



## «Dorfspiel – oder: ‘Wenn die Welt unsere Klasse wäre’»

Dilemma-Lernspiel zu Diplomatie, Demokratie und sozialer Gerechtigkeit sowie zum Umgang mit Ressourcen

### Kurzbeschreibung

Fünf Häuser werden durch eine Gruppe von Schüler\*innen vertreten. Jedes Haus verfügt über die gleichen Ressourcen (Bewohner, Obdach, Trinkwasser, Essen, Geld und Strom). Diese sind jedoch unterschiedlich verteilt. Der Reihe nach erfährt jedes Haus eine Katastrophen-Situation in Form einer 'Hiobsbotschaft', wodurch es Ressourcen verliert. Das Spiel besteht darin, die anderen Häuser im Dorfrat durch Heranführen von Werten und Rechten, Gründen und Argumenten, um Hilfe, Solidarität, ein Verständnis sozialer Gerechtigkeit mit Blick auf das Ganze zu bewegen. Ziel für jedes Haus ist es, einerseits um Hilfe zu bitten und andererseits anderen zu helfen, so dass sich die Ressourcen «fair» verteilen.

### Spielvorbereitung

Die Schüler\*innen werden in 5 Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe bekommt eine Farbe (Marker plus Kreide) eine Hauskarte auf der der Standort sowie die Ressourcen: Bewohner, Obdach, Trinkwasser, Essen, Geld und Strom gelistet sind. Die Schüler\*innen schauen sich die Karten an und versuchen die Lage und den Standort ihres Hauses zu verstehen. Zudem werden zwei Tische im Raum zusammengestellt und mit fünf Stühlen (bei GLOBULO zusätzlich mit den Klassenwerten & Kinderrechten) versehen, damit sich dort der Dorfrat versammeln und debattieren kann. Die Debatten können bei Bedarf aufgezeichnet werden (Audio / Video) und für die Kreation von Szenen / Arenas weiterverarbeitet werden.

Nun soll sich jede Gruppe ein Haus in seiner Farbe auf den Fussboden malen ca. 3-5 Minuten via Stoppuhr). Dabei werden die Spielregeln erklärt:

### Spielregeln

- 1) Aus jeder Gruppe darf jeder, der möchte mindestens einmal zur Debatte in den Dorfrat gehen
- 2) Die Gruppen besprechen sich möglichst leise (evtl.: Die Stoppuhr gilt!)
- 3) Es wird nur mit Worten & respektvoll debattiert. Handgreiflichkeiten & Beschimpfungen sind verboten

### Spielablauf

Einführung: «Jedes Haus bekommt nacheinander eine Ereigniskarte, auf der eine Katastrophe dargestellt wird. Einer im betroffenen Haus berichtet den anderen Häusern, was passiert ist und welche Ressourcen ihnen genommen werden, während die anderen des betroffenen Hauses auf der Hauskarte den Verlust berechnen und aufschreiben. Dann hat jedes Haus ein Minute Zeit sich zu beraten, welche Ressourcen sie als Hilfsangebot geben können. Dann entsendet jedes Haus einen Vertretenden in den Dorfrat. Dort sagt jedes Haus kurz, seine Farbe und was es geben will, während sich das betroffene Haus die Angebote notiert. Denkt beim

### Stufe

Zyklus 2 & 3

### Dauer

2-3 Lektionen (je nach Timing & Diskussionsfreudigkeit)

### Material

Eine Fläche von mindestens 4mx2m, Haus- und Ereigniskarten (siehe Material), Farbkreide für den Boden im Aussenbereich oder abwaschbare Farbstifte für den Innenbereich sowie je einen Marker in der gleichen Farbe für die Hauskarte (im Innenbereich können auch je ein grosser Flipp-Chart-Bogen-Papier von möglichst 1mx0.5m auf den Boden geklebt werden), eine Stopp- oder Eieruhr, eventuell die Kinderrechte.

### Bezug Lehrplan 21

NMG 2.1 & NMG 2.2

### Bezug BNE

Entdeckendes Lernen,  
Vernetzendes Denken,  
Wissen und Systeme,  
Partizipation & Antizipation,  
Perspektiven, Kooperation & Handeln

### Fachübergreifender Bezug

BG.2.A & BG.2.D  
D.1.C, D.3.A & D.3.C

### BSB 3.B.1 & BSB 4.A.1

Schüler\*innen können Zusammenarbeit und Notwendigkeit von Hilfeleistung erfahren, Rhetorik ausprobieren und Werte und Rechte einem Kontext zuordnen.



Diskutieren und Argumentieren an Eure Klassenregeln und Klassenwerte, die jetzt eure Dorfwerte und Dorfregeln sind, sowie die Kinderrechte (evtl. auf Dorfrat-Tisch parat legen).

Wenn die Zeit um ist und die Vertretenden sich mit den Mitgliedern ihres Hauses rückbesprochen haben, treffen sich je ein Vertreter aus jedem Haus im Dorfrat und jeder sagt zunächst kurz, was es entschieden hat, welche Ressourcen es in welcher Menge zu geben bereit ist. Das betroffene Haus sagt, ob oder was es annimmt, und es kommt im Falle, dass das betroffene Haus unzufrieden ist zur Debatte. Dabei oder danach müssen alle Häuser die neue Ressourcen-Situation für ihr Haus berechnen. (Achtung: Es kann beispielsweise sein, dass ein Haus die Ressource 'Bewohner' geben will, doch das Haus möchte sie vielleicht nicht annehmen. Dann dürfen sie nicht weg- respektive hinzugerechnet werden.) Dann bekommt das nächste Haus seine Ereigniskarte und so weiter. Das kann das Spiel beginnen.

## Spielstruktur

Gespielt wird in 7 Runden (ab Fertigstellung Hausbilder):

Runde 1: In der ersten Runde hat jedes Haus eine Minute Zeit (Stoppuhr) sich, seinen Standort und die verfügbaren Ressourcen vorzustellen. Sie sollen dabei möglichst beschreiben versuchen, was die Situation für die Menschen in dem Haus bedeutet. Wenn sich alle vorgestellt haben, sieht man bereits eine ungleiche Verteilung.

Runde 2-5: Nacheinander bekommt jede Gruppe ihren Brief (Hiobsbotschaft) mit der Katastrophen-Ereigniskarte in Form einer Klimakatastrophe. Das jeweilige Katastrophen-Szenario betrifft immer ein Haus (Überschwemmung; Dürre; Waldbrand etc.) und die Karte weist auf, welche Ressourcen dem Haus dadurch in welchem Masse genommen werden. Ein\*e Vertretender\*in des betroffenen Hauses liest die Ereigniskarte vor, und ein anderer im Haus errechnet die neue Ressourcen-Situation (durch Subtrahieren der verlorenen Ressourcen), schreibt das Ergebnis in der Hausfarbe auf die Hauskarte und berichtet den anderen Häusern was die Katastrophe für ihr Haus bedeutet. Im Anschluss hat jedes Haus eine Minute Zeit (Stoppuhr) sich zu beraten: Das betroffene Haus sucht Argumente für die Bitte um Hilfe (anhand von Werten und Rechten) während die anderen Häuser überlegen, was sie geben oder wie sie helfen können. Dann entsenden sie einen Vertretenden mit dem Hilfsangebot in den Dorfrat (jeder darf/soll mindestens einmal als Vertreter\*in für das eigene Haus in den Dorfrat gehen). Der Vertretende des betroffenen Hauses tritt in Dorfrat (grosser Tisch) und startet die Arena: «Haus blau hat eine Überschwemmung erlebt. Alle Häuser in Küstennähe sind kaputt. Wir verlieren... (Ressourcenverlust). Wir bitten euch um Hilfe!» Der Dorfrat kommt zusammen und hat 3-5 Minuten Zeit sich auseinanderzusetzen. Die nicht betroffenen (anderen) Häuser machen ihr Hilfsangebot, indem sie mitteilen, was sie geben wollen oder können. Dabei können alle Häuser anhand der Klassenwerte & -rechte für oder gegen die Angebote der anderen argumentieren, wobei immer das betroffene Haus beginnen darf. (ca. 1-3 Minute). Das betroffene Haus teilt mit, was es annimmt und was nicht (die anderen Hausbewohner können sich beratend hinter ihre\*n Vertreter\*in positionieren und einflüstern). Am Schluss gehen all zurück in ihr Haus und berechnen den neuen Ressourcenstand.

## Reflexion

Runde 7: Die Häuser berichten ganz am Ende nacheinander ihre finale Situation und schätzen einzeln sowie im Anschluss gemeinsam ein, was das bedeutet: «Ist das Ergebnis gerecht? Was ist die Schwierigkeit / das Problem? Wie ging / geht es euch? Was war gut, was nicht so gut? Was würdet ihr anders machen? Was ist euch aufgefallen? Was möchtet ihr anpassen oder verändern? Auch bzgl. der Klassen-Werte?» (ca. 5-7 Minuten)

## Zusammenfassung Spielablauf

1. Vorbereitung: Erklärung Spielregeln, Verteilung der Hauskarten und Farben, (Häuser studieren ihre Situation und malen ihr Haus) (ca. 3 Minuten)
2. Einführung Spielgeschehen (ca. 1 Minute)
3. Runde 1: Die fünf Häuser stellen sich der Reihe nach vor (ca. 5 Minuten)
4. Runde 2-6:
  - a) Je eine Ereigniskarte wird pro Runde ausgegeben
  - b) Jedes Haus berät sich kurz (ca. 1 Minute)
  - c) Der Dorfrat kommt zusammen, die anderen Häuser machen ihr Hilfsangebot und das betroffene Haus bewertet diese. Alle Häuser argumentieren anhand der Werte & Rechte für oder gegen die Angebote der anderen (ca. 3-5 Minuten).
5. Runde 7: Die Häuser berichten nacheinander ihre finale Situation und schätzen sie einzeln sowie gemeinsam ein.
6. Abschlussreflexion: Was habt ihr erlebt? Wie ging es euch? Was war schwierig? Was möchtet ihr verändern?



informieren

## ökozentrum

In diesem Spiel geht es darum, dass sie Schüler\*innen lernen, sich auf Werte und Rechte zu berufen und sie in Bezug zu konkreten Situationen einsetzen zu können. Die Schüler\*innen erfahren Gruppendynamiken in der Konsensfindung und lernen im Namen von Gerechtigkeit nach Hilfe zu fragen. Dabei dürfen sie sich kreativ artikulieren und ausprobieren. Gleichzeitig versetzen sie sich in dem Spiel in eine Rolle und kreieren einen Lebenskontext, in den sie sich neu hineinfühlen können und sollen. Sie spüren, wie es sich anfühlt eigene Bedürfnisse zum Wohle Anderer herunterzusetzen. Sie spielen 'Teilen und Umverteilen', sowohl in der Rolle des Hilfesuchenden als auch in der Rolle des Hilfestellenden. Die Schüler\*innen setzen sich mit unangenehmen Konsequenzen und Veränderungen des Klimawandels auseinander und bemühen sich, die eigene Position wieder stabilisieren zu wollen.

In der Beschäftigung mit Ressourcen, Menschenrechten und sozialer Gerechtigkeit geht es zum einen um humanitäre Hilfeleistung und zum anderen um die strategische Zusammenarbeit. Staaten organisieren sich, um Sicherheit und Stabilität zu wahren. Sinn wäre, eine gerechte Welt zu schaffen und Existenzgrundlagen für alle zu wahren. Fundamentale Rechte müssen weltweit eingehalten werden können, wenn wir als Weltgemeinschaft bestehen wollen können. Die Sicherung der eigenen Lebensgrundlage aber auch Egoismus, Angst, Rassismus tragen zur Schaffung von Ungleichgewichten bei. Aber nicht nur, denn der Mensch ist vor allem der Natur ausgeliefert. Katastrophen und Krisen zeigen Grenzen auf und bestätigen, dass wir alleine, auch als starke Staaten, nicht immer gut (über)leben könnten - dass alle auf die Hilfe und Unterstützung von Anderen angewiesen sind. Der Ressourcen-Reichtum ist auf wenige 'Häuser' verteilt und ärmeren Länder sind meist stärker vom Klimawandel betroffen als die reicheren, obschon sie weniger dazu beitragen. Naturkatastrophen häufen sich mit voranschreitendem Klimawandel. Ungerechte Ressourcenverteilung ist ein grosses Problem unseres Weltsystem, das zu lösen nicht nur Armut und Leid bekämpfen, sondern auch Gerechtigkeit schaffen und Migration hemmen würde. Grasswurzel-Demokratie ist bisher, die am besten funktionierende Form, der Interessenvertretung.

Wir sind aufeinander angewiesen und demokratische Umgangsformen sind die bisher am besten erprobten Wege die Bedürfnisse und Werte aller zu berücksichtigen.

## Links & Quelle

**Hier befindet sich ein Quiz in drei Levels zur Vertiefung der Kinderrechte:**

<https://www.unicef.de/informieren/schulen/unterrichtsmaterial/-/kinderrechte/107392>

**Hier ein Erklärvideo zur Denkstrategie «Wenn die Welt ein Dorf wäre»**

<https://www.youtube.com/watch?v=BYXfbLBhKPk>

**Hier der Link zum Buch**

<https://www.orellfuessli.ch/shop/home/artikeldetails/A1000075208>



# Material: Häuserkarten

<p>Haus Gelb</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>17</td> <td>2</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>7</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table>				17	2	14				13	7	10
17	2	14											
13	7	10											
<p>Haus Lila</p>	<table border="1"> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>20</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>15</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table>				10	20	10				15	15	10
10	20	10											
15	15	10											



arbeiten



Haus Rot



60



4



50



18



48



48



Haus Blau



6



68



5






















20



20



6

 <p data-bbox="671 638 746 658">Haus Grün</p>	<table border="0"><tr><td data-bbox="885 365 938 405"></td><td data-bbox="1129 365 1177 405"></td><td data-bbox="1382 356 1430 405"></td></tr><tr><td data-bbox="900 441 920 470">7</td><td data-bbox="1144 441 1165 470">2</td><td data-bbox="1396 441 1417 470">6</td></tr><tr><td data-bbox="885 562 938 618"></td><td data-bbox="1129 562 1177 618"></td><td data-bbox="1382 562 1430 618"></td></tr><tr><td data-bbox="900 640 920 669">6</td><td data-bbox="1144 640 1165 669">5</td><td data-bbox="1396 640 1417 669">6</td></tr></table>				7	2	6				6	5	6
													
7	2	6											
													
6	5	6											



# Katastrophen-Szenarien-Karten

## Situation 1

Haus Blau



- 10



- 2



- 1

## Situation 2

Haus Grün



- 1



- 2



- 3



- 3

# Situation 3

Haus Rot



-3



-2



-5



-1

# Situation 4

Haus Gelb



-1



-5



-5



-1



# Situation 5

Haus Lila



- 1



- 5