



Nora Klein · Adelwin Südmersen

For Future

100 Impulskarten
für eine Welt im Wandel



SPIELANLEITUNG

BELTZ

Leseprobe aus: Klein/Südmersen, For Future, GTIN 4019172200497

© 2023 Beltz Verlag, Weinheim Basel

<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=4019172200497>

SPIELKATEGORIEN

Kleine Karten:



HIER LANG ...

Die Staatengemeinschaft hat sich 2015 auf 17 Ziele für eine nachhaltige Entwicklung unserer Welt geeinigt. Mit 169 Unterzielen und entsprechenden Indikatoren wird das Bemühen messbar. Worum geht es da bei uns in Deutschland? Wer macht mit und was sind gute Lösungsansätze?



DAS GUTE LEBEN

Wenn es doch ein gutes Leben für alle geben könnte ... In manchen Verfassungen ist dieser Gedanke sogar als Leitbild festgehalten. Doch was genau ist das Gute Leben für alle? Was zählt jenseits von Konsum? Fest steht: Das große Ganze kann sich wandeln, wenn wir an Träumen festhalten!



QUER ÜBER DEN GLOBUS

Egal wo wir leben, wir sind miteinander verbunden: über das Internet, die Möglichkeit zu reisen und unseren Konsum von Rohstoffen und Produkten. Doch der Globale Norden und der Globale Süden stecken tief in historisch gewachsenen Abhängigkeiten. Es gibt gerechte Wege ohne Machtspiele!



MACH'S EINFACH

Wir entscheiden jeden Tag, in welcher Welt wir leben, indem wir Dinge tun oder nicht tun. Eigentlich wissen wir, was uns selber und der Umwelt guttut. Trotzdem gibt es eine große Lücke zwischen Wissen und Handeln. Daher ist Ausprobieren wichtig, denn vieles ist leichter als gedacht!



STATUS QUO

Über unseren Alltag reden wir dann, wenn etwas Ungewöhnliches passiert. Das Gewohnte, unsere täglichen Vorlieben und Routinen sind eher unsichtbar. Doch sie haben großen Einfluss auf die Welt. Lasst uns genauer hinschauen und unseren Alltag hinterfragen!



KENNST DU WEN ...?

Leicht verlieren wir uns im Negativen. Die Nachrichten sind voll davon: Skandale, Gewalt und Katastrophen sind beliebter Erzählstoff. Doch gibt es direkt in unserem Umfeld Erzählenswertes, auch über Menschen, die uns inspirieren, die Welt zu verbessern? Lasst uns einander davon berichten!



CHANGETIVITY

Ob ein gut geplantes Projekt oder die spontan und mit Begeisterung umgesetzte Aktion – gemeinsam ist es viel leichter, etwas zu bewegen in unserer Welt voller Widersprüche. Los geht's, denn alle haben Fähigkeiten, die sich ergänzen und wertvoll sind!



WIE WILL ICH GELEBT HABEN?

Nehmen wir uns eigentlich die Zeit, über diese Frage nachzudenken? Oder machen wir einfach das nach, was uns als »normal« vorgelebt wird? Ich bin doch ich und habe mein Leben selber in der Hand. Lasst uns unseren eigenen Kompass finden!



KOPFSTAND

Unsere Lebensstile, die Wirtschaft, die Politik – vieles, was geschieht, scheint unlogisch angesichts von endlichen Ressourcen und sozialen Ungerechtigkeiten weltweit. Wir brauchen Mut zum Hinterfragen, Ansprechen und Verändern, denn was als Norm gilt, braucht eine neue Messlatte!



WAS SAGST DU ZU ...?

Worte transportieren viel. Ob als Überschrift oder Kurznachricht in sozialen Medien – oft stellen wir uns unterschiedliche Dinge vor. So können Missverständnisse entstehen. Worte werden sogar genutzt, um bewusst zu polarisieren. Einmal mehr über unsere persönliche Deutung zu reden, lohnt sich!

Große Karten:



PROBIER'S MAL

Jetzt brauchen wir Hilfsmittel. Denn um manches in der Welt zu verstehen und kennenzulernen, helfen Modelle und Experimente und wir können den ein oder anderen Aha-Effekt erleben. Selber machen und den eigenen Erfahrungen vertrauen macht Spaß und neugierig auf mehr!



ALLES IN BEWEGUNG

Endlich ist Aufstehen dran. Wir sehen, fühlen und begreifen komplexe Zusammenhänge leichter, wenn wir uns im Raum positionieren. In Bewegung lässt sich vieles besser denken und ausprobieren. Gedanken und Einstellungen sind auch im Prozess. Auf geht's, lasst uns in Bewegung bleiben!

Für diese Karten wird etwas mehr Zeit benötigt – 15 bis 30 Minuten, je nach Engagement der Spielenden. Teilweise braucht ihr weitere gebräuchliche, leicht aufzutreibende
Materialien:



- Wassergläser, Eiswürfel, Stein
- Wasserschüssel/Tablett
- Knöpfe, Nähgarn und -nadeln, Stoff
- Klebeband
- Pappe, Papier, Schere, Buntstifte

For Future braucht eine offene Atmosphäre, damit alle Spielenden Mut, Aufmerksamkeit und Vertrauen mitbringen können. Es kann vorteilhaft sein, hervorzuheben, dass das Mitmachen zu jedem Zeitpunkt freiwillig ist. Alle Karten sind mit ihren Fragen und Aufgaben Angebote, die im Wortlaut und Umfang verändert, reduziert oder ergänzt gespielt werden können. Los geht's! Und denkt daran: Die Garantie, dass es spannend wird, sind nicht die Karten, sondern die Spielenden selbst.



Probier's mal!

KLEIDUNG hat meistens einen weiten Weg hinter sich, bis sie in unserem Kleiderschrank landet.

Findet mithilfe der Kennzeichnung »made in« an eurer Kleidung heraus, welche Länder im globalen Textilmarkt eine Rolle spielen. Notiert sie und schaut nach, wie weit sie entfernt sind.

Was denkt ihr zu eurem Ergebnis?

Recherchiert weiter:

Was sagt »made in« genau aus?

Welche Unternehmen produzieren Kleidung komplett in Deutschland?





Alles in Bewegung

Kunststoff bzw. PLASTIK wird meistens aus dem endlichen Rohstoff Erdöl hergestellt. Erdöl wird unter ökologischer Belastung und Risiken aufwendig verfügbar gemacht. Als Material hat Plastik viele Vorteile und ist kaum aus unserem Alltag wegzudenken.

Sammelt in 3 Minuten alles in diesem Raum, das (teilweise) aus Plastik besteht. Auf die Plätze, fertig, los!
Was denkt ihr zu eurem Ergebnis?

Überlegt anschließend weiter:

Was ist problematisch an Plastik? Welche Alternativen gibt es (auch für die Gegenstände, die ihr gefunden habt)? Welche Rolle spielt Plastik in eurem Alltag?





Status quo

Was denkst du,
welche Lebensmittel auf
deinem Esstisch haben eine
weite Reise hinter sich?



Was sagst du zu ...?

Alltagsrassismus ist überall.
