

FLEISCH ODER FAHRRAD?

TAUSCH DICH GLÜCKLICH



Das Aktionsspiel
zum Nachhaltigen
Warenkorb

Eine
Aktion
von:

 **RENN.süd**

Gemeinschaft erleben
jugendherberge.de 

Ziele und Idee

Die Ziele

Palmöl im Shampoo zerstört die Regenwälder, für Billig-T-Shirts arbeiten Menschen unter harten Bedingungen, Coffee-to-go-Becher verschmutzen die Umwelt: Unsere kleinen täglichen Konsumentscheidungen haben große Auswirkungen auf Mensch und Umwelt. Das Aktionsspiel „Fleisch oder Fahrrad? Tausch dich glücklich“ trägt das Thema „Nachhaltiger Konsum“ spielerisch an Jugendliche heran. Es soll ihnen helfen, die Folgen ihrer Konsumentscheidungen zu reflektieren, ihre eigenen Konsummuster kennenzulernen und sie anregen, neue Konsummuster auszuprobieren – und dabei ihren eigenen Weg zu finden.

Die Idee

Nachhaltiger Konsum besteht aus vielen kleinen Schritten. Wir zeigen diese kleinen Entscheidungen: Für Jugendliche relevante Konsumbereiche wie Mode & Kosmetik, Essen & Trinken, Technik & Digitales und Mobilität & Reisen werden in einfache Spielkarten mit nachhaltigen und weniger nachhaltigen Produkten und Verhaltensweisen übersetzt. In einer Tauschaktion stellen die Jugendlichen ihren eigenen Warenkorb zusammen – mit den Karten, die für sie persönlich am wichtigsten sind. Was sagt die Kartenkombination über das eigene Konsumverhalten aus? Und was möchten die Jugendlichen verändern? Diese Fragen setzen Impulse dafür, dass das Spiel „nachhaltig“ wirkt.

Es ist wichtig, dass die Jugendlichen nicht manipuliert werden, sondern unvoreingenommen ihre eigenen Motive und Konsummuster herausfinden.

Das Aktionsspiel wird gemeinsam vom Deutschen Jugendherbergswerk und RENN.süd herausgegeben. Die Inhalte bauen auf dem Infoportal www.nachhaltiger-warenkorb.de auf.

twitter: @nachhaltigjetzt

facebook: [facebook.de/nachhaltigerwarenkorb](https://www.facebook.com/nachhaltigerwarenkorb)

So funktioniert's

Überblick

- ⇒ Teilnehmende: mind. 5, max. 24
- ⇒ Zeit: mind. 45 Minuten
- ⇒ Alter: Schülerinnen und Schüler ab Klasse 6
- ⇒ Ort: geeignet zum Mitnehmen, für drinnen und draußen
- ⇒ Ziel: Jeder stellt seinen persönlichen Warenkorb zusammen und findet heraus, was er verändern kann und möchte.

Materialien

- ⇒ 120 Karten mit 120 Handlungsoptionen aus vier Konsumbereichen
- ⇒ 1 Begleitheft mit Anleitung und Kopiervorlagen
- ⇒ Zugriff auf www.nachhaltiger-warenkorb.de
- ⇒ Tape/Klebeband/Schnur oder Ähnliches (liegt nicht bei)

Ablauf

	Phase	Zeitaufwand/Material
	1. Kartentausch	mind. 15 Minuten, max. 30 Minuten/ Spielkarten
	2. Auswertung und Verortung	mind. 15 Minuten, max. 30 Minuten/ Tape, Klebeband, Schnur oder Ähnliches
	3. Ideenentwicklung und Handlungsimpuls	mind. 15 Minuten/ Kopiervorlagen

Die Spielkarten

Die Spielkarten bilden typische Konsumentscheidungen und Verhaltensweisen aus vier Lebensbereichen ab. Auf der Rückseite der Karte ist der jeweilige Bereich mit Symbolen gekennzeichnet.

Je 30-mal:



Zusätzlich gibt es eine unauffällige, dreistufige Farbcodierung, die den Nachhaltigkeitsgrad des Produkts bzw. der Verhaltensweise abbildet.



Den Beispielen und ihren Zuordnungen zu den Nachhaltigkeitsstufen liegt „Der Nachhaltige Warenkorb“ (www.nachhaltiger-warenkorb.de) des Rates für Nachhaltige Entwicklung zugrunde.

Beispiel: regional, saisonal, bio am Beispiel der Tomate

Du bist zum Pizzamachen verabredet und sollst Tomaten mitbringen ...

Ich nehme welche aus unserer Gemüsebox vom Bauern.

➔ **An-Übermorgen-Denker:** Wer direkt beim Erzeuger kauft, bekommt saisonale Ware aus der Region, und die hat die beste CO₂-Bilanz – egal ob bio oder nicht.

Ich nehme die Bio-Tomaten aus dem Vorratsschrank.

➔ **An-Morgen-Denker:** Auch Bio-Tomaten können eine schlechte CO₂-Bilanz haben, wenn sie außerhalb der Saison angebaut werden.

Ich kaufe günstige Tomaten aus dem spanischen Gewächshaus.

➔ **An-Heute-Denker:** Transport und Treibhaus schlagen auf die CO₂-Bilanz.

Beispiel: Tomaten	CO ₂ in g/kg
Konventioneller Anbau im Treibhaus	9.300
Bio-Anbau im Treibhaus außerhalb der Saison (auch regional)	9.200
Freilandtomaten aus Spanien	600
Konventioneller Anbau (saisonal, regional)	85
Öko-Anbau (saisonal, regional)	nur 35

Quelle: Nachhaltiger Warenkorb; Daten: Uni Gießen, Ökologie & Landbau



Achtung: Behalten Sie für den Aha!-Effekt bis zur Phase 2 für sich, dass die Farbcodierung in Verbindung mit dem Nachhaltigkeitsgrad steht.



Phase 1: Kartentausch

Vorbereitung

Mischen Sie die Karten. Jeder Spielende erhält 5 – 6 Karten.

Aktion „Tausch dich glücklich!“

Die Mitspielenden tauschen die Karten aller Konsumbereiche untereinander im Verhältnis 1:1. Bei jeder Karte stehen die Spieler vor der Entscheidung: behalten oder tauschen? Wichtig oder weg? Dabei können sie sich frei im Raum bewegen und so viele Karten mit Mitspielenden tauschen, wie sie möchten, bis sie zum nächsten weitergehen. Wenn zwei Spieler dieselbe Karte präferieren, müssen sie verhandeln („Wenn du mir diese Karte gibst, dann ...“). Sie tauschen so lange, bis jeder eine optimale Kombination der Karten auf der Hand hält oder die Spielleitung die Tauschphase beendet.

Ziel des Tauschs ist, dass die Karten die persönlich wichtigsten Handlungen und Produkte abbilden, an denen die Spieler sich im Alltag orientieren. Es gibt keine richtige und falsche Zusammenstellung, sondern nur die ganz individuelle Kombination – den eigenen Warenkorb.

Ziele

- ⇒ Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer „ertauschen“ sich ihren persönlichen, vielleicht auch nachhaltigen Warenkorb.
- ⇒ Sie entwickeln eine Vorstellung davon, welche Konsumbereiche ihnen wichtig sind.



Phase 2: Auswertung und Verortung

Aktion „Entdecke, was in deinem Warenkorb steckt!“

Was sagt mein Warenkorb über mein Konsumverhalten aus? Diese Frage wird im nächsten Spielschritt in der Gruppe besprochen. Als Impuls kann die Spielleitung folgende Fragen stellen: Welche Karte wollte ich auf keinen Fall weggeben? Welche Karte wollte ich loswerden? Wo komme ich ins Grübeln? Auf jeder Karte finden sich weitere Informationen für die gemeinsame Auswertung: der Konsumbereich (Icons) und der Nachhaltigkeitsgrad (dreistufige Farbcodierung). Bitten Sie die Mitspielenden sich entsprechend ihrer Kartenfarben auf der Skala zu positionieren. Markieren Sie dazu die Nachhaltigkeitsstufen mit Tape, Klebeband oder Schnur auf dem Boden. Als Impuls kann der Spielleitende folgende Frage stellen: Welche Nachhaltigkeitsstufe (Farbe) hast du am häufigsten auf der Hand?

1. Schritt: Aufstellung nach Nachhaltigkeitsstufen



2. Schritt: Aufstellung nach Konsumbereichen

Fragen Sie die Nachhaltigkeitsstufen für jeden Konsumbereich getrennt ab.

Die Gründe für die unterschiedliche Farbcodierung können im Dialog erarbeitet werden („Warum ist es nachhaltig/nicht nachhaltig, wenn ich ...?“). Vertiefende Informationen enthält „Der Nachhaltige Warenkorb“ (www.nachhaltiger-warenkorb.de).

Ziele

- ⇒ Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer setzen sich mit ihren Tauschentscheidungen und ihrem Warenkorb auseinander.
- ⇒ Sie lernen, wie nachhaltig die gewählten Produkte und Handlungsoptionen sind.



Phase 3: Ideenentwicklung und Handlungsimpuls

Aktion „Entwickle Ideen für die Welt von heute, morgen – und übermorgen!“

Im letzten Spielschritt werden die Spielenden aufgefordert, eigene Ideen zu nachhaltige(re)m Konsum zu entwickeln: Was möchten sie verändern? Was brauchen sie dafür?

Kopiervorlage A: In Kleingruppen entwickeln sie mithilfe der Kopiervorlage Tipps zu einem für sie relevanten Konsumbereich. Für die Recherche kann „Der Nachhaltige Warenkorb“ genutzt werden. Anschließend stellen die Kleingruppen ihre Ideen den anderen vor.

Kopiervorlage B: Jeder Spielende schreibt auf eine kleine Karte, was er verändern möchte. Bei Gruppen, die länger zusammen sind, sammelt der Spielleitende die Karten ein und gibt sie den Teilnehmenden nach vier Wochen zurück. Dann wird geschaut, was wirklich umgesetzt wurde und was nicht. Wie war die Motivation? Hat es Spaß gemacht? Was hat die Umsetzung verhindert? Wie könnte man Hindernisse zukünftig ausschalten?

Ziele

- ⇒ Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer entwickeln in Gruppen eigene Ideen zu nachhaltige(re)m Konsum.
- ⇒ Sie formulieren ganz individuell konkrete Handlungsabsichten.

Spielvarianten

Variante 1: „Drei zur Wahl“

Statt Karten zu tauschen, werden zu einer Konsumhandlung (z. B. Auf mein Gesicht kommt...) alle drei Verhaltensoptionen (blau, gelb, orange) in einer Kleingruppe zur Diskussion gestellt. Warum verhalte ich mich so? Was hindert mich ggf. an der nachhaltigen Option? Die Spielenden dokumentieren die Argumente und ihre Zuordnung auf einem Plakat. Sollten offene Fragen bleiben, kann ein Auftrag für einen „Faktencheck“ (z. B. im Internet) erfolgen. Das Gleiche wird mit einer weiteren Konsumhandlung fortgesetzt. Nach einigen Runden kommen die Kleingruppen zusammen und stellen ihre Ergebnisse vor.

Variante 2: „Ökoparlament“

Die Teilnehmenden sitzen im Kreis, ein Teil der Konsumkarten wird in die Mitte gelegt. Ein Teilnehmender nimmt sich eine Karte, die zu seinem Konsumverhalten passt. Nun vertritt er sein Konsumverhalten wie ein Politiker im Parlament bzw. Ausschuss. Nach seiner Stellungnahme entsteht eine Pro- und Kontra-Diskussion. Anschließend wird abgestimmt: Wer würde so handeln, wer nicht? Dies wird mit verschiedenen Konsumkarten wiederholt. Anschließend wird die Farbcodierung der diskutierten Karten angeschaut und wie bei Variante 1 kann ein Faktencheck (z. B. im Internet) erfolgen.

Ende für beide Varianten:

Am Ende schreibt jeder Teilnehmende auf, an welcher Stelle er sein Konsumverhalten verändern möchte (Kopiervorlage B). Nach einigen Wochen kann der „Umsetzungserfolg“ gecheckt werden.



Unsere Vorschläge für die Welt von heute, morgen und übermorgen

Was würdet ihr ganz konkret anders machen, um nachhaltiger zu leben?
Entwickelt Vorschläge!

In diesem Konsumbereich möchten wir An-Übermorgen-Denker werden:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Mode & Kosmetik | <input type="checkbox"/> Technik & Digitales |
| <input type="checkbox"/> Essen & Trinken | <input type="checkbox"/> Mobilität & Reisen |

⇒ Was an euren Lebensgewohnheiten gefällt euch nicht?
Was möchtet ihr verändern?

...

⇒ Warum ist das wichtig?

...

⇒ Formuliert einen kurzen Tipp: Was kann jede und jeder tun?

...

Tipp: Teilt eure Ideen mit der Welt und postet sie mit den Hashtags:

#nachhaltigjetzt #fleischoderfahrrad  



Mein 3-Punkte-Plan für die Welt von heute, morgen und übermorgen

Nachhaltiger leben: Welche 3 ganz konkreten Konsumgewohnheiten möchtest du in deinem eigenen Leben in den nächsten Tagen, Wochen und Monaten verändern?

Ich starte mit ...

Nr. 1

Nr. 2

Nr. 3



Mein 3-Punkte-Plan für die Welt von heute, morgen und übermorgen

Nachhaltiger leben: Welche 3 ganz konkreten Konsumgewohnheiten möchtest du in deinem eigenen Leben in den nächsten Tagen, Wochen und Monaten verändern?

Ich starte mit ...

Nr. 1

Nr. 2

Nr. 3

Herausgeber:

RENN.süd, Regionale Netzstellen Nachhaltigkeitsstrategien:

LUBW Landesanstalt für Umwelt Baden-Württemberg,

Griesbachstr. 1, 76185 Karlsruhe

LBE Bayern e.V., Sandstr.1, 90443 Nürnberg

E-Mail: kontakt@nachhaltiger-warenkorb.de

Web: www.nachhaltiger-warenkorb.de

Facebook: facebook.de/nachhaltigerwarenkorb

Twitter: twitter.com/nachhaltigjetzt

Deutsches Jugendherbergswerk

Hauptverband für Jugendwandern und Jugendherbergen e.V.

Leonardo-da-Vinci-Weg 1

32760 Detmold

E-Mail: hauptverband@jugendherberge.de

Web: www.jugendherberge-nachhaltig.de

Facebook: facebook.com/Jugendherberge

Twitter: twitter.com/Jugendherberge

Spielidee:

Deutsches Jugendherbergswerk

REMER Consulting

Konzeption, Text und Redaktion:

Rat für Nachhaltige Entwicklung

Deutsches Jugendherbergswerk

REMER Consulting

MediaCompany – Agentur für Kommunikation GmbH

Gestaltung und Illustration:

MediaCompany – Agentur für Kommunikation GmbH