



# Ergebnisbericht

18. Juli 2008

## Überblick

Ein wesentlicher Baustein des Aktionsprogramms für mehr Jugendbeteiligung, das vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, dem Bundesjugendring und der Bundeszentrale für politische Bildung initiiert worden ist, war "Berlin 08 – das Festival für die junge Politik". Vom 13. bis 15. Juni 2008 kamen hier mehrere tausend Jugendliche in der Wuhlheide bei Berlin zusammen, um ihren Engagement Ausdruck zu verleihen und um ein spannendes Wochenende mit über 600 Workshopangeboten, Performances, Aktionen, Podiumsdiskussionen und Musik zu verbringen.

Das Netzwerk teamGLOBAL war mit zehn Workshops zu unterschiedlichen Herausforderungen der Globalisierung sowie einer kleinen interaktiven Ausstellung zum Thema „Globalisierung und Gesundheit“ präsent. Die Angebote wurden von insgesamt 20 Teamerinnen und Teamern des Netzwerks realisiert.

An den zehn Workshops nahmen insgesamt 158 Jugendliche teil, die interaktive Stellwand wurde gut ‚besucht‘, über 100 Jugendliche beteiligten sich hier u.a. aktiv an einer Umfrage. Das Feedback der Teilnehmenden war durchweg positiv. Über 30 Jugendliche haben zudem ihr Interesse bekundet, an einem Ausbildungszyklus von teamGLOBAL teilzunehmen und selbst als TeamerIn aktiv zu werden.

Das thematische Spektrum der Angebote von teamGLOBAL umfasste politische, soziale, ökologische, wirtschaftliche und kulturelle Aspekte der Globalisierung. Die einzelnen Workshops arbeiteten mit unterschiedlichen Methoden, die je nach Zeit, Lust, Vorkenntnissen und Interessen der Teilnehmenden unterschiedliche Zugänge boten (u.a. Impulsvorträge, Simulationen, Rollenspiele, Szenario-Entwicklung, Senkblei-Übungen, Quiz, Zeitungsanalyse, Fishbowl-Diskussion).



## Vorbereitung und Umsetzung

Anfang April wurde IPA Lernmedien beauftragt, die Angebote des Netzwerks teamGLOBAL im Rahmen von „Berlin08 – Festival für junge Politik“, das vom 13. bis 15. Juni im FEZ in der Wuhlheide bei Berlin stattfand, organisatorisch und inhaltlich zu betreuen. Zuvor hatte die projektverantwortliche Referentin der bpb, Svetlana Alenitskaya, bereits eine erste Abfrage - wer Interesse hat, bei berlin08 einen Workshop zu gestalten - an die Mitglieder des Netzwerks versandt. Die Übergabe der ersten Rückmeldungen verlief ohne Reibungsverluste. Im Folgenden wurden die Workshopideen konkretisiert und weitere gesammelt, Teams zusammengestellt und organisatorische Fragen mit den Machern von berlin08 geklärt. Die Resonanz aus dem Netzwerk war sehr rege, so dass nicht alle vorgeschlagenen Formate verwirklicht werden konnten. Im Ergebnis wurden zehn Workshops bei den Organisatoren von berlin08 angemeldet. Als „Latecomer“ kam noch die interaktive Ausstellung hinzu, die mit großem Engagement von zwei Teamerinnen gestaltet wurde (da kein Raum mehr zu haben war, wurde hier ‚die Not ins Kreative gewendet‘). Die Angebote von „teamGLOBAL@berlin08“ wurden von insgesamt 20 Teamerinnen und Teamern des Netzwerks (11m/9w) realisiert. Daneben waren vier weitere Mitglieder des Netzwerks als Teilnehmende bei berlin08 dabei. Bei der Zusammenstellung der Teams ging es auch darum, dass bereits erfahrene TeamerInnen mit noch weniger erfahrenen zusammen arbeiten. Wichtig war auch, eine vielfältige Mischung von Angeboten zu erreichen, die – sowohl was die Inhalte angeht als auch die methodischen Zugänge – unterschiedliche Zielgruppen anspricht. Für die Umsetzung wurden zum einen auf bestehende ‚Themen- und Methodenkiste‘ von teamGLOBAL zurückgegriffen und einzelne Bausteine für die Workshops adaptiert. Darüber hinaus wurden auch neue Materialien entwickelt bzw. zusammengestellt.

Eine besondere Herausforderung lag darin, dass die Angebote praktisch für eine „Laufkundschaft“ entwickelt werden mussten und vorab die Anzahl, das Alter und die Interessenschwerpunkte der Teilnehmenden nicht bekannt waren. Gemeinsam mit den TeamerInnen entschieden wir uns für kurze, aktivierende und kreative Vornate – mit einer ordentlichen Prise von inhaltlichem Input.



## teamGLOBAL-Angebote im Rahmen von berlin08

1. Workshop - „Die GegnerInnen der Globalisierung“
2. Workshop - „Die Wende der Weltwirtschaft“
3. Workshop - „Wasser, Quell des Lebens“
4. Workshop - „None like it hot - Impulsvortrag, Kurzfilme und Spiele rund um das Thema Klimawandel“
5. Workshop - „Grenzgänger: Migration und Menschenrechte“
6. Workshop - „Wer bin ich? Wer bist Du? – Identität in Zeiten der Globalisierung“
7. Szenario-Workshop: „Klimawelten 2030“
8. Szenario-Workshop: „Die Welt als Staat?“
9. Workshop - „World-Trading-Game“
10. Workshop - „Nachhaltigkeit: eine Spurensuche“
11. Interaktive Stellwand - „Globalisierung und Gesundheit“

In mehreren Briefing-Runden wurden die TeamerInnen über Orga-Fragen rund um die Workshop-Gestaltung und das Festival informiert. Die Themenfindung und die Feinplanung der Workshops erfolgte mit den jeweiligen Teams (jedes Angebot wurde von zwei TeamerInnen umgesetzt) in individueller Abstimmung. Der Informationsfluss bzgl. Raumbedarf, Materialien und Technik, die Anmeldung der TeamerInnen, die Anforderung und Weiterleitung von TN-Bestätigungen und PIN-Nummern für die Bahntickets sowie die Weiterleitung der Daten für die bpb-Honorarbögen der TeamerInnen verlief weitgehend reibungslos.

Die Abstimmung mit den Organisatoren bzgl. der Raumzuteilung funktionierte sehr gut und es gelang im FEZ einen ‚teamGLOBAL-Raum‘ (A238) für das ganze Wochenende zur Verfügung gestellt zu bekommen. Dies vereinfachte den Ablauf, zumal die einzelnen Workshops ohne Zwischenpausen nahtlos aufeinander folgten.

Das Programm von teamGLOBAL begann mit dem ersten Workshop am Freitag um 12.00 Uhr mittags und endete am Sonntag um 12.30 Uhr. Die interaktive Stellwand war Samstag und Sonntag bis zum Ende der Veranstaltung ‚aktiv‘.

Die einzelnen Angebote deckten ein breites thematisches Spektrum ab und wurden sehr gut angenommen. Insbesondere die beiden Workshops zum Thema Klimawandel & Energie, der Workshop „World Trading Game“ und der Workshop zu Globalisierung & Identität stießen auf Interesse, wie sich an den TN-Zahlen ablesen lässt. Bei einigen der anderen Workshop-Angebote kam aber sicherlich auch erschwerend hinzu, dass sie



relativ ungünstige Zeitfenster erhalten haben (insb. am Freitag Mittag und Sonntag Vormittag).

Die Aktivitäten von teamGLOBAL@berlin08 zeichneten sich durch eine vergleichsweise hohe Visibilität aus. Neben den Ankündigungen im Programmheft von berlin08 wurden auf dem Gelände Flyer verteilt, die auf die einzelnen Workshops aufmerksam machten. Zudem wurden auf dem Gelände Wegweiser platziert, die Interesse/Neugier auf den Raum 238 wecken sollten. Die durchgängige Präsenz in einem Raum ermöglichte es, den Eingangsbereich entsprechend zu dekorieren und einen Infotisch aufzubauen, an dem u.a. Publikationen der bpb beworben werden konnten.

Das Feedback der an den Workshops teilnehmenden Jugendlichen war nahezu durchweg sehr positiv. Die Verknüpfung von sachlichem Input, offenen aktiven Lernformen und kreativer Gestaltung war für die meisten eine motivierende Erfahrung, sich auf die Themen der Workshops einzulassen. Viele machten in der jeweiligen Auswertungsrunde deutlich, dass sie sich motiviert fühlen, die gewonnenen Kenntnisse weiter zu vertiefen. Die positive Bewertung der TeamerInnen durch die Teilnehmenden zeigt, dass das dem Netzwerkprojekt teamGLOBAL zugrunde liegende Konzept des Peer-to-Peer-Learning ein großes Potenzial für gelungene Angebote der politischen Bildung hat. Dadurch dass die TeamerInnen selbst noch vergleichsweise jung sind, entsteht eine Vertrautheit und Offenheit, die sich auf den Lernprozess sehr positiv auswirkt.

An dieser Stelle muss auch noch einmal das hohe Engagement hervorgehoben werden, mit dem die TeamerInnen die einzelnen Workshops vorbereitet und durchgeführt haben. Die Durchführung der relativ kurzen und kompakten Formate zeichnete sich durch ein hohes Maß an Zeitdisziplin aus – eine gute Übung für die Durchführung kurzer Einheiten an Schulen. Die Zusammenarbeit in den einzelnen TeamerInnen untereinander, wie auch die Zusammenarbeit mit dem vertrauten ‚Betreuungsstandem‘ Sascha Meinert und Michael Stollt war sehr fruchtbar. Zum einen konnten die TeamerInnen, die meist vorher noch nicht zusammen geteamt haben, voneinander lernen. Zum anderen sind in der Vorbereitungsphase eine Reihe von Variationen und Ergänzungen entwickelt und erprobt worden, die auch für künftige Einsätze zur Verfügung stehen. Dass berlin08 auch als ein „Energizer“ für die Motivation der TeamerInnen wirkte, bringt die Email einer der Teamerinnen im Nachgang an die Veranstaltung auf den Punkt:



„...Berlin08 war wirklich eine tolle Sache! Schön, dass ich dabei sein konnte. Habe mich sehr gefreut nach langer Zeit bei teamGlobal tätig zu werden. Es hat sehr großen Spaß gemacht. Ich freue mich auf den nächsten teamGlobal-Einsatz. ... In der Tat habe ich viele Ideen aus Berlin mitgenommen, hoffe ich kann sie bald verwirklichen :)“

Die Mischung von inhaltlicher Substanz (Vermittlung von Orientierungswissen), offenen Fragestellungen, spielerischen Lernphasen und kreativem Erkunden, die für das Netzwerk teamGLOBAL charakteristisch ist, hat sich auch in dieser Veranstaltung erfolgreich bewährt.

Im Folgenden werden die einzelnen Workshop-Angebote dokumentiert.



## 1. Workshop - „Die GegnerInnen der Globalisierung“

Zeit: 13.06.2008, 12.00 Uhr (1 Std.)

Ort: FEZ, Raum 238

Teilnehmende: 11

Teamer:

**Anton Krause**

Email: [Anton.krause@per-pedes.net](mailto:Anton.krause@per-pedes.net)

**Anita Gohdes**

Email: [Anita.gohdes@uni-konstanz.de](mailto:Anita.gohdes@uni-konstanz.de)



### Anliegen, Inhalte und methodischer Zugang

„Globalisierung“ ist über die letzten Jahre zum Gegenstand kontroverser und emotional aufgeladener Debatten geworden. Die Verwerfungen und wachsenden Ungleichheiten, die mit der fortschreitenden Entgrenzung einhergehen, sind ebenso offensichtlich wie der Nutzen, den wir jeden Tag daraus ziehen. Dieser Workshop beschäftigte sich mit den Gruppierungen und Sichtweisen, die den Prozess der Globalisierung primär mit negativen Entwicklungen assoziieren. Welche Missstände lassen sich auf die Globalisierung zurückführen? Was sind die Argumente der Globalisierungsgegner und -kritiker, und gegen wen richten sie sich?

Um das Thema für einen einstündigen Workshop und ohne Wissen über Anzahl und Vorkenntnisse der Teilnehmenden handhabbar zu machen, wurde von dem Workshop-Machern Anton Krause und Anita Gohdes ein Set von Bausteinen zusammengestellt, das einen niedrighschweligen, spielerischen und aktivierenden Zugang ermöglichte: eine Mischung aus Gruppenarbeit, Präsentation und Rollenspiel. Hierfür wurden Info-Sheets erstellt, die die Positionen verschiedener globalisierungs-kritischer Organisationen zusammenfassen. Für den Einstieg in das Thema (Warm up „Fundstücke“) wurden Zitate gesammelt, die sich mit dem Prozess der Globalisierung kritisch auseinandersetzen. Nach einer Diskussion über Inhalt und Verlauf des Rollenspiels sollte eine kurze Feedbackrunde (durch Kartenabfrage) den Workshop abrunden.



## **Workshopbeschreibung für das Programmheft von berlin08**

„Globalisierungsgegner und -kritiker sind keine homogene Masse, es gibt Gewerkschaften, viele kirchliche Organisationen, Freunde der Bewahrung indigener Kulturen, Umweltaktivisten, etc. In diesem Workshop könnt Ihr in verschiedenste Rollen schlüpfen, um Euch dann gegenseitig so richtig die Meinung zu geigen. Am Ende werdet Ihr viele neu Denkansätze für eine gerechte Globalisierung mit nach Hause nehmen.“



## **ABLAUF**

### **Begrüßung, Vorstellung von teamGLOBAL und Anliegen/Ablauf des Workshops**

#### *Aktiver Einstieg*

#### **Warm up: „Fundstücke“**

(10 Min.)

Der Raum wird in fünf teile aufgeteilt. Links - Rechts - Umwelt - Kultur - keins der anderen. Dann werden Statements zur Globalisierung vorgelesen und die Teilnehmer ordnen diese in das Gegner-Spektrum ein. Es ist auch möglich, sich zwischen zwei Raumteilen zu platzieren.



#### *Info- und Austausch-Phase*

#### **Vier Globalisierungsgegner werden näher beleuchtet**

(20 Min.)

TN bekommen eine DIN A4 - Seite Info-Sheet und einen Artikel über einen globalisierungskritischen Akteur/ Organisation. Sie müssen sich über Standpunkte ihres Akteurs informieren.



#### **Pressekonferenz zu einem fiktiven Weltereignis**

(25 Min.)

TN wählen aus ihrer Gruppe einen Pressesprecher der ihren Akteur auf der Pressekonferenz dann vertritt. Alle anderen TN sind ab jetzt Reporter auf dieser PK. Alle sind angehalten, Fragen zustellen.

#### **Diskussion**

#### *Feedback-Phase*

#### **Kartenabfrage**

(5 Min.)

Eine Rote - Grüne - Gelbe Metaplankarte an alle TN. Auf die Rote schreiben sie dann, was ihnen nicht gefallen hat, auf die grüne was ihnen gefallen hat und auf die Gelbe, was sie



mitnehmen („AHA-Erlebnisse“, offene Fragen, die man weiter verfolgen möchte?).

### **Feedback und Reflexion**

Das Workshopformat hat sehr gut funktioniert und das Feedback der Teilnehmenden war durchweg positiv. Der Zeitplan konnte eingehalten werden, was nicht nur erforderlich war, um den Raum für den unmittelbar anschließenden Workshop frei zu geben sondern auch wichtig, da insb. Schulen häufig auch kürzere Formate anfragen, die sich in zwei Schulstunden realisieren lassen. Die Zusammenarbeit der beiden Teamer untereinander wie auch die Abstimmung im Vorfeld verliefen ohne Reibungsverluste. Besonders hervorzuheben ist hier ‚das Naturtalent Anton Krause‘, der den Workshop souverän und mit der richtigen Balance von Input, Spaß und offenen Fragen anleitete.



## 2. Workshop - Die Wende der Weltwirtschaft

Zeit: 13.6.2008, 13.00 Uhr (2 ½ Std.)

Ort: FEZ, Raum 238

Teilnehmende: 14

Teamer:

**Robin Köpke**

Email: robin.koepke@gmail.com

**Marit Brademann**

Email: Mbradema@rumms.uni-mannheim.de

### Anliegen, Inhalte und methodischer Zugang

In diesem Workshop, der von Marit Brademann und Robin Köpke angeleitet wurde, ging es um die Frage, welches Leitbild für die künftige Wirtschaftsentwicklung gewählt werden sollte. Denn: Viele von uns spüren, dass es nicht lange mehr weitergehen kann wie bisher; schon beim Blick in eine Tageszeitung erwartet einen die Ahnung drohender ökologischer und ökonomischer Zusammenbrüche. Auf der anderen Seite drängt alles nach mehr (Wirtschafts-)Wachstum, das als Lösung für viele Probleme unserer Zeit gesehen wird (‚mehr Geld für Schulen‘, ‚mehr Rendite zur Sicherung des Standorts und von Arbeitsplätzen‘, ‚mehr Geld für die Entwicklungszusammenarbeit, die Bildung, die Umwelt‘, ...). Für den zweieinhalbstündigen Workshop, der dieses Spannungsverhältnis aufgriff, wurde ein Format entwickelt, das Elemente der System-Modellierung, der Zeitungsanalyse und der Collage miteinander verknüpfte. Die Leitfragen: Welche Erklärungsmodelle legen wir unseren Entscheidung zu Grunde? Welche Fakten und Sichtweisen finden wir dazu in den Medien? Welche Widersprüche sehen wir? Nach einer kurzen Einführung zum Denken in Modellen und Szenarien wurden zwei gegensätzliche Szenarien als erste, grobe ‚Orientierungspflöcke‘ vorgestellt und in der Gruppe reflektiert: „World3“ und „The Long Boom“

„**World3**“ steht für eine systemische Computersimulation, die von einem Team um Dennis Meadows entwickelt wurde und die Wechselwirkungen zwischen den Faktoren Bevölkerung, Wirtschaftswachstum, Nahrungsmittelproduktion und deren Einfluss auf mögliche Grenzen in Ökosystemen der Erde untersucht. Bereits 1972 und 1992 hat das Team die möglichen „Grenzen des Wachstums“ in Form von Szenarien beschrieben, die auf computergestützten Simulationen beruhen. In den Szenarien des



2004 veröffentlichten 30-Jahre-Update mit aktuellen Daten wird deutlich, dass wir den großen Kurswechsel dringend brauchen - eine Wende zur Nachhaltigkeit mit drastischen materiellen und strukturellen Veränderungen. Globale Erwärmung und Peak Oil sind bereits deutliche Zeichen unserer Gradwanderung an den Belastungsgrenzen des Ökosystems Erde/Menschheit.



„**The Long Boom**“ – ist die Geschichte einer Vision für das 21. Jahrhundert – geschrieben von den Zukunftsdenkern von gbn.org. Hightech und hohe Wachstumsraten spielen darin eine zentrale Rolle. Die gesamte Zivilisation bewegt sich wie mit einem Aufzug nach oben, Richtung Wohlstand, und da fahren die Armen auf lange Sicht auch ein paar Stockwerke mit. Die Dematerialisierung der Wirtschaftsleistung spielt im *Long Boom* eine zentrale Rolle. Der Mensch ist ein findiges Wesen, das sich an Veränderungen anpassen kann und das „Steinzeitalter ist auch nicht aus einem Mangel an Steinen zu Ende gegangen“. Ein Dreigestirn aus Informationstechnik, Wasserstoff-Energie und Nanotechnologie bereitet den Weg für eine supersaubere Produktion. Die Grenzen des Wachstums sind bereits überwunden. Im Gegenteil: Je mehr Wachstum, desto besser für die Umwelt!



Für die anschließende **Zeitungsanalyse** in Kleingruppen hatten die beiden Teamer eine umfangreiche Sammlung von Zeitungen und Magazinen mit Artikeln zusammengestellt, die sich einem der beiden Modelle/Weltsichten zuordnen lassen (es bekräftigen, im Widerspruch dazu stehen, etc.). Die Aufgabe bestand nun darin, entsprechende Artikel zu finden, zu interpretieren und auf einer großen gemalten Weltkarte in einer Collage zusammenzustellen (und ggf. einen geographischen Bezug herzustellen). Jeweils zwei Kleingruppen setzten sich mit einem der beiden Modelle/ Szenarien argumentativ auseinander und sammelten Fakten und Beispiele.



Anhand ihrer **Collage** bereiteten die Gruppen eine Präsentation vor, in der sie den anderen Teilnehmenden ihre Fundstücke – und die Schlüsse, die sie daraus ziehen – vor und zur Diskussion.

Mit einem kurzen Feedbackrunde endete der zweieinhalbstündige Workshop.

## **Workshopbeschreibung für das Programmheft von berlin08**

„Ein interaktiver Workshop zu Trends, Grenzen und Chancen der globalen Entwicklung: Wie wird die weltpolitische Landkarte von morgen aussehen? Was sind die Chancen und Risiken einer zunehmend globalisierten Welt? Anhand zweier Weltwirtschaftsmodelle werden wir erkunden, welche globalen Entwicklungstrends sich für die nächsten Jahre abzeichnen und welche Bedeutung diese Entwicklungen schon heute für uns haben.“



## **Ablauf**

### **Begrüßung, Vorstellung von teamGLOBAL und Anliegen/Ablauf des Workshops**

Vorstellungsrunde

(10 Min.)

### **Impulsvortrag: Was sind Modelle/Szenarien?**

Vorstellung und kurze Reflektion der Szenarien „World3“ und „The Long Boom“

(20 Min.)

Einteilung in Kleingruppen und Wahl des Szenarios

Einarbeitung in das Szenario

Zeitungsanalyse

Erstellung einer Collage und Vorbereitung einer Präsentation

(60 Min.)

Vorstellung der Ergebnisse und Diskussion

(30 Min.)

Feedbackrunde „Blitzlicht“

(10 Min.)



## **Feedback und Reflexion**

Das Feedback der Teilnehmenden war durchweg positiv und in der Abschlussrunde wurde deutlich, dass die meisten von ihnen in dem Workshop wertvolle Anregungen bekommen haben und ihr Auge für die Medienberichterstattung ein Stück weit schärfen konnten. In einer lebendigen Diskussion wurden auch die ‚mentalen Modelle‘ der Teilnehmenden sichtbar gemacht und somit hinterfragbar.

Die Zusammenarbeit mit Marit Brademann und Robin Köpke im Vorfeld des Workshops funktionierte sehr gut. Neben der Sammlung von Medienberichten aus den vorangegangenen Wochen lag für sie die Vorbereitung in erster Linie darin, sich in die beiden Modelle und die darin enthaltenen Konsequenzen einzuarbeiten. Durch die Verknüpfung mit einer Zeitungsanalyse gelang ein niedrigschwelliger Einstieg, der auch über den Workshop hinaus in einer persönlichen Analyse der Tagespresse für die Verfeinerung des eigenen ‚Modells‘ fortgeführt werden kann.



### 3. Workshop - Wasser, Quell des Lebens

Zeit: 13.06.2008, 15.30 Uhr (2 Std.)

Ort: FEZ, Raum 238

Teilnehmende: 8

Teamer:

**Chris Lappe**

Email: demlappen@web.de

**Tim Geelhaar**

Email: Tim.geelhaar@web.de

#### Anliegen, Inhalte und methodischer Zugang

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts haben rund eine Milliarde Menschen (knapp 15% der Weltbevölkerung) keinen gesicherten Zugang zu Trinkwasser und 2,6 Mrd. Menschen keinen Zugang zu adäquaten sanitären Einrichtungen. Die daraus entstehenden Probleme sind nicht regional begrenzt, sondern stellen eine globale Herausforderung dar, die sich in den nächsten Jahrzehnten wahrscheinlich noch verschärfen wird. Das liegt zum einen an der steigenden Weltbevölkerung, zum anderen aber auch an klimatischen Veränderungen sowie politischen Spannungen, die nicht selten unmittelbaren Einfluss auf die Wasserversorgung einer Region haben. Angesichts einer drohenden globalen Wasserkrise wird es immer wichtiger werden, für die begrenzten Süßwasserressourcen faire Regelungen zu finden, z.B. unter Federführung von UN-Organisationen. Bei wachsender Nachfrage und teils entgegenstehenden Nutzungsansprüchen muss eine angemessene Aufteilung organisiert werden und die Wasserentnahme und Schadstoffeinleitung zwischen (z.T. grenzüberschreitendem) Ober- und Unterlauf von Flüssen geregelt werden, die auch die Bedürfnisse der Ökosysteme beachtet.

Anliegen des Workshops „Wasser – Quell des Lebens“ war es, auf eine spielerische Weise für dieses ernste Thema zu sensibilisieren. Der Baustein der Wahl war schnell gefunden: das bereits in mehreren Einsätzen erprobte „Wasserspiel“. In dieser Simulation erfahren die Teilnehmenden schnell, wie es ist, am unteren Lauf eines Flusses zu leben...

Für das Spiel wird ein Stück Regenrinne mit leichtem Neigungswinkel mit Kreppband auf ein paar Stühlen fixiert. Sie steht für ‚den Fluss‘. Die Teilnehmenden agieren als Länder bzw. Landwirte die an dem Fluss leben und die Gruppe verteilt sich



entsprechend entlang der Rinne. Mit Beginn des Spiels gießt der Spielleiter kontinuierlich Wasser in das obere Ende der Rinne. Jeder Teilnehmende hat einen Becher (o.ä.), mit dem er/sie Wasser schöpfen kann. Mit diesem kann dann Landwirtschaft betrieben werden. Der Ertrag bemisst sich an der Quantität des eingesetzten Wassers (wird in einem Auffangbehälter gemessen, der für das eigene Feld steht). Die landwirtschaftlichen Erträge können dann gegen Geld getauscht werden.



Die Dynamik des Spiels läuft schnell darauf hinaus, dass die ‚Bewohner‘ des unteren Flusslaufs Versorgungsengpässe erleben.... Das Spiel sollte in mehreren Durchläufen gespielt werden, so dass die Rollen wechseln können, und von den Teilnehmenden verschiedene Regime/Regelungen vereinbart und erprobt werden können.

Die Erfahrungen aus dem Spiel sind die Grundlage für eine anschließende Diskussion über die oben genannten Herausforderungen (die vom Teamer je nach Bedarf noch mit inhaltlichen Input unterfüttert werden). Leitfragen für die Diskussion sind: Wie entwickelte sich das Planspiel/Was ist passiert? In wieweit spiegelt das die Realität wider? Wodurch unterscheiden sich die realen Bedingungen? Wie können wir die bestehenden Verhältnisse verändern, dass es gerechter wird? Welche Regeln/ Institutionen brauchen wir für eine nachhaltige Nutzung der globalen Allmende-Güter wie Wasser? Eventuell können Lösungsansätze auch gleich noch mal an der Rinne ausprobiert werden.



### **Workshopbeschreibung für das Programmheft von berlin08**

„In vielen Regionen hat Wasser inzwischen politische Bedeutung. Wasser ist ein Allgemeingut, aber dennoch werden Flüsse gestaut, verschmutzt, umgeleitet... Wie kann man in solchen Regionen einen besseren Zugang für alle Anwohner ermöglichen? In einem Simulationsspiel gehen wir der Sache auf den Grund.“



## Ablauf

### **Begrüßung, Vorstellung von teamGLOBAL und Anliegen/Ablauf des Workshops**

(10 Min.)

### **Impuls: Das Wasserspiel – Ablauf, Ziele, Regeln**

(10 Min.)

### **Durchführung des Wasserspiels**

(diesmal mehr als ein Dutzend Durchläufe!)

(45 Min.)

### **Diskussion über natürliche Ressourcen, Zugang und Verteilungsgerechtigkeit**

(45 Min.)

### **Kurze Abschlussrunde Blitzlicht**

(10 Min.)

## **Feedback und Reflexion**

Der Workshop, der von Chris Lappe und Tim Geelhaar – beide schon langjährige Mitglieder von teamGLOBAL – umgesetzt wurde, hatte den Teilnehmenden sichtlich Spaß gemacht. In zahlreichen Durchläufen des Wasserspiels wurden unterschiedliche Strategien entwickelt und erprobt. In der anschließenden Diskussion wurde vor allem die mögliche Zunahme von Wasserkonflikten in den Fokus genommen und über Wege ihrer Vermeidung nachgedacht.

Die Abstimmung mit den beiden Teamern im Vorfeld verlief sehr gut (Tim Geelhaar, der eigentlich einen anderen Workshop machen wollte, erklärte sich spontan bereit, den von Chris Lappe vorgeschlagenen Workshop zum Thema Wasser als zweiter Teamer zu unterstützen).



## 4. „None like it hot“ – Impulsvortrag, Kurzfilme und Spiele rund um das Thema Klimawandel

Zeit: 13.06.2008, 17.30 Uhr (2 ½ Std.)

Ort: FEZ, Raum 238

Teilnehmende: 16

Teamer:

**Surya Stülpe**

Email: sury169@gmx.de

**Felix Steinbrenner**

Email: f-steinbrenner@gmx.net



### Anliegen, Inhalte und methodischer Zugang

Die Erderwärmung als Folge menschlicher Aktivitäten steht derzeit auf der Agenda von Politik und Medien weit oben. Insbesondere für Jugendliche geht damit die Herausforderung einher, sich in dem ‚Meer‘ der (oft widersprüchlichen) Informationen, Positionen und Berichterstattung eine Meinung zu bilden und eigene Handlungsspielräume zu identifizieren. Anliegen des Workshops „None like it hot“ war es vor diesem Hintergrund einen spielerischen Einstieg in das Themenfeld „Klimawandel“ zu ermöglichen. Dabei kamen auch Bausteine aus dem Band „KLIMA WANDELN“ zum Einsatz, den Sascha Meinert und Michael Stollt Ende 2007 im Auftrag der Landeszentrale für politische Bildung in Baden Württemberg erstellt haben. Die Mischung aus Input, Spiel, Quiz und Austausch sollte insb. Jugendliche ansprechen, die noch über geringe Vorkenntnisse verfügen. Drei der eingesetzten Methoden werden im Folgenden kurz skizziert.



### „Klima-Bingo“

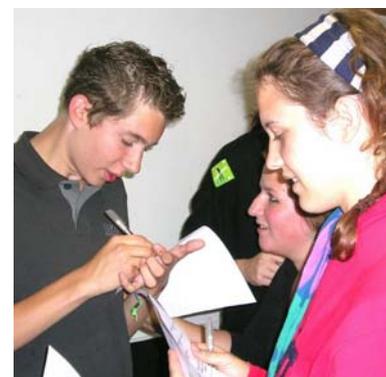
Dieser Baustein eignet sich gut für den Einstieg und für das gegenseitige Kennenlernen. Jeder Teilnehmende erhält eine Bingo-Matrix mit 16 Feldern (4x4), in der bestimmte Eigenschaften, Aktivitäten, ö.ä. beschrieben sind, die etwas mit dem Thema Klimawandel zu tun haben. Die Teilnehmenden werden nun aufgefordert sich im Raum zu bewegen und Leute zu finden, auf die eine der genannten Eigenschaften zutrifft. Jeder „Treffer“ wird auf der Bingo-Matrix vermerkt. Ziel ist es, eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe voll zu bekommen. Wer dies zuerst erreicht hat, ruft „Bingo“.



Beispiel:

Suche eine Person, ...

die weiß was CO <sub>2</sub> ist	Die Öko-Strom bezieht
die mit der Bahn gekommen ist	Die, den Fernseher immer auf Stand-by lässt
die schon mal einen Baum gepflanzt hat	die den Film ‚Eine unbequeme Wahrheit‘ gesehen hat
die mehr als 600 km Anfahrtsweg nach Berlin hatte	die weiß, wie der deutsche Umweltminister heißt
die weiß in welchem Land Kyoto liegt	die schon mal am Nordpol war
die nicht an den Klimawandel glaubt	die den Klimawandel erklären kann
die mit dem Auto gekommen ist	die den Eisbär Knut live gesehen hat
die Atomkraft gut findet	die im letzten Jahr mit dem Billigflieger in den Urlaub



### Spiel: „Ökologischer Fußabdruck“

Der Baustein “Ökologischer Fußabdruck” setzt bei den individuellen Handlungsmöglichkeiten an. Was kann man als Einzelner tun bzw. lassen, um den Ausstoß von Treibhausgasen zu verringern? Mit Kreppband wird eine Start- und eine Ziellinie gezogen. Die Teilnehmenden reihen sich am Start auf. Die Spielleitung liest Fragen vor (z.B. Wer hat ein eigenes Auto?), wer sie bejaht geht einen Schritt vor. Bei manchen Fragen geht’s auch zurück. Wer zuerst am Ziel steht, hinterlässt den größten Abdruck. Die Fragen sollten lustig sein und nicht zu sehr auf ein schlechtes Gewissen pochen. Die Teilnehmenden reflektieren ihren eigenen Lebensstil. Anliegen ist auch, mit diesem eher spielerischen

Zugang das von Rees/Wackernagel 1994 entwickelte Konzept des Ökologischen Fußabdrucks zu vermitteln (der Baustein eignet sich gut als Einstieg für einen Input/Lehrgespräch zum Thema Ökologischer Fußabdruck).

*Beispiel-Fragen:*

Ich esse Fleisch.

Ich liebe Tiefkühlkost

Ich bin schon einmal innerhalb Deutschlands geflogen

Ich halte viel von südafrikanischem Rotwein

In meiner Wohnung zieht's

**„Klima-Quiz: In 80 Fragen um die Welt“**

Mit dem Quiz „In 80 Fragen um die Welt“ begeben sich die Mitspielenden auf eine ebenso lehrreiche wie unterhaltsame Reise zu den Themen Klimawandel und Energie. Jede Gruppe sammelt dabei so viele Klimaschutzpunkte wie nur möglich. Das Quiz orientiert sich an bekannten Formaten wie *Jeopardy*, *Der große Preis* oder *Wer wird Millionär*, so dass Spielprinzip und -regeln sehr schnell von den Teilnehmenden verstanden werden dürften. Die Mitspielenden werden in Gruppen eingeteilt und spielen in Teams. Ihnen stehen dabei acht thematische Kategorien zur Verfügung, aus denen sie ihre Fragen auswählen können:

- Klimawissen → Allgemeines rund um Thema „Klima der Erde“
- Ursachen des Klimawandels → Was sind die Gründe für den anthropogenen Klimawandel?
- Folgen des Klimawandels → Welche Auswirkungen des Klimawandels sind schon heute spürbar?
- Klimaprognosen → Wie könnte sich das Klima verändern, mit welchen Folgen?
- Klimapolitik → Wie versuchen Regierungen und andere Akteure, dem Klimawandel zu begegnen?
- Klimabewusstsein → Meilensteine und wichtige Personen für die Themen Klima und Klimawandel
- Klima wandeln! → Handlungsmöglichkeiten für jeden einzelnen
- Energie → Fragen rund um den Sektor, in dem am meisten Treibhausgase ausgestoßen werden



**Baustein „Erde zerstören“**

Der Baustein „Erde zerstören“ ist ein Gedankenspiel, das Stilmittel der Provokation ist die Auffahrt. Die Teilnehmenden werden in

Kleingruppen aufgeteilt und haben die Aufgabe, effiziente Strategien für die Zerstörung des Lebensraums Erde zu entwickeln. Jede Gruppe erhält ein ‚Instrument‘ (z.B. die Erhöhung des Meeresspiegels, den Ausstoß von CO<sub>2</sub> oder die Verringerung der biologischen Artenvielfalt), auf das sie sich bei ihren Überlegungen konzentrieren soll. Es geht als z.B. um Strategien, wie sich der menschenverursachte CO<sub>2</sub>-Ausstoß am effektivsten steigern lässt und welche Schäden sich dadurch für das Ökosystem Erde/Mensch bewerkstelligen ließen. Jede Gruppe stellt im Anschluss ihr Maßnahmenpaket vor und zur Diskussion. Die Teilnehmenden wählen dann ihren ‚Favoriten‘. In (einer unbedingt notwendigen!) Reflexionsrunde geht es um die Transferleistung von „Erde zerstören“ zu „Erde bewahren“. Leitfragen hierfür sind: Wo und inwieweit verhalten sich die Menschen wirklich so? Welche Auswirkungen haben die einzelnen Bedrohungen (wie CO<sub>2</sub>-Anstieg oder Artenverlust) auf die Lebensqualität im Ökosystem Erde?

**Auszug aus der Aufgabenstellung für eine der Kleingruppen:** „...Wir wollen die gemeinsam die Welt zerstören. Überlegt in Eurer Gruppe, wie dieses Ziel am schnellsten und effektivsten zu erreichen ist. [...] Der Schwerpunkt Eurer Gruppe liegt bei der Erhöhung der CO<sub>2</sub>-Emissionen. Überlegt auch, warum die Erhöhung der CO<sub>2</sub>-Emissionen besonders wirkungsvoll ist und wie dieses Mittel zum Zweck der Zerstörung der Erde eingesetzt werden kann. [...]

### **Workshopbeschreibung für das Programmheft von berlin08**

„Hast Du dich auch schon mal gefragt: Wie kann man am effektivsten die Erde zerstören? Oder: Was ist eigentlich ein „ökologischer Fußabdruck“? Hast Du Lust auf das Klimaquiz „In 80 Fragen um die Welt“? Mit anderen Leuten darüber zu diskutieren, was wirklich dran ist, am Klimawandel? Dann bist Du hier genau richtig.“



### **Ablauf**

**Begrüßung, Vorstellung von teamGLOBAL und  
Anliegen/Ablauf des Workshops**

**Kennenlernrunde (Klima-Bingo)**

(10 Min.)

**Film: Klimawandel bei Futurama**

### **Kurze Reflektion: Was ist dran am Klimawandel? Was sind die Auswirkungen?**

(20 Min.)

### **Spiel: Ökologischer Fußabdruck**

(20 Min.)

### **Klimaquiz „In 80 Fragen um die Welt“**

(30 Min.)

### **Gruppenarbeit/Rollenspiel „Erde zerstören“**

Vorstellung und Diskussion der Ergebnisse

(50 Min.)

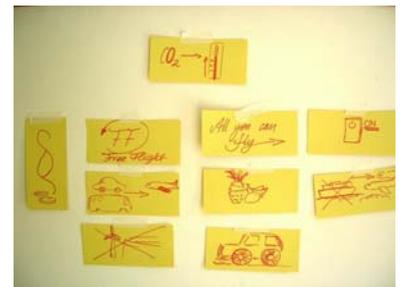
### **Feedbackrunde**

(10 Min.)

### **Feedback und Resümee**

Das Feedback der Teilnehmenden ging in zwei Richtungen: die abwechslungsreiche und unterhaltsame Mischung von Bausteinen kam sehr gut an und die Diskussion am Ende war trotzdem sehr engagiert und inhaltsreich. Dennoch gaben auch einige der Teilnehmenden an, dass sie sich mehr inhaltlichen Input gewünscht hätten und ihnen das Niveau zu niedrig war. Hier wurde aber auch noch mal auf den zweiten Klima-Workshop am Samstag hingewiesen, der eine stärkere analytische Ausrichtung hatte.

Das Team von Surya Stülpe und Felix Steinbrenner hat den Workshop mit hohem Engagement vorbereitet. Neben den bestehenden tG-Bausteinen, die sie für den Workshop adaptiert haben, wurden noch weitere Materialien erarbeitet – die nun auch für andere Einsätze von teamGLOBAL zu Verfügung stehen. Die Kommunikation und Planung im Vorfeld haben hervorragend funktioniert.



## 5. Workshop - Grenzgänger: Migration und Menschenrechte

Zeit: 14.06.2008, 10.00 Uhr (2 ½ Std.)

Ort: FEZ, Raum 238

Teilnehmende: 14

Teamer:

**Anita Gohdes**

Email: Anita.gohdes@uni-konstanz.de

**Marlene Grauer**

Email: commercialsuicide@web.de

### Anliegen, Inhalte und methodischer Zugang

Im Zuge der Globalisierung verändern sich auch die Rahmenbedingungen für Migration. So führt der Export von westlicher Kultur und Lebensweise, die insbesondere vermittelt über das Fernsehen, Musik- und Kinoproduktionen nahezu jeden Winkel der Welt erreicht hat, zu größeren Anreizen ebendiesen Lebensstil anzustreben – und dorthin zu gehen, wo er sich verwirklichen lässt. Entsprechend nimmt besonders die arbeitsplatzmotivierte Migration zu. Es gibt aber noch viele weitere Gründe, warum Menschen ihre Heimat verlassen – politische Verfolgung und regionale Umweltprobleme um zwei der wichtigsten zu nennen. Zugleich ist Migration in den Zielländern ein kontroverses Thema: „Ist das Boot voll?“ „Sind angesichts des demografischen Wandels nicht gerade Länder wie Deutschland auf eine kontinuierliche Zuwanderung angewiesen?“ „Welche Rechte sollen Ausländer in Deutschland haben?“ Der „Workshop Grenzgänger – Migration und Menschenrechte“ informierte über Ursachen und Hintergründe von Migration sowie über die im Völkerrecht garantierten Grundrechte von Migranten und regte zu einer persönlichen Auseinandersetzung mit dem Thema an.

Für den inhaltlichen Input erstellten die beiden Teamerinnen, Marlene Grauer und Anita Gohdes, Info Sheets sowie Powerpoint-Präsentationen und einen kurzen Trailer zusammen. Für die Gruppenarbeitsphasen wurden der Baustein „Ist das Boot Europa voll?“ und der Baustein „Menschenhandel – Probleme und Lösungsansätze“ konzipiert. Als Warm up diente die Methode „Refugee Chair“.



### Warm up „Refugee Chair“

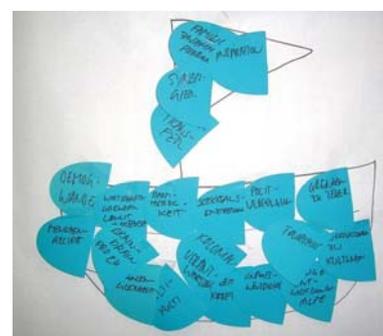
Dieses Warm up ermöglicht einen Einstieg in das Thema Flucht und Migration. Anhand von Stühlen und Personen müssen die Teilnehmenden die Größenverhältnisse von Bevölkerung, Einkommen, Flüchtlingsströmen und Zielregionen schätzen. Die Spielleitung teilt dann die tatsächliche Verteilung mit. Durch die bildhafte Darstellung im Raum, in der die weltweiten Fluchtbewegungen im Verhältnis zum Reichtum der Kontinente betrachtet werden, wird zum Nachdenken und zur Diskussion über gängige Vorstellungen zum Thema weltweite Verteilung von Reichtum und Fluchtbewegungen angeregt.



### „Ist das Boot Europa voll?“

Dieser Baustein ist eine Variante der klassischen Pro&Contra-Diskussion. Die Teilnehmenden teilen sich in zwei Gruppen auf. Die eine sucht Argumente für eine restriktivere, die andere für eine offenere Migrationspolitik. Angesichts offener Grenzen im Binnenmarkt und inzwischen weitreichender Abstimmung auf EU-Ebene wurde die europäische Perspektive gewählt. Jede Gruppe erhält eine kurze Handlungsanweisung:

Gruppe 1: „Ihr repräsentiert Europa. Eurer Meinung nach hat sich Europa im Bezug auf die Einwanderungspolitik viel zu lange liberal verhalten, was darin resultiert ist, dass das „Boot Europa“ überfüllt ist und der Anteil and Migranten jetzt schon überproportional ist. Eure Aufgabe ist es, Argumente gegen weitere Einwanderung (oder für „selektivere Einwanderung“) zu finden und damit eine „Mauer“ entlang der Grenze Europas zu bauen. Viel Erfolg!“



Gruppe 2: „Ihr repräsentiert diejenigen, die gerne nach Europa einwandern/ immigrieren würden. Eurer Meinung nach hat sich Europa im Bezug auf die Einwanderungspolitik viel zu sehr abgeschottet und mit seiner Außen- und Handelspolitik Bedingungen geschaffen, welche zu eurer schlechten Situation beigetragen haben. In Europa warten genügend Jobs und Möglichkeiten für euch, welche von den EU-Bürgern gar nicht wahrgenommen werden. Ihr wollt auf das „Boot Europa“ aufspringen, müsst dafür allerdings erstmal einen Kutter für die Überfahrt bauen. Eure Aufgabe ist es, Argumente für eine liberale Einwanderungspolitik und eine Lockerung der EU-Grenzen zu finden mit der dieser Kutter gebaut werden kann, damit eine Überfahrt möglich wird. Viel Erfolg!“



Aufgabe ist es, die Argumente in einem Bild (Schaluppe und Festung, „Schengen-Insel“, oder ähnliches) anschaulich darzustellen und die Ergebnisse den anderen dann vor- und zur Diskussion zu stellen. Anders als bei den klassischen Pro&Contra-Diskussion (,Verteidigung von Standpunkten') führt dieser Ansatz zu einer stärker erkundenden, konstruktiven Herangehensweise.



### *„Menschenhandel – Probleme und Lösungsansätze“*

Eine besonders heikle Form der Migration ist der Menschenhandel. Aber was ist eigentlich Menschenhandel? Warum lassen sich Menschen darauf ein? Welche gravierenden Menschenrechtsverletzungen gehen damit in der Regel einher und wie könnten tragfähige Lösungsansätze aussehen. Ganz nach dem Motto „Wenn ich König von Deutschland wär“ entwerfen die Teilnehmenden in kleinen Gruppen ihre persönliche Lösungsstrategie und benennen hierbei, welche Maßnahmen von welchen Akteuren ergriffen werden sollten. Einzige Vorgabe: auch kreative Lösungen müssen in sich plausibel sein! Denn wenn sich keiner vorstellen kann, dass man das wirklich umsetzen könnte, dann bleibt es eben auch nur ein ‚lustiges Geschichtlein‘. Die Kleingruppen stellen im Anschluss im Plenum ihre Lösungsansätze vor und werben um Unterstützung für sie. Abschließend kann man auch noch eine kurze Wahl durchführen, welcher der Ansätze die größte Unterstützung bei den Teilnehmenden findet.



### **Workshopbeschreibung für das Programmheft von berlin08**

„Wir möchten mit Euch in verschiedenen Szenarien über die Ursachen von Migration nachdenken und versuchen uns in die Lage der davon Betroffenen zu versetzen. Mit wichtigen Fakten zu den universellen Menschenrechten und neuen Ansichten zum Thema Flucht und Migration bewappnet, werdet Ihr nach diesem Workshop bereit sein, bei der nächsten Einwanderungsdiskussion mit eurem eigenen Input aktiv zu werden!“

### **Ablauf**

#### **Begrüßung, Vorstellung von teamGLOBAL und Anliegen/Ablauf des Workshops**

Kurzer Energizer (Bewegungs-Warmup)  
(10 Min.)

#### **Warm up „Refugee Chair“**

(mit Auflösung durch die Teamerinnen und kurzer Diskussion)  
(20 Min.)

#### **Assoziationskreis: „Warum würdest Du auswandern?“**

(Clustern der Ergebnisse auf Karteikarten, Ergebnis bleibt im Raum sichtbar, wird aber nicht kommentiert)

(10 Min.)

**Impuls I: 60 Jahre Allgemeine Erklärung der Menschenrechte**

(PPT-gestützter Vortrag + kurzer Filmtrailer, Handout: Allg. Erklärung der Menschenrechte)

(15 Min.)

**Impuls II: Wer darf nach Deutschland? Eine kurze Einführung in das deutsche Asylrecht**

(PPT-gestützter Vortrag, Handout zum Thema Asylrecht)

**Gruppenarbeit: Ist das Boot Europa voll?**

(Arbeit in Kleingruppen, Präsentation und Diskussion der Ergebnisse im Plenum)

(45 Min.)

**Impuls III: Menschenhandel – treibende Kräfte und Herausforderungen**

(PPT-gestützter Vortrag über Definition, Akteure, Pull&Pushfaktoren)

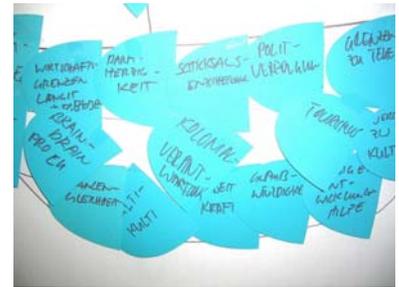
**Gruppenarbeit: Lösungsansätze** (unter Einbeziehung der rechtlichen Rahmenbedingungen)

Vorstellung und Diskussion der Ergebnisse

(45 Min.)

**Kurze Auswertungsrunde zum Workshop**

(5 Min.)



**Feedback und Reflexion**

Der Workshop wurde für die Dauer von 2 ½ Stunden konzipiert – bei der Raum/Zeitzuteilung durch die Organisatoren von berlin08 bekam der Workshop irrtümlich jedoch nur ein Zeitfenster von 1 ½ Stunden (was sich angesichts der angespannten Raumsituation auch nicht mehr korrigieren ließ). Das Format wurde darum ohne die geplante zweite Gruppenarbeitsphase durchgeführt. Trotz des damit immer noch dicht gepackten Programms kam der Workshop bei den Teilnehmenden sehr gut an – im Ergebnis haben die beiden Teamerinnen die richtige Mischung aus inhaltlichem Input und aktivierenden Gruppenarbeitsphasen gefunden. Für die Vorbereitung wurden neue Materialien entwickelt, die nun auch für andere Einsätze des Netzwerks genutzt werden können. Die Kommunikation und die Abstimmung im Vorfeld des Workshops funktionierten hervorragend.



## 6. Workshop - Wer bin ich? Wer bist Du? – Identität in Zeiten der Globalisierung

Zeit: 14.06.2008, 11.30 Uhr (2 Std.)

Ort: FEZ, Raum 238

Teilnehmende: 18

Teamer:

**Liebgard Annedore Althausen**

Email: [althausl@stud.fh-luebeck.de](mailto:althausl@stud.fh-luebeck.de)

**Henning Schulte-Huxel**

Email: [geniomex@web.de](mailto:geniomex@web.de)

[unterstützt durch Olga Michel, Institut für interdisziplinäre  
Konflikt- und Gewaltforschung, E-Mail: [olga.michel@uni-bielefeld.de](mailto:olga.michel@uni-bielefeld.de)]

### Anliegen, Inhalte und methodischer Zugang

Die Planung und Vorbereitung des Workshops „Wer bin ich?...“ ist sehr gut verlaufen. Ursprünglich wurden zwei Workshops zum Themenfeld „Globalisierung und Identität“ vorgeschlagen worden: einer von Henning Schulte-Huxel und Annedore Althausen, und einer von Olga Michel. Aus organisatorischen Gründen wurden die beiden Workshopkonzepte, die sich beide mit den Wechselwirkungen zwischen Globalisierung, Kultur und individueller Identität auseinandersetzten, zu einem Workshop zusammengelegt. Obwohl die Vorbereitungen auf beiden Seiten schon vorangeschritten waren, funktionierte dies ohne Reibungsverluste.

Für den Ablauf wurden unterschiedliche Bausteine zusammengestellt, der zeitliche Anteil von inhaltlichem Input (in Form von Powerpoint-gestützten Impulsvorträgen, Lehrgesprächen mit Visualisierung am Flipchart) war bei diesem Workshop vergleichsweise hoch. Dieser mündete dann in eine 45-minütige Fishbowl-Diskussion.

Nach einem Warm-Up, um sich etwas kennen zu lernen, folgte ein Input über Globalisierung und Identität. Dabei wurde in zwei aufeinander folgenden Impulsvorträgen/Lehrgesprächen von Olga und Annedore/Henning der Bogen von der individuellen Identität (Definition, Bedeutung, kulturelle Unterschiede in der Wahrnehmung von individueller Persönlichkeit anhand eines Beispiels aus Indien, Identität und Globalisierung) hin zu kollektiven Identitäten (Wahrnehmung der anderen und der eigenen Kultur) geschlagen. Durch häufige Einbeziehung der Teilnehmenden



durch Fragen konnte eher der Charakter eines Gesprächs, als eines Vortrags erreicht werden. Der Schwerpunkt des Workshops lag jedoch dann in der anschließenden Diskussion, die im Fishbowl-Format durchgeführt wurde. Die Leitfragen waren hierbei sehr grundlegender Natur: „Wer bin ich?“, „Wo komm ich her?“, „Wo bin ich zuhause?“, „Wo will ich hin?“, „Was prägt mich?“ und „Wer/wie/was will ich sein?“ Hier ging es um die persönliche Lebenssituation der Teilnehmenden.



### **Workshopbeschreibung für das Programmheft von berlin08**

„Die globale Vernetzung hat auch Einfluss auf Kultur und soziale Werte. Wachsende Mobilität und Fernbeziehungen sind für uns bereits Alltag. Besonders Jugendliche stehen vor einem immer größeren Angebot an Wahlmöglichkeiten. Doch was bedeutet Herkunft in einer sich globalisierenden Welt? Gehört die Zukunft dem globalen Bürger? Womit kann ich mich identifizieren? Diesen und ähnlichen Fragen wollen wir uns stellen.“



### **Ablauf**

#### **Begrüßung, Vorstellung von teamGLOBAL und Anliegen/Ablauf des Workshops**

#### **Warm-up mit Kennenlernen**

(15 Min.)

**Impuls I:** Definition: Was ist Globalisierung?; Definition: Identität; Zusammenhänge zwischen Identitätsbildung und Globalisierung (25 Min.)

#### **Spiel zu Vorurteilen**

(10 Min.)

#### **Impuls II**

1. Die Macht der unbewussten Wahrnehmungsmuster: Normen und Vorurteile: Abwertung der anderen Kulturen und Gruppen.
2. Krieg der Zivilisationen/Kulturen oder Krieg der Identitäten? Streitkultur oder aggressive Selbstbehauptung.

(20 Min.)

#### **Fishbowl-Diskussion**

(45 Min.)

#### **Kurze Abschlussrunde**

(5 Min.)



## Feedback und Reflexion

Das Feedback der Teilnehmenden war größtenteils positiv. Einige hatten sich zwar vom Input eine andere Richtung erwartet („mehr über Wirtschaft“), einigen war er streckenweise ‚etwas zu ‚theorielastig‘. Bei den überwiegenden positiven Rückmeldungen wurden insb. die ‚lockere Atmosphäre‘, die ‚Möglichkeit andere Perspektiven kennen zu lernen‘, der ‚leichte, spannende Zugang‘ zu einem schwierigen Thema, Raum für eigene Gedanken, ‚Anregungen zum Weiterdenken und zu mir selbst zu finden‘ genannt.

Dies wurde auch von den Teamerinnen so empfunden: „Bei vielen Teilnehmenden konnten wir Gedanken anregen oder weiterbringen. Einzelne waren froh, einmal zu erleben, dass viele andere Jugendliche ähnliche Gedanken und Schwierigkeiten haben, wie sie selbst. Wir Teamer erlebten die Teilnehmenden als interessierte Jugendliche, die sich viele Gedanken über die Welt und sich selbst machen. Schön war es, dass es eine sehr gemischte Gruppe war: Einige leben an dem Ort, an dem sie seit 18 Jahren leben. Andere haben nie länger als fünf Jahre in einem Land gelebt. Einige haben Eltern aus zwei verschiedenen Kulturen. So war die Diskussion spannend und voller gegenseitiger Fragen“ (Annedore Althausen).

Die intensive und relativ lange Diskussionsphase gab den Teilnehmenden den Freiraum, sich dem Thema aus verschiedenen Perspektiven und bezogen auf ihre persönlichen Lebensumstände nähern konnten. Der Fishbowl wurde als Methode sehr gut angenommen und die Diskussion entwickelte sich sehr lebhaft und engagiert. Da die die Teilnehmenden schnell dazu übergingen sich gegenseitig zu interviewen bedurfte es nur gelegentlicher Unterstützung/Strukturierung durch die Moderation. Dass diesmal kein Mikro/Banane verwendet wurde, war vielleicht ganz gut, da wir in letzter Zeit festgestellt haben, dass viele Jugendliche zu „Talkshow-Politikern“ mutieren, wenn sie ‚das Mikro‘ in die Hand nehmen.



## 7. Scenario-Workshop „Klimawelten 2030“

Zeit: 14.06.2008, 13.30 Uhr (3 Std.)

Ort: FEZ, Raum 238

Teilnehmende: 12

Teamer:

**Sebastian Reinkunz**

Seb.reinkunz@o2online.de

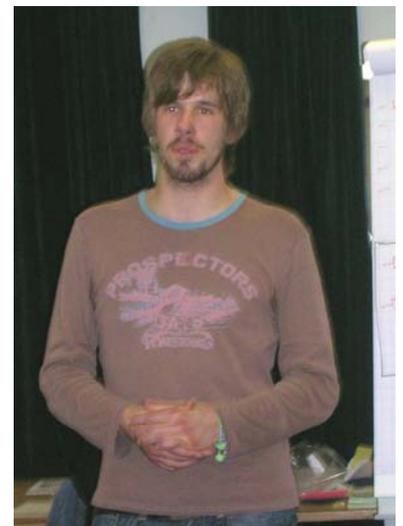
**Marcel Meyer**

Email: \_MarcelM\_@web.de

### Anliegen, Inhalte und methodischer Zugang

Der Scenario-Workshop „Klimawelten 2030“, der von Sebastian Reinkunz und Marcel Meyer durchgeführt wurde, lud ein, das Thema Globale Erwärmung in einer längerfristigen Perspektive zu erkunden. Szenario-Übungen sind stets ein Gedankenexperiment über mögliche zukünftige Entwicklungen. Für den Einsatz der Szenario-Methode mit Jugendlichen bietet es sich manchmal an, die narrative Komponente (Storytelling) in den Vordergrund zu stellen. Wie könnte – unter dem Aspekt von Klimawandel, Klimaverhalten und Klimapolitik – die der Alltag im Jahre 2030 aussehen? Wie wirken sich Schritte aus, die heute oder in näherer Zukunft, ergriffen werden könnten? Was sind die Folgen der einen oder anderen Entwicklung? Und nicht zuletzt: Was können wir heute – jede und jeder Einzelne von uns –, um eine wünschenswerte Zukunft konstruktiv mitzugestalten? Im Rahmen des Workshops wurden von den Teilnehmenden in Kleingruppen vier Alltags-Geschichten über aus ihrer Sicht mögliche Zukünfte für das Jahr 2030 entwickelt.

Nach der Begrüßung, Vorstellung des Programms und einem kurzen Bewegungs-Warm up (Kissenspiel) begann der Workshop mit einem Powerpoint-gestützten Impulsvortrag mit einem Set an Hintergrundinformationen zum Thema Klimawandel. Daran schloss ein zweiter Impuls über Grundprämissen und Beispiele für die Entwicklung von Szenarien an. Gemeinsam mit den Teilnehmenden wurde dann ein erstes Orientierungsraster für mögliche Zukunftsräume identifiziert. In vier Kleingruppen wurden dann die einzelnen Zukunftsquadranten näher untersucht. Aufgabe war, eine kurze Geschichte zu entwickeln, die in diesem Quadranten spielen könnte.



## Workshopbeschreibung für das Programmheft von berlin08

„Alle reden über den Klimawandel. Aber was sind eigentlich die Alternativen, die wir haben? Nach einem kurzen Impuls mit den wichtigsten Facts zur heutigen Ausgangslage werden wir in diesem Workshop einen Zukunftskompass bauen. In kleinen Gruppen machen wir uns dann auf die Reise in unterschiedliche mögliche Zukünfte. Natürlich werden alle Gruppen am Ende über die Erlebnisse auf ihrer Expedition berichten.“

## Die Szenarien

### Szenario I – “Die Zeit der Wende”

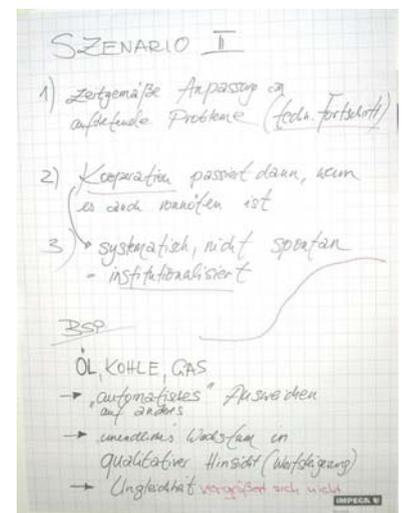
Wir befinden uns im Jahr 2030, wir sind 40 und 39 Jahre alt und wir hätten uns nicht träumen lassen, dass eine so positive Entwicklung möglich sein würde. Vergleichen wir die Situation heute mit der vor 20 Jahren, ergeben sich sehr deutliche Kontraste. „Früher war alles besser“ trifft für unsere Generation sicherlich nicht zu. Das Umdenken begann – wie so oft – bei einigen Engagierten, die sich schon seit Jahren für Umwelt und Klima einsetzten. Als die Folgen des Klimawandels immer deutlicher wurden, schlossen sich dieser Gruppe jedoch immer mehr Menschen an. Der Druck von NGOs und Bürgerinnen und Bürgern auf Regierungen wuchs stetig an, bis diese die Initiative ergriffen. Umfassende Ökosteuern wurden zunächst in einigen wenigen Ländern, nach einem langwierigen Verhandlungsprozess aber schließlich auch auf internationaler Ebene, eingeführt. Auch in Bildung und Erziehung gab es ein Umdenken. In Lehrplänen wurde die Erziehung zur Nachhaltigkeit prominent platziert und gezielt wurden Schwerpunkte gesetzt, die Ökologie und Ökonomie zu vereinen suchten. Eine Generation, die mit den Folgen des Klimawandels vor Augen und im Wissen um Alternativen aufwuchs, entwickelte ein ausgeprägtes Klimabewusstsein – auch um die eigene Zukunft nicht aufs Spiel zu setzen. Immer mehr Konsumenten forderten nachhaltige Produkte und Dienstleistungsangebote und die Wirtschaft reagierte auf diese Nachfrage. Individuelles Konsumverhalten und Lebensstile bereiteten den Weg und auch die Politik reagierte auf den Wertewandel in der Bevölkerung. Sie griff regulierend in den Markt ein und schuf einen Ordnungsrahmen, der Anreize für nachhaltiges Wirtschaften bereit hält und Klimasünder belastet.

Das Klima wurde als ‚Gemeingut der Menschheit‘ unter speziellen gesetzlichen Schutz gestellt. Bürgerinnen und Bürger hatten nun die Möglichkeit, unter Berufung auf dieses Gesetz Unternehmen zu verklagen, die weiterhin klimaschädigend wirtschafteten. Zwangsläufig entwickelten sich fortan die Unternehmen am besten, die energieeffizient und nachhaltig wirtschafteten. Ein umfassendes Zertifizierungssystem für Bioprodukte brachte Verbrauchersicherheit und schuf Vertrauen. Konventionelle Lebensmittel hatten immer schlechtere Marktchancen und durch die Umorientierung der Landwirtschaft konnten große Mengen CO<sub>2</sub> in der Lebensmittelproduktion eingespart werden. Der öffentliche Verkehrsnetz wurde nicht nur verbessert und ausgebaut, die Preise wurden, in Folge steigender Kosten für Fahrzeuge und vor allem Kraftstoffe, im Vergleich immer attraktiver. Heutzutage hat kaum noch jemand ein eigenes Auto, mobil sind wir zu Fuß oder mit Bus, Bahn und Fahrrad.

„Puh, das ist aber gerade noch einmal gut gegangen!“

### Szenario II – “Klimapolitik – Bottom Up”

Nachdem 2008 und 2009 wiederholt Versuche scheitern, ein wirksames internationales Post-Kyoto-Klimaabkommen zu beschließen, setzt sich eine unrühmliche Geschichte nationaler und regionaler Alleingänge, sowie weit verbreiteter Untätigkeit bezüglich der Herausforderungen durch den Klimawandel, fort. Peak Oil, das heißt der Punkt, von dem an nur noch immer weniger Öl gefördert werden kann, rückt näher und verschärft die Konkurrenz um fossile Brennstoffe zusehends. Vor allem zwischen den etablierten Industriestaaten



sowie China, Indien und Brasilien wächst der Kampf um den Zugang zu möglichst billiger Energie und treibt die Preise in immense Höhen. Ölpreise von 150 \$ pro Barrel, die 2008 Unternehmen wie Privatleute noch schockieren, geraten schon sehr bald in Vergessenheit und der Preis steigt unaufhaltsam weiter. Das ‚Energiekonzept 21‘ der Bundesregierung, 2012 beschlossen, beugt sich zu sehr dem Druck aus mächtigen Wirtschaftsverbänden, um ausreichend wirksame Maßnahmen und Regeln in Kraft zu setzen. Ab 2015 wird in Nigeria der Kampf ums Öl offen und großflächig gewaltsam ausgetragen. Die hungernde Bevölkerung fordert mit Gewalt ihren Anteil an den Öleinnahmen. Rebellen- und Terroristengruppen entstehen und die Regierung versucht sich mit äußerster Brutalität an der Macht zu halten. Das Land zerbricht zusehends, die Förderung leidet und die Preise steigen weiter an. Andernorts gibt es immer massivere Konflikte um den Zugang zu brauchbarem Land und sauberem Wasser. Vor allem Afrika versinkt in einer bis dahin ungeahnten Welle von Krieg und Gewalt. Dadurch wird die Wirtschaft weiter geschwächt und – von einigen Kriegsgewinnlern abgesehen – wird die Bevölkerung in noch größere Not gestürzt. Der Kontinent ist geprägt durch Krieg, Naturkatastrophen, Hunger, Krankheiten und massive Flüchtlingsströme. Doch auch in Europa und Nordamerika hinterlassen die Folgen des Klimawandels zunehmend sichtbare Spuren. Während die Anpassung von Wirtschaft und Infrastruktur lange Zeit die Folgen weitgehend abfangen konnten, geraten nun auch höhere Dämme immer öfter an ihre Grenzen, häufige Stürme kosten Milliarden und schädigen Wirtschaft wie Privathaushalte, hochwertige Lebensmittel und vor allem Energie werden immer teurer. Vor allem die unübersehbaren Folgen vor der eigenen Haustür – wenn auch noch nicht lebensbedrohlich – bringen nun doch eine immer größere Zahl von Menschen zum Überdenken ihres eigenen Verhaltens. Eine schon länger wachsende Bewegung vor allem junger Menschen erreicht spätestens 2017 auch die neuen Mittelschichten in den inzwischen wirtschaftlich deutlich erstarkten BRIC-Staaten (Brasilien, Russland, Indien, China) in einem nennenswerten Ausmaß. Deren Wachstum hatte den CO<sub>2</sub>-Ausstoß während der Jahre zuvor stetig weiter ansteigen lassen, obwohl andernorts auf der Welt bereits einiges eingespart werden konnte. Ein Klima-Wertewandel rückt klimabewusstes Verhalten in wachsenden Segmenten der Bevölkerungen vor allem reicherer Länder in den Mittelpunkt. Bei Konsum und persönlichem Lebensstil spielt Nachhaltigkeit eine immer größere Rolle. Die Bewegung wird vor allem in Europa etwa ab 2020 zum Mainstream und sie wird bedient von Nichtregierungsorganisationen, die sich zum Beispiel ein umfassendes Zertifizierungssystem wirklich klimafreundlicher Produkte zur Aufgabe gemacht haben. Diese Organisationen sind es auch, die sich 2023 auf ein globales Zertifizierungssystem einigen können, das Verbraucherinnen und Verbrauchern auf der ganzen Welt den Weg durch die Warenangebote weist. Die Wirtschaft hat zwar spät auf diesen Trend reagiert, aber zunehmend stellen auch einstmalige Klimasünder ihre Produktion zunehmend auf nachhaltige Waren um. Die veränderte Nachfrage und Konsumentenforderungen, nicht zuletzt aber natürlich auch die explodierenden Energiepreise, bewegen bereits seit Jahren Unternehmen wie Privathaushalte zu einer vermehrten Nutzung von alternativen Energien. Energieeffizienz ist bereits um 2013 zu einem erheblichen Produktivitätsvorteil geworden. Die Wirtschaftssegmente und -unternehmen, die die Zeichen der Zeit rechtzeitig erkannt haben, profitieren massiv von den Entwicklungen und verdrängen in vielen Bereichen ihre weniger innovativen Konkurrenten zusehends vom Markt. Nun, da wir auf das Jahr 2030 zusteuern, können wir, das dritte Jahr in Folge, zurückgehende CO<sub>2</sub>-Emissionen feiern. Dass sich diese positive Entwicklung noch rechtzeitig eingestellt hat, um die gravierendsten Folgen des Klimawandels noch abzuwenden, können wir indes nur hoffen. Es wird noch Jahre dauern, bis sich zeigt, was die Maßnahmen der letzten und kommenden Jahre noch zu retten imstande sein werden.



### **Szenario III – „Consume, don't think!“**

#### **1. Akt: Sonntag, 5. November 2030, Niger**

Obafemi steht auf. Er kann nicht weiter schlafen, weil die Sonne in sein Zimmer sticht. Es ist früh am Morgen aber die Luft ist schon sehr trocken und die Hitze schier unerträglich. Von seinem Fenster aus hat er beste Sicht. Er sieht über die Dächer der Vorstadt einen starken Sandsturm von der Sahara her aufziehen. Seit Jahren nichts besonderes mehr... Doch wenn er bedenkt – vor 20 Jahren hatte er hier noch gutes Ackerland und eine profitable Farm. Damals redeten alle von den Gefahren des Klimawandels, doch die Verantwortlichen unternahmen nichts. Und auch jetzt, wo die Folgen offensichtlich sind, bleiben die Mächtigen untätig. Er weiß nicht, wie das weitergehen soll – auch in der Stadt werden Wasser und Nahrungsmittel jetzt richtig knapp. Viele seiner Freunde und

Bekanntes denken natürlich an die Flucht – nach Europa oder so, wo es sich noch leben lässt. Aber Obafemi will nicht weg von seinem Land. Er hängt an seiner Heimat und er wird sich irgendwie durchschlagen.

### **2. Akt: Sonntag, 5. November 2030, Amazonien**

Sulam blickt zum wolkenlosen Himmel. Er ist betrübt. Seit Monaten hat es nicht mehr geregnet. Ayahuaska wächst fast nirgends mehr, dabei braucht er diese Medizin so dringend für seinen kranken Großvater. Großvater wird wohl auch heute wieder mit ihm schimpfen, wenn er mit leeren Händen dasteht. Sein Großvater kann nicht verstehen, warum Sulam kein Ayahuaska finden kann: „Das wächst doch fast überall, Du musst nur richtig suchen“, sagt er zu Sulam. Aber Sulams Großvater konnte schon seit sehr langer Zeit nicht mehr die Hütte verlassen. Vielleicht ist das gut so. Er würde sich in seinem Wald nicht mehr auskennen – und es würde ihm wohl das Herz brechen, zu sehen, wie es hier jetzt aussieht. Der Großvater erzählt, dass es früher im November jeden Tag geregnet hat, darauf konnte man sich verlassen. Aber was Sulams Vorväter über den Wald und den Fluss wissen, zählt seit Jahren nicht mehr. Die weisen Alten verstehen die Welt nicht mehr – die Götter schienen zornig zu sein. Wie könnte es sonst sein, dass auch die sonst so häufigen Piranhas seit einigen Jahren gar nicht mehr in dieser Gegend des Amazonaswaldes vorkommen. Stattdessen sind Sulam Geschichten von großen Tieren zu Ohren gekommen die schwarz-weiß gefleckt sein sollen. Und es soll da riesige Flächen geben, wo überall nur das Gleiche wächst...gar nicht weit von hier.

### **3. Akt: Sonntag, 5. November 2030, Stuttgart**

Max steht auf und nimmt den Geländewagen, um schnell Brötchen zu holen. Er mag es, wenn ihm morgens ein bisschen der Wind durch die Haare bläst. Der Benzinpreis von 5,50 € pro Liter hindert ihn nicht daran. Ist ja vergleichsweise günstig heute. Und die Untergangsszenarien der Fanatiker hatten ja noch ganz andere Preise vorausgesagt. Die Sonne scheint und Max genießt die Autofahrt in kurzen Hosen. Wie war das noch damals, als es im November regnete oder es lag sogar Schnee – schrecklich! Max kann nicht verstehen, dass vor zwanzig Jahren alle vor dem Klimawandel warnten. Es ist doch schön, wenn es warm ist. Warum sollte er da auf lebensnotwendige Dinge verzichten – seine Kurzurlaube auf Mallorca zum Beispiel, die er einfach alle paar Monate braucht, zum Entspannen. Die drastisch gestiegenen Energiepreise hauen Max nicht um, dafür wurde ja die Ökosteuer abgeschafft. So gesehen hat sich für ihn nicht viel geändert. Die paar Stürme und ein Neckarhochwasser alle paar Jahre, die werden wohl die Ausnahme bleiben. Und außerdem: Hochwasser, auf dem Killesberg? Wohl kaum! Manchmal hat sich Max schon gefragt, warum die Regierung damals nichts tat, wo doch so viel geredet wurde. Aber da haben sich Gott sei Dank die Vernünftigen durchsetzen können. Im Tal unten sieht er das große Migrantenwohnheim und fragt sich, warum wohl momentan so viele Afrikaner auswandern. Er erinnert sich an eine Fernsehreportage, die von Wassermangel, Dürre und Hungersnöten berichtete. Aber was für einen Einfluss könnte schon ein Stuttgarter auf Afrika haben? Viel zu weit weg.

### **Szenario IV – „Aber die Waltraud hat's trotzdem anders gemacht...“**

#### **Von Lisa, Franzi und Paulina**

Gestern war ich bei meiner Tante Waltraud zu Besuch und die hatte doch tatsächlich einen Flyer von einem Politiker auf dem Küchentisch liegen. Aber natürlich hat sie sich darüber wieder nur lustig gemacht.

#### **AUF DEM RICHTIGEN WEG!**

Prof. Dr. A. Mustermann,  
Die Gruenen

Wir haben seit 2009 schon viel erreicht:

1. Das Mobilitätsgesetz ist seit Jahren in Kraft und hat die Klimaschädigung durch den motorisierten Individualverkehr auf ein Drittel reduziert
2. Das Energieeffizienzgesetz ist in Kraft und spart jährlich zehntausende Tonnen CO<sub>2</sub> ein
3. In Deutschland wird Heizenergie heute flächendeckend aus nachwachsenden Rohstoffen gewonnen
4. Der Vertrag von San Francisco ist beinahe weltweit in Kraft und das Klima wird erfolgreich geschützt

Helfen Sie uns, diese Erfolgsgeschichte fortzusetzen.

Wählen Sie am 12. November 2030

Die Gruenen  
Vielen Dank



„Mobilitätsgesetz“ - Tante Waltraud kann da nur lachen: „Mobilitätsverbot würde besser passen.“ Pro Haushalt ist nur noch ein Auto erlaubt, das heißt angeblich, dass sich die Menschen nicht noch den kleinen Sportflitzer dazuholen, sondern nur praktische Fahrzeuge angeschafft und bewegt werden. Verkehrsaufkommen und Klimaschädigung sollen dadurch deutlich zurückgegangen sein, weil Spaßfahrten wegfielen und mehr Familienmitglieder nun die öffentlichen Verkehrsmittel nutzen. Autofahrten sind den Besitzern außerdem nur noch jeden zweiten Tag erlaubt – Wege sollen besser geplant werden, Strecken wegfallen. Für Tante Waltraud gilt das nicht: „Mein Schatz, der Rainer, der wohnt hier einfach zur Untermiete - zwei Haushalte - zwei Autos!“ Nur noch jeden zweiten Tag Autofahren – kein Problem: Montag fährt Waltraud, Dienstag Rainer, Mittwoch Waltraud usw. Nur noch eine private Flugreise darf pro Jahr und Person unternommen werden, Kerosin wird hoch besteuert. Flüge wurden teurer und hunderttausende von Flugkilometern konnten eingespart werden. Tante Waltraud kommt auch da drum herum: Für Ihre Mutter, die in Florida lebt, hat sie kurzerhand ein Attest besorgt. „Die ist jetzt ‚schwerkrank‘ und ich muss sie natürlich regelmäßig besuchen. Florida ist ja schön und die Amerikaner sehen das auch nicht so eng, wenn ich von da mal noch eben einen kleinen Urlaub mache.“ Im Rahmen des Energieeffizienzgesetzes wurde der Strom rationiert – jeder Haushalt bekommt pro Jahr und Person nur noch 750 kWh (das entspricht in etwa einer Halbierung des heutigen Durchschnittsverbrauchs<sup>1</sup>). „Die Menschen nutzen Strom seither sparsam und effizient, große Mengen Energie konnten so bereits eingespart werden,“ sagen die Politiker aber Tante Waltraud findet das „albern.“ „Als könnten die Leute nicht selber entscheiden, wie man vernünftig mit Strom umgeht.“ Die Tante Waltraud und der Rainer sind aber gut vorbereitet, sie haben einen Kompressor im Keller stehen. „Da kann man sich mal was Gutes tun.“ Da kommen die Freunde vorbei und es wird schön gegessen. Dass Geräte wie Brotschneidemaschinen und Elektrogrills eigentlich verboten sind, weil es ja auch klimaunschädliche Alternativen gibt, das ist nicht weiter schlimm. „Die bekommt man ganz einfach – und gar nicht so teuer –, wenn man ein paar Leute kennt,“ sagt Rainer und von diesen Leuten hat er natürlich auch den Kompressor. Mit Holzpellets soll man ja eigentlich heizen – nachwachsende Rohstoffe und Energie einsparen und so. Der Rainer schmeißt aber Kompressor und Elektroheizer an, wenn’s ungemütlich ist. „Da wird es viel schneller warm“, sagt er. Der Sprit ist teuer aber Geld haben die beiden ja genug. Wirksame internationale Abkommen sind nach langen Verhandlungen beschlossen und fast weltweit ratifiziert worden. Auch die Riesenwirtschaften von Indien und China sind diesem Abkommen unterworfen, weil eingesehen wurde, dass ein ungebremster Klimawandel einfach zu teuer werden würde. „Das wollen uns die Politiker erzählen aber die haben ja gar keine Ahnung, was wirklich abgeht“, sagt Tante Waltraud dazu. „Das glaubt doch kein Mensch, dass in Indien und China Abermillionen Autos einfach nur herum stehen. Wenn die fahren wollen, dann fahren die auch – und alte Autos, dreckige –, warum sollten wir verzichten? Außerdem macht das Fahren doppelt Spaß, seit auf den Straßen so wenig los ist.“ Nächste Woche ist dann Wahl aber die beiden gehen nicht hin: „Die Politiker haben doch eh alle keine Ahnung.“ Waltraud und Rainer fahren ins Grüne, machen sich einen schönen Sonntag, es soll ja schön warm werden. Und Waltraud will eh nach Dubai auswandern: „Da gibt es solche Regelungen gar nicht. Die sind frei dort, die können selber entscheiden was sie tun und lassen wollen – Klima hin oder her. Und wenn sich das wirklich irgendwann wirklich bei uns auswirken sollte, dann bin ich ja auch schon längst tot.“



## **Ablauf**

### **Begrüßung, Vorstellung von teamGLOBAL und Anliegen/Ablauf des Workshops**

Bewegungs-Warmup „Kissenspiel“

(10 Min.)

### **Impuls I: Klimawandel – Was, warum, wie...?**

Raum für Fragen

(20 Min.)

### **Impuls II: Was sind Szenarien?**

Raum für Fragen

(15 Min.)

### **Erste Gruppenarbeitsphase**

(40 Min.)

### **Pause**

(10 Min.)

### **Kurzfilm zum Thema Energiebewusstsein**

(5 Min.)

### **Zweite Gruppenarbeitsphase**

(40 Min.)

### **Präsentation der (Roh-)Szenarien und Reflexion**

(30 Min.)

### **Feedbackrunde und Verabschiedung**

(10 Min.)

### **[Im Anschluss: Redaktion und Versand an die Teilnehmenden via Email]**

### **Feedback und Reflexion**

Die Vorbereitung des Workshops wurde von den beiden Teamern, Sebastian Reinkunz und Marcel Meyer, mit einem hohen Maß an Sorgfalt geleistet. Die Abstimmung im Vorfeld verlief sehr gut. Für den Workshop kamen auch Bausteine aus dem Band „KLIMA WANDELN“ zum Einsatz, den Sascha Meinert und Michael Stollt Ende 2007 im Auftrag der Landeszentrale für politische Bildung in Baden Württemberg erstellt haben. Trotz des vergleichsweise sehr knappen Zeitrahmens für eine Szenario-Übung sind vier Geschichten entstanden, in die wichtige Elemente des Lernprozesses eingeflossen sind. Sie sind ein auch über den Workshop hinaus Bestand habendes Ergebnis der Diskussionen in den Kleingruppen. Die redaktionell überarbeiteten Szenarien sind allen Teilnehmenden des Workshop via Email zugesendet worden.



## 8. Scenario-Workshop: Die Welt als Staat?

Zeit: 14.06.2008, 14.30 Uhr (1 Std.)

Ort: FEZ, Raum 229

Teilnehmende: 25

Teamer:

**Ivo Krizic**

Email: Ivo.krizic@uni-konstanz.de

**Marlene Grauer**

Email: commercialsuicide@web.de

### Anliegen, Inhalte und methodischer Zugang

Eine nachhaltige Bewirtschaftung der natürlichen Ressourcen, die Bekämpfung des Klimawandels, die Stabilität internationaler Märkte, der Schutz der Menschenrechte und die Verringerung von Armut sind nur einige der globalen Herausforderungen unserer Zeit, die ein gemeinsames Handeln der Menschheit erfordern. Der Gedanke, einen Weltbundesstaat o.ä. zu gründen, der sich den Aufgaben widmet, die durch einzelne Staaten allein nicht mehr zu bewältigen sind, liegt nahe. Aber kann eine globale Demokratie nach dem Vorbild eines Nationalstaats funktionieren? Welche anderen Formen von Global Governance sind denkbar? Wie könnten Institutionen aussehen, die einen fairen Ausgleich schaffen und verbindliche Regeln setzen?

Die Idee einer Weltgesellschaft, die sich einen politischen Rahmen schafft, setzt sicher eines voraus: ein hohes Maß an Kooperationsfähigkeit. Als spielerischen Einstieg in das Thema wählten die beiden Teamer, Ivo Krizic und Marlene Grauer, denn auch das **Warm up “Eisbären und Pinguine”** – ein Spiel, in dem es letztlich auf die Fähigkeit der Teilnehmenden ankommt, sich schnell auf eine (funktionierende) Kooperationsstrategie zu einigen, und das geht so: Auf dem Boden wird ein sehr großes Blatt Papier gelegt. Aus der Gruppe werden zwei bis drei “Eisbären” ausgewählt, die restlichen Teilnehmenden sind “Pinguine”. Die Eisbären haben die Aufgabe den Pinguinen ihre „Eisscholle“ (das Papier) streitig zu machen. Die Pinguine werden jetzt im Normalfall recht planlos auf ihrer Eisscholle herumackern, ohne zu kooperieren – während die Eisbären die Scholle mühelos zerstören. 2. Runde: neue Eisscholle, neues Glück. Die Spielleitung sagt den Pinguinen, dass sie um ihre Scholle zu beschützen, zusammenarbeiten sollen (nun werden die Pinguine sich absprechen mit Hilfe von Armen, Beinen bzw. hinlegen ihre Eisscholle gemeinsam schützen – und die Eisbären werden in der



Regel deutlich weniger Erfolg haben). Das Ergebnis kann im Anschluss kurz mit den Teilnehmenden reflektiert und Parallelen zu realen Entwicklungen/Ereignissen gezogen werden. Als Nebenprodukt ist dieses bewegungsreiche Warm up auch Energizer für die Teilnehmenden, macht Spaß und man hat eine ziemliche Sauerei von Papierfetzen im Raum (die dann aber auch wieder kooperativ entsorgt werden können).



Die anschließende **Szenario-Übung** "Die Welt als Staat" ging der Frage nach, welche Strukturen sich in den kommenden Jahrzehnten aufbauen ließen, wie sie funktionieren sollten, welche Hindernisse auf dem Weg zu einer handlungsfähigen Weltgemeinschaft zu bewältigen sind, und schließlich auch welche Nachteile für einen Weltstaat in Kauf zu nehmen wären. Für die Umsetzung wurde eine Variante der Szenario-Methode gewählt, die das Element des kreativen Storytelling in den Mittelpunkt stellt. Da für die meisten Jugendlichen die Vorstellung eines globalen, funktionierenden Gemeinwesens ziemlich weit weg von ihrem Alltagshorizont spielt, lag das Ziel darin, "einfach mal in Blaue zu denken", quasi ein konstruktives Brainstorming, das durch den längerfristigen Zeitrahmen von zwei Jahrzehnten viel Freiraum für Veränderungen zur heutigen Ausgangslage bot. Als inhaltlicher Input für die 'Zukunftsexpeditionen' diente ein **Impulsvortrag**, der einen Überblick über die ideengeschichtliche Entwicklung des Konzepts einer Weltgesellschaft gab und unterschiedliche Ansätze vor- und zur Diskussion stellte. Mit diesen Überlegungen und einem Handout "Roadmap für die Szenarioentwicklung" bewappnet, wurden die Teilnehmenden in Kleingruppen aufgeteilt. Die Aufgabe: eine Geschichte entwickeln, die ein Bild einer möglichen zukünftigen "Weltgesellschaft" aus der Perspektive einer ganz konkreten Person zu zeichnen, die die in dieser Zukunft lebt. Zu Beginn sollten sich die Teilnehmenden einen Kontinent aussuchen, auf dem ihr Protagonist lebt. Dies trägt zur Fähigkeit zum Perspektivenwechsel bei und stärkt zugleich die Identifikation mit der Geschichte. Und es regt an, auch die Konsequenzen von "Lösungen" zu durchdenken. Weitere Aufgabenstellung war, dass in der Geschichte auch Informationen zu dem Weg enthalten sein sollten, die von der heutigen Ausgangslage zu dem Szenario geführt hat ("Warum?", "Wie").



### **Workshopbeschreibung für das Programmheft von berlin08**

„Können globale Probleme auf Dauer von nationalen Institutionen und Staaten gelöst werden? Sind die Vereinten Nationen der erste Schritt zu einer zivilen Weltgemeinschaft? Und wenn ja, wollen wir das überhaupt? Wir wollen mit Euch einen Ausblick in mögliche Zukünfte wagen und an einer Vision für die Weltinnenpolitik von morgen basteln.“

#### **Ablauf**

##### **Begrüßung, Vorstellung von teamGLOBAL und Anliegen/Ablauf des Workshops**

##### **Warm up / Energizer “Pinguine” und Eisbären”**

(10 Min.)

##### **Kurzer Assoziationskreis (Kartenabfrage):**

Was ist ‘Global Governance’?

Was verstehen wir unter ‘Weltgesellschaft’?

Und warum braucht man sowas / warum vielleicht auch nicht?

##### **Impulsvortrag zum Thema**

(20 Min.)

##### **Storytelling: “Ein Szenario über die Welt(-gesellschaft) von morgen”**

Arbeit in Kleingruppen

(20 Min.)

##### **Vortrag und kurze Reflexion der Geschichten**

(10 Min.)

##### **Feedbackrunde und Verabschiedung**

(3 Min.)

#### **Feedback und Reflexion**

Der Workshop war eine kurze und unterhaltsame Einladung, sich weiter und intensiver mit den Fragen rund um ‘Global Governance’ auseinander zu setzen. Ivo und Marlene haben eine gute Balance zwischen Spaß und ernsthaftem Nachdenken, zwischen Wissensvermittlung und Aktivierung der Teilnehmenden, “die Geschichte selbst und mit einem hohen Maß an Kreativität” in



die Hand zu nehmen. Angesichts der kurzen zur Verfügung stehenden Zeit konnte die Szenarientwicklung nicht über ein "Standup-Storytelling" hinausgehen. Sich in einer kleinen Gruppe innerhalb von zwanzig Minuten auf eine gemeinsame Geschichte zu verständigen, setzt aber schon für sich ein hohes Maß an Kooperationsfähigkeit voraus.

In der Feedback-Runde wurde von einer Teilnehmenden kritisiert, dass das Warm up zu Lasten der Natur gehe ("Papierverschwendung"), ein Teilnehmer hätte sich noch mehr Informationen zum Thema Weltbürgerbewegung, Weltföderalisten etc. gewünscht. Es war absehbar, dass die Zeit am Ende knapp werden würde – eine weitere Einschränkung des ansonsten sehr positiven Feedbacks der Teilnehmenden. Für künftige ähnliche Formate sollte dem entsprechend etwas mehr davon eingeplant werden.

## 9. Workshop – “World-Trading-Game”

Zeit: 14.06.2008, 16.30 Uhr (2 ½ Std.)

Ort: FEZ, Raum 238

Teilnehmende: 28

Teamer:

**Alexandra Tost**

Email: Alex\_tost@gmx.de

**Dirk H. König**

Email: deseuners@t-online.de



### Anliegen, Inhalte und methodischer Zugang

Die Globalisierung von Produktion, Handel und Kapitalverkehr beschränkt sich bislang weitgehend auf wenige Länder. Viele Entwicklungsländer haben nur einen begrenzten Zugang zu den neuen Netzen, Märkten und Freiheiten der ökonomischen Globalisierung. Wettbewerb setzt aber voraus, dass die Teilnehmenden zu einem Wettbewerb prinzipiell *in der Lage sind*. Die Verwerfungen und wachsenden Ungleichheiten, die mit der fortschreitenden Globalisierung einhergehen, sind ebenso offensichtlich wie der Nutzen, den wir jeden Tag daraus ziehen. Jetzt geht es darum zu lernen, wie eine Welt, in der es rund geht aber nicht alles rund läuft, besser gestaltet werden kann. Damit beginnt die Suche nach Lösungsansätzen, die eine zukunftsfähige und faire Entwicklung ermöglichen. Hier setzte der Workshop „World Trading Game“ an. Das Planspiel wurde bereits in mehreren teamGLOBAL-Einsätzen erfolgreich eingesetzt. Als Einstieg wurde der Baustein „Global Memory“ verwendet.



### **Workshopbeschreibung für das Programmheft von berlin08**

„Das „World-Trading-Game“ ist eine Welthandelssimulation, in der die Teilnehmenden Aufgaben verschiedener Akteure der Globalisierung übernehmen. Dazu werden sie in sechs Gruppen von jeweils drei bis vier Personen aufgeteilt. Unter nachgestellten Bedingungen sollen sie im Wettbewerb um Ressourcen, Humankapital und Know-How so viel Reichtum wie möglich anhäufen. Gewonnen hat, wer am Ende den größten finanziellen Gewinn erwirtschaftet hat. Dass dies nicht ohne Konflikte abläuft, versteht sich von selbst...“



### *„Global-Memory“*

Jeder Teilnehmende erhält ein DIN A4 Blatt mit einer Statistik, einer Karikatur oder einem Foto zum Themenfeld ‚Globalisierung der Wirtschaft‘. Zu jedem Blatt gibt es einen passenden Partner. Aufgabe für die Teilnehmenden ist, dass sie die Person mit dem Gegenstück finden, das zu ihrem Blatt passt (z.B. eine Karikatur und eine Statistik zum gleichen Thema). Anschließend stellen die Tandem ihre Blätter kurz den anderen vor. So haben sich die Teilnehmenden bereits spielerisch mit Zusammenhängen, Statistiken und Grafiken zum Thema auseinandergesetzt und so für die folgende inhaltliche Einführung eingestimmt. Mit einer Powerpointpräsentation wurden nun alle Darstellungen des Memories zu einem interaktiven Lehrgespräch zusammengefügt.



### *„World Trading Game“*

Den Hauptteil des Workshop bildete das World Trading Game, in dem die Teilnehmenden selbst in die Rolle von wirtschaftlichen Akteuren schlüpfen. In Kleingruppen von jeweils vier bis sechs Personen vertreten sie zwei Industrienationen (Japan, Frankreich), zwei Schwellenländer (Brasilien, Indien) und zwei Entwicklungsländer (Kongo, Myanmar). Aufgabe ist es, aus Papier Kreise, Rechtecke usw. herzustellen und auf dem Weltmarkt zu verkaufen, das Ziel: ein möglichst hoher Gewinn. Allerdings sind die Ausgangssituationen der einzelnen Gruppen sehr unterschiedlich. Während die Industrienationen über Scheren, Zirkel und Papier verfügen, haben die Entwicklungsländer anfangs keinerlei Werkzeug. Dies macht u.a. einen Handel zwischen den Nationen erforderlich. In Form von Ereigniskarten kommen noch weitere Erschwernisse hinzu, z.B. ein Bürgerkrieg im Kongo, der das Land viel Geld kostet, ein massiver Preisverfall für (mangels Schere) gerissene Dreiecke um 50 Prozent, ... Kurz: es ist für manchen eine schwierige Situation sich da noch am Weltmarkt zu behaupten.



In einer intensiven Reflektionsphase im Anschluss an das Planspiel wurde zunächst über die emotionalen Eindrücke der Teilnehmenden gesprochen und daran anknüpfend darüber diskutiert, in wieweit sich zu dieser – natürlich sehr holzschnittartigen und vereinfachenden – Spieldramaturgie Parallelen zum realen globalen Wirtschaftsgeschehen herstellen lassen.



Der Verlauf der Simulation war durch ein hohes Maß an Dynamik und an Motivation der Teilnehmenden gekennzeichnet. Einem der Entwicklungsländer gelang der Aufstieg zur Schwellenökonomie, während das andere noch weiter zurück fiel. Der Speiverlauf bot zahlreiche Anknüpfungspunkte für die Diskussion: „Wie wirkt sich

die Ausgangssituation auf die Fähigkeit zur Entwicklung aus?“ Welche unterschiedlichen Entwicklungspfade bzw. -strategien kann ein Entwicklungsland einschlagen?“ Schwerpunktt Themen, die von den Teilnehmenden gemeinsam reflektiert wurden waren insb. Auswirkungen von Freihandel und Wettbewerb bei unterschiedlichen Ausgangsbedingungen („gleiche Bedingungen heißt nicht faire Bedingungen“; „success to the successful“), Möglichkeiten einer stärkeren Kooperation sowie die Vor- und Nachteile einer starken Spezialisierung der Produktion („Nischen des Weltmarkts“).



### Feedback und Reflektion

Im Spielverlauf wurden grundlegende Zusammenhänge einer zunehmend verflochtenen Weltwirtschaft erfahrbar. Durch die hohe Motivation der Teilnehmenden entstand eine lebendige Dynamik, die den Stoff für eine intensive Diskussion bot. Das Feedback der Teilnehmenden in der Abschlussrunde war sehr positiv, einige meldeten auch Interesse an den Spielmaterialien an, um das World Trading Game noch mal in ihrem Umfeld zu spielen. Der Workshop wurde von dem bereits eingespielten Team Alexandra Tost und Dirk König souverän angeleitet. Die Abstimmung im Vorfeld funktionierte reibungslos. Das Format ist insbesondere für Veranstaltungen in Schulen geeignet: Annäherung an das Thema über Assoziationen, Karikaturen, Schaubilder und Statistiken (Global Memory); ein kurzer Impulsvortrag zu grundsätzlichen Zusammenhängen, Akteuren und Herausforderungen für eine zukunftsfähige Weltwirtschaftsordnung; eine Simulationsphase, in der die Teilnehmenden selbst als aktive Gestalter das Geschehen in der Hand haben; Diskussion und Reflektion des Verlaufs und der Ergebnisse der Simulation.



## 10. Workshop- Nachhaltigkeit: eine Spurensuche

Zeit: 15.06.2008, 10.30 Uhr (2 Std.)

Ort: FEZ, Raum 238

Teilnehmende: 6

Teamer:

**Susanne Eva Krieg**

Email: susanne@krieg-hn.de

**Fabian Hübner**

Email: fabian.huebner@gmx.net

### Anliegen, Inhalte und methodischer Zugang

Bevölkerungswachstum, Müllberge, das tagtägliche Artensterben, ein übermäßiger Energie- und Rohstoffverbrauch sowie die zunehmende Verschmutzung von Luft, Böden und Gewässern sind Ausdruck für den Balanceakt am Rande der Belastungsgrenzen des Ökosystems Erde. Zwar hat sich spätestens seit dem Brundlandt-Bericht von 1987 und der 1992 in Rio verabschiedeten Agenda 21 im öffentlichen Bewusstsein die Einsicht gereift, dass ökologisch nachhaltige Produktions- und Konsummuster eine Voraussetzung für die künftige menschliche Entwicklung darstellen – doch bislang ist ein wirklicher Wandel in der Politik, bei Unternehmen und Verbrauchern nur schwer zu erkennen. Der Workshop „Nachhaltigkeit – eine Spurensuche“ stellte den Konsumenten als Akteur in den Mittelpunkt. Für das Konzept adaptierten Susanne Krieg und Fabian Hübner Methoden aus dem Materialienband „Vordenken – Nachdenken: Konsumenten lernen nachhaltiger konsumieren“, einer Handreichung des Verbraucherzentrale Bundesverbands e.V. (abrufbar im Internet unter: <http://lernerfolg.vzbv.de/projekt01/>).



### **Workshopbeschreibung für das Programmheft von berlin08**

„Der Begriff „Nachhaltigkeit“ ist in vielen Debatten unserer Zeit präsent und alle sind dafür – zumindest haben wir noch nie jemanden getroffen, der sagt, dass er ‚gegen Nachhaltigkeit‘ wäre. Aber was bedeutet Nachhaltigkeit eigentlich? Wie verändert das Konzept einer nachhaltigen Entwicklung unser Verständnis von Zeit, Mensch und Natur? Was passiert auf politischer Ebene? Und was ist ein nachhaltiger Lebensstil? In diesem Workshop machen wir uns auf die Suche.“

Auf dieser Grundlage wurde eine Ablaufplanung für einen 2 ½-stündigen Workshop zusammengestellt:

### **Begrüßung, Vorstellung von teamGLOBAL und Anliegen/Ablauf des Workshops**

(5 Min.)

#### **Warm up: Ich packe meinen Koffer...**

(Name plus ein Begriff zur Nachhaltigkeit)

Das Spiel besteht darin, vom „Einpacken eines Koffers“ zu berichten und Gegenstände zu nennen, die bereits in den Koffer gepackt wurden. Die Teilnehmenden sitzen in einer Runde. Eine Person beginnt, indem sie sagt: „Ich packe meinen Koffer und lege ein ... (beliebiger Gegenstand, der aber etwas mit dem Thema Nachhaltigkeit zu tun haben muss) hinein.“ Nun wird im Uhrzeigersinn fortgefahren. Der jeweils nächste Mitspieler wiederholt den gesamten Satz seines Vorgängers inklusive aller Gegenstände, die dieser genannt hat, und fügt einen eigenen Gegenstand hinzu. Reihum müssen die Spieler so alle bereits genannten Gegenstände in der richtigen Reihenfolge lückenlos aufzählen und am Ende der Liste einen weiteren, eigenen Gegenstand hinzufügen. Ein/e Spieler/in scheidet aus, wenn er/sie Gegenstände in ihrer Reihenfolge vertauscht oder weglässt. Wenn man immer noch die Namen der Leute dazu nennen muss, die die einzelnen Sachen in den Koffer gepackt haben, kann das Spiel am Anfang eines Workshops auch zum Kennenlernen genutzt werden.

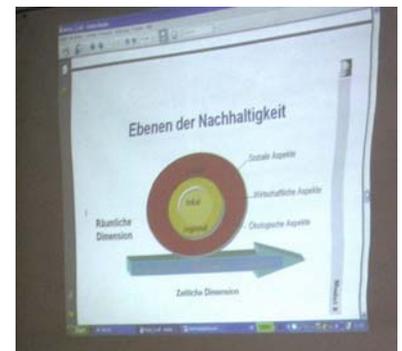
(20 Min.)

#### **Impulsvortrag: Nachhaltigkeit – Begriffsklärungen, Grundlagen, Entwicklung**

(20 Min.)

#### **Gruppenarbeit: Problemfelder und Zielkonflikte**

Die Kleingruppen erhalten Impulsbilder, die unterschiedliche menschenverursachte Umweltbelastungen thematisieren; die Gruppe diskutiert zunächst *Ursachen* („Was sind die treibenden Kräfte/Gründe für diese Umweltbelastung?“ – z.B. die Preise für fossile Energieträger sind niedrig und enthalten nicht den tatsächlichen Umweltverbrauch) und die *Auswirkungen* („Wer ist betroffen, was sind die Nebenwirkungen des Konsums?“ – z.B. die Auswirkungen werden auf Steuerzahler abgewälzt oder „die Menschen in den Entwicklungsländern sind – trotz geringen Ressourcenverbrauchs am stärksten von den negativen Auswirkungen betroffen“). Die einzelnen Problemdimensionen werden auf Karteikarten geschrieben und an einer Stellwand platziert. Im nächsten Schritt geht es darum, Zusammenhänge



zwischen ihnen zu finden, die mit Linien zwischen den Karteikarten visualisiert werden.

(45 Min.)

### **Baustein „Nachhaltiger Lebensstil“**

(Kartenspiel zur Annäherung an das Thema)

*Leitfrage:* Wie kann man seinen Lebensstil verändern, um mehr Lebensqualität und eine Nachhaltige Entwicklung zu fördern?

*Anliegen:* Die Teilnehmenden sollten einen persönlichen Bezug zwischen dem Konzept einer Nachhaltigen Entwicklung und ihrem eigenen Lebensstil herstellen.

*Ablauf:* Die Teilnehmenden ziehen je eine Spielkarte von einem Stoß mit Karten und verteilen sich im Raum. Auf den Karten wird eine bestimmte Verhaltensweise beschrieben, die gewöhnlich mit Nachhaltiger Entwicklung assoziiert wird (z.B. Einkaufen von Lebensmitteln aus der Region bzw. dem Öko-Landbau; CarSharing, Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel, etc.). Jeder Teilnehmende befragt zu seiner Karte eine oder mehrere umstehende Personen. „Welche Stärken und Schwächen hat das jeweilige Konzept?“ „Bedeutet es eine Einschränkung oder einen Zugewinn von Lebensqualität?“ „Kann man das sofort umsetzen?“ „Und ist das dann schon ein nachhaltiger Lebensstil?“ In Kleingruppen von vier bis sechs Personen überlegen sich die Teilnehmenden anschließend ihre „TOP 3 – Liste“, welche Veränderungen in den persönlichen Gewohnheiten zugleich die Lebensqualität und das Ziel einer Nachhaltigen Entwicklung wirkungsvoll verfolgen lässt. Die Ergebnisse werden dann in der Gesamtgruppe vor- und zur Diskussion gestellt.

(45 Min.)

### **Feedback-Runde**

(10 Min.)

### **Feedback und Reflektion**

Das ursprüngliche Workshop-Konzept konnte leider nicht wie geplant umgesetzt werden, da am Sonntag vormittag bei berlin08 bereits allgemeine Aufbruchsstimmung herrschte. So fanden sich zu diesem Workshop lediglich sechs Teilnehmende ein – was eine andere Dramaturgie als die geplanten Gruppenarbeits-Einheiten erforderlich machte. Susanne Krieg und Fabian Hübner stellten das Workshopkonzept spontan um: nach dem Warm up und dem Impulsvortrag moderierten sie eine offene Diskussion entlang der für die einzelnen Bausteine vorbereiteten Leitfragen. In der Diskussion wurde deutlich, dass die Vorstellungen, die sich mit



einem “nachhaltigen Lebensstil” verbinden, sehr unterschiedlich sein können. Es gelang ein intensiver und konstruktiver Austausch über “Notwendigkeiten” und “Scheinlösungen”. Anhand zahlreicher Beispiele, die von den beiden Teamern eingebracht wurden und persönlicher Erfahrungen der Teilnehmenden entstand ein reicher Bogen von Anregungen, was jeder persönlich tun kann.

## 11. Interaktive Stellwand – Globalisierung und Gesundheit

Zeit: Samstag und Sonntag (interaktive Ausstellung)

Ort: Foyer des FEZ

Teilnehmende: rund 100 Jugendliche haben sich an einer Umfrage beteiligt, etwa 200 die interaktive Ausstellung „besucht“.

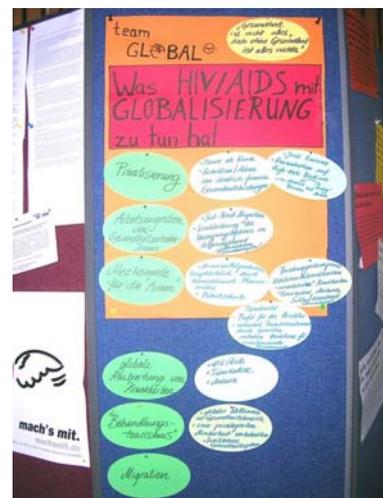
Teamer:

**Victoria Kirchhoff**

Email: Victoriainutah@hotmail.com

**Valentina Seidel**

Email: Valentina\_seidel@yahoo.de



### Anliegen, Inhalte und methodischer Zugang

Neben den zehn Workshops, die im Rahmen von berlin08 von teamGLOBAL gestaltet wurden, bildete die interaktive Stellwand zum Thema "Globalisierung & Gesundheit" ein weiteres Angebot des Netzwerks.

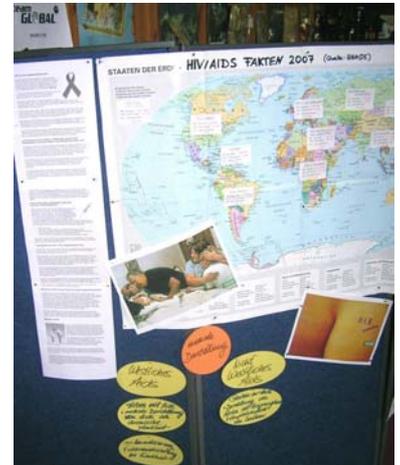
Grundsätzlich sollte die kleine Ausstellung die Frage beantworten, was die beiden Themen Globalisierung und Gesundheit miteinander zu tun haben und für die Thematik "Global Burden of Diseases" sensibilisieren. Die möglichen Bezugspunkte sind vielfältig: Angefangen damit, dass sich ansteckende Krankheiten aufgrund gesteigerter Migration und Massentourismus schneller ausbreiten (daher auch Prävention als globale Herausforderung), über globale Umweltveränderungen und sich wandelnde Arbeitsbedingungen, die einen oft negativen Einfluss auf die Gesundheit der Menschen haben, über Verkehrsunfälle übermüddeter LKW-Fahrer bis hin zum Medikamentenmangel in vielen Regionen der Entwicklungsländer. Dies alles sind Beispiele für die Auswirkungen der heutigen Form der Globalisierung auf Gesundheit, wie u.a. der „Global Health Watch Report 2006“ verdeutlicht ([www.ghwatch.org](http://www.ghwatch.org)). So ist zum Beispiel auch die Zunahme von saisonaler Arbeitsmigration ein wichtiger Faktor in der Dynamik der HIV/AIDS-Epidemie in vielen Ländern Afrikas. Die „Millennium Development Goals“ der Vereinten Nationen beinhalten zahlreiche krankheits- und gesundheitsbezogene Ziele wie die Zurückdrängung der großen Infektionskrankheiten, die mit klangvollen Aktionsprogrammen wie „Stop TB“ und „Roll Back Malaria“ angegangen werden. Neue „Public Private Partnerships“ wie die „Global Alliance for Vaccines and Immunisation“ oder Kampagnen



zur Ausrottung der Kinderlähmung, der Flussblindheit und anderer Armut- und Tropenkrankheiten sind bereits entstanden. Zudem haben die SARS- und Vogelgrippe-Epidemien 2003 und 2004 gezeigt, wie global inzwischen Seuchenbekämpfung koordiniert wird.

Nachdem eine Reihe möglicher Bezugspunkte angedacht wurde, haben sich Victoria Kirchhoff (die das Thema vorgeschlagen hatte) und Valentina Seidel dafür entschieden, den Schwerpunkt auf HIV/Aids zu legen. Für die interaktive Ausstellung stellten sie ein umfangreiches Set zusammen, das Wissensvermittlung, Meinungsbildung und Austausch miteinander verband, sowohl den Kopf wie auch die emotionale Ebene ansprach und sich durch ein hohes Maß an konkretem Alltagsbezug auszeichnete. Die Ausstellung wurde im Foyer des FEZ platziert.

Als methodische Zugänge kamen hierbei zum Einsatz: Schreibgespräch, Info-Collage, „(Un-)Glücksrad“ mit Fragen und kleinen Preisen, Gespräche und „Beratung“ durch die beiden Teamerinnen sowie Umfragen mit Klebepunkten. Zudem wurden im Vorfeld Info-Broschüren besorgt, die von den Jugendlichen sehr gut angenommen wurden.



### **Workshopbeschreibung für das Programmheft von berlin08**

„Was haben Aids in der Ukraine, Rinderwahn in Großbritannien und Heuschnupfen in Deutschland mit Globalisierung zu tun? Wird es gelingen, die Zahl der in den Entwicklungs- und Schwellenländern an Hunger, mangelnden sanitären Einrichtungen und schlechten Gesundheitssystemen leidenden Menschen deutlich zu verringern, wie es sich die Staatengemeinschaft unter dem Dach der Vereinten Nationen bis zum Jahr 2015 vorgenommen hat? Eine interaktive Infowand ermöglicht Dir eine persönliche Auseinandersetzung mit vielfältigen Berührungspunkten von Globalisierung und Gesundheit.“



## Einzelne Elemente der Ausstellung

### Informationen

- Hintergründe zu HIV/AIDS in sehr kurzer Form im „Schlagzeilen-Format“
- Stellwand zu der Frage „Was hat Globalisierung mit HIV/AIDS zu tun?“, inkl. einer Weltkarte mit Zahlen und Fakten
- AIDS und seine Metaphern (Mediendarstellung „westliches“ vs. „nicht-westliches“ AIDS)

### Interaktive Komponente

- Assoziationswand/Schreibgespräch - „Was verbinde ich mit HIV/AIDS?“ Möglichkeit der Äußerung in Form von Graffiti, Worten, Zeichnungen...etc.)
- TN-Umfragen - Flash-Barometer mit Klebepunkten zu den Fragen: „Hattest du schon einmal ungeschützten Geschlechtsverkehr?“ und „Wie viele AIDS-Tests hast du schon gemacht?“ → Barometer-Antwort
- Drehscheiben-Quiz „Das „(Un-)Glücksrad“ - Die Teilnehmenden können sich an einer Drehscheibe eine Frage zu HIV/AIDS und Globalisierung „erdrehen“, bei deren richtiger Beantwortung winken kleine Preise („Post-Ist“, Sticker oder Bonbons)



### Bewerbung der Ausstellung „Hinführung“

Kopierte Fußspuren als Werbung für die Stellwand mit Infos zu HIV/AIDS und Globalisierung. Weitere Fußspuren mit dem teamGLOBAL-Logo wurden auf den Boden geklebt und führten zur Stellwand hin.



### Feedback und Reflexion

Die kleine interaktive Ausstellung „Globalisierung & Gesundheit“ wurde sehr gut angenommen, über 100 Jugendliche haben sich aktiv an den beiden Umfragen beteiligt, noch deutlich mehr verweilten für einen Augenblick, um sich zu informieren, das Gespräch mit den Teamerinnen zu suchen oder am „(Un-)Glücksrad“ ihr Wissen zu testen. Die interaktiven Komponenten der Infowand kamen dabei am besten an. In Bezug auf die inhaltliche

Ebene stieß insbesondere der kontextuelle Bezug zur Globalisierung auf eine gute Resonanz, weil er das Thema HIV/AIDS aus einer eher ungewohnten Perspektive beleuchtet. Einige Jugendliche haben sehr großes Interesse gezeigt, selbst eine ähnliche Aktion an ihrer Schule zu machen.

Die Vorbereitung war sehr arbeitsintensiv und wurde von den beiden Teamerinnen mit großem Engagement geleistet. Das Angebot war durch die unterschiedlichen Komponenten sehr bunt und bot für jeden etwas (Infomaterial, inhaltliche Auseinandersetzung, Aktivität, Gespräche...). In der Reflexion im Nachgang zu berlin08 wurde deutlich, dass auch für die Dramaturgie noch viele Ausbaumöglichkeiten bestehen. Von den Teamerinnen wurde u.a. vorgeschlagen, „die Infowand noch interaktiver gestalten z.B durch einen Parcours bei dem Wissensfragen zu AIDS/HIV gestellt werden“; die Installation einer „Wäscheleine mit einzelnen Zeitungsberichten zum Thema“, noch mehr selbst gestaltete Schaubilder, die grundsätzliche Zusammenhänge in einer einfachen Weise verdeutlichen sowie das Auslegen einer Literaturliste zum Thema für die weitergehende Recherche.

Ähnliche Formate lassen sich auch sehr gut für andere Schwerpunktthemen gestalten, z.B. Wasser, Ernährung, ...



**Ansprechpartner für das Projekt teamGLOBAL:**

**Svetlana Alenitskaya**

Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)  
Adenauerallee 86, 53113 Bonn  
Tel +49 (0)228 99515-509  
Fax +49 (0)228 99515-293  
Email: svetlana.alenitskaya@bpb.bund.de

**Sascha Meinert**

IPA-Lernmedien, i. A. der bpb  
Prenzlauer Allee 36, 10405 Berlin  
Fon: +49(0)30 - 8967796001  
Fax: +49(0)30 - 8967796009  
Mobil: +49(0)163 - 5623258  
Email: meinert@ipa-netzwerk.de