.i-paed-berlin.de/de/downloads



INTAKT – Syke

Mit und ohne Fluchterfahrung gemeinsam aktiv

„Wir sind eine Familie geworden.“

Das Projekt INTAKT (Integration durch Aktivität) setzt auf ganzheitliche, lebendige Bildung mit möglichst vielen Sinneserfahrungen.

Ziel ist es, Motivation für gemeinschaftliches Engagement zu schaffen und miteinander aktiv zu werden. In verschiedenen Gruppen treffen sich Jugendliche und junge Erwachsene mit und ohne Flucht- und Migrationserfahrung und tauschen sich aus – über alles, was sie bewegt. Hier wird zusammen gekocht, gegessen, gefeiert und mitunter auch geweint. Auch der Zugang zur Sprache ist in einer lebendigen Gemeinschaft um vieles leichter. Am Runden Tisch werden die Treffen gestaltet. So geht es beispielsweise zunächst in den Supermarkt um regional und möglichst plastikfrei einzukaufen. Danach wird gemeinsam gekocht und beim Essen entstehen wieder neue Ideen, beispielsweise gemeinsame Aktionen gegen Rechtsextremismus, Diskriminierung und Rassismus.

Diese Art des spielerischen, selbständigen und sinnlichen Lernens schafft einen starken Zusammenhalt, in dem Menschen mit und ohne Fluchterfahrung Unterstützung und Beistand finden können. Im Projekt INTAKT sind auf vielfältige Art und Weise Bezüge zu den SDGs zu finden. Vor allem aber dreht sich hier alles um ein empowerndes Miteinander.

BEITRAG ZUR ERREICHUNG DER SDGs



ZU DEN METHODEN

Hier setzen auch die Methoden in diesem Kapitel an. Veränderungen bewirkt man am besten gemeinsam. So auch in der Methode der **Wünsch-Dir-Was-Sprechblasen**. Hier treten die Teilnehmenden in Kontakt mit ihrer Umwelt und Umgebung. Sie erleben Alltagsorte neu, initiieren Veränderung und produzieren Wünsche. Auf dem Weg zu großen Ideen lohnt es sich, vor Ort zu beginnen.

Das Statuen-Theater bietet die Möglichkeit, sich in Bewegung und mit theaterpädagogischen Methoden über die eigenen Bezüge zu verschiedenen Themen und zu globalen wie lokalen Herausforderungen und Lösungen klarer zu werden.

Mit der Methode **Einmischen, kochen, mmhhh... Mit Gemüsecomics sagen, was ist** können Aussagen und Fakten zu einzelnen SDGs pointiert dargestellt und noch mehr Menschen zugänglich gemacht werden. Gemeinsames Kochen und gemeinsamer Essensgenuss gehören mit dazu.

Die beiden letztgenannten Methoden bauen gut aufeinander auf und können nacheinander bespielt werden.

Wünsch-Dir-Was-Sprechblasen

DARUM GEHT ES

Aneignung von Orten des täglichen Lebens, Wunschproduktion und Mitbestimmung initiieren, Einmischung in die Gestaltung von gemeinschaftlich genutzten Räumen draußen und drinnen.

GEEIGNET FÜR

Personen ab 6 Jahren. Die Methode kann leicht an unterschiedlichen inhaltlichen Bedarf und unterschiedliches Alter der Teilnehmenden angepasst werden.

DAS PASSIERT

Begehung von Orten, erste Kartierungsmethoden, Aneignungsprozesse, malen, schreiben, basteln, Mischen im öffentlichen Raum.

DAUER

2-3 Stunden (Einteilung in einzelne Schritte von jeweils 60 Minuten möglich)

MATERIAL

- Papier
- Klemmbrett
- Flipchartmarker, bunte Stifte
- Schere
- Kleister oder abwaschbarer Mehlkleister (1 Tasse Mehl in ein Glas mit Schraubverschluss kippen. Löffelweise Wasser unterrühren, bis ein glatter Brei entsteht. Ungiftig und mit Wasser wieder ablösbar)
- Pinsel
- Klebeband
- Wäscheklammern

VORBEREITUNG

Kleister zubereiten und ggf. Blanko-Sprechblasen ausschneiden, die später beschrieben werden können.

ABLAUF

In manchen Räumen, in denen wir uns bewegen (Weg zur Schule/Arbeit, Im Stadtraum, auf dem Markt, im Park, in der Schule selbst) fühlen wir uns wohl, in manchen weniger. Manche Orte meiden wir sogar. Selten schauen wir aber bewusst auf solche Orte

und fragen uns, was dort falsch gelaufen ist oder was man besser machen könnte. Dies wollen wir nun ändern. Wir können uns mit Plakaten, Sprechblasen oder Holzspieß-Fähnchen zu Wort melden, Wünsche äußern, Vorschläge machen, unsere Meinung über einen Ort sagen oder mitteilen, wie wir uns an diesem Ort fühlen, warum wir gerne oder ungerne dort hingehen.

Zunächst werden Kleingruppen gebildet. Die Kleingruppen erforschen Teile des umliegenden Geländes, Schulgebäudes, Bürohauses, der Innenstadt, einer Parkanlage, oder des Raumes, der gemeinsam ausgewählt wurde. Sie zeichnen einen groben Plan der Gegebenheiten aus der Vogelperspektive – wie auf einer Landkarte – und markieren Stellen, die sie aus verschiedenen Gründen besonders finden. Eine hässliche Ecke, eine gemütliche Bank, ein blühender Busch, eine Mauer, auf der man sitzen kann. Sie sprechen darüber, warum sie verschiedene Orte besonders schön, besonders hässlich, ungemütlich, unheimlich oder aufregend finden und markieren dies ebenfalls auf ihrer Karte (Sicherheitshalber kann von diesen Orten auch ein Foto gemacht werden).

Nun geht es zurück in die große Gruppe. Die Teilnehmenden teilen ihre Eindrücke miteinander, jede Gruppe kann über ein oder zwei Orte erzählen und die große Gruppe zu diesen Orten befragen.

Gleich darauf geht es in die Wunschproduktion. Aus dem Papier werden Sprechblasen ausgeschnitten, die später beschriftet werden. Außerdem können (bunte) A5-Blätter wie ein Brief in drei Teile gefaltet werden. An den Knickkanten wird entlang geschnitten, die drei Teile werden in der Mitte gefaltet und können wie eine Fahne an ein Holzstäbchen, einen Stock oder Zweig geklebt werden.

Auf die Fahnen oder Sprechblasen können die Teilnehmenden ihre Wünsche oder Vorschläge für „ihren“ Ort äußern. „Hier soll eine Bank hin“ oder „Bitte einen Mülleimer aufstellen“ oder „Bitte hier einen Baum pflanzen“ haben genau so Platz wie ein witziger Spruch oder ein lustiges Gesicht, eine Blume oder „Vorsicht – hier wurden bunte Blumen gesät“. Auch Kommentare wie „Huaaaah“ oder „Igit!!!“ oder „Nice“, „Eklig“ und Smileys können verwendet werden. Letztlich geht es darum, öffentlichen Raum zu kommentieren, zu bereichern und mit eigenen Ideen und Wünschen zu versehen. Bewusstes Wahrnehmen der Umgebung, die Aneignung von Räumen, die

uns umgeben, führt dazu, dass wir Verantwortung für diese Räume übernehmen und eigene Vorstellungen für sie entwickeln.

Die Teilnehmenden können sich in den unterschiedlichen Gruppen natürlich Anregungen holen, sich um Rat fragen, auch Abschreiben ist selbstverständlich erlaubt.

Zuletzt wird Kleister angerührt und es geht mit Wäscheklammern, Klebeband, Kleister und Pinsel nach draußen, um Sprechblasen und Fähnchen anzubringen. So verändern die Teilnehmenden den Raum, werden in ihm wirksam und erleben ganz direkte Mitsprache.

Der veränderte Raum kann fotografiert werden, die Fotos können ausgedruckt, mit einer Beschreibung des Ortes und seiner Adresse versehen werden und an die Kommune oder das Bürger*innenamt geschickt werden. Oder sie werden zusammen mit der selbst erstellten Karte in einem Treppenhaus, in der Schule, in einem Bürger*innenzentrum ausgestellt.

REFLEXIONSFRAGEN

- Welcher Ort hat dir besonders gut gefallen? Warum?
- Wo hältst du dich gar nicht gerne auf? Warum?
- Wie hast du dich an den verschiedenen Orten gefühlt?
- Welche Orte findest du gemütlich? Welche Orte sind sehr hässlich? Warum?
- Was müsste geschehen, um einen nicht sehr geschätzten Ort zu einem Lieblingssort zu machen?
- Was ist zu viel an einem Ort? Was fehlt?
- Wie würde dein idealer Lieblingssort aussehen?
- Was gehört unbedingt dazu? Was darf auf keinen Fall dort sein?
- Wie soll ein Ort draußen aussehen, an dem man aktiv sein kann?
- Wie soll ein Ort sein, an dem man abchillen kann?
- Wen können wir ansprechen, damit sich Dinge an den Orten verändern? Was könnten wir dazu beitragen? Was kann kurzerhand und sofort unternommen werden, um einen Ort umzugestalten?
- Über was freut ihr euch im öffentlichen Raum? Muss alles funktional sein? Wann ist ein Ort schön?
- Wie wird ein Ort in seiner Schönheit/Gemütlichkeit erhalten?

WEITERFÜHRENDE LINKS

Die Erstellung von kreativen und individuellen Landkarten fördert die Beteiligung von Menschen an der Gestaltung ihrer Umgebung wie Schule, Straße, Stadtteil, oft begangene Wege, bestimmte Treffpunkte, Bushaltestellen, Plätze und Parks. Die Umgebung wird bewusster erlebt, Konflikträume, Angsträume, Räume mit Defiziten oder Entwicklungspotential können in solchen sehr individuellen Karten festgehalten und benannt werden. Passant*innen, Nutzer*innen der jeweiligen Orte, Schüler*innen, Spaziergänger*innen können interviewt werden und ihre Aussagen oder Bemerkungen zu den jeweiligen Orten mit aufgenommen werden. Solche Karten können in Gänze selbst erstellt werden, denn es geht beim kreativen Kartieren nicht um geografisch genaue Angaben, sondern vielmehr um die eigene Interpretation von Raum, um Erkundung, Aneignung, um gemeinsames Erleben, um Wahrnehmung. Darin liegt die Chance, miteinander Verantwortung für das eigene Umfeld zu übernehmen und es in einem möglichen nächsten Schritt gemeinsam zu gestalten.

- Subjektive Landkarten, Methodenanleitung zur sozialökologischen Interpretation und Aneignung von Orten (Ulrich Deinet und Richard Krisch, 2009)
www.sozialraum.de/subjektive-landkarten.php
- Anleitung und Fragen zu Kartierungsprojekten mit Kindern (Herbert Österreicher, 2005)
www.kindergartenpaedagogik.de/fachartikel/bildungsbereiche-erziehungsfelder/naturwissenschaftliche-und-technische-bildung-umweltbildung/1529
- Kunstunterricht kartieren – Handlungsräume im Unterricht herstellen und erforschen (Christine Heil, Text auf Kunstportal, 2008)
www.kunstlinks.de/material/peez/2008-04-heil.pdf

Das Statuen-Theater

DARUM GEHT ES

Mit dem Statuen-Theater lassen sich unterschiedlichste Inhalte und Themen auf bewegte Art darstellen und reflektieren.

GEEIGNET FÜR

Personen ab etwa 12 Jahren

DAS PASSIERT

Theaterpädagogische Übungen in Kleingruppenarbeit, inhaltliche Reflexionen, theaterpädagogischer Museumsbesuch

DAUER

Etwa 90 Minuten

MATERIAL

- Moderationskarten und Flipchartmarker/ bunte Pappe, Stifte
- Ruhige Musik, Abspielgerät

VORBEREITUNG

Keine

ABLAUF

Teil 1 Warm up

Die Teilnehmenden bilden einen Kreis und können sich durch frei gewählte Warm up Methoden auf die folgenden Aufgaben einstimmen (s. weiterführende Links).

Nun bilden sie Kleingruppen mit mindestens drei Personen und erhalten die Aufgabe, verschiedene Begriffe gemeinsam in Statuen darzustellen. Dabei sind keinerlei Grenzen gesetzt – allerdings sollen keine Requisiten verwendet werden. Zunächst werden einfache, gegenständliche Begriffe verwendet: Auto, Baum, Haus, Uhr.

Dann geht es in die zweite, etwas schwierigere Runde, in der Begriffe verwendet werden, die nicht dinglich sind: Gerechtigkeit, Solidarität, Entschlossenheit, Veränderung...

Dabei können Begriffe gewählt werden, die mit dem inhaltlichen Kern der Übung in Verbindung stehen.

Hier bieten sich nahezu sämtliche Nachhaltigkeitsziele an. Zum Ziel 13: Maßnahmen zum Klimaschutz würden Begriffe wie Erderhitzung, Treibhausgase, Gleichgewicht-Ungleichgewicht, Eisschmelze u.ä. gewählt werden. Werden die Begriffe verdeckt in die Kleingruppen gegeben, können sie später bei der Vorstellung der Statuen in der Großgruppe erraten werden.

Teil 2 Entwicklung der Standbilder

Nun gehen die Teilnehmenden wieder in ihre Kleingruppen. Sie sprechen nun zunächst darüber, welche Aspekte des Themas sie beschäftigen.

REFLEXIONSFRAGEN ZU DIESER PHASE

- Welche Aspekte sind dir in Zusammenhang mit dem Thema am wichtigsten?
- Welche sind beängstigend? Welche sind ermutigend?
- Was muss deiner Meinung nach sofort geschehen, um die globale (oder lokale) Situation in Bezug auf das Thema zu verbessern?

Die Fragen dienen dazu, einen Begriff zu finden, den die Gruppe gemeinsam als Statue darstellen kann. Jedoch ist auch die Phase der Reflexion über das Thema wichtig, um sich mit Aspekten, Fragen und Herausforderungen des Themas vertraut zu machen und sich mit ihm auseinanderzusetzen.

Nun einigt sich die Gruppe auf einen Begriff mit Bezug zum Thema und stellt ihn als Standbild dar. Einfache Requisiten wie ein Stuhl, eine Decke o. ä. dürfen verwendet werden.

Zuletzt gestaltet die Kleingruppe auf einer Pappe den Titel für ihre Staute/für ihr Kunstwerk.

Teil 3 Präsentationen

Um alle Standbilder mit gebührender Aufmerksamkeit betrachten zu können, wird die Präsentation wie ein Museumsbesuch gestaltet. Die Hälfte der Kleingruppen sind zunächst die Museumsbesucher*innen und verlassen den Raum. Die restlichen Kleingruppen bauen ihr Standbild auf und versehen es mit dem Titel.

Währenddessen macht die Moderation leise Musik an und stellt eine feierliche Atmosphäre her. Wenn alle bereit sind, werden die Besucher*innen im Museum des Klimawandels (oder im Museum der Gerechtigkeit/im Museum der Nachhaltigkeit/im Museum

der Partnerschaften und vielen weitere Museen) willkommen heißen. Selbstverständlich ist es nicht gestattet, die Ausstellungsstücke zu berühren, zu kitzeln oder sie zum Lachen zu bringen....

REFLEXIONSFRAGEN

- Welches Standbild hat dir besonders gut gefallen?
- Welche Aspekte des Themas findest du besonders wichtig?
- Welche Aspekte/Statuen haben dich besonders berührt? Warum?
- Welche Aspekte haben in unserem Museum gefehlt? Warum?

- Wie hat dir die Übung gefallen? Wie hast du dich gefühlt?
- Wie können wir nun weiter am Thema arbeiten? Welchen Aspekten wollen wir nachgehen?

WEITERFÜHRENDE LINKS

- Spielübungen für Theatergruppen (Gabriele Maute, 2013)
www.theater-in-der-schule.de/spieluebungen/Spieluebungen_fuer_Theatergruppen.pdf
- Forumtheater (Website der Ideenwerkstatt von morgen)
www.bildung.vonmorgen.org/forumtheater

Einmischen, kochen, mmhhhh ... Mit Gemüsecomics sagen, was ist

DARUM GEHT ES

Mit Gemüsecomics lassen sich Auseinandersetzungen mit vielen Themen auf witzige Art dokumentieren und veröffentlichen ohne zeichnen zu müssen oder Personen zu fotografieren.

GEEIGNET FÜR

Personen ab etwa 12 Jahren

DAS PASSIERT

Geschichte aufschreiben, nachspielen, theaterpädagogische Übungen zu Mimik und Haltung, niedrigschwellige Bastelarbeiten, fotografieren, einfache Bildbearbeitung

DAUER

3-6 Stunden, die in mehrere Einheiten aufgeteilt werden können

MATERIAL

- Verschiedenes Gemüse oder Obst (besonders geeignet sind Sorten, die von selbst stehen, wie Apfel, Sellerie, Birne, rote Beete, Mairübchen, Fenchel, Kürbis, Mandarine, Orange)
- Papier, Klebestift, Schere
- Digitalkamera/Smartphone

- Bildbearbeitungs-App, die Sprechblasen anbietet (notfalls können Bildbearbeitungsmöglichkeiten verschiedener sozialer Netzwerke genutzt werden)

VORBEREITUNG

Es ist der Erstellung von Comics zuträglich, zuvor über ein Thema zu diskutieren, Aspekte und Kontroversen herauszustrichen.

Ein Beispiel: Eine Auseinandersetzung mit den SDGs. Zu ihnen gibt es viele Fragen: Sind sie wirklich das geeignete Mittel, um globale Aufmerksamkeit dafür zu erlangen, Missstände zu verringern? Den Staaten, die ihre Zielformulierungen nicht erreichen, drohen keinerlei Konsequenzen. Wie kann uns die Idee der SDGs dennoch empoweren? Wie wollen wir uns für Veränderung einsetzen, um Wandel herbeizuführen? Was können wir dort, wo wir uns bewegen (auf der Straße, in Schule, Arbeit und Uni, bei uns zuhause, in der WG,...), sofort anders machen? Was braucht Zeit? Wie gehen wir mit Kritik um?

Bei der Beantwortung dieser Fragen bietet es sich an zu clustern. In Pro und Contra oder z.B. in Bezug auf die Ebenen der Wirksamkeit (global, lokal, persönlich) oder in Bezug auf Machtstrukturen (UN, Staaten, Kommunen, Institutionen, Gruppen) oder nach Gegner*innen und Befürworter*innen.

Vielleicht bietet es sich auch an, dies in Kleingruppen zu tun, dann werden im Ergebnis gleich unterschiedliche Aspekte sichtbar.

Es kann auch sein, dass Mitglieder einer Gruppe längst ein Anliegen haben, das sie in die Öffentlichkeit tragen wollen. Sei es eine Antwort auf die Frage: „Wo kommst du her?“ oder eine Reflexion zur Frage, warum es offene Begegnungsräume braucht.

Die Methode des Gemüsecomics bietet sich an, wenn Missstände ins Gespräch gebracht werden sollen, ohne sich gleichzeitig als Person exponieren zu müssen. Die Methode bietet die Möglichkeit, einfach und niedrigschwellig wirkungsvolle Bilder zu erstellen und über die Inhalte mit Anderen ins Gespräch zu kommen. Darüber hinaus können auch weitere Interessierte an den Überlegungen der Gruppe teilhaben, denn das Ergebnis lässt sich auf vielfältige Art und Weise veröffentlichen: in sozialen Netzwerken, auf Websites, vergrößert als Plakat im öffentlichen Raum,

REFLEXIONSFRAGEN ZUR VORBEREITUNGSPHASE

- Wie können Inhalte (z.B. die Bekanntmachung der SDGs), Umstände (z.B. eine Einrichtung der Kommune soll aufgrund von Sparmaßnahmen geschlossen werden), Kontroversen (z.B. verleugnende und faktische Aussagen zum Klimawandel) oder Missstände (z.B. warum die Frage „Aber wo kommst du eigentlich her?“ nerven kann) in Bilder und Sprechblasen umgesetzt werden?

Folgende Fragen können bei der Konzeption unterstützen:

- Welches Anliegen möchtest du in die Öffentlichkeit tragen?
- Welche Aspekte deines Anliegens findest du besonders wichtig?
- Wie wird dein Anliegen/dein Thema in der Öffentlichkeit verhandelt? Gibt es Gruppen/Parteien/Einzelpersonen, die sich dazu äußern? Welche unterschiedlichen Standpunkte zum Thema kennst du? Welche Standpunkte fehlen deiner Meinung nach in der Debatte?
- Welche Slogans oder Aussagen werden immer wieder getätigt?
- Was würdest du am liebsten entgegenen?
- Wie könnte ein Austausch, ein Gespräch, ein Sketch, eine kurze Theaterszene dazu aussehen?

ABLAUF

Teil 1 Aufwärmphase

Wenn ein Thema gefunden ist, Kontroversen oder Botschaften ermittelt wurden, braucht es eindrucksvolle Bilder und griffige, möglichst kurze Texte. Bei ihrer Entwicklung helfen Methoden aus der Theaterpädagogik. Während eines Warm ups können sich die Teilnehmenden in Gesten und Mimik üben. Hierzu stehen sie im Kreis und stellen unterschiedliche Gefühle oder Zustände gestisch und mimisch dar: Freude, Enttäuschung, Unverständnis, Wut, Ärger, Verliebtheit, Entschlossenheit, ...

In der nächsten Runde werden unterschiedliche Gefühle nur noch mimisch dargestellt. Zunächst wird das ganze Gesicht zur Darstellung benutzt, dann nur noch die Augen.

Da Gemüse und Obst später mit aussagekräftigen Augen aus Papier beklebt werden, um ihre jeweiligen Aussagen mit Gesichtsausdrücken zu untermalen, hilft diese Übung zu schauen, wie genau traurige oder empörte Gesichter aussehen.

Teil 2 Szenisches Spielen

Nun können die Teilnehmenden sich in Kleingruppen von drei bis vier Personen daranmachen, kurze Szenen zu ihren Inhalten, Kontroversen u.ä. zu entwickeln. Dabei werden Inhalte möglichst zugespitzt und auf den Punkt gebracht. Die Erfahrungen des Warm ups wirken dabei unterstützend. Diese Phase benötigt etwas Zeit, etwa 45-60 Minuten. Am Ende der Phase spielen die Kleingruppen die entwickelten Szenen jeweils vor der Gruppe. Dann wird entschieden, in welche Richtung die Szene gehen soll, ob eine, mehrere oder alle ausgewählt werden und ob noch verändert oder geschärft wird.

Teil 3 Textarbeit und Ablaufplan

Abermals gehen die Teilnehmenden in ihre Kleingruppen. Hier werden die Szenen in einzelne Bilder aufgeteilt und mit den dazugehörigen Texten versehen. Dabei entsteht eine Art Ablaufplan für den ganzen Comic. Es empfiehlt sich, hier möglichst genau zu sein und vielleicht sogar einzelne grobe Zeichnungen anzufertigen. Das ganze sieht dann in etwa so aus:

Bild 1

- Wer ist zu sehen? (z.B. Birne und Kohlkopf)
- Wie ist die Mimik? (Die Augen der Birne blicken genervt, die Augen des Kohlkopfs leidend)

- Welcher Hintergrund soll ausgewählt werden? (Wirkungsvoll kann es sein, die Figuren vor einer einfarbigen Fläche zu drapieren, bzw. einen einfarbigen Hintergrund, z.B. Karton zu wählen)
- Wer spricht? (Sprechblase mit Text erstellen. z.B. Birne bleibt stumm; Kohlkopf: „Du hast schon wieder die Türe aufgelassen!“)

Bild 2

- Wer ist zu sehen? (Birne, Kohlkopf und rote Bete)
- Wie ist die Mimik? (Birne: schaut ärgerlich auf die rote Bete; Kohlkopf: immer noch leidend; rote Bete: schaut in Richtung Birne)
- Hintergrund: Der Boden ist eine Holzplatte, der Hintergrund eine hellblaue Pappe
- Wer spricht? (Sprechblase Birne: „Kannst Du nicht anklopfen?“; Sprechblase rote Bete: „Nö, wir haben ja gar keine Türe!“ Kohlkopf bleibt stumm) usw.

Teil 4 Einen Comic erstellen

Mit dem fertigen Ablaufplan machen sich die Teilnehmenden nun daran, aus Papier Augen zu basteln, die sie ihrem ausgewählten Gemüse in den jeweiligen Szenen aufkleben. Es ist hilfreich, den ein oder anderen Comic (Donald Duck, Mickey Mouse) zur Hand zu haben, um sich Anregungen für den Augenausdruck verschiedener Gemütszustände holen zu können. Wahlweise kann auch der gegenüber sitzende Teilnehmende gebeten werden, kurz einmal leidend, fröhlich, erstaunt oder wütend zu gucken.

Auf dem vorliegenden Blatt werden nun entsprechend des Ablaufplans Augen gezeichnet/etwa Zwei- bis Fünf-Cent-Stück groß. Leichter wird die Arbeit, wenn die Augen auf dem Blatt gut nummeriert werden: Zu welchem Bild und zu welcher Figur gehören sie?

Nacheinander werden nun die Szenen gestellt. Ein Sujet, d.h. Boden und Hintergrund, wird ausgewählt und zurechtgelegt, die Figuren werden ausgewählt (lieber 3 Sellerieknollen oder verschiedene Gemüsesorten?), die entsprechenden Papieraugen werden ausgeschnitten und aufgeklebt. Die Figuren werden zueinander oder zum Betrachter*in in Beziehung gesetzt, platziert und sodann fotografiert. Bild für Bild werden die Figuren entsprechend neu ausgerichtet, mit den ihren Emotionen entsprechenden Augenpaaren versehen und fotografiert.

Abschließend werden die Fotos in ein Bildbearbeitungsprogramm hochgeladen, mit Sprechblasen und Text versehen. Diese Funktion bietet PowerPoint an, es gibt aber auch eine Fülle von Apps und auch soziale Netzwerke bieten dies an.

Zum Schluss lässt sich aus dem verwendeten Gemüse sicherlich ein köstliches Gericht kochen, das dann gemeinsam verspeist werden kann.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- Drei Gemüsecomics: „Leichte Sprache“, „Klappe halten“ und „Kohlköpfe kommen auf Ideen“, Werkheft zu postkolonialen Perspektiven und pädagogischer Praxis im Globalen Lernen (pdf, 2016) www.epiz-berlin.de/wp-content/uploads/EPZ_Werkheft_2016_web.pdf
- Anleitung zur Erstellung eigener Comics, Inhalt generieren (wiki) [de.wikihow.com/Einen-Comic-machen#/Bild: Make-a-Comic-Step-2.jpg](http://de.wikihow.com/Einen-Comic-machen#/Bild:Make-a-Comic-Step-2.jpg)
- Smartphone-Apps zur Bildbearbeitung
iPhone: Bubble Comic-Text Untertitel,
Android: Pics Art-Photostudio
- Am Computer: Power Point, Corel Paint, Open Office Präsentation, Gimp



Connect for Change

Globale Bildungspartnerschaften und -projekte für den Wandel gestalten

connect for **change**

Welche Rolle spielen Bildung und internationale Partnerschaften für den Wandel? Wie können wir voneinander lernen und gemeinsam aktiv werden? Wie können z.B. Schul- und Bildungspartnerschaften gestaltet werden, damit aktive Beteiligung, Engagement und solidarisches Handeln im Sinne einer ökologisch und sozial nachhaltigen (Welt)Gesellschaft gefördert werden?

Mit diesen Fragen beschäftigt sich das im Film vorgestellte Projekt „Connect for Change“. Am Beispiel der SDGs 4 und 17 gibt das Projekt Impulse zu Partizipation, Engagement und Handeln für ökologische und soziale Transformation im Rahmen von internationalen Bildungspartnerschaften und -projekten in schulischer und außerschulischer Bildung.

Im Oktober 2019 fand dazu eine Konferenz in Niedersachsen statt, an der ca. 120 Schüler*innen, Lehrkräfte, Vertreter*innen aus zivilgesellschaftlichen Organisationen und andere Aktive aus Europa, Asien, Afrika und Lateinamerika teilnahmen. Einige von ihnen besuchten vorher im Rahmen einer Projektreise in Bildungspartnerschaften aktive Schulen, außerschulische Lernorte und NGOs in Niedersachsen. Im Anschluss an die Konferenz erarbeiteten sie Gelingensbedingungen für die erfolgreiche Umsetzung von Bildungspartnerschaften für den Wandel, die in einer Handreichung zusammengefasst werden.

Gabriele Janecki, VNB e.V.

LEARN2CHANGE – GLOBAL NETWORK OF EDUCATIONAL ACTIVISTS

Das Projekt „Connect for Change“ ist eng verbunden mit der Arbeit des Netzwerks Learn2Change – Global Network of Educational Activists. Die Mitglieder des Learn2Change-Netzwerks vereint die Überzeugung, dass Bildung Chance und Motor für die Gestaltung einer zukunftsfähigen Weltgesellschaft ist (Weitere Informationen: www.learn2change-network.org).

Einblicke in ihr vielfältiges Wissen, ihre Gedanken und ihre pädagogischen Praktiken geben sie in dem 2018 erschienenen Buch „Learn2Change – Die Welt durch Bildung verändern“. Das Buch liegt in deutscher und englischer Version vor und kann gegen eine Schutzgebühr von 10 Euro pro Exemplar plus Portokosten bestellt werden (learn2change@vnb.de) oder als kostenlose pdf-Datei heruntergeladen werden (<https://learn2change-network.org/educational-material/>).



KONTAKT UND WEITERE INFORMATIONEN

Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. (VNB)

connect-for-change@vnb.de

www.connect-for-change.org

Connect for Change ist ein Projekt des Vereins Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. (VNB) in Zusammenarbeit mit dem Verband Entwicklungspolitik Niedersachsen e.V. (VEN), dem Niedersächsischen Kultusministerium, dem Niedersächsischen Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ) und dem Verein Initiativen Partnerschaft Eine Welt (IP1).

In Kooperation mit: Learn2Change – Global Network of Educational Activists, Internationales Haus Sonnenberg und RENN Nord – Regionale Netzstellen Nachhaltigkeitsstrategien

Gefördert durch Engagement Global im Auftrag des BMZ, die Niedersächsische Bingo-Umweltstiftung, den Katholischen Fonds, den Kirchlichen Entwicklungsdienst durch Brot für die Welt – Evangelischer Entwicklungsdienst und durch das Land Niedersachsen

