



Klimaspiel – Rahmendokument für Lehr- personen

Allgemeine Anmerkungen

Das Klimaspiele wurde im Rahmen eines Projektes des Schweizerischen Nationalfonds (SNF) entwickelt. Über zwei Jahre hinweg war es Bestandteil von Projektwochen, die mit Gymnasiast*innen und Berufsschüler*innen in Bern, Langenthal, Thun und Luzern durchgeführt wurden. Ziel des Projekts war es, anhand des Beispiels der CO₂-Gesetzgebung in der Schweiz den Teilnehmer*innen durch ein digital unterstütztes Simulationsspiel und den Dialog mit politischen Entscheidungsträger*innen sowie Wissenschaftler*innen zu vermitteln, wie man über die Ziele der Agenda 2030 verhandeln und sich aktiv einbringen kann. Diese Vermittlung sollte ihnen neue Handlungsspielräume aufzeigen und sie befähigen, tragfähige und potenziell transformative Nachhaltigkeitslösungen zu entwickeln.

Die in diesem Dokument aufgeführten Vorbereitungs- und Durchführungsvorschläge sind Empfehlungen, die aufgrund der während des Projekts gemachten Erfahrungen entstanden sind. Das Klimaspiele ist daher für die Durchführung während mehreren Tagen konzipiert. Es eignet sich am besten für Projektwochen oder Projekttage. Je nach zeitlichen Ressourcen sowie Vorwissen der SuS und Lehrpersonen kann jedoch selbstverständlich von diesem Ablauf abgewichen werden.

Wichtig ist dabei, den Schülerinnen und Schülern (SuS) immer wieder Raum für die eigene Meinungsbildung zu geben und dafür genügend Zeit einzuplanen. Als junge Generation werden sie am stärksten von Klimaveränderungen und den damit einhergehenden ökologischen, sozialen und ökonomischen Auswirkungen betroffen sein. Während des Spiels und der anschließenden Reflexion sollte es daher Raum geben, um den Alltagsbezug aufzuzeigen und zu diskutieren. Dies ermöglicht es, die SuS auf einer persönlichen Ebene abzuholen und ihnen zukunftsgerichtete Handlungsoptionen aufzuzeigen oder diese selbst erarbeiten zu lassen.

Vorbereitung

Vorwissen der Lehrperson

Es wird empfohlen, dass sich die Lehrperson im Vorfeld mit dem Spiel und den Begleitmaterialien vertraut macht. Dabei kann das Spiel entweder mit einer Testgruppe in einer Kurzversion gespielt oder auch als Einzelperson durchgeklickt werden, um sich mit dem Spielablauf und den technischen Aspekten der Spielleitung vertraut zu machen. Falls bei der Lehrperson kein fundiertes Wissen zum Klimawandel und der Klimapolitik in der Schweiz vorhanden ist, lohnt es sich, sich vertieft mit den Inhalten des Begleitdossiers und dem darin aufgeführten Kontextwissen zu den Maßnahmen auseinanderzusetzen. Während des Spiels werden vermehrt Verständnisfragen von Seiten der SuS auftreten. Eine gute inhaltliche Vorbereitung ist dafür empfohlen.

Folgende Begleitmaterialien sind auf der Seite www.klimaspiel.unibe.ch verfügbar und sollten als Vorbereitung gesichtet werden:

- *Spielanleitung*
- *Begleitdossier*
- *Massnahmenkatalog*

Vorwissen der Schülerinnen und Schüler

Das Vorwissen der SuS in den für dieses Spiel relevanten Themenbereichen kann sehr unterschiedlich ausfallen. Es empfiehlt sich, im Vorfeld des Spiels Grundkenntnisse in folgenden Bereichen aufzufrischen bzw. zu vermitteln:

- Nachhaltige Entwicklung
- Sustainable Development Goals (SDGs)
- Klimawandel und -schutz
- Struktur und Funktion der Schweizer Politik
- Klimastrategie Schweiz

Ein Dokument mit einer Übersicht von möglichen Inputs und Übungen steht zur Verfügung.

→ *Übersicht Systemwissen*

Spielvorbereitung

Als Vorbereitung für das Spiel müssen die wichtigsten Dokumente und Materialien gedruckt werden. Dazu gehören:

- Namensschilder
- Namenetiketten
- Rollenbeschriebe
- Begleitdossiers
- Dokument zur Kontrolle des Spielstands

Es ist sinnvoll, für die Einführung in das Spiel ca. 30 Minuten einzuplanen. Eine PowerPoint-Präsentation für die Einführung steht ebenfalls auf der Webseite zur Verfügung und kann nach Belieben angepasst oder ergänzt werden.

→ *Klimaspiel_Einführung in das Spiel*

Die SuS sollten genügend Zeit erhalten, sich in ihre Rolle und die Massnahmen einzuarbeiten. Dabei gibt es zwei Vorgehensmöglichkeiten (selbstverständlich kann auch von diesen Vorschlägen abgewichen werden, falls die Lehrperson bei der Einarbeitung in die Rolle anders vorgehen möchte).

Vorgehen 1:

Die Rollen werden verteilt und alle die SuS erhalten sogleich den Rollenbeschrieb für ihre jeweilige Rolle. Auch das Begleitdossier für das Spiel erhalten sie von Anfang an. Sie können sich während ca. 30 Minuten einen Überblick über die zu spielenden Massnahmen machen. Dabei sollte darauf hingewiesen werden, dass sie sich bereits zu jeder Massnahme überlegen sollen, was die Haltung ihrer Rolle dazu sein könnte und mit welchen anderen Rollen sie eventuelle Allianzen schmieden könnten.

Vorgehen 2:

Die SuS erhalten die Materialien schrittweise und sollen zwischendurch selbstständig recherchieren. Die Rollen werden verteilt, jedoch vorerst nur anhand der Namensschilder. Danach sollen die SuS eine Recherche starten und versuchen herauszufinden, welche Einstellung ihre Rolle gegenüber dem Klimawandel und bezogen auf die Klimapolitik haben könnte. Dabei sollten Hilfestellungen gegeben werden, wie beispielsweise Hinweise, an welche realen Rollen die Rollen des Spiels angelehnt sein könnten. Bei Politiker*innen können Parteiprogramme der Schweizer Parteien konsultiert werden, bei zivilgesellschaftlichen Rollen die Webseiten der bekanntesten Organisationen (die Umwelt NGO kann sich beispielsweise bei WWF oder Greenpeace informieren, der Wirtschaftsverband bei Economiesuisse, etc.). Erst nachdem die SuS selbstständig recherchiert und sich mögliche Argumente für oder gegen Massnahmen der Klimapolitik rausgesucht haben, erhalten sie den Rollenbeschrieb. Sie bekommen erneut Zeit, um ihre Recherche mit dem Rollenbeschrieb abzugleichen und sich über ihre Interessen (also die für sie

relevanten Parameter) zu informieren. Nach weiteren ca. 10 Minuten erhalten sie dann noch das Begleitdossier und Zeit, sich in die Massnahmen einzulesen, wie es im Vorgehen 1 beschrieben ist. Für dieses Vorgehen sollten mindestens 60 Minuten eingeplant werden. Es bringt den Vorteil, dass sich die SuS vertiefter mit den Rollen auseinandersetzen und mit der Recherche mehr Eigenleistung erbringen müssen.

Vorschläge zum Ablauf

Für ein erfolgreiches Lernergebnis sollte das Spiel nicht alleinstehend genutzt werden. Das Vorwissen zu den relevanten Themen sollte anhand des erwähnten Systemwissens vor dem Spiel systematisch aufgebaut werden. Zusätzlich sollte eine kritische Reflexion nach dem Spiel nicht fehlen, da diese den SuS hilft, das während dem Spiel Erlebte und Gelernte zu kontextualisieren und daraus eigene Handlungsspielräume abzuleiten.

Optional kann der Ablauf durch zusätzliche Elemente ergänzt werden. So könnten beispielsweise Gäste aus der Wissenschaft oder Politik in die Klasse eingeladen werden, um mit den SuS in den Dialog zu treten. Als Vorbereitung könnten die SuS konkrete Fragen sammeln, welche sie den Expert*innen aus Forschung und Politik stellen können. Ein solcher Austausch hat sich als erfolgreich erwiesen, da bei den SuS aus dem Spiel viele Fragen aufgekommen sind.

Der Ablauf könnte folglich so aussehen:

1. Vermittlung Systemwissen (halber bis ganzer Tag)
2. Spiel inklusive 2h Reflexion (ganzer Tag)
3. Austausch mit Gästen aus Wissenschaft und Politik (optional, halber Tag inklusive Vorbereitung)
4. Schlussreflexion (2 Stunden)

Je nach Ablauf sind für die gesamte Durchführung zwischen 2-3 Tage notwendig. Das vorgeschlagene Programm lässt sich auch gut über mehrere Wochen verteilen, zum Beispiel jeweils einen halben Tag pro Woche. Selbstverständlich lässt sich das Programm auch kürzen in dem nur eine Auswahl der Massnahmen aus dem Spiel ausgewählt werden.

Reflexion

Eine ausführliche Reflexion der Inhalte, aber auch der Dynamiken während des Spiels, sind elementar für einen erfolgreiches Lernergebnis. Es können zwischen jedem gespielten Sektor bereits kurze Reflexionen, oder auch nach der Abstimmung über eine komplexe Massnahme, eingebracht werden. Die umfangreichste Reflexion sollte jedoch bevorzugterweise nach dem Spielschluss stattfinden. Es empfiehlt sich, die Reflexion in verschiedene thematische Blöcke zu unterteilen:

Fragen zum Ausgang des Spiels

- Welche Elemente haben das Ergebnis des Spiels beeinflusst? (z.B. Machtverhältnisse zwischen den Rollen, Einsatz einzelner SuS, Argumentationskraft, Allianzen, etc.)
- Wäre ein Gesetzesentwurf, wie er im Spiel entstanden ist, in der Schweiz mehrheitsfähig? Warum, warum nicht?
- Was würde nun mit dem Gesetzesentwurf im Prozess der Schweizer Politik passieren? (dabei wiederum den Bogen schlagen zum Systemwissen)

Fragen zum Inhalt und zur Klimapolitik

- Was haben die SuS durch das Spiel bezüglich Klimapolitik hinzugelernt?
- Welche Zielkonflikte sind ihnen aufgefallen?
- Brauchen wir für eine klimaneutrale Gesellschaft vor allem politische Änderungen oder müssen die Menschen ihren Lebensstil ändern?
- Kann der Klimawandel vor allem durch technische Innovationen bewältigt werden oder müssen wir dafür auch unser Verhalten ändern?
- Inwiefern hat das Spiel zum Wissen der SuS beigetragen (Klimawandel, Klimapolitik, Politik allgemein, etc.)?

Fragen zu den Rollen

- Welche Allianzen sind den SuS aufgefallen? Welche Allianzen wurden geschmiedet und würden diese in der Praxis gleich/anders ausfallen? Warum?
- Welche Zielkonflikte haben sie in ihren Rollen erlebt und wie sind sie damit umgegangen?
- Wie haben sich die SuS in ihrer Rolle gefühlt?
- Welche Rollen waren unangenehm/einfach zu spielen?

Fragen zur persönlichen Ebene

- Welche Gefühle/Emotionen, bezogen auf den Klimawandel, hat das Spiel in den SuS ausgelöst?
- Wie gehen die SuS künftig mit dem Klimaschutz um?
- Welche (neuen) Einstellungen haben die SuS zum Klimaschutz?
- Welche Gedanken wurden zum Klimaschutz angestossen?