

Methoden für die Jugendgruppenarbeit

Klimakiste

WUPs und Einstiege

1. Alle, die ...



Ziel:	Aufwärmspiel, um ins Thema reinzukommen
Alter:	ab 6 Jahren
Gruppengröße:	ab 10 Personen
Dauer:	5 - 10 Minuten
Material:	Stuhlkreis oder markierte Plätze

Alle Teilnehmer*innen sitzen im Kreis. Eine Person steht in der Mitte und hat keinen Platz. Sie sagt immer einen Satz, der mit „Alle, die...“ beginnt (z.B. Alle, die sich vegetarisch ernähren). Alle, auf die der Satz zutrifft müssen ihren Platz wechseln. Die Person in der Mitte versucht sich dabei einen Platz zu ergattern. Die Person, die am Ende übrigbleibt, überlegt sich einen neuen Satz.

Es kann die Vorgabe gemacht werden, dass alle Sätze etwas mit Klimaschutz oder Nachhaltigkeit zu tun haben müssen. Es können auch im Vorhinein Moderationskarten mit Beispielsätzen vorbereitet werden, die die Teilnehmer*innen nutzen können, wenn ihnen nichts mehr einfällt. Beispielsätze können sein:

Alle, die...

- ... sich vegan ernähren.
- ... auch in 20 Jahren noch Schnee haben möchten.
- ... finden, dass es ein Tempolimit geben sollte.
- ... schon mal mit dem Zug in dem Urlaub gefahren sind.
- ... regelmäßig mit dem Bus fahren.
- ... gerne Fahrrad fahren.
- ... schon mal auf einer Klimademo waren.
- ... Angst vor dem Klimawandel haben.
- ... sich vegetarisch ernähren.
- ... ihren Müll trennen.
- ... schon mal eine Fahrgemeinschaft gebildet haben.
- ... darauf achten kein Essen wegzuschmeißen.
- ... darauf achten unverpackte Lebensmittel zu kaufen.
- ... darauf achten biologische, regionale und saisonale Produkte zu kaufen.

2. Wer/was bin ich?

Ziel:	Einstieg, um ins Thema reinzukommen, Wiederholung, Festigung von Wissen
Alter:	ab 10 Jahre (je nach gewählten Begriffen)
Gruppengröße:	ab 2 Personen
Dauer:	10 - 20 Minuten
Material:	Post-Its oder Kreppband



Jedem*jeder Teilnehmer*in wird mit einem Post-It oder Kreppband ein Begriff auf die Stirn geklebt. Durch Fragen an die anderen sollen die Teilnehmer*innen nun herausfinden, wer oder was sie sind. Geantwortet werden darf nur mit Ja oder Nein. Pro Person werden drei Fragen gestellt. Alternativ: wenn die Frage mit Ja beantwortet wird, darf so lange weitergefragt werden bis eine Frage mit Nein beantwortet wird.

Mögliche Begriffe:

- CO₂
- Klimawandel
- Gletscher
- Steak
- Sturm
- Südseeinsel
- Flugzeug
- Kohle
- Windrad
- Energiesparlampe
- Atmosphäre

Das Spiel ist beendet, wenn alle Teilnehmenden ihren Begriff erraten haben.

Hinweis: achte darauf die Begriffe auf das Alter der Teilnehmenden anzupassen.

Quelle: Germanwatch Klimaspiele, S. 14, <https://www.germanwatch.org/sites/default/files/publication/17832.pdf>

3. Vulkanausbruch

Ziel:	Aufwärmspiel, um ins Thema reinzukommen
Alter:	ab 12 Jahren (je nach Begriffen)
Gruppengröße:	ab 6 Personen
Dauer:	10 - 15 Minuten
Material:	Papier und Stifte, Stoppuhr, Plakat oder Tafel



Die Teilnehmer*innen werden in gleich große Gruppen eingeteilt. Die Spielleitung nennt ein Stichwort zum Thema. Nach einem Signal müssen die Gruppen innerhalb von 30 Sekunden so viele Assoziationen aufschreiben, wie ihnen dazu einfallen. Danach lesen die Gruppen ihre Begriffe im Plenum vor, wobei sie die Begriffe teilweise erläutern und diskutieren müssen. Für jeden passenden Begriff erhält die Gruppe einen Punkt. Für unpassende Begriffe wird ein Punkt abgezogen.

Mögliche Stichworte:

1. Ursachen Klimawandel
2. Treibhauseffekt
3. Klimaschutz
4. Klimawandelfolgen
5. CO₂ sparen
6. Die Welt im Jahr 2030 (An dieser Stelle sollten einige erklärende Sätze zur Agenda 2030 und den Globalen Zielen für eine nachhaltige Entwicklung gesagt werden.)

Die Gruppe mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

Quelle: Germanwatch Klimaspiele, S. 7, <https://www.germanwatch.org/sites/default/files/publication/17832.pdf>

4. Bingo

Ziel:	Aufwärmspiel, um ins Thema reinzukommen
Alter:	ab 10 Jahre
Gruppengröße:	ab 8 Personen
Dauer:	5 - 10 Minuten
Material:	Papier/Bingoblätter und Stifte



Zunächst malt jede*r auf seinem*ihren Papier Kästchen auf, z.B. 4 x 4 also 16 Kästchen. In jedes Kästchen wird eine Aussage hineingeschrieben, wie

- „Ich habe schon mal Secondhand-Klamotten gekauft.“
- „Ich kann erklären, was der Treibhauseffekt ist.“
- „Ich fahre meistens mit dem Fahrrad/Bus oder Zug zur Schule oder laufe.“
- „Ich interessiere mich dafür, wenn im Fernsehen oder Internet etwas über den Klimawandel berichtet wird.“
- „Ich kenne einige Ursachen des Klimawandels.“
- „Zu meinem letzten Urlaubsort bin ich nicht geflogen.“
- „Ich esse nicht jeden Tag Fleisch oder Wurst.“
- „Ich habe Ideen, wie man sich für den Klimaschutz engagieren kann.“
- „Mein aktuelles Handy besitze ich seit mindestens drei Jahren.“
- „Beim Einkaufen kaufe ich keine extra Plastiktüte.“
- „Ich war schon einmal auf einer Demo.“
- „Wenn ich Elektrogeräte gerade nicht brauche, schalte ich sie aus.“

Dann gehen die Teilnehmenden im Raum umher und lesen sich gegenseitig die Aussagen vor. Trifft eine Aussage zu, erhält die Person eine Unterschrift auf dem Kästchen. Alle Teilnehmer*innen versuchen, möglichst schnell möglichst viele Unterschriften zu sammeln – jede Person darf auf dem Bogen jedoch nur einmal unterschreiben. Sobald jemand vier Unterschriften von unterschiedlichen Personen in einer Zeile, Spalte oder Diagonale hat, ruft er*sie laut „Bingo“ und hat damit gewonnen. Die anderen können noch weiterspielen. Anschließend folgt eine Auswertung.

Quelle: Germanwatch Klimaspiele, S. 11, <https://www.germanwatch.org/sites/default/files/publication/17832.pdf>

Methoden

1. Klimatabu

Ziel:	Einführung von Begriffen rund ums Klima, Umwelt und Energie
Alter:	ab 10 Jahren
Gruppengröße:	ab 4 Personen
Dauer:	15 - 30 Minuten
Material:	Spielkarten für das Klima-Tabu erstellen, Stoppuhr



Die Spielregeln orientieren sich an dem Original Spiel „Tabu“: Die Teilnehmenden bilden drei oder mehrere Gruppen. Abwechselnd werden dann Begriffe erklärt, ohne dabei die ausgeschlossenen Wörter zu verwenden (je 5 Wörter pro Karte, plus die Wörter, die in dem zu beschreibenden Wort stecken, siehe Spielkarten). Die genauen Regeln bzgl. die Punktevergabe können variiert werden.

Mögliche zusätzliche Regel: Da es bei dem Spiel recht laut werden kann und es dadurch schwer werden kann, festzustellen, welche Gruppe die richtige Antwort gegeben hat, kann ein Punkt im Raum festgelegt werden, an dem geantwortet werden darf z.B.: eine Antwort zählt nur dann, wenn man auf einem Stuhl sitzt, der zuvor in der Mitte des Raumes positioniert wird. Bei einer falschen Antwort muss man aufstehen und wieder zu seiner Gruppe gehen.

Erstellen der Tabukarten:

Diese Links können dir helfen die Karten zu erstellen, du kannst aber auch selbst die Spielkarten erstellen mit eigenen Wörtern, die zum Alter deiner Jugendgruppe passen

- Vorderseite: http://www.jugendbildungsstaetten.de/wp-content/uploads/2014/08/Klima-Tabu_Begriffe.pdf
- Rückseite (falls gewünscht): http://www.jugendbildungsstaetten.de/wp-content/uploads/2014/08/Klima-Tabu_Rueckseite.pdf

Quelle: Jugendbildungsstätten Bayern, http://www.jugendbildungsstaetten.de/wp-content/uploads/2014/08/Arbeitshilfe_Klima-Tabu.pdf

2. Klimatabu Extrem

Ziel:	Einführung von Begriffen rund ums Klima, Umwelt und Energie
Alter:	ab 10 Jahren
Gruppengröße:	ab 4 Personen
Dauer:	15 - 30 Minuten
Material:	Spielkarten für das Klima-Tabu erstellen, Stoppuhr



Jedes Gruppenkind schreibt drei Wörter, die mit dem Klimawandel zu tun haben, auf je einen Zettel. Die Zettel werden alle in einer Schüssel gesammelt.

Die Teilnehmer*innen teilen sich in zwei Gruppen auf, die gegeneinander spielen.

Die erste Gruppe beginnt. Die andere Gruppe schaut nur zu. Jemand aus der zweiten Gruppe oder der*die Jugendleiter*in stoppt die Zeit auf 30 Sekunden.

Ein Gruppenkind zieht nun einen Zettel aus der Schale und versucht so schnell wie möglich den Begriff zu erklären. Wenn der Begriff von der eigenen Gruppe erraten wurde, zieht das Kind den nächsten Begriff. Am Ende der 30 Sekunden bekommt die Gruppe so viele Punkte, wie Begriffe erraten wurde. Wenn ein Begriff nicht fertig erklärt wurde, wird er wieder in die Schale geworfen.

Nun ist die zweite Gruppe mit der Erklärung an der Reihe.

Wenn alle Begriffe erklärt wurden, geht es in die nächste Runde: Die gleichen Begriffe werden nun pantomimisch dargestellt. Die Gruppen haben wieder jeweils 30 Sekunden Zeit ihren Begriff darzustellen und erhalten für die Anzahl der erratenen Begriff Punkte.

In der letzten Runde werden die Begriffe erklärt, in dem die erklärende Person ein Geräusch macht.

3. Klimazeug*innen

Ziel:	Berichte von Auswirkungen des Klimawandels aus verschiedenen Ländern
Alter:	ab 14 Jahren
Gruppengröße:	ab 8 Personen
Dauer:	40 - 60 Minuten
Material:	Geschriebene und kopierte Berichte (S. 16-24), Kärtchen, Eddings, Poster, Stellwände, Pinnnadeln, Kleber, Schere



In diesem Spiel kommen Klimazeug*innen zu Wort, die von Situationen berichten bei denen sie die Auswirkungen des Klimawandels deutlich gespürt oder gesehen haben. In den Präsentationen zum Schluss können Forderungen gestellt werden.

Die Klimazeug*innenberichte müssen kopiert werden (ein Zettel pro Person). Die Gruppen werden je nach Anzahl der Teilnehmenden gebildet (ca. 4 – 6 Personen). Dies geschieht, indem die Zeug*innenberichte nummeriert (z.B. Fidschi-Inseln: Zeug*innenbericht Nr. 1, Nepal: Zeug*innenbericht Nr. 2) und dann gemischt und verdeckt auf den Boden gelegt werden. Die Fragen für die Gruppenarbeit werden kopiert und einmal pro Gruppe ausgeteilt. Den Gruppen sollte genügend Platz, Kärtchen, Eddings, Poster etc. für ihre Präsentation zur Verfügung stehen. Für die Präsentation sollten Stellwände, Pinnnadeln, Kleber, Scheren und Eddings vorhanden sein.

Ablauf:

5 Minuten: Einführung in die Aufgabe und Gruppeneinteilung. 20 Minuten: Arbeitsphase und Vorbereitung der Präsentation in Gruppen.

25 Minuten: Präsentation der Klimazeug*innenberichte vor der ganzen Gruppe: Jede Person aus einer Gruppe sollte dabei eine der Fragen zu ihrem Zeug*innenbericht präsentieren. *Alternativ:* Jeweils zwei Gruppen präsentieren sich ihre Berichte.

10 Minuten: Diskussion über die Zusammenhänge der Berichte. Welche Lebensbereiche sind betroffen? Gibt es gemeinsame Forderungen? Wie sieht es mit Veränderungen bei uns aus?

Quelle: BDKJ NRW Faire Ferien 2020, S. 16-24, https://www.bdkj-nrw.de/fileadmin/Downloads/2020_Faire_Ferien/2020_Faire_Ferien_Zu_S.8_9_Methodenmappe.pdf

4. Weltverteilungsspiel

Ziel:	Lernen wie der Mensch das Weltklima verändert
Alter:	ab 14 Jahren
Gruppengröße:	ab 8 Personen
Dauer:	ca. 60 Minuten
Material:	Großer Raum mit Freifläche auf dem Boden, Stühle und Luftballons, <u>Verteilungsschlüssel</u> , <u>Berichte über Folgen des Klimawandels</u>



Diese Methode ist eine Weiterentwicklung der „Klimazeug*innen“.

Der Raum muss ausreichend groß sein und Freiflächen auf dem Boden bieten. Schreibt die Kontinente mit großen Buchstaben jeweils auf ein Blatt Papier: Nordamerika, Lateinamerika, Europa (inkl. Russland), Afrika, Asien (mit Japan), Ozeanien/Australien. Legt die Zettel in weitem Abstand und in richtiger Anordnung auf den Fußboden. Schneidet die Informationen, die die Folgen des Klimawandels beschreiben, nach Kontinenten geordnet aus und platziert sie zu dem jeweiligen Kontinent auf den Boden. Ihr könnt auch weitere Zeitungsartikel und Fotos verwenden, die das Thema Klimawandel veranschaulichen.

Bei dieser Methode beschäftigt ihr euch damit, wie die Teilnehmenden die Bevölkerung, Einkommen und CO₂-Emissionen auf die Welt verteilen und ordnet dies anhand der tatsächlichen Werte ein. Anhand dessen können Ungleichgewichte deutlich gemacht und spürbar für die Teilnehmenden werden.

Ablauf:

1. Schritt: Verteilung der Bevölkerung
2. Schritt: Verteilung des Einkommens
3. Schritt: Verteilung der CO₂-Emissionen
4. Schritt: Folgen des Klimawandels
5. Auswertung und Reflexion

Den genauen Ablauf mit allen beschriebenen Materialien findest du hier (S. 8 und 9).

Quelle: BDKJ NRW Faire Ferien 2020, S. 8 und 9, https://www.bdkj-nrw.de/fileadmin/Downloads/2020_Faire_Ferien/2020_Faire_Ferien_Broschuere_BDKJ_210x210_WEB_NEU.pdf

6. Kletterhallen-Detektiv*innen

Ziel:	Bewusstsein und Ideen, um das Klima zu schützen
Alter:	ab 10 Jahren
Gruppengröße:	ab 4 Personen
Dauer:	ca. 30 - 40 Minuten
Material:	Zettel und Stifte pro Teilnehmer*in



Die Gruppenkinder laufen in Kleingruppen durchs Sektionsgebäude/Kletterhalle und suchen nach Dingen, die verändert werden können, um das Klima besser zu schützen. Sie notieren das, was ihnen auffällt mit dazugehörigen ihre Ideen auf einem Zettel.

Beispiel für Veränderungspotential:

- Gibt es genug Fahrradständer?
- Gibt es Solarzellen auf dem Dach?
- Wird sinnvoll mit der Wärme umgegangen (offene Türen, etc.)?
- Wird sinnvoll mit Strom umgegangen (Licht immer aus, etc.)?

Alles, was ihnen aufgefallen ist und ihre Ideen zur Verbesserung werden auf einem Flipchart/Plakat gesammelt.

Ihr überlegt gemeinsam und entwickelt weitere Ideen, die ihr angehen möchten. Dann besprecht ihr, wie ihr die jeweiligen Themen weiterverfolgen könnt:

- Mit wem wollt ihr als nächstes darüber sprechen?
- Wer könnte Verbündete*r sein? Wer könnte euch dabei helfen eure Ideen umzusetzen?
- Braucht es einen Antrag an die Jugendvollversammlung/den Sektionsvorstand?

Ihr vereinbart Verantwortlichkeiten und nächste Schritte.

Für diese Methodensammlung haben wir folgende Quellen genutzt:

Quellen

- Methodensammlung zum Globalen Klimawandel: Klimaspiele. Unkomplizierte Methoden für die Bildungsarbeit (germanwatch.org)
- Kernkraftwerk (jugendbildungsstaetten.de)
- Faire Ferien (BDKJ NRW)



Weitere Ideen und Anregungen findest du auch auf folgenden Seiten:

- Green Aid Kid (JDAV Bayern)
- Die N-Box: Nachhaltigkeit lernen – Methoden für Nachhaltigkeit (Albrecht-von-Dewitz-Stiftung)
- Klasse Klima (BUNDjugend)