

DAS SCHNURSPIEL

ZIELSETZUNG

Das Schnurspiel ist ein Rollenspiel. Es soll SchülerInnen dabei unterstützen, die Komplexität unseres Lebensmittelsystems zu verstehen. Mit Hilfe einer Schnur, welche die Verbindungen zwischen den verschiedenen AkteurInnen des Lebensmittelsystems und den Auswirkungen ihres Handelns sichtbar macht, sollen SchülerInnen

- ein **Verständnis für die Zusammenhänge des globalen Lebensmittelsystems** entwickeln.
- die **ökologischen** und **sozio-ökonomischen Auswirkungen** des persönlichen Essverhaltens nachvollziehen können.
- **Einblicke in die unterschiedlichen Phänomene der globaler Verflechtungen des Lebensmittelweltmarkts und deren Auswirkungen auf soziale Ungleichheit** sowie auf die ökologischen Rahmenbedingungen im so genannten Globalen Süden und Globalen Norden erhalten.
- zum **kritischen** und **eigenständigen Denken** angeregt werden, um als mündige VerbraucherInnen im Alltag sowie auf politischer Ebene aufzutreten.
- darin unterstützt werden, **Alternativen** zu den bestehenden Strukturen im weltweiten Lebensmittelsystem zu entwickeln und **zu gestalten**.

MATERIAL

- **1 Schnur**
- **24 Identitätskarten**
- **24 «Gut zu Wissen!» - Karten** mit Fakten und Zahlen sowie vertiefende Erläuterungen zu jeder Identität
- **3 Tabellen**, die eine Übersicht zwischen Karten und Themen geben
- **Papier**
- **Stifte**

ANZAHL / ALTER DER SPIELERINNEN

- Gruppenspiel
- Mind. 4 bis max. 24 Spieler
- Sekundarstufe I/II (ab 12 Jahren)

DAUER

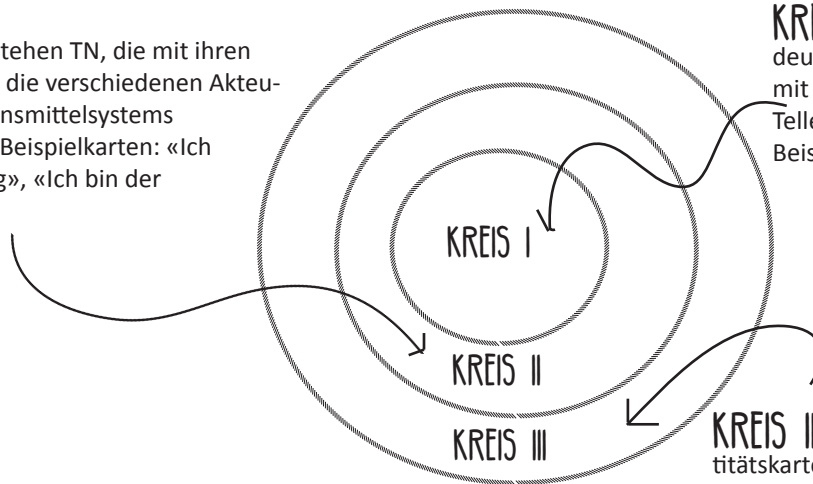
1 bis 3 Stunden, abhängig von der Anzahl der Teilnehmer (TN)



VORBEREITUNG

Jeder TN erhält eine Identitätskarte. Auf jeder Karte befindet sich eine Nummer. Je nachdem, ob die Karte des TNs die Nummer 1, 2 oder 3 trägt, stellt/setzt sich der TN in den ersten, zweiten oder dritten Kreis. Kreis 1 stellt dabei den inneren Kreis dar, Kreis 3 den äußeren Kreis, während die Spieler mit der Kartennummer 2 sich im mittleren Kreis befinden. Die TN können dabei sitzen oder stehen.

KREIS II Hier stehen TN, die mit ihren Identitätskarten die verschiedenen AkteurInnen des Lebensmittelsystems repräsentieren. Beispielkarten: «Ich bin die Werbung», «Ich bin der Discounter»



KREIS I symbolisiert den „typischen“ deutschen Teller. Hier stehen die TN, die mit ihren Identitätskarten den deutschen Teller repräsentieren. Beispielkarte: «Ich bin die Wurst»

KREIS III Hier sitzen TN, mit deren Identitätskarten die Auswirkungen des Lebensmittelsystems beschrieben werden. Beispielkarten: «Ich bin das Grundwasser», «Ich bin Mercedes, ein Kind aus Brasilien»

DURCHFÜHRUNG

Das Spiel lässt sich in **vier Phasen** einteilen.

PHASE 1 DAS SPIEL (15 MIN BIS 1 STUNDE) - VERNETZUNG

Die/der SpielleiterIn erklärt den Spielablauf und fordert die TN auf, sich bewusst in die Rolle ihrer jeweiligen Identitätskarte hineinzudenken. Dabei kann je nach Zielgruppe der **Rollenaspekt** betont werden. Daraufhin positionieren sich die TN entsprechend ihrer Kartennummer in den verschiedenen Kreisen. Sie erhalten ein paar Minuten Zeit, um ihre Karte zu lesen und Fragen zu stellen, falls sie etwas nicht verstanden haben.

Die/ der SpielleiterIn bittet folglich eine(n) TN aus dem inneren Kreis - die/ der den deutschen Teller symbolisiert - sich vorzustellen und ihre/ **seine Karte vorzulesen**. Daraufhin stellt der TN die folgende Frage an die übrigen TN: «Wer unter den AkteurInnen und den Auswirkungen fühlt sich mit mir verbunden, und weshalb?»

Nachdem die/ der jeweilige TN erklärt hat, warum sie/er sich mit der vorgelesenen Identitätskarte verbunden fühlt, nimmt sie/er die Schnur und bindet sie um das Handgelenk fest. Beispiel: Die/der TN mit der Identitätskarte «Ich bin die Wurst» liest seine Karte vor. Daraufhin meldet sich die/der TN mit der Identitätskarte «Ich bin die industrielle Schlachtereie» und erklärt den Zusammenhang zwischen ihr/ihm und der Wurst: Als Schlachtereie ist es ihre/ seine Aufgabe, aus den gelieferten Nutztieren verschiedene Fleischprodukte, unter anderem Wurst, zu produzieren. Wenn sich niemand mehr mit der „Ich bin die Wurst“ - Karte verbunden fühlt, stellt die/der nächste TN aus dem inneren Kreis ihre/seine Identitätskarte vor. Sobald sich alle aus dem inneren Kreis vorgestellt haben, dürfen sich die TN aus dem mittleren Kreis vorstellen. Die TN aus dem äußeren Kreis, welcher die Auswirkungen symbolisiert, folgen.

Nachdem sich alle TN vorgestellt und entsprechend verbunden haben, bittet die/der SpielleiterIn eine(n) TN, die Hand hochzuheben oder sich hinzusetzen. Alle TN, die dadurch einen Druck durch das Seil verspüren – und folglich mit dem TN verbunden sind – werden gebeten, auch die Hand zu heben, oder sich hinzusetzen. Gleichzeitig/als zusätzliche Option können die TN zählen, wie häufig sie mit der Schnur verbunden sind.



PHASE 2 EMOTIONEN TEILEN (10 MIN) - POSITIONIERUNG UND DISTANZIERUNG

Die Schnurverbindungen zwischen den TN werden zunächst wieder aufgelöst.

Die/der SpielleiterIn teilt nun die TN auf mindestens zwei Seiten im Raum ein: Auf der einen Seite des Raums dominieren Gefühle wie Ohnmacht, Wut, Schwäche, auf der gegenüberliegenden Seite Macht, Freude und Stärke. Je nachdem, wie mächtig, stark oder glücklich sich die SpielerInnen mit ihrer Identität fühlen, positionieren sie sich entsprechend im Raum. Die/der SpielleiterIn bittet die TN daraufhin, ihre Positionierung zu begründen. Dabei sind alle Emotionen und Begründungen legitim und sollten von der/vom SpielleiterIn und den TN zunächst nicht kommentiert werden. Die verschiedenen Emotionen können dabei auch verschriftlicht, und beispielsweise an einer Pinnwand befestigt werden. Diese Phase ist wichtig für die TN, damit sie sich über ihre während des Spiels angenommene Identität äußern, und sich von ihr **distanzieren** können, bevor die Reflexionsphase beginnt.

PHASE 3 ANALYSE DER POLITISCHEN UND ETHISCHEN DIMENSIONEN (20 - 30 MIN)

Jede(r) TN bekommt eine «Gut zu Wissen» Karte, die **vertiefend auf die Themengebiete der Identitätskarte eingeht**. Jede(r) TN hat circa 15 Minuten Zeit, um die Karte zu lesen. In Kleingruppen sollen die TN nun gemeinsam die verschiedenen Identitäten identifizieren und entschlüsseln. Folgende Leitfragen können dabei hilfreich sein:

- Welche **Erfahrungen** haben sie während des Spiels gesammelt?
- Welche **Verflechtungen** gibt es?
- Wie sehen die **Machtbeziehungen** aus?
- Wer sind die **Gewinner**, wer die **Verlierer** des globalen Lebensmittelsystems?
- Wie **beurteilen** sie das globale Lebensmittelsystem?

EMOTIONEN ZEIGEN

mächtig – ohnmächtig, gerecht – ungerecht, zufrieden – unzufrieden, neutral, wütend, freudig, glücklich, enttäuscht, traurig, stark – schwach, Verweigerung, Unverständnis, erschüttert, interessiert, ...



PHASE 4 ALTERNATIVEN ÜBERLEGEN - PROJEKTMANAGEMENT

Die TN werden gebeten, sich in dem System zu positionieren: Womit sind sie einverstanden, auf welchen Ebenen wünschen sie sich grundlegende Veränderungen? Wie soll/kann dieser Wandel aussehen und umgesetzt werden? Die Vorschläge und Ideen werden auf Papier festgehalten.

In einem nächsten Schritt sollen die TN ihre Ideen sortieren. Folgende Fragestellungen können dabei hilfreich sein:

- Welche Alternativen können sie als Gruppe/Klasse (sofort) umsetzen, welche kommen für die **direkte Umsetzung** nicht in Frage?
- Welche Alternativen sind **mit der eigenen Realität** und dem eigenen Kontext **vereinbar**?
- Welche **Partnerschaften/Kooperationen** wären möglich?
- Welche **Grenzen** gibt es?
- Was könnte die Aktionen **schwieriger** oder **einfacher** machen?
- Benötigen sie Hilfe von außen?
- Existieren bereits **ähnliche Initiativen**?

Die Gruppen können ihre Ideen daraufhin den anderen Gruppen mitteilen. Gemeinsam werden die vorgestellten Alternativen in verschiedene Kategorien eingeteilt: **machbar - nicht umsetzbar, kurzfristig - langfristig, individuelle Alternativen - gemeinschaftliche Ideen, globale Ebene - lokale Umsetzung.**

Diese Phase gibt den SchülerInnen die Möglichkeit, **ihre Erkenntnisse aus dem Schnurspiel anzuwenden, und neue Ideen zu entwickeln.** Das Schnurspiel hat bei teilnehmenden Schulen unter anderem dazu geführt, dass umweltfreundliche Kochklassen eingerichtet wurden, ein kleiner Bioladen an einer Schule integriert wurde oder eine Schulmensa von nun an vermehrt regionale und saisonale Produkte angeboten hat. Der Fantasie sind aber keine Grenzen gesetzt! Ebenso könnte ein Theaterstück/Musical zu einem der Themen gestaltet oder ein Schulgarten angelegt werden!

INFORMATIONEN ZUM SCHNURSPIEL

Die ergänzenden Unterlagen zum Schnurspiel sowie weitere Unterrichtsmaterialien erhalten Sie kostenlos über die Webseite des Schulprojekts „Teller statt Tonne“: www.teller-statt-tonne.de.

Das Schnurspiel ist eine Abwandlung des von Daniel Cauchy entwickelten Spiels «**Jeu de la Ficelle**», das wir mit freundlicher Genehmigung der involvierten Organisationen in eine deutsche Version übersetzen und weiterentwickeln durften. Folgende Organisationen und Personen waren an der Ausarbeitung des Schnurspiels beteiligt: *Rencontre des Continents, Quinoa* und *Solidarité Socialiste* in Kooperation mit *CNCD, Oxfam Solidarité, Etopia, Réseau Rise de la FGTB, FUEGA, ITECO, Réseau Idée et Jeunesse et Santé*, und mit wissenschaftlicher Hilfe von Dr. Gauthier Chapelle. Über folgenden Weblink können Sie die Originalversion in französischer Sprache einsehen : <http://www.quinoa.be/je-minforme-3/outils-pedagogiques/jeu-de-la-ficelle/>

Übersetzung, Texte: **Louise Duhan, Lotte Heerschop, Frederik Schulze-Hamann**

Redaktion: **Alexander Hönning, Frederik Schulze-Hamann**

Illustrationen: **Sinnwerkstatt**

Layout: **Lotte Heerschop**

DAS SCHULPROJEKT TELLER STATT TONNE MÖCHTE ...

- * FÜR DAS PROBLEM DER LEBENSMITTELVERSCHWENDUNG (LMV) SENSIBILISIEREN.
- * JUNGE MENSCHEN DABEI UNTERSTÜTZEN, DAS LEBENSMITTELSYSTEM KRITISCH HINTERFRAGEN ZU KÖNNEN.
- * EINFACHE UND MOTIVIERENDE HANDLUNGSOPTIONEN GEGEN LMV FÜR DEN EIGENEN ALLTAG AN DIE HAND GEBEN.
- * EINEN BLICK ÜBER DEN TELLERRAND WERFEN: WIE WIRKT SICH LMV AUF ARMUT UND HUNGER IM GLOBALEN SÜDEN AUS?

TELLER STATT TONNE IST EIN PROJEKT VON:



TELLER STATT TONNE WIRD GEFÖRDERT VON:
Der Herausgeber ist für den Inhalt allein verantwortlich.
Gefördert von ENGAGEMENT GLOBAL im Auftrag des



Gefördert aus Mitteln des Kirchlichen Entwicklungsdienstes durch Brot für die Welt-Evangelischer Entwicklungsdienst

