

Konsum-Tabu

Locker ins Thema Konsum: Nachdem die Schüler*innen sich einen ersten Überblick über das Thema verschafft haben, können Sie nun spielerisch weiter in die Thematik einsteigen und Wissen festigen. Oder Sie nutzen das Tabu als **Einstieg:** Die Schüler*innen lernen beim Konsum-Tabu Begriffe oder Redewendungen kennen, die Realität sind oder es noch werden können, wenn Regenwaldschutz nicht schnell vorangetrieben wird. Aber genauso erfahren sie, welche **Aspekte für den Regenwaldschutz wichtig sind und zum Alltag gehören sollten.** Bei diesem Spiel geht es also nicht darum, komplexe Begriffe wie Nachhaltigkeit und Konsum zu erläutern, sondern die Spieler neugierig zu machen und zu zeigen, dass der Regenwald und unser Umgang mit Ressourcen auch für sie ein wichtiges Thema ist.

VORBEREITUNG

Drucken Sie die Druckvorlage für die Spielkarten auf etwas dickerem Recyclingpapier aus und schneiden Sie sie aus. **Achtung:** Lassen Sie die Schüler*innen das Spiel NICHT selber vorbereiten. Ansonsten kennen sie bereits vorher alle zu erratenden Begriffe. Mischen Sie die Karten gut durch, damit es eine zufällige Verteilung gibt. Bereiten Sie VOR dem Spiel die 4 Kategorien auf einer Pinnwand oder einer Tafel vor:

- negative Handlung
- negative Auswirkung
- Lösungsweg
- schützenswert

Teilen Sie die Klasse in 2 Gruppen ein. Bestimmen Sie vor Beginn des Spiels einen Spielleiter oder nehmen Sie selbst diese Rolle ein. Die Aufgaben sind klar: Der Spielleiter muss schauen, dass nicht gemogelt wird und den Spielstand notieren. Sie können vorher auch überlegen, ob es noch eine größere Motivation für die Schüler*innen ist, wenn es Preise für die Gewinner gibt, z.B. eine Tafel fair gehandelte Bio-Schokolade.

SPIELREGELN

Die 2 Gruppen treten gegeneinander an und müssen die Begriffe auf den Rückseiten der Karten in einer vorgegebenen Zeit erraten.

Jede Gruppe erhält einen Stapel von 16 Karten (mit der Rückseite nach oben!). Der Spieler, der an der Reihe ist, darf während des Spiels die oberste(!) Karte umdrehen und den Begriff seiner Gruppe erklären. Jedoch ohne die Tabu-Wörter zu verwenden. Jeder Spieler hat für die Darstellung seines Begriffs nur 2 Minuten Zeit zur Verfügung.

Am Schluss ordnet jede Gruppe die erratenen Begriffe in die 4 verschiedenen Kategorien ein. Dies geschieht am Ende jeder Runde ohne Zeitdruck!

Das Spiel endet, wenn alle Karten 1x in Gebrauch waren und entweder erraten oder zurückgelegt wurden. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt das Klima-Tabu.

1. Die Tabu-Wörter dürfen nicht in die Erklärung einfließen! Ein Spieler der anderen Gruppe passt auf und klingelt im Fall des Falles. Der erklärte Begriff zählt dann nicht und der Spieler muss den nächsten erklären.
2. Bei jedem Begriff darf sich der Spieler neu entscheiden, ob er ihn malen, erklären oder pantomimisch darstellen möchte.
3. Ist der Begriff zu schwer, darf der Erklärer die Karte weglegen und den nächsten Begriff erläutern. Aber Vorsicht: Pro übersprungenem Begriff gibt es einen Minuspunkt! Es gilt also, auch mal etwas zu wagen!

Negative Handlungen

Pestizide versprühen
fossile Energie
"Auf Kosten anderer leben!"
Massentierhaltung
globale Lieferketten
Konsum
Globalisierung

Schützenswert

Regenwald
Vielfalt
Lebensraum
CO₂-Speicher
künftige Generationen
Zukunft
Ressourcen

Negative Auswirkungen

Kahlschlag
Artensterben
Flüchtlinge
Ausbeutung
Armut
Plantagen
Klimaveränderung
Monokulturen
Belastungsgrenzen überschreiten

Lösungswege

Bildung
Aktivismus
Solarenergie
Recycling
regionale Produkte
"Nur das nehmen, was man braucht!"
Upcycling
Siegel
"Mit gutem Beispiel voran gehen!"
Nachhaltigkeit

Pestizide versprühen

Pflanzen
gefährlich
Chemiekeule
Toxine

Kahlschlag

Baum
Stumpf
Axt
Säge

Fossile Energie

Erdöl
Windräder
Energie
fossil

"Auf Kosten anderer leben!"

Dritte Welt
Reichtum
Armut
Geld

Massentier- haltung

Kuh
Soja
Tierhaltung
Billigfleisch

Artensterben

Pflanzen
Tiere
Tod
Jagd

Flüchtlinge

Armut
fliehen
Krieg
Not

Ausbeutung

Geld
Arbeit
Kinder
Armut

Armut

Geld
Leben
Dritte Welt
reich

Plantagen

Pflanzen
Monokulturen
Acker
Feld

Belastungsgrenzen überschreiten

Limit
Lebensgrundlage
Klimawandel
Weltbevölkerung

Konsum

Verbrauch
Supermarkt
Produkte
Ressourcen

Globale Lieferketten

Handel
global
Flugzeug
verschiffen

Monokulturen

Einseitigkeit
grüne Wüste
Plantage
Intensive
Landwirtschaft

Globalisierung

Vernetzung
weltweit
Gemeinschaft
modern

Nachhaltigkeit

Zukunft
sparsam
Gleichgewicht
Nächste Generation

Regenwald

Tropen
Baum
Lunge
Erde

Vielfalt

Arten
Pflanzen
Tiere
verschiedene

Bildung

Schule
lesen
Kinder
schreiben

Siegel

Fairer Handel/ Bio
soziale Gerechtigkeit
ökologisch
Transparenz

Lebensraum

Tiere
Pflanzen
Regenwald
Meer

Aktivismus

Politik
Klimaverhandlungen
Demo
Motive

Solarenergie

Sonne
Dach
Wolken
Strom

Recycling

Müll
Grüner Punkt
Gelber Sack
Papier

Regionale Produkte

Bauer
Obst
hier
Gemüse

CO₂-Speicher

Sauerstoff (O₂)
Regenwald
Baum
Kohlenstoffdioxid

"Nur das nehmen, was man braucht!"

nötig
wichtig
sparsam
leben

Künftige Generationen

Kinder
Enkel
Zukunft
leben

Zukunft

"Zurück in die..."
morgen
Jahr
Woche

Upcycling

neu
alt
hip
Müll

Ressourcen

Natürlicher Vorrat
Bodenschätze
Produktion
global

"Mit gutem Beispiel voran gehen!"

Vorbild
erster
vormachen
neu