

# KonfiCamps 2022 – Firetag – Workshop

## Mein Konsum

### Das eigene Handeln im globalen Kontext erkennen

#### Überblick

Schritt	Zeit	Dauer	Inhalt	Material
1.	14:45-14:55 Uhr	10 Min	Warming up	je nach Gruppenfindung Anzahl und Dauer variabel
2.	14:55 – 15:25 Uhr	30 Min	Das Weltspiel	Karte „Die Perspektive wechseln“, Wattebäusche, Holzfiguren, Schokotaler
3.	15:25 – 16:00	35 Min	Jenga – Die Grenzen der Erde	Jenga mit bunten Steinen, M1 Ereigniskarten
4.	16:00 – 16:15 Uhr	15 Min	Gemeinsame Reflektion und Abschluss	

#### Warming Up oder Kennlernspiel

##### A) Kampf der Tiere / Bewegungs-Schnick-Schnack-Schnuck

- Zwei Teams stehen sich direkt gegenüber. Hinter beiden Teams in je ca 20 m Abstand befindet sich eine Sicherheitslinie.
- Bevor die erste Runde Bewegungs-Schnick-Schnack-Schnuck beginnt, besprechen sich die Teams ganz kurz und leise, welches Tier sie nehmen Auf das Zeichen des Spielleiters präsentieren die Teams zeitgleich ihr Tier durch typische Bewegungen
- Folgende Tiere gibt es:
  - Kolibri – Bewegung: Schnelles Flügelschlagen mit den Händen
  - Blauwal – Bewegung: Schwimmen mit den Armen
  - Pinguin – Bewegung: Watscheln
- Rangfolge: Pinguin frisst Kolibri. Kolibriflügel Schlag nervt Blauwal (Hochfrequenz). Blauwal schiebt Pinguin von der Scholle.
- Das Siegerteam muss losrennen und das Verliererteam fangen, die Verlierenden versuchen sich hinter die Sicherheitslinie zu flüchten

Als Kennlernspiel bietet sich auch eine Runde mit Namen an und der Frage nach dem letzten gekauften Konsumartikel o.ä.

#### Das Weltspiel

Das Weltspiel ist ein bekanntes Aktionsspiel für Gruppen, um die abstrakten Verteilungen von Bevölkerung, Einkommen sowie andere Indikatoren weltweit sichtbar zu machen. Das Spiel regt zum Nachdenken an und macht auf globale Unterschiede, ungerechte Verteilungen und weltweite Zusammenhänge aufmerksam. Das Ziel ist es, die weltweit ungleiche Verteilung der Güter und Nutzung der Ressourcen zu erkennen. Die Konfirmand\*innen setzen sich hierbei mit den eigenen

(Ein)-Schätzungen auseinander und werden dadurch auch auf Vorurteile aufmerksam. Gleichzeitig sollen sie die Konsequenzen und Verantwortung dieser Ungleichheiten reflektieren.

Die Größe der Kontinente, sowie die Indikatoren „Weltbevölkerung“, „Welteinkommen“ und „Weltkohlenstoffdioxidausstoß“ sind eine gute Grundlage, um Klimaungerechtigkeit sichtbar zu machen. Es können auch weitere Aspekte, wie Artensterben, Waldverlust, Klimamigration, etc. verwendet werden.

Soziale Form:

- Plenum – am besten ist es, jede\*r TN bekommt je ein Symbol zum Verteilen

Materialien:

- Weltkarte „Perspektive wechseln“
- Materialien zur symbolischen Darstellung der Weltbevölkerung (10 Spielfiguren), des Welteinkommens (10 Münzen) und des Weltkohlenstoffdioxidausstoßes (10 Wattebäuschchen)
- Zahlen zum Weltspiel → aktuelle Zahlen finden sich immer unter [www.das-weltspiel.com](http://www.das-weltspiel.com)

Ablauf:

1. Die Konfis schätzen, wie viele Menschen insgesamt auf der Erde leben (ca. 7,8 Milliarden) und nehmen eine grobe prozentuale Verteilung der Weltbevölkerung vor. Die zehn Spielfiguren werden nach einer gemeinsamen Diskussion auf die Kontinente verteilt. Anschließend werden die Schätzungen ausgewertet und korrigiert. Hier sollte Raum für Erstaunen, Verwunderung und Nachfragen sein. Wie kommen wir zu unseren Einschätzungen?
2. In den nächsten Schritten werden auf dieselbe Art und Weise das Welteinkommen in Höhe des durchschnittlichen Bruttonettoprodukts und der Ausstoß von Kohlendioxid vorgenommen. Die korrigierten Angaben bleiben auf der Weltkarte stehen. Der Ausstoß von CO2 ist maßgeblich für den Klimawandel. Die Konfis erkennen, dass nicht alle gleichermaßen zum Klimawandel beitragen.

<b>WELTBEVÖLKERUNG<sup>II</sup></b>							
	Bevölkerung						
<b>WELTEINKOMMEN<sup>III</sup></b>							
Kontinente	BNP/BSP in Mrd. USD (GNI in USD) (2018)	Prozent	10 TN0	15 TN	20 TN	25 TN	30 TN
Europa und Russland**	21.890	26,1%	3	4	5	7	8
Nordamerika***	22.537	27%	3	4	5	7	8
Südamerika (inkl. Mittelamerika und Karibik)	3.612	4,3%	0	1	1	1	1
Asien	31.940	38%	4	5	8	9	11
Afrika	2.273	2,7%	0	1	1	1	1
Australien und Ozeanien	1.606	1,9%	0	0	0	0	1
Total	83.858	100,00%					

## WELTKOHLLENSTOFFDIOXIDAUSSTOSS<sup>v</sup>

Kontinente	CO <sub>2</sub> Emissionen in MtCO <sub>2</sub> (2018)	Prozent	10 TN0	15 TN	20 TN	25 TN	30 TN
Europa und Russland**	7.338	19,8%	2	3	4	5	6
Nordamerika***	6.463	17,4%	2	3	3	4	5
Südamerika (inkl. Mittelamerika und Karibik)	1.295	3,5%	0	0	1	1	1
Asien	20.082	54,2%	6	8	11	14	17
Afrika	1.401	3,8%	0	1	1	1	1
Australien und Ozeanien	465	1,3%	0	0	0	0	0
Total	37.044	100%					
Welt	36.573****						

### Fragen für die Reflexion:

- Was hat euch am meisten überrascht und warum?
- Was glaubt Ihr, woher Eure Fehlannahmen kommen?
- Welche Bilder, welches Wissen haben Eure Wahrnehmung bestimmt?
- Was denkt ihr über die erlebten Missverhältnisse in der Welt?
- Was habt Ihr selbst damit zu tun, was geht Euch das an?
- Kennt Ihr Ursachen für diese Ungleichheiten?
- Was müsste sich ändern?
- Was könntet Ihr selbst tun?
- Was denkt ihr über die Politik zum Thema Flucht in Deutschland und Europa angesichts der Zahlen über die Verteilung von Reichtum und Geflüchteten weltweit?

### 3. Jenga – Die Grenzen der Erde

#### Soziale Form:

- Plenum – reihum werden die Ereigniskarten gezogen und ausgeführt

#### Materialien:

- Jenga-Spiel mit 18 roten, 18 gelben, 18 grünen und 18 blauen Steinen
- Ereigniskarten (M1)

#### Ablauf:

Die Konfis bauen mit einem Jenga-Spiel auf der Grundlage von Ereigniskarten einen Turm aus 18 grünen, 18 gelben, 18 roten Steinen und 18 blauen Steinen auf. Die grünen Steine stehen für erneuerbare Ressourcen (z.B. Holz), die gelben Steine stehen für nicht-erneuerbare Ressourcen (z.B. Öl), die roten für Menschen. Die blauen Steine sind die sogenannten Erfolgssteine, sie stehen für wirtschaftlichen Erfolg.

Zunächst werden nur die grünen, gelben und roten Steine aufgebaut. Die SpielerInnen ziehen nacheinander Ereigniskarten (M1), lesen diese der Gruppe laut vor und führen sie

aus. Die blauen Erfolgssteine für ein Ereignis werden auf den Turm gelegt, die dafür nötigen Ressourcensteine aus dem Turm genommen. Der Turm wächst mit jedem Ereignis, wird zugleich aber immer wackeliger, da einige der Holzstäbe die Ressourcenbasis für die Produktion der Konsumgüter bilden und herausgenommen werden. Wenn der Turm zusammenfällt, ist das Spiel vorbei.

Die Konfis erkennen, dass unser Konsum auf natürlichen Ressourcen basiert und dass diese endlich sind.

#### Reflexion:

- - Was ist euch aufgefallen?
- - Warum ist der Turm zusammengebrochen?

#### Variante & Auswertung

Die Konfis versuchen in einer zweiten Spielrunde die Ereignisse so zu verändern, oder sich andere Ereignisse auszudenken, dass die Ressourcenbasis des Turms nicht wegbricht.

Fragen:

- Wie müssen die Ereignisse dafür aussehen, welche anderen Ereignisse sind dafür nötig, welche Ereignisse müssen wegfallen, welche kommen hinzu?

Quelle: Spielidee aus: „Wirtschaftsturm“, [www.endlich-wachstum.de](http://www.endlich-wachstum.de)

#### 4. Auswertung und Abschluss

Folgende Fragen können in einer Gesprächsrunde gestellt werden:

- Was kann ich für mich mitnehmen?
- Wie kann ich mein Verhalten allgemein mit kleinen Dingen verändern?
- Worauf kann ich bei meinem Konsum achten?

Dazu können kleine Murmelrunden als Austauschbasis dienen, deren Ergebnisse dann ins Plenum getragen werden.