| J:\Arbeit\Während Corona entstanden\11_BNE\HR BNE\SDG-Logos_DE_Non-UN_2018\SDG Logos_DE_Non UN_2018\SDG_Icons_German\SDG_icons_German_JPEG\SDG-icon-DE-03.jpgPlanspiel Stress in der Nahrungskette | | |
| --- | --- | --- |
| **Grundidee** | Das Planspiel soll es den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, die Interessen und Handlungsspielräume verschiedener Akteurinnen und Akteure in den Bereichen öffentliche Gesundheit und Nachhaltigkeit nachzuvollziehen. | |
| **Jahrgangsstufen** | 9-10 | |
| **Zeitrahmen** | Vier Schulstunden inklusive der thematischen Einführung: Diese kann auch an einem anderen Tag stattfinden. | |
| **Konkreter Fächerbezug** | **Biologie 7**-**10**  3.3 Stoffwechsel des Menschen, Fast Food – Slow Food – Whole Food | **Ethik 7**-**10**  3.5 Was soll ich tun? – Handeln und Moral |
| **Geografie 9/10**  3.7 Wirtschaftliche Verflechtungen und Globalisierung | **Wirtschaft-Arbeit-Technik 9/10**  3.9 Ernährung und Konsum aus regionaler und globaler Sicht |
| **Fachkompetenzen aus dem Rahmenlehrplan 1–10 Berlin-Brandenburg, Teil C** | **Biologie 7**-**10**  Kommunizieren, Bewerten | **Ethik 7**-**10**  Perspektiven einnehmen, sich im Dialog verständigen |
| **Geografie 9/10**  Kommunizieren, Urteilen | **Wirtschaft-Arbeit-Technik 9/10**  Kommunizieren, Bewerten und Entscheiden |
| **Kernkompetenzen aus dem OHR** | **Kompetenzbereich Erkennen**   * Informationsbeschaffung und –verarbeitung * Unterscheidung gesellschaftlicher Handlungsebenen | |
| **Kompetenzbereich Bewerten**   * Perspektivenwechsel und Empathie * Kritische Reflexion und Stellungnahme | |
| **Kompetenzbereich Handeln**   * Solidarität und Mitverantwortung * Handlungsfähigkeit im globalen Wandel * Partizipation und Mitgestaltung | |
| **Verbindungen zu anderen übergreifenden Themen** | * Berufs- und Studienorientierung * Demokratiebildung * Verbraucherbildung | |
| **Methoden** | Planspiel  In der Vorbereitung: Brainstorming/Mindmap | |
| **Vorbereitung/ notwendige Materialien** | Vor dem Planspiel sollte ins Thema eingeführt werden. In der Broschüre, die zu dem Spiel gehört, finden sich dazu Links sowie ein Arbeitsbogen. Für das Spiel brauchen die Schülerinnen und Schüler Platz, sich im Klassenraum zu bewegen und in verschiedenen Gruppen miteinander zu sprechen. Die Tafel oder das Smartboard werden als Zeitung genutzt. Außerdem müssen die Zusatzmaterialien und Vorlagen aus der Broschüre kopiert werden. | |
| **Ablauf** | Ort des Spiels ist der fiktive Staat Kaleido. In Kaleido leiden viele Menschen auf Grund von Fehlernährung unter Krankheiten wie Diabetes und Herzbeschwerden. Die Regierung denkt über Maßnahmen wie Zuckersteuern nach und bezieht sich dabei auch auf die nachhaltigen Entwicklungsziele. Die global agierenden Unternehmen in Kaleido halten von dem Vorhaben jedoch nichts und setzen auf die freie Entscheidung der Menschen.  Die Schülerinnen und Schüler schlüpfen in eine von acht Rollen, unter anderem Regierung, Unternehmen, Verbraucherschutzorganisation, Presse, Wirtschaftsverband. In ihrer Rolle versuchen sie ihre Interessen durch Verhandlungen durchzusetzen.  Am Schluss kommen alle zur Pressekonferenz zusammen und erklären in ihrer Rolle, was sie erreicht haben. Das Spiel endet mit einer Reflexionsrunde. Bei dieser verlassen alle ihre Rollen und berichten, wie sie sich in ihrer Rolle gefühlt haben. Dann wird besprochen, was die Vorgänge im Spiel mit der politischen Realität in verschiedenen Ländern zu tun haben. | |
| **Alternative Zugänge / differenzierende Angebote** | Das Spiel kann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden, je nach Alter und Vorwissen der Schülerinnen und Schüler. Bei der einfacheren Stufe sind mehr Informationen vorgegeben und die Gruppen müssen mit ihrem Budget auskommen. Bei der schwierigeren Stufe können die Schülerinnen und Schüler frei recherchieren und für ihre Rollen zusätzlich Geld bei der Spielleitung beantragen. | |
| **Fortführungs-vorschläge** | Je nach Fach können verschiedene Themen vertieft werden, zum Beispiel:   * globale Gesundheit: Dazu gibt es interessante Angebote auch von der Organisation BUKO Pharma (<https://www.bukopharma.de/index.php/de/lernen/schulmaterialien>) * Globalisierung und Weltwirtschaft: Dazu hat z. B. Fairbindung viele Materialien (<https://www.fairbindung.org/publikationen/#methodensammlung%20endlich%20wachstum>). * Landwirtschaft und Ernährung: Hier gibt es interessante Angebote vom Forschungs- und Dokumentationszentrum Chile-Lateinamerika (<https://www.fdcl.org/themen/globales-lernen>)   Weitere Angebote von foodjustice ([www.foodjustice.de](http://www.foodjustice.de)) umfassen folgende Themen:   * Werbung weltweit und deren Einfluss (Unterrichtseinheit) * Träum weiter – Alternativen kennenlernen (ganztägiger Ausflug zu Orten des Wandels in Berlin, z.B. Stadtgärten) * Ernährung in den Städten weltweit | |
| **Kontakt für Rückfragen** | Berliner Landesarbeitsgemeinschaft Umwelt und Entwicklung (BLUE21)  Dinah Stratenwerth, stratenwerth@blue21.de | |
| **Anmerkungen** | Das Spiel kann über die oben angegebene Mailadresse bestellt werden. Es kann entweder selbstständig gespielt oder ein Workshop gebucht werden. | |