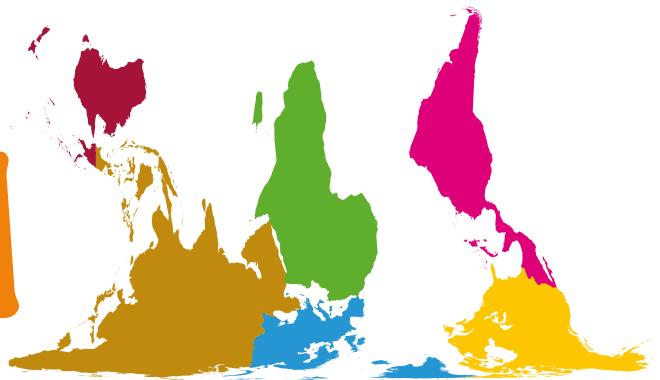


das weltspiel



Möglichkeiten, Perspektiven, Erfahrungen – Eine Handreichung

- » Aktionsspiel für Gruppen
- » Gemeinsam verteilen und diskutieren
- » Welt spielerisch verstehen
- » Perspektiven wechseln
- » Zukunft gerecht gestalten



www.das-weltspiel.com

Impressum

Die Texte und Fotos stehen, sofern nicht anders gekennzeichnet, unter folgender Creative-Commons-Lizenz:
BY-NC-SA. Die Fotos der Referent*innen wurden privat nur zur Nutzung in dieser Broschüre zur Verfügung gestellt.

Konzept, Autor*innen und Redaktion:

Julienne Bank, Verena Brenner, Johanna Neuffer

Gestaltung:

2nachAcht

Lektorat:

Christian Fulterer, Claudia Klatt, Johanna Menzinger

12/2024

Herausgeber:

BtE Bildung trifft Entwicklung
Baden-Württemberg

Bundesweites Programm
Bildung trifft Entwicklung (BtE)
www.bildung-trifft-entwicklung.de



EPiZ im Arbeitskreis Eine Welt Reutlingen e.V.
Wörthstraße 17
72764 Reutlingen
Tel.: 07121 / 9479980
bildung-trifft-entwicklung@epiz.de

In Konsortium mit:

ENGAGEMENT GLOBAL Service für Entwicklungsinitsiativen



eine welt netzwerk bayern Netzwerk Entwicklungspolitik im Saarland e.V.



RAA

BRANDENBURG

Regionale Akademie für Bildung, Integration und Demokratie



EWNT

Eine Welt Netzwerk Thüringen e.V.



Ifak

institut für anwendete

kulturstudien e.v.



be:m:m Berlin

Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie



BEI

Bundnis Eine Welt Schleswig-Holstein



EINE WELT NETZ NRW

Mit Mitteln des:

Inhalt

Einführung in das Weltspiel	4
Die Geschichte des Weltspiels	5
Viele Stimmen – ein Weltspiel	6
Weltspielkarte und ihre Elemente	8
Das Weltspiel spielen – vielfältige Zugänge und Themen	14
Basismodul: Weltbevölkerung, -einkommen und CO ₂ -Emissionen	16
Modul: Klimakrise oder Klimagerechtigkeit	20
Globales Lernen mit dem Weltspiel – eine didaktische Reflexion	24
Globales Lernen im digitalen Raum: Das Weltspiel Online	30
Das Weltspiel spielen	31
Verwendete Quellen, weiterführende Hinweise und Links	32

Einführung in das Weltspiel



Ziele des Weltspiels

Die Teilnehmenden ...

- ... erleben globale Zusammenhänge spielerisch und anschaulich;
 - ... reflektieren eigene Einschätzungen und Weltbilder;
 - ... erkennen globale Ungleichheiten;
 - ... setzen sich mit der Frage nach globaler Gerechtigkeit auseinander;
 - ... bewerten die ungleiche Verteilung von Wohlstand, Ressourcen und Macht;
 - ... entwickeln Ideen für nachhaltiges Handeln.

Das Weltspiel ist ein für unterschiedliche Altersgruppen und Gruppengrößen durchführbares Aktionsspiel. Es versucht, die Verteilung von Kennzahlen (z.B. Bevölkerung, Einkommen, CO₂-Emissionen) weltweit abzubilden, um auf global ungerechte Verhältnisse und Zusammenhänge hinzuweisen.

Durch die Darstellung auf einer großen Weltkarte macht das Weltspiel Zahlen, Verteilungen und Machtstrukturen begreifbar. Teilnehmende positionieren sich, verschiedene Gegenstände oder Symbole auf einer Weltkarte und erleben so direkte Zusammenhänge und Ungerechtigkeiten. BtE BaWü / EPiZ Reutlingen arbeitet seit 30 Jahren mit dem Weltspiel und verleiht und verkauft seit 2009 die Weltspielplane bundesweit. Das Weltspiel kann auch online mit einem kollaborativen Online-Tool gespielt werden.

Die Weltspielbroschüre gibt eine Einführung in das Weltspiel. Sie dient als praktisches Begleit- und Informationsmaterial und regt dazu an, das Weltspiel in verschiedenen Kontexten anzuwenden. Zudem macht die Broschüre verschiedene Stimmen aus der Bildungspraxis hörbar und zeigt Möglichkeiten und Herausforderungen des Weltspiels auf.

Die Geschichte des Weltspiels



“Prejudice is a burden that confuses the past, threatens the future, and renders the present inaccessible”

(*Maya Angelou*)¹

Das Weltspiel ist eine wichtige Methode des Globalen Lernens und der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE). Bis heute wird das Weltspiel in verschiedenen Formaten durchgeführt. Zunächst wurde das Weltspiel ohne spezielle Weltspielplane gespielt, indem die Kontinente auf Blätter geschrieben und kleine Gegenstände wie Streichhölzer oder Stifte zur Darstellung der Verteilung genutzt wurden. Später wurde die Methode erweitert, indem die Teilnehmenden aktiv in die Darstellung auf den Kontinenten einbezogen wurden.

Eine der ersten Organisationen, die das Weltspiel einsetzte, war das Welthaus Graz in den 1980er Jahren. In Deutschland fand es zunächst Anwendung in der Bildungsarbeit des Deutschen Entwicklungsdienstes (DED) und später im Programm „Bildung trifft Entwicklung“. Gisela Führing beschrieb es erstmals in der Mappe „Globales Lernen: Arbeitsblätter für die entwicklungspolitische Bildungsarbeit“.

Das EPiZ in Reutlingen nutzt das Weltspiel seit 1994 erfolgreich in Bildungsveranstaltungen. Federführend für die Entwicklung von und Arbeit mit dem Weltspiel, war die damalige Geschäftsführerin Sigrid Schell-Straub. 2005 entstand die Idee, das Spiel auf einem bemalten Fußboden zu spielen. Gemeinsam mit Schüler*innen eines Kunstleistungskurses des Kepler Gymnasiums Tübingen und ihrem Lehrer Dirk Milchraum wurde eine Weltkarte auf den Fußboden des Globalen Klassenzimmers (100 m²) am früheren Standort in der Planie 22 in Reutlingen gemalt. Nach dem



Blogartikel:

„Die Weltspielplane überarbeiten: Zur Auseinandersetzung mit den Bildern auf der Weltspielplane“

www.das-weltspiel.com/de/blog-detail/die-weltspielplane-ueberarbeiten/



¹ Deutsche Übersetzung: „Vorurteil ist eine Last, die die Vergangenheit verzerrt, die Zukunft bedroht und die Gegenwart unzugänglich macht.“

2 Mit dem Begriff Globaler Süden wird eine gesellschaftlich, politisch und ökonomisch benachteiligte Position im globalen System beschrieben. Der Globale Norden bezeichnet hingegen eine privilegierte und vorteilhafte Position. Die Begriffe beziehen sich vor allem auf soziale und wirtschaftliche Ungleichheiten, nicht auf geografische Unterschiede. Vgl. Definition des BMZ: www.bmz.de/de/service/lexikon/globaler-sueden-norden-147314.

Viele Stimmen – ein Weltspiel

Es gibt nicht das eine Weltspiel. Der Austausch und das gemeinsame Lernen mit dem Weltspiel sind abhängig davon, wer es mit welcher Gruppe und zu welchem Thema durchführt. Daher kommen an verschiedenen Stellen in dieser Broschüre erfahrene BtE-Referent*innen aus verschiedenen Regionen zu Wort, die ihre Zugänge zu und Erfahrungen mit dem Weltspiel teilen. Sie berichten unter anderem über Sternstunden und herausfordernde Momente mit dem Weltspiel.

Erwaa Bishara ist in Ägypten geboren und aufgewachsen. Sie promovierte im Bereich der physikalischen Chemie im Kontext einer Partnerschaft zwischen Ägypten und Deutschland. Zu ihren Schwerpunkten gehören Klima- und Umweltschutz sowie die Agenda 2030. Dabei greift sie Themen der MINT-Fächer auf. Sie führt das Weltspiel vor allem in der Auseinandersetzung mit Themen wie „(Klima-)Gerechtigkeit“, „nachhaltiger Konsum“ und „Dekolonialisierung“ durch.



Angélica García koordiniert BtE Chat der Welten in Nordrhein-Westfalen (NRW). Aus Kolumbien zugewandert, setzt sie sich für diskriminierungssensible und machtkritische Bildungsarbeit ein. Im Zentrum ihrer Arbeit steht die Stärkung postkolonialer, migrantischer und globaler Perspektiven, die in klassischen Bildungskontexten oft marginalisiert werden. Ihre Ausbildung in der Tiermedizin erweitert ihren interdisziplinären Blick auf ökologische Zusammenhänge und Gerechtigkeitsfragen. Angélica versteht Bildung als einen Raum für kollektives Lernen, Selbstermächtigung und solidarisches Handeln für globale Gerechtigkeit. Das Weltspielbettet Angélica immer in längere Lernprozesse ein, um sicherzustellen, dass Vereinfachungen durch weitere Sichtweisen und Aspekte kritisch bewertet werden.



Andreas Lange aus Deutschland ist Elektronik-Ingenieur und Fernmeldehandwerker mit den Länderschwerpunkten Namibia, Ruanda und den Philippinen. Bisher nutzt er das Basis-Weltspiel, um die Teilnehmenden in „Bewegung“ zu bringen und über wirtschaftliche (Un)Gerechtigkeit bzw. fairen Handel zu sprechen. Dabei ist es ihm wichtig, dass Teilnehmende ihre eigenen Privilegien und die Rolle ihres Landes im Weltgeschehen kritisch reflektieren. Er bringt Erfahrungen im Bereich fairer Schmuckproduktion mit und hat das Weltspielmodul zum Thema „Edelsteine“ entwickelt.



Cesar Leal Soto ist Chilene und Doktorand der Soziologie. Er hat in mehreren lateinamerikanischen Ländern in der Stadt- und Landschaftsplanung gearbeitet. Zu seinen Schwerpunkten gehören kritische Pädagogik, Dekolonialisierung, Migration und Geschlechterpolitik. Cesar schätzt am Weltspiel die Visualisierung relevanter Daten, aber auch die vielen interessanten Momente, in denen die Teilnehmenden Ungerechtigkeiten benennen oder auch andere Themen ansprechen als erwartet, wie beispielsweise sexuelle Selbstbestimmung. Er stellt die Dynamik und Interessen der Teilnehmenden in den Fokus und weicht bei Bedarf auch mal vom ursprünglichen Plan ab.



Rocío Rueda Ortiz aus Kolumbien ist promovierte Erziehungswissenschaftlerin und arbeitet unter anderem als Illustratorin für Nachhaltigkeitsthemen. Sie interessiert sich sehr für Themen der Interkulturalität, dekoloniale Perspektiven und globale Gerechtigkeit. Sie hebt hervor, wie gut sich das Weltspiel eignet, um unsere Welt anders zu denken. Sie setzt das Weltspiel in erster Linie spielerisch mit jüngeren Kindern ein und erzählt ihnen beispielsweise, woher die Banane oder das Handy kommen. Dabei macht sie koloniale Erzählungen und ihre heutigen Kontinuitäten auf verständliche und zugängliche Weise sichtbar.



Paola Tamayo aus Kolumbien hat „Kultur und Medienbildung“ studiert und ist auf kreatives Lernen spezialisiert. Sie arbeitet unter anderem als Filmemacherin und hat bereits nationale und internationale Reportagen und Dokumentarfilme gedreht. Die Themen reichen von „Kohleabbau in Kolumbien“ bis zu „Gewalt gegen Frauen in gewalttamen Konflikten“. Sie führt das Basis-Weltspiel inklusive CO₂-Ausstoß durch. Sie schätzt es, dass die Teilnehmenden interaktiv zusammenarbeiten und einen neuen Blick auf globale Ungleichheiten gewinnen.



Kafalo Sékongo ist in der Elfenbeinküste aufgewachsen und war zehn Jahre lang als Deutschlehrer an einem Gymnasium in Bouaké tätig. Als Fachpromotor für Globales Lernen mit dem Schwerpunkt Internationale Bildungspartnerschaften ist er spezialisiert auf interkulturelles Lernen. Er beschäftigt sich unter anderem mit Stereotypen, Rassismen und kolonialen Kontinuitäten sowie mit dem Kinderalltag in der Elfenbeinküste. Mit dem Weltspiel möchte er Aha-Effekte erzeugen und Komplexität anschaulich werden lassen. Er findet in Bezug auf das Weltspiel Themen wie Gerechtigkeit, Flucht und koloniale Kontinuitäten wichtig.



Referent*innen-Vermittlung

Das Programm „Bildung trifft Entwicklung“ vermittelt Referent*innen, die Themen des Globalen Lernens mit ihrer fachlichen Expertise und ihren persönlichen Erfahrungen in Ländern des Globalen Südens verknüpfen können.

BtE im EPiZ...
Reutlingen



Bundesweite...
BtE-Referent*innensuche



Weltspielkarte und ihre Elemente

Die Weltspielkarte ist mehr als eine Weltkarte. Ihre Gestaltung ermöglicht einen Perspektivwechsel ohne zu überfordern und macht globale Verhältnisse sichtbar. Sie ist vielseitig einsetzbar und für verschiedene Themen anschlussfähig.



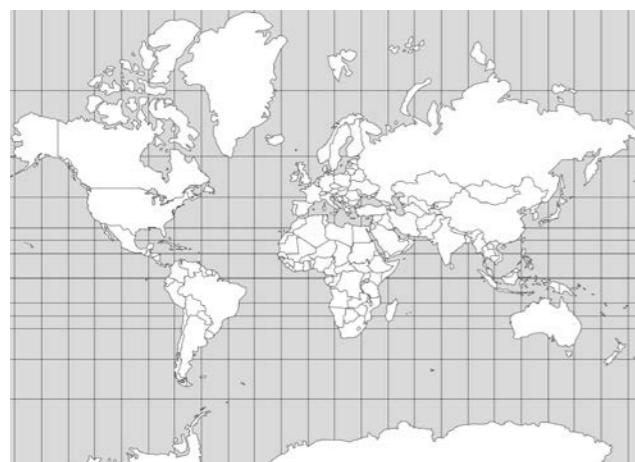
Kartenprojektion

Weltkarten bilden die Welt nicht einfach ab. Sie sind einerseits Ausdruck von prägenden Weltbildern ihrer Entstehungszeit bzw. von Überzeugungen ihrer Ersteller*innen, andererseits können sie auch die Weltsicht ihrer Nutzer*innen beeinflussen (vgl. Crampton & Krygier, 2005; Roth, 2019). Ein objektives, exaktes Abbild der Erde können Karten schon alleine deshalb nicht bieten, da sich die dreidimensionale Erdkugel schlecht auf einer zweidimensionalen flachen Oberfläche abbilden lässt.

Es ist unmöglich, auf einer Weltkarte gleichzeitig Form und Größe der Kontinente und Länder wirklichkeitsgetreu darzustellen. In der Kartografie werden somit stets Abwägungen getroffen zwischen einer winkel-, flächen- und längentreuen Darstellung oder es wird die „Vermittlung“ zwischen Verzerrungen angestrebt. Es gibt also verschiedene Projektionsarten, wie beispielsweise die Mercator-Projektion (winkelgetreu), die Gall-Peters-Projektion (flächentreu), die quadratische Plakatkarte (längentreu) oder die Winkel-Tripel-Projektion (vermittelnd zwischen winkel- und flächentreu) (vgl. Strebe, 2021). Je nach Zweck der Kartennutzung empfiehlt es sich, eine angemessene Projektionsweise zu wählen.

Mercator-Projektion

Die Mercator-Projektion wurde im 16. Jahrhundert von Gerhard Mercator für die Seefahrt entwickelt. Er wählte eine winkelgetreue Abbildung, die sich besonders gut für die Navigation auf See eignete. Dies hatte eine starke Flächenverzerrung zufolge: je weiter ein Land auf der Karte vom



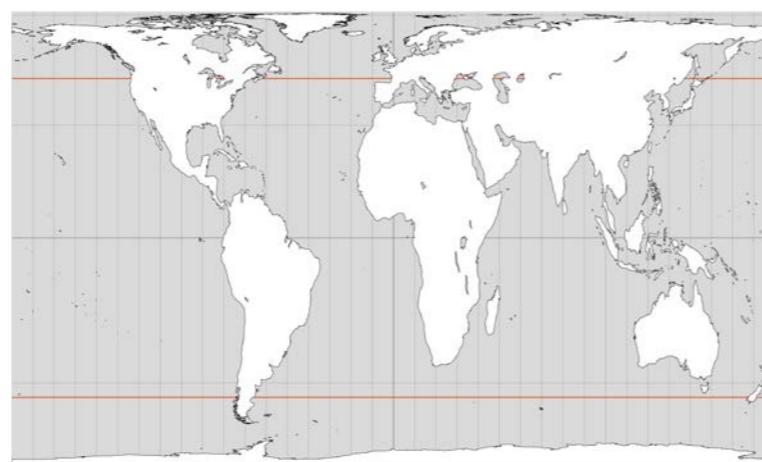
„Mercator-Projektion“

Äquator entfernt liegt, desto größer wird es abgebildet. Beispielsweise wird Grönland in etwa so groß wie der gesamte afrikanische Kontinent dargestellt, obgleich es in Realität fast 14-mal kleiner ist als die Fläche Afrikas.

Insgesamt erscheint Europa folglich unverhältnismäßig groß. In den 1970er Jahren entstanden daher zunehmend Diskussionen über die Verwendung der Mercator-Projektion. Es wurde kritisiert, dass durch die Verwendung der Karte in der Bildungsarbeit – ähnlich wie bei der Verwendung von Narrativen wie „Zentrum“ versus „Peripherie“ oder „oben“ versus „unten“ – implizit die „eurozentrische“ Überzeugung vermittelt werde, dass Europa die bedeutendste Region der Welt sei, während kolonialisierte Gebiete marginalisiert würden. Nach wie vor kommt die Mercator-Projektion bei der Erstellung von See- und Flugkarten sowie digitalen GPS-Karten zum Einsatz. Ansonsten wurde sie aber weitgehend durch Projektionen ersetzt, die zwischen Winkel- und Flächentreue vermitteln.

Gall-Peters-Projektion

Für das Weltspiel eignet sich besonders die flächentreue Gall-Peters-Projektion. Diese Darstellung der Welt kann dazu anregen, neue Perspektiven zu eröffnen und Machtverhältnisse zu entlarven, die das Weltbild vieler prägen (vgl. Crampton, 1994). Sie wurde in den 1970er Jahren von Arno Peters entwickelt (der später kritisiert wurde, nicht auf die Vorarbeit von James Gall im Jahr 1855 hingewiesen zu haben). Die Gall-Peters-Projektion hat den Vorteil, die Flächen der Länder maßstabsgerecht in ihrem jeweiligen Flächenverhältnis abzubilden.



„Gall-Peters-Projektion“

So entsteht ein realistisches Bild der tatsächlichen Größenverhältnisse der Kontinente zueinander: Europa ist zum Beispiel nur halb so groß wie Südamerika. Beschränkend ist, dass die Umrisse der Länder verzerrt werden und die Karte nicht winkelgetreu ist. Die Reflexion und Diskussion der Projektionsart bei der Anleitung des Weltspiels ermöglicht ein bewusstes, kritisches Hinterfragen der, mit der Mercator-Projektion vermittelten, vermeintlichen Größe und zentrale Lage Europas.



Bei der Durchführung des Weltspiels kann kontrastierend auf unterschiedliche Kartenprojektionsarten mit ihren spezifischen Einsatzmöglichkeiten, aber auch Beschränkungen eingegangen werden. Historische wie auch weiterhin wirksame Weltbilder und Machtverhältnisse sowie koloniale Kontinuitäten können bewusst gemacht und kritisch reflektiert werden.

politische Dimension. Folgende sieben Kontinente sind farblich markiert: (1) Afrika, (2) Antarktika, (3) Asien, (4) Australien und Ozeanien, (5) Europa, (6) Nordamerika, (7) Süd-, Mittelamerika und die Karibik. Die Farben orientieren sich an der Einteilung der Welt in Regionen und Subregionen durch die Vereinten Nationen (United Nations Statistical Commission, 2022).

Aus historischen und topografischen Gründen werden Europa und Asien unterschieden und die Kontinentalgrenze am Ural-Gebirge gezogen. Die Darstellung Europas als eigener Kontinent verweist auf die historisch-politische Machtstellung Europas bis in die Gegenwart. Topografisch werden Nord- und Südamerika als Kontinente voneinander unterschieden und deren Grenze an der Landenge von Panama gezogen. Um die historisch-politische Dimension des frühen Kolonialismus und koloniale Kontinuitäten mit der Weltspielkarte aufzuzeigen, unterscheidet die Weltspielkarte Nordamerika von Süd- und Mittelamerika und der Karibik.

Die Darstellung der Kontinente bewegt sich im Spannungsfeld, koloniale Konzepte und Begriffe zu verwenden und sie zugleich zu problematisieren. Sie soll darauf hinweisen, dass sich die Aufteilung und Benennung von Kontinenten nicht auf vermeintlich neutrale geografische Einheiten bezieht, sondern selbst im Zusammenhang mit europäischem Kolonialismus steht.

Kontinente



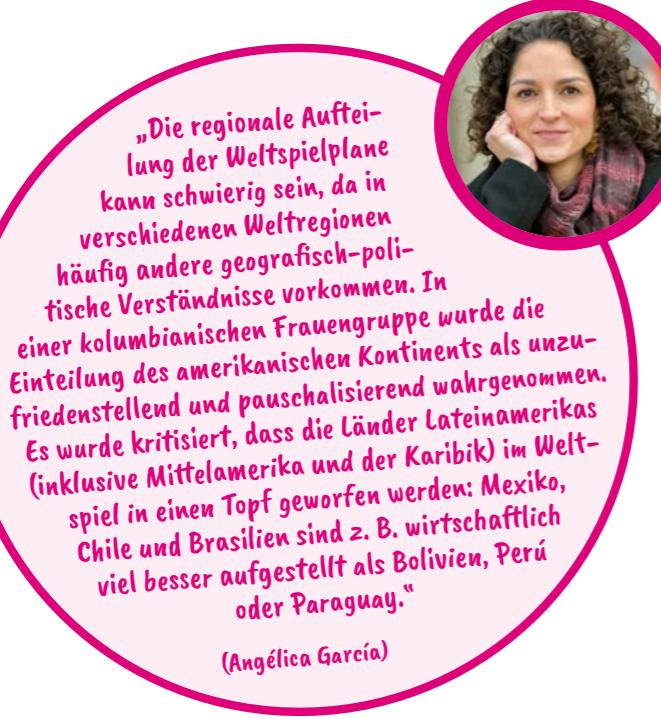
Es gibt verschiedene Arten, Kontinente zu definieren und darzustellen. Kontinente können nach geografischer, geologischer, topografischer oder historisch-politischer Dimension definiert werden. Je nach gewählter Dimension zählen unterschiedlich viele Länder zu einem Kontinent. Die Weltspielkarte nutzt die topografische und historisch-

So erfolgte die Benennung „Amerika“ nach dem italienischen Eroberer Amerigo Vespucci. Die Bezeichnung wird im Deutschen häufig synonym mit den USA verwendet und blendet zuvor bestehende und fortbestehende Eigenbezeichnungen aus. Die Abgrenzung eines angelsächsischen Nordamerikas von Süd- und Mittelamerika und der Karibik relativiert den Machtanspruch der USA. Die Zusammenfassung von Süd- und Mittelamerika und der Karibik macht einerseits vorkoloniale Gesellschaften und koloniale Spuren in Sprachen, Religionen und gegenwärtigen ökonomischen Bedingungen sichtbar. Andererseits ist die dargestellte Zusammenfassung nicht unproblematisch: Denn die Bezeichnung „Lateinamerika“ entstand im 19. Jahrhundert im kolonialen Kontext und sollte die als weiß konstruierten sprachlich-kulturellen Herkünfte europäisch-stämmiger Bewohner*innen markieren. Bestehende Gesellschaften und Sprachen wurden im Konzept „Lateinamerika“ ausgeblendet und abgewertet. Anstelle der

Fremdbezeichnung „Amerika“ oder „Lateinamerika“ ist die Eigenbezeichnung „Abya Yala“ verbreitet. „Abya Yala“ bedeutet in der Sprache Kuna Nord-, Mittel- und Südamerika sowie die Karibik (Roth, 2019).



In der Bildungsarbeit kann die historisch-politische Markierung der Kontinente explizit gemacht und damit die vermeintlich neutrale Definition von Kontinenten kritisch hinterfragt werden.



Landesgrenzen

Es gibt keine allgemein anerkannte, neutrale Definition eines unabhängigen Staates. Landesgrenzen und die Aufteilung der Welt in Nationalstaaten sind das Ergebnis historischer, machtvoller Verhältnisse und Ereignisse und auch heute noch umkämpft. So erfolgte die Festlegung von Gebietsgrenzen in Afrika durch Kolonialmächte infolge der Westafrika-Konferenz 1884/85. Auch im 20. Jahrhundert und infolge widerständiger dekolonialer Bewegungen waren die Anerkennung der von europäischen Kolonialmächten aufgezwungenen Grenzen und des politischen Systems die Voraussetzung für die staatliche Unabhängigkeit ehemals kolonialisierter Gebiete (Weheliye, 2019).

Weltspielkartenrand

Globales Lernen bedeutet, globale Zusammenhänge und Verantwortlichkeiten in der Weltgesellschaft zu ergründen. Kritisch und optimistisch entwickeln Lernende Zukunftsvisionen von einer gerechten, friedlichen Welt, in der natürliche Ressourcen geschont werden. Doch welche Leitziele und Werte bilden den Rahmen einer künftigen Weltgestaltung?

Die 17 Nachhaltigkeitsziele und die Agenda 2030 sind das internationale (bildungs-)politische Leitbild. Der Weltspielkartenrand bildet die Farben der Nachhaltigkeitsziele ab. Assoziativ könnten die verschiedenen Farben jedoch auch für spezifische Werte wie Frieden, Vielfalt und Toleranz stehen. Die Weltspielkarte setzt die Nachhaltigkeitsziele als Leitbild einer künftigen Weltgestaltung. Diese sollen jedoch kritisch hinterfragt werden.

Ebenso ist die völkerrechtliche Anerkennung oder Ablehnung eines Staates durch die Vereinten Nationen machtvoll und hat politische Konsequenzen. Die Vereinten Nationen erkennen 193 Mitgliedsstaaten, dem Heiligen Stuhl und Palästina (beide ohne Stimmrecht) die volle völkerrechtliche Staatlichkeit an. Trotz Vorliegen der drei Merkmale Staatsgebiet, Staatsvolk und Staatsgewalt wird die völkerrechtliche Staatlichkeit von den Vereinten Nationen bei elf Gebieten, z.B. Zypern und West-Sahara, angezweifelt (Vereinte Nationen, 2020).

Auf der Weltspielkarte sind die Landesgrenzen nach völkerrechtlicher Anerkennung der Vereinten Nationen dargestellt. Diese Darstellung dient der Orientierung auf der Weltkarte. Zudem wird die historisch-politische Dimension der Grenzziehungen begreifbar. Bei der Durchführung des Weltspiels kann diese Dimension von Landesgrenzen vertieft werden.



In der Bildungsarbeit können anhand des Weltspielkartenrands Leitziele und Werte einer künftigen Weltgestaltung assoziiert und diskutiert werden. Im Anschluss an das Weltspiel kann kritisch reflektiert werden, inwiefern die Agenda 2030 dazu beiträgt, globale Machtverhältnisse zu transformieren, und welche Akteur*innen für die Umsetzung der Nachhaltigkeitsziele verantwortlich sind oder gemacht werden sollten. Mit Multiplikator*innen kann die Werteorientierung des Globalen Lernens thematisiert werden.

Ecksymbole

Weltweit werden Symbole in verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen wie der Mathematik, Religion, Politik oder zur Alltagskommunikation verwendet. An den vier Ecken der Weltspielpläne sind vier Symbole abgebildet: ein Netz, ein Herz, eine Hand und eine Spirale. Diese Symbole, deren Bedeutung sich über Jahrhunderte gebildet und verändert hat, sind mehrdeutig. Je nach Kontext und historischer und politischer Eingebundenheit der Betrachtenden werden sie unterschiedlich interpretiert.

Die Abbildung der Symbole zielt darauf, die Idee der Überlegenheit bestimmter, vermeintlich objektiver Wissensbestände gegenüber anderen zu kritisieren und zu hinterfragen: Wessen Wissen wissen wir? Denn die Produktion von Wissen erfolgt stets unter spezifischen historischen, politischen, institutionellen und materiellen Bedingungen (Haraway, 1988).

Wissensbestände und die Organisation von Wissenschaften waren und sind Ergebnis und Ausdruck von Machtstruktu-

ren und legitimieren gewaltsame Herrschaftsverhältnisse (Spivak, 2008). So brachten z. B. die kolonial geprägten orientalischen Wissenschaften und Afrikastudien, die Vorstellung des „Orients“ und eines homogenen Kontinents „Afrika“ erst hervor und konstruierten diese als das Andere (Said, 2009; Mbembe, 2001). Die Haitianische Revolution als wichtiges revolutionäres Ereignis und Revolution Schwarzer, versklavter Menschen, die zur Unabhängigkeit Haitis 1804 führte, wurde in den Geschichtswissenschaften lange bagatellisiert (James, 2021; Trouillot, 2013). Auch Rassismus wurde über rassistische, wissenschaftlich nicht haltbare Theorien im 19. und 20. Jahrhundert legitimiert.

Die vier Symbole können im Kontext des Globalen Lernens verschiedene Bedeutungen haben. Sie könnten für die vier Dimensionen einer nachhaltigen Entwicklung Wirtschaft, Soziales, Umwelt und Politik stehen. Sie könnten auch die Lernziele Globalen Lernens verdeutlichen. Globales Lernen zielt auf einen ganzheitlichen Kompetenzerwerb in den Kompetenzbereichen Erkennen, Bewerten und Handeln ab. Dieser integrative Kompetenzbegriff entspricht auch den Grundelementen des international anschlussfähigen Konzepts der Gestaltungskompetenz der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) und den Schlüsselkompetenzen der OECD (Sach- /Methoden-, Sozial-, Selbstkompetenzen). Diese Fähigkeiten und Einstellungen werden in ganzheitlichen und lebensweltbezogenen Lernprozessen mit Kopf, Herz und Hand erworben (BMBF & KMK, 2016: Kapitel 1, 2 und 3).

Globales Lernen bedeutet formales, non-formales und informelles lebenslanges Lernen. Entsprechend könnten die Symbole auch die vier Säulen lebenslangen Lernens darstellen: (1) Lernen zu wissen, (2) Lernen zusammenzuleben, (3) Lernen zu handeln und (4) Lernen zu sein (UNESCO, 1996). Sie verdeutlichen damit auch die entsprechenden Kompetenzbereiche für Multiplikator*innen (United Nations, 2012).



In der Bildungsarbeit (mit Multiplikator*innen Globalen Lernens) können die vorgeschlagenen Bedeutungen genutzt oder mit den Teilnehmenden eigene Assoziationen entwickelt und beispielhaft die Verflechtung von Macht und Wissen diskutiert werden.

Das Weltspiel spielen - vielfältige Zugänge und Themen

Die Weltspielkarte bzw. -plane ist sehr vielfältig einsetzbar. Sie eignet sich sowohl zur Einführung als auch zur Vertiefung ganz unterschiedlicher Themen. Insofern gibt es nicht das eine Weltspiel, sondern ganz unterschiedliche Zugänge, Themen und Spiel-dynamiken.

Auf der Webseite www.das-weltspiel.com finden sich verschiedene Weltspielmodule, die von verschiedenen Bildungsträgern freundlicherweise zur Verfügung gestellt wurden und als Inspiration für die eigene Durchführung des Weltspiels dienen können. Für den Inhalt der Module, Methodenbeschreibungen, Zahlen und Hintergrund-informationen sind die jeweiligen Organisationen verantwortlich. Nachfolgend eine Übersicht, welche Module welche Spieldynamiken nutzen.

Frauen- welten sicht- bar machen

Das Modul setzt sich mit Lebenswirklichkeiten von Frauen weltweit auseinander.

Refugee Chair

Das Modul bietet einen Einstieg in das Thema Flucht und Migration.

Kakao

Das Modul Kakao macht anhand des lebens-weltnahen Rohstoffs und Produkts Kakao die globale Ungleichheit zwischen Rohstoffreichtum und Konsum sichtbar.

Klimakrise oder Klima- gerechtigkeit

Das Modul macht die global ungleich verteilten negativen Folgen des Klimawandels aber auch widerständiges Handeln weltweit sichtbar.

Geld und die Welt

Das Modul legt den Schwerpunkt auf die Verteilung finanzieller Indikatoren wie Einkommen, Vermögen oder Geldflüsse, bezieht aber auch ökologische Indikatoren mit ein.

Verteilen

Die Teilnehmenden schätzen Mengen und verteilen sie prozentual auf die Kontinente, indem sie Symbole oder sich selbst auf der Weltspielplane platzieren.

Basismodul

Das Modul zu Weltbevölkerung, Welteinkommen und zu den globalen CO₂-Emissionen kann als Einstieg in ein Thema Globalen Lernens oder vor anderen Modulen gespielt werden. Die Teilnehmenden diskutieren und verteilen die Weltbevölkerung, das Welteinkommen und die CO₂-Emissionen auf die Kontinente.



Unsere kunterbunte Weltreise

Im Modul lernen die Kinder auf spielerische Art die Welt mit ihren Regionen und Kontinenten kennen.



Verorten

Die Teilnehmenden ordnen geografische Fakten oder Ereignisse den verschiedenen Ländern/Kontinenten auf der Weltspielplane zu.

Textilkon- sum und seine Folgen weltweit

Das Modul zeigt die ungerechte Verteilung von Textilkonsum und seinen Folgen weltweit.



Geschichte der Weltverteilung

Das Modul leitet die Grundlagen globaler Verteilungsmuster sowie Flucht- und Migrationsbewegungen etc. historisch her.

Verbinden

Die Teilnehmenden legen Produktions- und Lieferketten mit Fäden oder Symbolen aus und verbinden Stationen globaler Wert-schöpfung visuell auf der Karte.

Reise einer Jeans

Das Modul stellt basierend auf dem digitalen Lernsnack "Reise einer Jeans" die Weltreise eines Produktes am Beispiel der Jeans plastisch dar.

Woher kommt mein Produkt?

Das Modul eignet sich als Einstieg zum Thema Fairer Handel. Die Teilnehmenden verorten die Herkunft verschiedener Fair Trade Produkte auf der Weltkarte.

Weltbild mit Quiz

Das Modul regt dazu an, eigene, über Kartenprojektionen vermittelte, vermeintlich selbstverständliche Weltbilder zu hinterfragen.

Smartphone Global

Das Modul ermöglicht den Teilnehmenden lebensnah, am Beispiel von Smartphones weltweite Rohstoffverteilungen sowie Produktionsketten im Kontext der Digitalisierung zu erkennen und zu bewerten.

Die Spur der Edelsteine

Das Modul stellt globale Zusammenhänge der Edelsteingewinnung und der Lieferketten graphisch dar.

Weltspielmodule:



Basismodul: Weltbevölkerung, -einkommen und CO₂-Emissionen

Material
Zahlen zum Modul >>



5-30 Teilnehmende oder mehr;
ab 14 Jahre, Erwachsene

mindestens 65 Minuten

- » genügend große freie Fläche im Raum oder draußen,
- » begehbar Weltspielplane,
- » Material zur Darstellung der Kennzahlen (z. B. Hütchen für die Weltbevölkerung, Geldscheine für das Welteinkommen, Pappsteller / Luftballons für die CO₂-Emissionen) in gleich großer Anzahl je nach TN-Zahl,
- » PDF „Zahlen für das Weltspiel“
- » Online Board mit Vorlage der Weltspielkarte (kann beim EPiZ Reutlingen kostenfrei erfragt werden)

Kurzbeschreibung

Das Weltspiel ist ein Aktionsspiel für fünf bis 30 oder mehr Teilnehmer*innen ab 14 Jahren. Es versucht, die Verteilung von Kennzahlen (z.B. Bevölkerung, Einkommen, CO₂-Emissionen) weltweit abzubilden, um auf global ungerechte Verhältnisse und Zusammenhänge hinzuweisen. Durch die Darstellung auf einer großen Weltkarte macht das Weltspiel Zahlen, Verteilungen und Machtstrukturen begreifbar. Seit Jahren wird es erfolgreich in der Bildungsarbeit eingesetzt.

Das Modul zur Weltbevölkerung, zum Welteinkommen und zu den globalen CO₂-Emissionen wird als Einstieg in ein Thema Globalen Lernens und vor anderen Modulen gespielt. Die Teilnehmenden diskutieren und verteilen die Weltbevölkerung, das -einkommen und die CO₂-Emissionen auf die Kontinente. Anschließend reflektieren sie eigene Weltbilder und (un-)sichtbare Ungleichheiten in der Verteilung und bewerten diese.

Lernziele

Die Teilnehmenden (TN)

- » erleben deskriptive Statistik anschaulich
- » setzen sich mit eigenen Einschätzungen und Weltbildern auseinander

- » erkennen die global ungleiche Verteilung des Welteinkommens
- » erkennen die global ungleiche Verteilung von CO₂-Emissionen
- » bewerten die global ungleiche Verteilung von Wohlstand und CO₂-intensivem Lebensstil

Ablauf

Vorbereitung

Die anleitende Person kennt die Definition und Einheit der Kennzahlen Weltbevölkerung, Welteinkommen und CO₂-Emissionen. Sie ist mit der Weltspielkarte und der Einteilung der Länder zu den Kontinenten vertraut. Die anleitende Person sucht die Zahlen aus der Tabelle heraus (siehe PDF „Zahlen für das Weltspiel“). Es können die Zahlen für 30 TN oder die angepassten Zahlen entsprechend der Anzahl der TN genutzt werden. Die Materialien zur Darstellung der verschiedenen Themen sind entsprechend abgezählt und bereit gelegt. Die Weltspielplane wird ausgelegt.

Durchführung

1. Einführung der Weltspielkarte im Plenum (5 min)

Die Spielleitung bittet die TN, die Weltspielkarte zu betrachten und fragt, ob ihnen an dieser etwas auffällt. Meist bemerken die TN die ungewöhnliche Größe der Kontinente auf der südlichen Halbkugel (z.B. Afrika).

Die anleitende Person weist darauf hin, dass die Weltspielkarte die Gall-Peters-Projektion nutzt. Im Gegensatz zur häufig verwendeten, winkeltreuen Mercator-Projektion sind die Kontinente entsprechend ihrer tatsächlichen Größenverhältnisse (flächentreu) dargestellt und der Äquator liegt mittig auf der Weltkarte. Die sieben auf der Weltspielkarte dargestellten Kontinente werden benannt und die Aufteilung der Ländergruppen zu den Kontinenten herausgestellt (Süd- und Mittelamerika und die Karibikstaaten, Russland zu Europa)

2. Schätzen und Verteilen der Weltbevölkerung im Plenum (10 min)

Die anleitende Person fordert die TN auf zu schätzen, wie viele Menschen auf der Welt leben. Sie nennt die aktuelle Weltbevölkerung. Die gesamte Anzahl der Hütchen stellt 100 % der Weltbevölkerung dar. Die Spielleitung definiert Weltbevölkerung.

Jede Person bekommt ein oder mehrere Hütchen, welche symbolisch für einen Anteil der Weltbevölkerung stehen. Ggf. nennt die Spielleitung die Zahl, für wie viele Menschen ein Hütchen steht.

Nun sollen die TN schätzen, wie viele Menschen auf den jeweiligen Kontinenten leben und die Hütchen entsprechend auf die Kontinente verteilen. Sie diskutieren und einigen sich auf die Verteilung.

3. Auswertung Weltbevölkerung im Plenum (10 min)

Zur Auswertung nennt die Spielleitung Kontinent für Kontinent die richtige Verteilung. Die Anzahl der Hütchen auf den Kontinenten wird von der Spielleitung oder einer teilnehmenden Person korrigiert.

Anschließend werden die geschätzten und tatsächlichen Zahlen knapp diskutiert. Folgende Diskussionsfragen können gestellt werden:

- » Was hat euch überrascht? Was fällt euch auf?
- » Wo gibt es Unterschiede zwischen den geschätzten und tatsächlichen Zahlen?
- » Was könnten Erklärungen sein? (Bsp.: Warum wird Afrika häufig als überbevölkert gesehen?)

4. Schätzen und Verteilung des Welteinkommens im Plenum (5 min)

Die gesamte Anzahl der Geldscheine stellt 100% des Welteinkommens dar. Die Spielleitung erklärt das Bruttonationaleinkommen (BNE). Im Weltspiel wird das BNE des jeweiligen Kontinents angegeben.

Nun sollen die TN schätzen, wie sich das Einkommen auf die jeweiligen Kontinente verteilt und die Geldscheine entsprechend auslegen. Sie diskutieren und einigen sich auf die Verteilung.

5. Auswertung Welteinkommen im Plenum (15 min)

Zur Auswertung nennt die Spielleitung Kontinent für Kontinent die richtige Verteilung des Welteinkommens. Die Anzahl der Geldscheine auf den Kontinenten wird von der Spielleitung oder einer teilnehmenden Person korrigiert. Anschließend werden die geschätzten und tatsächlichen Zahlen diskutiert. Folgende Diskussionsfragen können gestellt werden:

- » Was hat euch überrascht? Was fällt euch auf?
- » Wo gibt es Unterschiede zwischen den geschätzten und tatsächlichen Zahlen?

- » Was könnten (historische) Erklärungen sein?
- » Was denkt ihr über diese Verteilung?
- » Was sind die Gründe für die ungleiche Verteilung des Welteinkommens? (z. B.: Wo sind viele Fabriken? Wo sind viele Firmensitze?)
- » Wie kann Wohlstand gemessen werden? (mit dem BNE können nur unvollständige Aussagen getroffen werden, beispielsweise wird illegalisierte Arbeit oder Subsistenzwirtschaft nicht berücksichtigt.)
- » Welche Parameter wären wichtig, um den Lebensstandard eines Landes differenzierter zu messen? (z. B. Gesundheit, Bildungsniveau, Umweltschutz)
- » Kennt ihr alternative Indikatoren für Wohlstand? (z. B. Human Development Index oder Happy Planet Index)

6. Schätzen und Verteilung der CO₂-Emissionen im Plenum (5 min)

Die gesamte Anzahl der Pappsteller / Luftballons stellen 100% der globalen CO₂-Emissionen dar. Die Spielleitung erklärt CO₂-Emissionen. Im Weltspiel werden die CO₂-Emissionen des jeweiligen Kontinents angegeben.

Nun sollen die TN schätzen, wie sich die CO₂-Emissionen auf die jeweiligen Kontinente verteilen und die Pappsteller / Luftballons entsprechend auslegen. Sie diskutieren und einigen sich auf die Verteilung.

Auswertung

7. Auswertung CO₂-Emissionen im Plenum (15 min)

Zur Auswertung nennt die Spielleitung Kontinent für Kontinent die richtige Verteilung der CO₂-Emissionen. Die Anzahl der Pappsteller / Luftballons je Kontinent wird korrigiert. Anschließend werden die Verteilungen diskutiert. Folgende Diskussionsfragen können gestellt werden:

- » Wo gibt es Unterschiede zwischen den geschätzten und tatsächlichen Zahlen?
- » Was könnten (historische) Erklärungen hierfür sein? (z. B. Hinweis auf CO₂-intensive Lebensweise, globale Produktionsstandorte)
- » Was denkt ihr über diese Verteilung?
- » Findet ihr diese Verteilung gerecht (auf den Pro-Kopf-Ausstoß sowie kumulative CO₂-Emissionen und Differenzen zwischen CO₂-Emissionen bzgl. Produktion oder Konsum hinweisen)?
- » Was fällt euch insgesamt auf?



Umsetzung im Online-Format

Vorbereitung

Die anleitende Person ist mit den Definitionen und Zahlen für das Weltspiel vertraut (siehe oben). Auf dem Board eines kollaborativen Online Tools sind die Weltspielkarte sowie Icons zur symbolischen Darstellung der Kennzahlen in entsprechender Zahl hochgeladen. Ein Link zum Online Board ist erstellt. Die Spielleitung teilt den Link zum Online Board mit den TN per Chat. Die TN betreten das Online Board. Sie verschieben zunächst keine Icons. Die Spielleitung zeigt durch eine Einstiegsübung die wichtigsten Funktionen des Online Boards (Zoomen, Verschieben von Objekten).

Durchführung

1. Einführung der Weltspielkarte im Plenum (5 min)

Die anleitende Person teilt in der Hauptsession der Videokonferenz ihren Bildschirm und zeigt den TN die Weltspielkarte. Sie führt diese ein (siehe oben).

2. Schätzen und Verteilen der Weltbevölkerung im Plenum (10 min)

Die anleitende Person fordert die TN auf zu schätzen, wie viele Menschen auf der Welt leben. Sie nennt die aktuelle Weltbevölkerung. Die gesamte Anzahl der Person-Icons stellt 100 % der Weltbevölkerung dar. Die Spielleitung definiert Weltbevölkerung. Nun sollen die TN schätzen, wie viele Menschen auf den jeweiligen Kontinenten leben und die Person-Icons entsprechend auf die Kontinente verteilen. Sie diskutieren und einigen sich auf die Verteilung.

3. Auswertung Weltbevölkerung im Plenum (10 min)

Zur Auswertung nennt die Spielleitung Kontinent für Kontinent die richtige Verteilung. Die Anzahl der Person-Icons auf den Kontinenten wird von der Spielleitung oder einer teilnehmenden Person korrigiert. Anschließend werden die geschätzten und tatsächlichen Zahlen knapp diskutiert (siehe oben).

4. Schätzen und Verteilung des Welteinkommens im Plenum (5 min)

Die gesamte Anzahl der Geld-Icons stellen 100% des Weltinkommens dar. Die Spielleitung erklärt das Bruttonationaleinkommen (BNE) und wie es gemessen wird. Im Weltspiel wird das BNE des jeweiligen Kontinents angegeben. Nun sollen die TN schätzen, wie sich das Einkommen auf die jeweiligen Kontinente verteilt und die Geld-Icons ent-

sprechend verschieben. Sie diskutieren und einigen sich auf die Verteilung.

5. Auswertung Welteinkommen im Plenum (15 min)

Zur Auswertung nennt die Spielleitung Kontinent für Kontinent die richtige Verteilung des Welteinkommens. Die Anzahl der Geld-Icons auf den Kontinenten wird von der Spielleitung oder einer teilnehmenden Person korrigiert. Anschließend teilt die Spielleitung in der Videokonferenz ihren Bildschirm. Die geschätzten und tatsächlichen Zahlen werden diskutiert (siehe oben).

6. Schätzen und Verteilung der CO₂-Emissionen im Plenum (5 min)

Die gesamte Anzahl der Wolken-Icons stellen 100% der CO₂-Emissionen dar. Die Spielleitung erklärt CO₂-Emissionen und wie diese gemessen werden. Im Weltspiel werden die CO₂-Emissionen des jeweiligen Kontinents angegeben. Nun sollen die TN schätzen, wie sich die CO₂-Emissionen auf die jeweiligen Kontinente verteilt und die Wolken-Icons entsprechend verschieben. Sie diskutieren und einigen sich auf die Verteilung.

Auswertung

7. Auswertung CO₂-Emissionen im Plenum (15 min)

Zur Auswertung nennt die Spielleitung Kontinent für Kontinent die richtige Verteilung der CO₂-Emissionen. Die Anzahl der Wolken-Icons auf den Kontinenten wird korrigiert. Anschließend teilt die Spielleitung in der Videokonferenz ihren Bildschirm. Die Verteilungen werden abschließend diskutiert (siehe oben).

Varianten

Das Modul kann verkürzt nur zu Weltbevölkerung und -einkommen gespielt werden.

Anstelle der begehbarer Weltspielpläne kann die Weltspielpläne aus Stoff oder eine Weltkarte auf einen Tisch oder den Boden gelegt werden. Es können auch Schilder für die Kontinente geschrieben und auf dem Boden ausgelegt werden. Die Kontinente könnten auch von den TN mit Fäden auf dem Boden abgebildet werden.

Als Material zur symbolischen Darstellung der Zahlen können je nach Größe der Weltspielkarte auch Spielfiguren, Spielgeld, Bonbons, Kronkorken, Bohnen, Streichhölzer, Radiergummis, Stifte, Murmeln usw. eingesetzt werden.

Anstatt dass alle TN die Materialien zur Darstellung der Weltbevölkerung, des Welteinkommens und der CO₂-Emissionen verteilen, kann ein*e TN die Verteilung übernehmen und die anderen unterstützen durch Kommentierung.

Bei großen Gruppen können die TN selbst die gesamte Weltbevölkerung repräsentieren und sich entsprechend ihrer Einschätzungen auf den Kontinenten verteilen. Hierfür müssen die Zahlen entsprechender Anzahl der TN nachgeschlagen und angepasst werden. Das Welteinkommen kann in dieser Variante durch einen Stuhl pro TN symbolisiert werden. Die TN verteilen die Stühle entsprechend der geschätzten Verteilung des Welteinkommens. Nach der Korrektur der Verteilung werden die TN gebeten, sich so auf die Kontinente zu verteilen wie zuvor und sich auf die dort aufgestellten Stühle zu setzen. Sie können gefragt werden, wie es sich anfühlt einen / keinen Platz zu finden. Hierdurch wird das Verhältnis zwischen Bevölkerung und Verteilung des Reichtums für die TN anschaulich erfahrbar.

Tipps und Fallstricke

Im Allgemeinen gilt für das Weltspiel, dass es keine Wissensabfrage ist, sondern zur Diskussion anregen soll.

Die Zahlen der Weltbevölkerung, des Welteinkommens und der CO₂-Emissionen werden gerundet und sind nicht exakt. Ihre Verteilungen sind vereinfacht dargestellt. Für die absoluten Zahlen des Welteinkommens und der CO₂-Emissionen muss ein Bezug zur Größe der Bevölkerung je Kontinent (Pro-Kopf-Verteilung und -Verbrauch) hergestellt werden: z. B. sind das Einkommen und die CO₂-Emissionen in absoluten Zahlen in Asien am höchsten, in der Pro-Kopf-Verteilung sind die Zahlen für Asien deutlich niedriger als für Nordamerika und Europa. Zudem sollten historisch ungleich verteilte kumulierte CO₂-Emissionen diskutiert werden.

Es empfiehlt sich, die geschätzte mit der tatsächlichen Verteilung in folgender Reihenfolge zu vergleichen: Ozeanien, Afrika, Süd- und Mittelamerika und Karibik, Nordamerika, Europa, Asien (da meistens in Asien zu wenige Personen usw. stehen). Sind auf einem Kontinent zu viele Personen, können diese in die Mitte gestellt und dann dort, wo die Anzahl nicht stimmt, ergänzt werden. So ergibt sich eine anschauliche Auswertung der geschätzten Zahlen. Zur Visualisierung der Zahlen kann an der Tafel / Flipchart eine Tabelle erstellt werden, das die geschätzten den tatsächlichen Zahlen gegenüberstellt.

Bei den Auswertungsdiskussionen sollten keine einfachen Schlussfolgerungen gezogen sondern stereotype Darstellungen aufgebrochen werden. Innerhalb der Länder und der Kontinente gibt es große Unterschiede bezüglich der Verteilung der Bevölkerung, des Einkommens und der verursachten CO₂-Emissionen. Das Einkommen ist oftmals zwischen den Geschlechtern ungleich verteilt. CO₂-Emissionen unterscheiden sich nach Einkommen. Das Weltspiel stellt weltweite Verteilungen und Zusammenhänge vereinfacht dar. Die reale Komplexität sollte angesprochen werden.

Weiterarbeit

Das Modul kann Ausgangspunkt für weitere Weltspielmodule sein (z. B. Geschichte der Weltverteilung, Refugee Chair). Im Anschluss können die Themen SDGs, koloniale Kontinuitäten oder globale Produktionsketten oder solidarische Lebens- und Produktionsweise bearbeitet werden.

Quellen & weitere Hinweise

- » Website Das Weltspiel: www.das-weltspiel.com (Hintergrundinformationen zur Weltspielkarte, weitere Module, weiterführende Links und Newsletter)
- » www.thetruesize.com (Online-Weltkarte, ermöglicht verzerrungsfreien Flächenvergleich)
- » Human Development Index: www.hdr.undp.org/en/content/human-development-index-hdi
- » Happy Planet Index: www.happyplanetindex.org/
- » Global Carbon Atlas (Website und interaktive Karte des Global Carbon Projects): www.globalcarbonatlas.org/en/CO2-emissions

Modul: Klimakrise oder Klimagerechtigkeit

Material
Zahlen zum Modul >>



5-30 Teilnehmende oder mehr;
ab 14 Jahre, Erwachsene

90 Minuten

- » genügend große freie Fläche im Raum oder draußen
- » begehbar Weltspielkarte (alternativ: Weltkarte zur Tischauslage)
- » Flipchart und Marker
- » Ausdruck der PDF „Klimakrise Texte“
- » Ausdruck (beidseitig) der PDF „Klimabewegungen Fotos und Texte“
- » ggf. / alternativ rote und grüne Steine / Gegenstände / Karten zum Markieren der Orte
- » PDF „Hinweise für das Weltspiel Klimagerechtigkeit“
- » Online Board mit Vorlage der Weltspielkarte und der PDFs als Einzelseiten

Kurzbeschreibung

Das Weltspiel ist ein Aktionsspiel für fünf bis 30 oder mehr Teilnehmer*innen ab 14 Jahren. Es versucht, die Verteilung von Kennzahlen (z.B. Bevölkerung, Einkommen, CO₂-Emissionen) weltweit abzubilden, um auf global ungerechte Verhältnisse und Zusammenhänge hinzuweisen. Durch die Darstellung auf einer großen Weltkarte macht das Weltspiel Zahlen, Verteilungen und Machtstrukturen begreifbar. Seit Jahren wird es erfolgreich in der Bildungsarbeit eingesetzt.

Das Modul zum Thema Klimakrise und Klimagerechtigkeit macht die global ungleich verteilten negativen Folgen des Klimawandels aber auch widerständiges Handeln weltweit sichtbar. Die Teilnehmenden verorten in zwei Phasen beispielhaft Hotspots der Klimakrise und Kämpfe um Klimagerechtigkeit auf den Kontinenten. Abschließend diskutieren und bewerten sie kritisch die Verteilung von Klimakrisen und reflektieren eigene Bilder bezüglich Klimabewegungen weltweit. Das Modul basiert auf dem Kartenmaterial „We will rise! Or: we will burn!“ (siehe Quellen).

Lernziele

Die Teilnehmenden (TN)

- » erkennen die (ungleiche Verteilung der) Folgen des Klimawandels anschaulich und bewerten diese
- » lernen Handlungsoptionen sozialer (Klima-)Bewegungen kennen
- » reflektieren Annahmen bezüglich Akteur*innen der Klimabewegungen weltweit

Ablauf

Je nach Vorwissen der Teilnehmenden sollte vorab ein methodischer Einstieg ins Thema Klimawandel und Klimagerechtigkeit erfolgen. Vorab kann das Weltspiel mit den Kennzahlen zu Weltbevölkerung, Welteinkommen und CO₂-Emissionen gespielt werden (siehe Quellen).

Vorbereitung

Die anleitende Person kennt grundlegend die Ursachen und Folgen des Klimawandels. Sie weiß um die global ungleiche und ungerechte Verteilung von Klimawandelfolgen. Sie versteht die historischen Zusammenhänge zwischen kolonialer Ausbeutung von Natur und Menschen, imperialer Produktions- und Lebensweise im Kapitalismus und der Klimakrise (siehe Quellen und weitere Hinweise). Sie ist mit der Weltspielkarte und der Einteilung der Länder zu den Kontinenten vertraut. Die Begleittexte zu Klimakrise und Klimabewegungen liegen ausgedruckt vor. Die Weltspielkarte wird ausgelegt.

Durchführung

1. Assoziationskette im Plenum (10 min)

Die TN bilden gemeinsam eine Begriffsassoziationskette. Als Startbegriff nennt die anleitende Person „Klimagerechtigkeit“. Die TN überlegen, was ihnen zu diesem Begriff einfällt. Die schnellste Person sagt ihre Assoziation (z. B. Klimawandel, Klimaungerechtigkeit, 1,5 Grad-Ziel). Dieser Begriff ist der neue Startbegriff und die TN assoziieren nun zu diesem. Die anleitende Person hält die Assoziationskette auf einem Flipchart fest. Die Assoziationskette endet, wenn alle TN dran waren oder die Kette wiederholt ins Stocken gerät. Anschließend liest die anleitende Person die Assoziationskette vor und leitet zum Thema Klimakrise über.

2. Einführung der Weltspielkarte im Plenum (5 min)

Die Spielleitung bittet die Teilnehmenden, die Weltspielkarte zu betrachten und zu kommentieren. Sie führt knapp in die Weltspielkarte ein und verweist auf die verwendete Gall-Peters-Projektion und die Aufteilung der sieben Kontinente (siehe PDF „Hinweise für das Weltspiel Klimagerechtigkeit“).

3. Lesen und Verorten der Beispiele Klimakrise (15min)

Die anleitende Person verteilt an die TN (je nach TN-Anzahl in Kleingruppen) die Ausdrucke der Texte zur Klimakrise. Die TN lesen die Informationstexte zu Orten der Klimakrise und verorten die Schauplätze auf der Weltkarte. Reihum stellen die TN ihr Beispiel vor und platzieren die Ausdrucke dabei auf der Weltspielkarte.

4. Reflexion Klimakrise im Plenum (10min)

Die entstandene Weltkarte mit Schauplätzen der Klimakrise wird gemeinsam betrachtet und knapp diskutiert.

Folgende Reflexionsfragen können gestellt werden:

- » Was sind Auswirkungen des Klimawandels? Wo ist der Klimawandel bereits spürbar? Wie?
- » Wer sind die Verursachenden, wer die Hauptbetroffenen von den negativen Folgen? Wie bewertet ihr dies?
- » Wie kann das sein? Wofür stehen diese Länder für euch?
- » Welche (historischen) Erklärungen habt ihr dafür?
- » Ist diese (historische) Verteilung von CO₂-Emissionen und ihren Folgen gerecht?
- » Was bedeutet Klimagerechtigkeit?

Die anleitende Person verdeutlicht, dass Verursachung und die Folgen der Klimakrise ungerecht verteilt sind: „Länder tragen unterschiedlich zum Klimawandel bei und sind von Klimarisiken (z. B. Fluten, Dürre, Extremwetterereignissen) ungleich betroffen. So sind in Ländern des Globalen Nordens die CO₂-Emissionen, in Ländern des Globalen Südens die Vulnerabilität für Klimarisiken höher. Infolge von sozialer Ungleichheit, kolonialen Kontinuitäten und globalisierten unsolidarischen Produktions- und Lebensweisen leiden Menschen weltweit unterschiedlich je nach gesellschaftlicher Positionierung bzgl. Geschlecht, Klasse, race und Alter unter den negativen Folgen des Klimawandels (z. B. sind Schwarze und Indigene Menschen und People of Color (BIPoC), Frauen* und Menschen mit geringem Einkommen besonders betroffen und vulnerabel). Klimagerechtigkeit könnte bedeuten, dass für künftige Weltgestaltung die Bedürfnisse der Menschen im Fokus stehen, die am wenigsten für die Klimafolgen verantwortlich und am meisten von ihnen bedroht sind. Klimage-

rechtigkeit hinterfragt bestehende soziale Ungleichheiten, koloniale Kontinuitäten und globalisierte, unsolidarische Lebensweisen.“ (siehe Quellen: Germanwatch, 2021; IPCC, 2019; KILN, 2012)

5. Auswahl, Vortragen und Verorten der Beispiele Klimabewegungen (20min)

Die anleitende Person leitet thematisch über zu widerständigem Handeln gegen (Ursachen) der Klimakrise. Sie legt auf der Weltspielkarte die ausgedruckten Fotos mit rückseitigen Texten zu Klimabewegungen weltweit aus. Die TN sollen die Fotos betrachten und sich einzeln oder zu zweit eins aussuchen, das sie anspricht. Sie lesen den Informationstext dazu und versetzen sich in die beschriebenen Menschen und ihre Anliegen hinein. Sie verorten die Klimabewegung auf der Karte und platzieren sich selbst dort. Anschließend präsentieren die TN reihum in einem frei vorgetragenen Rollenspiel aus der Ich-Perspektive die ausgewählten Beispiele. Gemeinsam werden fehlende Beispiele vorgelesen und platziert. Verständnisfragen werden geklärt.

Auswertung

6. Reflexion Klimabewegungen im Plenum (25 min)

Die anleitende Person bittet die TN, die entstandene Karte sozialer Bewegungen weltweit zu betrachten.

Folgende Reflexionsfragen können gestellt und möglichst konkret diskutiert werden:

- » Was fällt euch insgesamt auf?
- » Was überrascht euch?
- » Wer setzt sich für Klimagerechtigkeit ein? Wo? Warum? Wie?
- » Wie schätzt ihr die Handlungsmacht dieser Akteur*innen ein, Klimagerechtigkeit umzusetzen? Was können sie erreichen und was nicht?
- » Findet ihr die Protestformen von sozialen Bewegungen (z. B. Ziviler Ungehorsam) angemessen? Warum oder warum nicht?
- » Wie könnten soziale Bewegungen und andere Akteur*innen fruchtbar zusammenwirken für eine umfassende Transformation?
- » Kanntet ihr diese sozialen Bewegungen? Welche? Wieso? Wie sichtbar sind Kämpfe von BIPoC?
- » Kennt ihr weitere Akteur*innen, die für klimagerechte Transformation einstehen?
- » Wie könnten diese und ihre Kämpfe solidarisch unterstützt werden?



Die anleitende Person ergänzt ggf. Akteur*innen weltweit, die besonders von Klimaungerechtigkeit betroffen sind. Sie verweist auf Widerstand in antikolonialer Tradition, die Geschichte von Umweltgerechtigkeitsbewegungen sowie verschiedene Formen politischen Engagements und die wichtige Rolle, welche Menschen verschiedenen Geschlechts dabei einnehmen. Sie ergänzt in diesem Zusammenhang das Phänomen des „White Saviorism“, das auch bezüglich politischem (Klimagerechtigkeits-)Aktivismus kritisiert wird (siehe Quellen: BUNDjugend, 2021, S. 42ff.).

7. Bewegter, achtsamer Ausstieg (5 min)

Die anleitende Person schließt die Diskussion mit dem Fokus auf die Handlungsmacht von Klimabewegungen weltweit. Sie bittet die TN zu einem gemeinsamen Ausstieg. Dafür stellen sich alle stabil, schulterbreit hin, streichen ihre Arme und Beine kräftig ab und reiben ihre Handflächen schnell aneinander: „Am Ende bitte ich euch, den schweren Emotionen und Ängsten noch einmal kurz nachzuspüren. Und sie dann loszulassen und euch zu spüren, wie ihr fest steht, miteinander. Nehmt Eure Hände, wie warm sie werden und welche gemeinsame Macht sie haben und ausstrahlen.“

Umsetzung im Online-Format

Vorbereitung

Die anleitende Person kennt grundlegend die Ursachen und Folgen des Klimawandels und ist mit der Weltspielkarte vertraut (siehe oben). Auf einem kollaborativen Online-Board sind die Weltspielkarte sowie die Texte zur Klimakrise und Texte und Fotos zu den Klimabewegungen übersichtlich hochgeladen. Ein Link zum Board ist erstellt. (Ein kostenfreier Link zur Vorlage mit der Weltspielkarte kann beim EPiZ Reutlingen für vier Wochen angefragt werden).

Durchführung

1. Assoziationskette (10 min)

In der Hauptsession der Videokonferenz erfolgt die Assoziationskette (siehe oben). Die TN, die sich eine Assoziation überlegt haben, schreiben diese in den Chat. Die anleitende Person notiert die Assoziationskette auf dem kollaborativen Board. Sie macht die Assoziationskette zur Auswertung für alle durch die Bildschirmfreigabe sichtbar.

2. Einführung der Weltspielkarte im Plenum (5 min)

In der Hauptsession erfolgt die Einführung (siehe oben).

3. Lesen und Verorten der Beispiele Klimakrise (15min)

Die Spielleitung teilt den Link zum Board mit den TN per Chat. Die TN betreten das Board. Sie werden ggf. mit dem Online-Tool und seinen Funktionen knapp vertraut gemacht. Die anleitende Person bittet die TN, die Überschriften der Texte zu Hotspots der Klimakrise zu lesen und sich nach Interesse einen auszuwählen. Die TN lesen die Informationstexte und verorten die Schauplätze auf der Weltkarte. Reihum stellen die TN ihr Beispiel vor und platzieren die Texte dabei auf der Weltspielkarte. Haben mehrere TN dasselbe Beispiel ausgesucht, ergänzen sie sich. Gemeinsam werden fehlende Beispiele vorgelesen und platziert.

4. Reflexion Klimakrise im Plenum (10min)

In der Hauptsession erfolgt die gemeinsame knappe Reflexion (siehe oben). Dafür teilt die anleitende Person zwischendurch ihren Bildschirm und zeigt die entstandene Weltkarte mit Hotspots der Klimakrise.

5. Auswahl, Vortragen und Verorten der Beispiele Klimabewegungen (20min)

Die anleitende Person leitet thematisch über zu widerständigem Handeln gegen (Ursachen) der Klimakrise. Sie bittet die TN, die Fotos von Klimabewegungen weltweit zu betrachten und sich eines aussuchen, das sie anspricht. Hierzu sollen sie den Informationstext lesen, sich in die Personen hineinversetzen und das Beispiel auf der Karte verorten. Anschließend präsentieren die TN, frei aus der Ich-Perspektive vorgetragen, reihum anhand der ausgewählten Fotos die verschiedenen Klimabewegungen und platzieren sie auf der Weltkarte. Haben mehrere TN dasselbe Beispiel ausgesucht, ergänzen sie sich. Gemeinsam werden fehlende Beispiele vorgelesen und platziert. Verständnisfragen werden geklärt.

Auswertung

6. Reflexion Klimabewegungen im Plenum (25 min)

In der Hauptsession erfolgt die gemeinsame Reflexion (siehe oben). Dafür teilt die anleitende Person zwischendurch ihren Bildschirm und zeigt die entstandene Weltkarte mit Orten von Kämpfen für Klimagerechtigkeit.

7. Bewegter, achtsamer Ausstieg (5 min)

Die anleitende Person schließt die Diskussion mit dem Fokus auf die Handlungsmacht von Klimabewegungen weltweit. Sie bittet die TN zu einem gemeinsamen Ausstieg (siehe oben).

Varianten

Anstelle der begehbarer Weltspielplane kann die Weltspielplane aus Stoff oder eine Weltkarte auf einen Tisch oder den Boden gelegt werden. Es können auch Schilder für die Kontinente geschrieben und auf dem Boden ausgelegt werden. Die Kontinente könnten auch von den Teilnehmenden mit Fäden auf dem Boden abgebildet werden. Zur Verortung der Hotspots und Orte der Klimabewegungen können rote und grüne Steine / Gegenstände / Karten statt der Ausdrucke verwendet werden.

Tipps und Fallstricke

Die Methode kann starke Emotionen auslösen. Es ist zu Beginn wichtig, eine sichere Atmosphäre herzustellen. Bei der Assoziationskette sollte die anleitende Person darauf achten, dass alle TN mindestens einmal zu Wort kommen. Bei unruhigen Gruppen ist die Assoziationskette nach fester Reihenfolge der TN sinnvoll. Im Allgemeinen gilt für das Weltspiel, dass es keine Wissensabfrage ist, sondern zur Diskussion anregen soll. Bei den Auswertungsdiskussionen sollten keine unterkomplexen Schlussfolgerungen gezogen, sondern stereotype Darstellungen aufgebrochen werden. Auch sollten historische und strukturelle Ursachen von Klimaungerechtigkeit und nicht nur individuelles Handeln benannt werden. Innerhalb der Länder und der Kontinente gibt es große Unterschiede bezüglich des Anteils an der Verursachung des Klimawandels durch CO₂-Ausstoß je nach gesellschaftlicher Positionierung. Diese reale Komplexität sollte angesprochen werden.

Die Verortung der Hotspots der Klimakrise kann bei den TN starke Emotionen von Ohnmacht, Schuld und Angst auslösen. Diese sollten in der anschließenden Diskussion wertschätzend, behutsam und realistisch behandelt werden. Es gilt, sie nicht zu negieren und dennoch mit den Beispielen von Klimabewegungen den Blick darauf zu wenden, dass sich Menschen weltweit stets gegen Unrecht wehren und für ein gutes Leben einstehen. Die Phase zu den Beispielen der Klimabewegungen sollte zeitlich stärker gewichtet werden. Diese sichtbar zu machen (durch die Ausdrucke / grüne Gegenstände) und sich in ihre Rolle zu begeben kann heilsam und motivierend wirken.

In der Reflexion zur den Klimabewegungen sollte die anleitende Person auf das Zusammenspiel verschiedener Handlungsmöglichkeiten und die jeweiligen Handlungsgrenzen einzelner Akteur*innen hinweisen, um verein-

fachte Annahmen über Transformation und die Handlungsmacht einzelner Akteur*innen zu hinterfragen. Sie sollte die paternalistische Annahme aufbrechen, dass vor allem Akteur*innen aus Ländern des Globalen Nordens für Klimagerechtigkeit als „Helfer*innen“ der vulnerablen Gruppen aktiv seien. Die ausgewählten Beispiele widerständiger Klimabewegungen weltweit verdeutlichen dies.

Weiterarbeit

Im Anschluss kann zu Ansätzen von Klimagerechtigkeit und sozialen Bewegungen weitergearbeitet werden. Themen wie koloniale Kontinuitäten oder Naturverständnisse können vertieft werden.

Quellen & weitere Hinweise

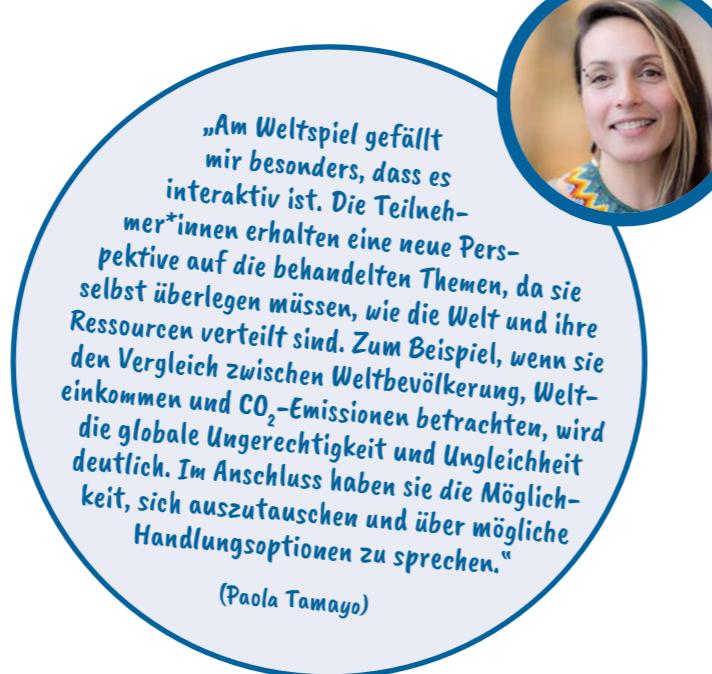
- » Website Das Weltspiel: www.das-weltspiel.com (Hintergrundinformationen zur Weltspielkarte, weitere Module, weiterführende Links)
- » BUNDjugend (2021). Kolonialismus & Klimakrise – Über 500 Jahre Widerstand. www.bundjugend.de/wp-content/uploads/Kolonialismus-und-Klimakrise-Ueber-500-Jahre-Widerstand-11.pdf
- » EPiZ Berlin (2015). Ein Klima für den Wandel - fachübergreifendes Unterrichtskonzept für Klasse 9 und 10. www.epiz-berlin.de/publications/ein-klima-fuer-den-wandel-fachuebergreifendes-unterrichtskonzept-fuer-klasse-9-und-10/
- » Germanwatch (2021). Globaler Klima-Risiko-Index 2021. www.germanwatch.org/sites/default/files/Zusammenfassung%20des%20Klima-Risiko-Index%202021_2.pdf
- » Informationsbüro Nicaragua (2017). Werkheft Klimawandel und Umweltkonflikte. infobuero-nicaragua.org/wp-content/uploads/2020/04/Klimawandel_Nachdruck-2017_Web.pdf
- » JANUN Lüneburg e.V. (2018). Wimmelbild Klima und Flucht mit vielseitigen weiterführenden (Bildungs-)materialien. www.janun.de/de/netzwerk-projekte/janun-landesb%C3%BCro/wimmelbilder/wimmelbild-klima-und-flucht/
- » IPCC (2019). Climate Change and Land: Summary for Policymakers. www.ipcc.ch/site/assets/uploads/2019/08/4.SPM_Approved_Microsite_FINAL.pdf
- » KILN (2012). The Carbon Map. www.carbonmap.org/ (mehrsprachige, interaktive Kartenanimation und relationale Flächenverzerrungen der Länder entsprechend verschiedener Parameter wie Einkommen, (historische) CO₂-Emissionen, Vulnerabilität)
- » Rosa Luxemburg Stiftung, Umweltinstitut München & PowerShift e.V. (2020). We will rise! Or: we will burn 2.0. www.rosalux.de/publikation/id/42979/we-will-rise-or-we-will-burn-20/ (Poster und Wendekarte zu Hotspots der Klimakrise und Klimagerechtigkeit)
- » Wandelwerk (2021). Methodenheft für die Gestaltung von Workshops zur Verbindung von Klimagerechtigkeit und Psychologie. www.wandel-werk.org/media/pages/materialien/2819290699-1647688514/methodenheft_wandelwerk.pdf

Globales Lernen mit dem Weltspiel – eine didaktische Reflexion

Einmal um die Welt – mitten im Raum! Das Weltspiel lädt dazu ein, globale Zusammenhänge spielerisch zu entdecken. Dabei werden die Teilnehmenden selbst Teil des Geschehens. Das Spiel wird lebendig, wenn Teilnehmende selbst Objekte oder Personen auf der Weltkarte platzieren und so globale Ungleichheiten plastisch sichtbar machen. Dadurch werden sonst abstrakte Themen spürbar und emotional greifbar. Das Weltspiel fördert entdeckendes Lernen, Perspektivwechsel, wertebasierte Diskussionen und Zusammenarbeit. Es stärkt besonders die Fähigkeit, reflektiert zu urteilen und verantwortungsvoll zu handeln.

Das Weltspiel als Lernmöglichkeit für Globales Denken und Handeln

Das Weltspiel setzt zentrale Prinzipien des Globalen Lernens um. Das Weltspiel lädt dazu ein, die eigene Lebenswelt mit einzubringen und durch den Perspektivwechsel andere Lebensrealitäten besser zu verstehen (**Subjektorientierung**). Komplexe Themen wie wirtschaftliche Ungleichheit oder Klimawandel werden anschaulich auf der Weltkarte dargestellt und sind so für Teilnehmende aller Altersgruppen nachvollziehbar (**Sachorientierung**). Sie erkennen die ungleiche Verteilung von Reichtum und CO₂-Emissionen und reflektieren Machtverhältnisse,



Gerechtigkeit und Verantwortung (**Werteorientierung**). Dabei ermutigt das Spiel dazu, aus dem neu gewonnenen Verständnis konkrete Schritte für das eigene Handeln abzuleiten.

Das Weltspiel fördert Kompetenzen wie kritisches Denken, empathisches Verstehen, Zusammenarbeit und die aktive Mitgestaltung globaler Prozesse. Es macht die Wechselwirkungen zwischen lokalem Handeln und globalen Folgen („Glokalität“) sichtbar und regt Fragen an der Schnittstelle verschiedener Nachhaltigkeitsaspekte an: Woher kommt mein Smartphone und unter welchen sozialen und ökologischen Bedingungen wird es produziert? Wie wurde die Banane vom regionalen Nahrungsmittel zum globalen Exportgut – und was bedeutet das für ihren Preis? Wer trägt zum globalen Klimawandel bei, ist besonders betroffen und setzt sich für mehr Klimagerechtigkeit ein? Dabei werden nicht nur Symptome, sondern auch strukturelle Ursachen wie Machtverhältnisse und historische Ungleichheiten thematisiert.



Globales Lernen befähigt Menschen, globale Herausforderungen zu verstehen und Verantwortung für nachhaltige Entwicklung im Alltag zu übernehmen (BMBF & KMK, 2016).

Es basiert auf drei Prinzipien (Krämer, 2007): **Subjektorientierung**: Anknüpfen an Erfahrungen und Lebenswelten der Lernenden. **Sachorientierung**: Vermittlung komplexer Themen wie Armut, Klimawandel und Globalisierung. **Werteorientierung**: Reflexion über Gerechtigkeit, Solidarität und globale Verantwortung.

Die Förderung von Kompetenzen erfolgt auf den Ebenen **Erkennen, Bewerten und Handeln**. Diese sollten in jeder Lerneinheit ganzheitlich zusammengedacht werden. Eine zentrale Leitfrage lautet: „Wie kann ich Verantwortung für globale Verhältnisse übernehmen?“



Das Weltspiel spielen – Zielgruppen, Zeitrahmen und Ablauf

Das Weltspiel eignet sich für Gruppen im Alter ab etwa 14 Jahren. Mit vereinfachtem Material kann es auch für jüngere Kinder angepasst werden. Hier helfen anschauliche Bilder oder konkrete Alltagsbeispiele statt abstrakter Zahlen.

Das Weltspiel dauert mindestens 45 Minuten. Je nach Modul variiert der Zeitbedarf. Es empfiehlt sich, ausreichend Zeit einzuplanen, da das Spiel zu Diskussionen anregt. Im Basismodul werden Indikatoren wie die Weltbevölkerung oder CO₂-Emissionen auf die Zahl der Teilnehmenden heruntergerechnet und deren weltweite Verteilung abgebildet. Die Lernenden platzieren dazu sich selbst und/oder Gegenstände auf einer Weltkarte – zum Beispiel Spielfiguren für die Weltbevölkerung, Luftballons für die CO₂-Emissionen. Anschließend reflektieren die Teilnehmenden gemeinsam und erkennen, wie lokale Handlungen globale Folgen haben.



Zwischen Vereinfachung und Komplexität: Didaktisches Potenzial und Risiken des Weltspiels

Das Weltspiel verbindet Wissen aus unterschiedlichen Fachbereichen wie Geografie, Politik, Wirtschaft, Ethik und Mathematik. So werden komplexe globale Zusammenhänge anschaulich, nachvollziehbar und erlebbar.



Vereinfachung als didaktisches Mittel: Ein zentrales Spannungsfeld besteht zwischen Vereinfachung und Komplexität. Um Zusammenhänge sichtbar zu machen, arbeitet das Weltspiel mit gerundeten Zahlen, symbolischen Darstellungen und klaren Zuordnungen. Diese Reduktion ist notwendig, birgt aber auch die Gefahr, stereotype Vorstellungen zu verstetigen oder differenzierte soziale Realitäten wie die Vielfalt innerhalb einzelner Länder oder Regionen auszublenden. Ohne kritische Einbettung kann etwa die Darstellung des afrikanischen Kontinents als ressourcenarm und armutsgeprägt koloniale Deutungsmuster ungewollt reproduzieren. Alternative Indizes wie der Happy Planet Index oder Visualisierungen wie The Carbon Map helfen, globale Lebensrealitäten differenzierter zu erfassen.

„Das Weltspiel und die Welt der Mathematik: Mathematikdidaktische Hinweise“



„Das Weltspiel vermittelt Daten und Zahlen in einer Darstellung, die viel länger nachwirkt als ein einfacher Vortrag.“
(Andreas Lange)



Mehrdimensional: Differenzierte Einblicke aus ökologischer, ökonomischer, sozialer und politisch-historischer Sicht werden vermittelt, z.B. in Bezug auf Ressourcenverbrauch, Handelsstrukturen, globale Gerechtigkeit oder Kolonialgeschichte. Diese verschiedenen Dimensionen sollten verdeutlicht werden, damit globale Strukturen nicht nur verständlich sondern auch kritisch reflektiert werden.

Globale Machtstrukturen sichtbar machen: Der Vergleich von Indikatoren wie Bevölkerungszahlen, Ressourcenverbrauch und CO₂-Emissionen verdeutlicht eindrücklich, wie stark unser Alltag mit globalen Ungleichheiten verflochten ist. Der hohe Konsum in Industrieländern basiert häufig auf der Ausbeutung von Arbeitskräften und Ressourcen im Globalen Süden. Länder des Globalen Nordens tragen überproportional zum Klimawandel bei, während die Folgen vor allem Länder des Globalen Südens treffen. Das Weltspiel hat das Potenzial, diese Ungleichgewichte sichtbar zu machen und das Bewusstsein für globale Verantwortung zu schärfen.



„Was die Schwierigkeiten anbelangt, so muss man meiner Meinung nach aufpassen, dass man nicht in eine gewisse Verallgemeinerung verfällt, die auch in Bezug auf Länder und Kontinente auftreten kann.“
(Rocio Rueda Ortiz)



„Die Risiken sind, dass sich Stereotypen verstärken.“
(Paola Tamayo)

Das Weltspiel moderativ wirkungsvoll gestalten

Didaktisches Feingefühl und eine strukturierte Moderation sind unerlässlich. Ohne einen klaren Rahmen kann das Spiel Stereotype reproduzieren, in Appelle ohne echte Verbindung zur Lebenswelt der Teilnehmenden münden, zu sehr ins Spielerische abrutschen oder emotional überfordern.



„Ich sehe die Chancen darin, globale Aspekte aus einer spielerischen Perspektive zu entdecken, und die Risiken darin, die verschiedenen Meinungen zu moderieren, um die Diskussionen zu fokussieren und sich so auf das Thema zu konzentrieren.“
(Cesar Leal Soto)



„Um das Weltspiel zu spielen, braucht man Nähe zu Zahlen und Übung darin, aus Zahlen Emotionen zu erzeugen (z.B. Wohnungen sind X m² groß, mit X Zimmern, statt hell, leuchtend, frisch/warm, elegant/rustikal). In Kolumbien benutzen wir oft Ausdrucksweisen, die nicht zahlenbasiert sind. In meiner Erfahrung mit bestimmten Gruppen in zentral, was die Rezeption des Spiels beeinflusst hat. Es gibt besser geeignete Methoden, die die Reflexion anregen können (Zielgruppenorientierung).“
(Angelica Garcia)

Das Weltspiel ist interaktiv: Besonders am Anfang gilt es daher, eine fehlerfreundliche Atmosphäre zu schaffen – es geht schließlich nicht darum, die Zahlen perfekt einordnen zu können, sondern Zusammenhänge zu erkennen. Fachbegriffe wie „Bruttonationaleinkommen“ sollten bei Bedarf erläutert werden. Die Moderation sollte darauf achten, dass nicht nur laute Stimmen den Diskussionsverlauf prägen. Um auch ruhigere oder vorsichtige Personen einzubeziehen, helfen gezielte Nachfragen, Stimmungsbilder und aktivierende Methoden.



„Grundschulkinder konfrontiere ich [...] gerne mit den Bildern, die sie von Ländern und Kontinenten kennen, und wir spielen auch damit, sie zu besuchen, indem wir springen, spazieren gehen oder so tun, als ob wir mit einem Schiff fahren.“
(Rocio Rueda Ortiz)

Lernen mit Emotionen ohne zu überwältigen: Wenn Teilnehmende sehen, wie ungerecht beispielsweise das Welteinkommen verteilt ist, löst das häufig emotionale Reaktionen wie Überraschung, Scham oder Empörung aus. Diese Gefühle allein führen nicht zu nachhaltigem Lernen. Entscheidend ist, dass Emotionen in reflektiertes Verstehen und eigenständiges Handeln übergehen. Die Moderation sollte deshalb Räume für vertiefende Diskussionen schaffen. Sie benennt die ausgelösten Emotionen und stellt sie in einen größeren Zusammenhang. Dadurch können selbstbestimmtes Handeln angeregt und nachhaltiges Lernen ermöglicht werden (VENRO, 2021).

Zur Vertiefung eignen sich ergänzende Formate wie Filme, Quiz oder Recherchen. Empfehlungen finden sich im Kapitel „Weiterführende Hinweise und Links“.



„Ein toller Moment war, als ich das Spiel in einem Dorf in Ägypten gespielt habe. Plötzlich lag das gesamte Geld auf Afrika. Das lag an der Unwissenheit der Teilnehmer*innen und dem eigenen Gefühl, dass es ihnen gut geht.“
(Erwaan Bishara)



„Die anschauliche Darstellung der Ergebnisse, die das Spiel ermöglicht, prägt das visuelle Gedächtnis der Teilnehmenden nachhaltig.“
(Kafalo Sekongo)

Perspektiven zielgruppenspezifisch wechseln: Für mögliche Perspektivwechsel ist es wichtig, die Lebensrealitäten der Gruppe und die Vielfalt innerhalb der Gruppe zu kennen (VENRO, 2021). In der Diskussion sollte berücksichtigt werden, wie die Lernenden in ihren jeweiligen gesellschaftlichen Kontexten und innerhalb der eigenen Gruppe positioniert sind und ihre Perspektive ins Verhältnis zu anderen lokalen und globalen Perspektiven gesetzt werden. Dies kann durch ergänzende Informationen, Zitate und gezielte Nachfragen geschehen. Die Moderation lässt unterschiedliche Perspektiven zu. Gleichzeitig spricht sie faktisch falsche oder diskriminierende Aussagen respektvoll, aber klar an.

Führt man das Weltspiel in einem Land des Globalen Südens durch, entstehen meist andere Dynamiken als bei einer Durchführung in Deutschland. Je nachdem, wo und mit wem das Spiel gespielt wird, sollte die Methode in der Planung und Durchführung angepasst und mit anderen Methoden kombiniert werden, um eurozentrische Lernzugehörigkeiten und Sichtweisen zu vermeiden.

Dekoloniale Perspektiven im Weltspiel: globale Ungleichheit, Macht und Repräsentation

Durch eine dekoloniale Perspektive können Weltverhältnisse kritisch hinterfragt werden.

Wie könnte ein gerechtes und gutes Leben für alle aussehen? Das Weltspiel macht deutlich: Globale Ungleichheiten zwischen Globalem Norden und Globalem Süden sind kein Zufall, sondern das Ergebnis historischer, kolonialer Entwicklungen, politischer Entscheidungen und wirtschafts-



„Nachdem ich es zwei Mal ausprobiert habe, setze ich das Weltspiel nicht mehr in Kolumbien ein, weil ich den Export eurozentrischer Methoden kritisch sehe. Sinnvoller wäre es, wenn Referent*innen mit lokalen Kontakten eigene, kontextbezogene Ansätze stärken – und so auch ein Wissenstransfer von Süd nach Nord stattfinden kann. Wenn das Weltspiel verwendet wird, sollte das nur mit hoher Sensibilität und kritischer Reflexion geschehen.“
(Angélica García)

licher Machtverhältnisse. Diese prägen bis heute den Zugang zu Ressourcen, Einkommen und Lebensbedingungen. Im Spielverlauf sollen diese Strukturen sichtbar werden. Wie können Weltverhältnisse individuell, kollektiv oder politisch transformiert werden? Welche Handlungsmöglichkeiten haben Einzelne und wo braucht es strukturelle Veränderungen? Das Weltspiel stellt Weltverhältnisse nicht als „normal“ oder „alternativlos“, sondern als menschengemacht und veränderbar dar und fragt nach möglichen Transformationspfaden.

Beim Spielen des Weltspiels sollten koloniale Denkmuster bewusst thematisiert werden. Teilnehmende sollen ange regt werden, eigene Weltbilder zu hinterfragen.



Ein Beispiel: Im globalen Vergleich der Kontinente in Bezug auf das Bruttonationaleinkommen (BNE) hat der afrikanische Kontinent den niedrigsten Zahlenwert, verfügt jedoch über große Bodenschätze. Armut resultiert weniger aus Ressourcenmangel als aus ungleicher Verteilung, Klimafolgen und neokolonialen Strukturen. In Kapstadt zeigt sich soziale Ungleichheit besonders deutlich: Das Township Khayelitsha liegt nur wenige Kilometer von der wohlhabenden Waterfront entfernt – und doch trennen beide Welten.

„Immer wieder geschieht es, dass bei Teilnehmenden Aha-Momente ausgelöst werden. Spontane Äußerungen zur eigenen Privilegiertheit, wie ‚Dass es so ungerecht verteilt ist, war mir nicht bewusst‘ oder ‚Das hat bestimmt mit der kolonialen Vergangenheit zu tun.‘“
(Andreas Lange)



Wer spricht im Spiel und wer bleibt stumm? Welche Perspektiven sind präsent und welche fehlen? Auch im Hinblick auf Partizipation und Repräsentation ergeben sich Herausforderungen. Gerade wenn über Menschen im Globalen Süden gesprochen wird, besteht die Gefahr einer Fremdzuschreibung oder Aneignung. Stimmen von Betroffenen oder Akteur*innen aus dem Globalen Süden sollten daher möglichst aktiv eingebunden werden – sei es im Raum, durch persönliche Begegnungen oder indirekt über Zitate, Videos oder Medien. Eine Möglichkeit, Südpartner*innen digital in Bildungsveranstaltungen einzubinden, bietet der CHAT der WELTEN von BtE.

Bildungsformat BtE chat



„Ich persönlich thematisiere neben der ungerechten Verteilung des Vermögens auf der Welt auch die Themen der kolonialen Kontinuität und Flucht bzw. die Fluchtsachen made im Westen.“
(Kafalo Sékongo)



Globales Lernen, das bewegt – ein Fazit

Das Weltspiel ist ein kraftvolles Werkzeug im Globalen Lernen, wenn es kontextsensibel, kritisch und verantwortungsvoll eingesetzt wird. Es lebt von guter Moderation, machtkritischer Perspektive und der Bereitschaft, auch die eigenen Weltbilder immer wieder zu reflektieren. Dabei geht es nicht nur um Analyse, sondern auch um Handlungsspielräume: Das Spiel ermutigt dazu, Visionen für eine gerechte, nachhaltige Zukunft zu entwickeln – im Bewusstsein von Zielkonflikten und den Grenzen eigenen Handelns. Die Lernenden sollen angeregt werden, kritisch zu denken, Perspektiven zu wechseln und Machtverhältnisse zu hinterfragen.

„Menschen, die sich vorher nicht kannten und in dieser Konstellation wahrscheinlich nie an einem Diskussionstisch zusammengekommen wären, fangen an, gemeinsam zu spielen, zu diskutieren und sich in einem freundlichen, aber ernsten Ton mit wichtigen gesellschaftlichen Themen auseinanderzusetzen. Das sind Momente, wo ich sage: Ja, hier habe ich Denkanstöße gegeben und Menschen zum Nachdenken, zum Perspektivwechsel angeregt!“
(Kafalo Sékongo)

Globales Lernen im digitalen Raum: Das Weltspiel Online



Für die digitale Variante benötigen die Mitwirkenden funktionierende Endgeräte mit stabiler Internetverbindung, ein Videokonferenztool mit Bildschirmfreigabe sowie ein digitales Whiteboard, auf das alle gleichzeitig zugreifen können. So ist eine interaktive Teilnahme aus verschiedenen Regionen oder sogar weltweit möglich. Die anleitende Person teilt den Link zum Online-Board im Chat, die Teilnehmenden öffnen es, ohne zunächst Icons zu verschieben. Nach einer kurzen Übung zur Bedienung des Boards – Zoomen, Verschieben und Navigieren – platzieren sie ähnlich wie in der Präsenzvariante je nach Modul mehrere Icons, z. B. für Bevölkerung, Einkommen oder CO₂-Ausstoß, auf der Weltkarte.



Das Weltspiel kann auch online mit einem kollaborativen Online-Tool gespielt werden. Wir vergeben kostenfrei einen vier Wochen gültigen Zugang zum digitalen Weltspiel: bildung-trifft-entwicklung@epiz.de

Handreichung:
Globales Lernen im
virtuellen Raum



Das Weltspiel spielen

Sie wollen das Weltspiel spielen?

- » Mit Unterstützung: Wir vermitteln Referent*innen des Programms „Bildung trifft Entwicklung“, die Themen des Globalen Lernens mit ihrer fachlichen Expertise und ihren persönlichen Erfahrungen in Ländern des Globalen Südens verknüpfen können.
- » Fortbildungsangebote: Wir bieten Multiplikator*innen-Fortbildungen zum analogen und digitalen Einsatz des Weltspiels an.

Gerne beraten wir Sie zu den unterschiedlichen Möglichkeiten. bildung-trifft-entwicklung@epiz.de

Weltspiel Website

Auf der Webseite rund um das Weltspiel bieten wir:

- » Hintergrundinformationen zur Weltspielkarte und ihren Elementen
- » Methodenbeschreibungen zum Weltspiel zu verschiedenen Themen (u. a. Kakao, Geschichte der Weltverteilung, Klimagerechtigkeit, Smartphone, Flucht) von verschiedenen Bildungsträgern zum kostenfreien Download
- » Zahlen inkl. Quellenangaben zu den Modulen (zur eigenständigen Aktualisierung)
- » Erfahrungsaustausch sowie weiterführende Links und Literatur

Wir freuen uns über weitere Beiträge wie neue thematische Module, ausdrucksstarke Fotos oder Beiträge zum Blog, die von ihren Erfahrungen aus der Bildungsarbeit erzählen.

Webseite mit Newsletter,
www.das-weltspiel.com



Ausleihe und Kauf der Weltspielplane

Um das Weltspiel durchzuführen, können Sie die Weltspielplane nutzen. Die Weltspielplane ist eine begehbarer und strapazierfähiger, brandschutzsichere LKW-Folie. Sie können die Weltspielplane im Medienservice im EPiZ oder bei anderen Organisationen aus- und fernleihen. Es gibt unterschiedliche Größen zur Ausleihe und zum Kauf:

- » Kleine Weltspielplane: 2m x 2,75m
- » Große Weltspielplane: 4m x 5,5m
- » „Weltspiel to go“ (aus Stoff): 1m x 0,75 m

Die Weltspielplane leihen oder kaufen



Verwendete Quellen, weiterführende Hinweise und Links

Pdf-Version zum Download mit anklickbaren Links



Das Weltspiel bietet zahlreiche Anknüpfungspunkte für eine vertiefende Auseinandersetzung – etwa mit Kartenprojektionen oder zentralen Themen des Globalen Lernens. Nachfolgend finden sich die verwendeten Quellen, weiterführende Hinweise sowie eine Auswahl an Karten, Indizes und Materialien zur Vertiefung.

Quellen und weitere Hinweise

- » **BMBF & Kultusministerkonferenz (2016):** Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung. Verfügbar unter: www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2015/2015_06_00-Orientierungsrahmen-Globale-Entwicklung.pdf (Abruf am 10.01.2022).
- » **Crampton, Jeremy W. (1994):** Cartography's defining moment: The Peters Projection Controversy 1974–1990. In: *Cartographica*, 31(4), S. 16–32. doi:3138/1821-6811-L372-345P.
- » **Crampton, Jeremy W. / Krygier, John (2005):** An Introduction to Critical Geography. In: *ACME: An International E-Journal for Critical Geographies*, 4(1), S. 11–33.
- » **Haraway, Donna (1988):** *Situated Knowledges*: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. In: *Feminist Studies*, 14(3), S. 575–599.
- » **James, Cyril L. R. (2021):** Die Schwarzen Jakobiner. Toussaint Louverture und die Haitianische Revolution. Berlin: Dietz.
- » **Krämer, Gudrun (2007):** Was ist und was will „Globales Lernen“? In: VENRO (Hrsg.): *Jahrbuch Globales Lernen 2007/2008*. Bonn: VENRO, S. 10–15. Verfügbar unter: www.bildung-trifft-entwicklung.de/files/media/Dokumente/05_Globales-Lernen/220922_Was_ist_Globales_Lernen.pdf (Abruf am 09.05.2025).
- » **Mbembe, Achille (2001):** On the Postcolony. Berkeley: University of California Press.
- » **Nsenga, Shavu / Kamande, Rose (2020):** Globales Lernen im virtuellen Raum. Theoretische Konzeption und Darstellung von Möglichkeiten für online-basiertes Globales Lernen. Münster: Eine Welt Netz NRW e.V. (Hrsg.), im Rahmen des Programms Bildung trifft Entwicklung. Verfügbar unter: www.bildung-trifft-entwicklung.de/files/media/Dokumente/06_Materialien/1_Didaktische-Materialien/Handreichung-Globales-Lernen-BtE-2020.pdf (Abruf am 10.05.2025).
- » **Roth, Julia (2019a):** Latein/Amerika. In: Arndt, Susan / Ofuatey-Alazard, Nadja (Hrsg.): (K)erben des Kolonialismus im Wissensarchiv deutscher Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk. Münster: UNRAST-Verlag, S. 430–443.
- » **Roth, Julia (2019b):** Karte. In: Arndt, Susan / Ofuatey-Alazard, Nadja (Hrsg.): (K)erben des Kolonialismus im Wissensarchiv deutscher Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk. Münster: UNRAST-Verlag, S. 554–564.
- » **Said, Edward (2009) [1978]:** Orientalismus. Frankfurt am Main: Fischer.
- » **Spivak, Gayatri Chakravorty (2008) [1985]:** Can the Subaltern Speak? Postkolonialität und subalterne Artikulation. Wien: Turia + Kant.
- » **Strebe, Daniel (2021):** Map Projection Essentials. Verfügbar unter: www.mapthematics.com/Essentials.php (Abruf am 29.12.2021).
- » **Struckmann, Christiana (2018):** A Postcolonial Feminist Critique of the 2030 Agenda for Sustainable Development: A South African Application. In: *Agenda: Empowering Women for Gender Equity*, 32(1), S. 12–24. <https://doi.org/10.1080/10130950.2018.1460109>.
- » **Trouillot, Michel-Rolph (2013) [2002]:** Undenkbare Geschichte: Zur Bagatellisierung der haitischen Revolution. In: Conrad, Sebastian / Randeria, Shalini / Römhild, Regina (Hrsg.): Jenseits des Eurozentrismus. Postkoloniale Perspektiven in den Geschichts- und Kulturwissenschaften. Frankfurt am Main / New York: Campus, S. 73–103.

» **UNESCO (1996):** Learning: The Treasure Within. Report to UNESCO of the International Commission on Education for the Twenty-first Century. Paris: UNESCO Publishing. Verfügbar unter: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590?posInSet=12&queryId=f9897ad1-e31b-4acf-a2d8-e64997ad28ab> (Abruf am 10.01.2022).

» **United Nations (2022a):** The 17 Goals. Verfügbar unter: <https://sdgs.un.org/goals> (Abruf am 10.01.2022).

» **United Nations (2022b):** Member States. Verfügbar unter: www.un.org/en/about-us/member-states (Abruf am 10.01.2022).

» **United Nations Economic Commission for Europe (2012):** Learning for the Future: Competences in Education for Sustainable Development. Strategy for Education for Sustainable Development. Verfügbar unter: https://unece.org/fileadmin/DAM/env/esd/ESD_Publications/Competences_Publication.pdf (Abruf am 19.01.2022).

» **United Nations Statistical Commission (2022):** Standard Country or Area Codes for Statistical Use (M49). Verfügbar unter: <https://unstats.un.org/unsd/methodology/m49/> (Abruf am 10.01.2022).

» **VENRO – Verband Entwicklungspolitik und Humanitäre Hilfe (2021):** Qualitätskriterien für entwicklungspolitische Bildungsarbeit. Verfügbar unter: https://venro.org/fileadmin/user_upload/Dateien/Daten/Publikationen/Handbuch/VENRO_Qualit%C3%A4tskriterien_Bildungsarbeit_2021.pdf (Abruf am 09.05.2025).

» **Weheliye, Alexander (2019):** Nation. In: Arndt, Susan / Ofuatey-Alazard, Nadja (Hrsg.): (K)erben des Kolonialismus im Wissensarchiv deutscher Sprache. Ein kritisches Nachschlagewerk. Münster: UNRAST-Verlag, S. 450–454.

Karten

» **Die Erde in 7 Karten:** In Kartogrammen wird die Erde anhand verschiedener Kennzahlen – etwa Impfquoten, Bevölkerungsdichte oder HIV-Infektionen – dargestellt, um auf weltweite Missstände aufmerksam zu machen -> www.spiegel.de/ausland/die-erde-in-karten-so-haben-sie-die-welt-noch-nicht-gesehen-a-4b03cf99-672c-41f1-a846-1cee641215dd?utm_source=pocket-newtab-global-de-DE

» **Freedom Map:** Eine interaktive Weltkarte, die den globalen Stand der politischen Rechte und bürgerlichen Freiheiten visualisiert <https://freedomhouse.org/explore-the-map?type=all&year=2025>

» **Gapminder:** Eine interaktive Plattform, die globale Entwicklungsdaten visualisiert und es ermöglicht, soziale, wirtschaftliche und ökologische Trends über Zeit und zwischen Ländern zu vergleichen www.gapminder.org/tools

» **Global Atlas of Environmental Justice:** Die interaktive Plattform dokumentiert globale Umweltkonflikte, basierend auf Daten von Aktivist*innen weltweit. So werden auch wenig bekannte Fälle und deren Widerstandsgeschichte sichtbar <https://ejatlas.org/>

» **Global Carbon Atlas:** Der Atlas visualisiert Daten zu Kohlenstoffflüssen aus menschlichen und natürlichen Prozessen. Er bietet Einblicke in CO₂-Emissionen, Landnutzungsänderungen und fossile Brennstoffe auf globaler Ebene -> <https://globalcarbonatlas.org/>

» **Karte „Kritisch verschuldete Staaten weltweit“:** Die Weltkarte zeigt die Verschuldungssituation sowie den Trend der Verschuldung von Ländern im Globalen Süden <https://erlassjahr.de/wordpress/wp-content/uploads/2024/04/SR24-Karte.png>

» **Karte „Überschuldete Staaten weltweit“:** Die Website von erlassjahr.de zeigt eine interaktive Karte der weltweit überschuldeten Staaten und setzt sich für fairen Schuldenerlass sowie ein internationales Insolvenzverfahren zur Unterstützung der betroffenen Länder ein -> <https://erlassjahr.de/informieren/karte-ueberschuldete-staaten-weltweit/>

» **Mapstories:** Ist ein kostenloses Tool zur interaktiven Kartenvisualisierung globaler Zusammenhänge, z. B. für Bildung zu nachhaltiger Entwicklung <https://mapstories.de/de>



- » **Our World in Data:** Über 13.000 interaktive Diagramme und Karten zu Themen wie Gesundheit, Bildung, Armut, CO₂-Emissionen, Lebenserwartung und vielen weiteren globalen Herausforderungen -> <https://ourworldindata.org/>.
- » **SDG Karte:** Die Karte visualisiert die Fortschritte von Ländern bei der Umsetzung der 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) der Vereinten Nationen <https://dashboards.sdgindex.org/map>
- » **The Carbon Map:** Die Website zeigt interaktive Karten, die die globale Verteilung von CO₂-Emissionen und Klimarisiken darstellen. Sie fördert das Verständnis für Klimagerechtigkeit und die Verantwortung der Länder www.carbonmap.org/.
- » **The True Size Of ...:** Die Website ist ein interaktives Online-Tool, das es Nutzer*innen ermöglicht, die tatsächlichen Größen von Ländern und Kontinenten zu vergleichen <https://thetruesize.com/>.
- » **Verkehrte Weltkarten WELT.SICHTEN und digitale Themenkarten:** Die Weltkarten hinterfragen gängige Perspektiven: Sie sind gesüdet, flächentreu und ozeanenzentriert – eine Einladung, das eigene Weltbild zu überdenken. Ergänzt werden sie durch digitale Themenkarten für die Bildungsarbeit <https://karten.welthaus.at/themen.php>.
- » **Weltkarte des Risikos:** Die Karte zeigt die globale Verteilung von Katastrophenrisiken [https://weltrisikobericht.de/#!lightbox\[b79cd631336a328341d\]/0](https://weltrisikobericht.de/#!lightbox[b79cd631336a328341d]/0)
- » **Weltkarte Klimagerechtigkeit:** Die Weltkarte setzt erstmals die Antarktis ins Zentrum und richtet den Fokus des interaktiven Bildungsmaterials auf das Thema Klima www.brot-fuer-die-welt.de/material/projektbesuche-klimagerechtigkeit.
- » **Worldmapgenerator:** Der Generator erstellt unkonventionelle Weltkarten, die gängige Darstellungen hinterfragen und alternative Perspektiven auf die Welt bieten www.worldmapgenerator.com/de/.
- » **Worldmapper:** Worldmapper zeigt Weltkarten, bei denen die Ländergröße basierend auf verschiedenen globalen Daten verändert wird <https://worldmapper.org/>.

Indizes

- » **Environmental Performance Index:** Der EPI bewertet die Umweltleistung von Ländern anhand von Kriterien wie Luftqualität, Wasserressourcenmanagement, Biodiversität und Klimawandel. Er hilft dabei, den Umweltschutz und die Nachhaltigkeit auf globaler Ebene zu bewerten [https://epi.yale.edu/](http://epi.yale.edu/).
- » **Freedom House Index:** Eine jährliche Bewertung der politischen und bürgerlichen Freiheiten in Ländern weltweit -> <https://freedomhouse.org/country/scores>.
- » **Global Peace Index:** Der GPI misst die friedlichen Bedingungen eines Landes und berücksichtigt dabei nicht nur direkte Gewalt, sondern auch die Auswirkung von Umweltfaktoren wie Ressourcenknappheit oder soziale Ungleichheit auf den Frieden www.visionofhumanity.org/.
- » **Green Economy Index:** Der GEI bewertet, wie gut Länder eine grüne Wirtschaft fördern, die auf nachhaltigem Wachstum basiert. Er berücksichtigt die ökologische Nachhaltigkeit, die Wirtschaftskraft und die sozialen Auswirkungen von umweltfreundlichen Maßnahmen [https://dualcitizeninc.com/global-green-economy-index/](http://dualcitizeninc.com/global-green-economy-index/).
- » **Happy Planet Index:** Der Index misst das nachhaltige Wohlbefinden von Ländern, indem er Lebenserwartung, subjektives Wohlbefinden und den ökologischen Fußabdruck kombiniert -> www.happyplanetindex.org/.
- » **Human Development Index:** Ein Maßstab zur Bewertung der menschlichen Entwicklung eines Landes, der Faktoren wie Lebenserwartung, Bildungsniveau und pro-Kopf-Einkommen kombiniert www.hdr.undp.org/en/content/human-development-index-hdi
- » **Klima-Risiko-Index:** Der jährlich erscheinende Klima-Risiko-Index vergleicht wetterbedingte Schadensereignisse (Stürme, Überschwemmungen, Hitzewellen etc.) und ihre Auswirkungen auf die Staaten der Welt www.germanwatch.org/de/crisis

- » **Mega Cities:** Die Webseite „Blue Marble Citizen – Megacities 2025“ präsentiert eine Rangliste der größten Städte weltweit, basierend auf der Bevölkerung, mit detaillierten Zahlen für jede Stadt www.bluemarblecitizen.com/megacities/2025
- » **Ökologischer Fußabdruck:** Der ökologische Fußabdruck misst den Ressourcenverbrauch im Vergleich zur Biokapazität der Erde und zeigt, wie nachhaltig dessen Nutzung von natürlichen Ressourcen ist -> www.footprintnetwork.org.
- » **SDG Index:** Eine interaktive Plattform zur Bewertung der Fortschritte aller 193 UN-Mitgliedstaaten bei der Umsetzung der 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) -> <https://dashboards.sdgindex.org/>.
- » **Weltbevölkerung:** Live-Zahlen zur Weltbevölkerung <https://countrymeters.info/de/World> World Happiness Index: Ist ein jährlich veröffentlichter Bericht, der die Lebenszufriedenheit und das Wohlbefinden der Bevölkerung in über 140 Ländern misst <https://worldhappiness.report/>.

Weiterführende Materialien

- » **Digitales Poster „Gemeinsam Frieden fördern“ (inkl. Bildungsmaterial dt / engl):** Poster und Begleitmaterial bieten einen Überblick zum Thema Frieden. Das Begleitmaterial enthält Anregungen zur Konfliktanalyse, ein umfassendes Glossar und weiterführende Hinweise zu Bildungsmaterialien -> www.epiz.de/de/medienservice/publikationen/publikationen-detail/gemeinsam-frieden-foerdern/.
- » **EinBlick Bildungsmaterial:** 17 Interviewvideos mit Expert*innen weltweit zu den Nachhaltigkeitszielen und der Corona-Pandemie mit Begleitheft für Ideen zum Einsatz in der Bildungsarbeit www.epiz.de/de/medienservice/publikationen/publikationen-detail/einblick-bildungsmaterial/.
- » **Erklärfilm „Reise einer Jeans“:** Die Reise einer Jeans macht in den verschiedensten Ländern Halt. Doch was passiert in den einzelnen Ländern? Und in wie vielen genau? www.youtube.com/watch?v=UQ8xiXMfBlA
- » **Erklärfilm zur globalen Vermögensverteilung:** Die reichsten 300 Menschen besitzen so viel wie die ärmsten 3 Milliarden Menschen. Sehr gute Visualisierung globaler Ungleichheit www.youtube.com/watch?v=ligtJDiH1_k
- » **Mindmap Klimagerechtigkeit (inkl. Bildungsmaterial dt / engl):** Die Mindmap greift Impulse der südafrikanischen Klimabewegung „Climate Justice Charter Movement“ auf und regt zum Austausch über Klimagerechtigkeit an -> www.epiz.de/de/medienservice/publikationen/publikationen-detail/mindmap-klimagerechtigkeit/
- » **Podcast „Ain’t I A Woman“:** Dreiteiliger Interviewpodcast zur Intersektionalität von Rassismus und Sexismus von Studierenden der Sozialen Arbeit an der Hochschule Esslingen www.epiz.de/de/medienservice/publikationen/publikationen-detail/podcast-aint-i-a-woman/
- » **Podcast „Globales Lernen on Air“:** Sende-Reihe zu globalen (Bildungs-)Themen von Referent*innen des Programm Bildung trifft Entwicklung mit dem Freien Radio Wüste Welle www.wuestewelle.de/sendung/view/id/308/tab/weblog.
- » **Podcast „Peace sounds - Alternatives from the Global South“ & Bildungsmaterial:** Podcast-Reihe zu Konflikten und Frieden in Gesprächen mit Friedensaktivist*innen weltweit www.epiz.de/de/medienservice/publikationen/publikationen-detail/podcast-peace-sounds-alternatives-from-the-global-south/
- » **Toolkit „Klima Handeln für Frieden und Entwicklung“:** Das Toolkit gewährt Einblick in den Klimawandel aus der Perspektive eines Landes im Globalen Süden www.epiz.de/de/medienservice/publikationen/publikationen-detail/toolkit-klima/
- » **Weltwerkstatt - Utopien. Kunst. Globales Lernen:** Interaktive Elemente und Begleitheft mit Methodenbeschreibungen zur künstlerischen Bildungsarbeit zum Thema Utopien www.epiz.de/de/medienservice/publikationen/publikationen-detail/weltwerkstatt/

Das Weltspiel ist ein Aktionsspiel für zehn bis 30 Teilnehmer*innen ab 14 Jahren. Es versucht, die Verteilung von Kennzahlen (z.B. Bevölkerung, Einkommen, CO₂-Emissionen) weltweit abzubilden, um auf global ungerechte Verhältnisse und Zusammenhänge hinzuweisen. BtE BaWü / EPiZ Reutlingen arbeitet seit 30 Jahren mit dem Weltspiel und verleiht und verkauft seit 2009 die Weltspielpläne bundesweit. Das Weltspiel kann auch online mit einem kollaborativen Online-Tool gespielt werden.

Die Weltspielbroschüre gibt eine Einführung in das Weltspiel. Sie dient als praktisches Begleit- und Informationsmaterial und regt dazu an, das Weltspiel in verschiedenen Kontexten anzuwenden. Zudem macht die Broschüre verschiedene Stimmen aus der Bildungspraxis hörbar und zeigt Möglichkeiten und Herausforderungen des Weltspiels auf.



Multiplikator*innen berichten

„Ich arbeite gerne mit dem Weltspiel, weil...

*... es globale Zusammenhänge aufzeigt.
Dadurch rücken die Länder
der Welt und die dort lebenden
Menschen sozusagen ein Stück näher
zusammen.“*

*... ES ZUM NACHDENKEN
ANREGT. WIE TICKT
DIE WELT?“*

*... sich damit wunderbar die
weltweiten Verknüpfungen
visuell darstellen lassen.“*

*... das Spiel ein toller
Einstieg ist, um Gruppen
zu aktivieren. Es gibt
immer Aha-Erlebnisse der
Teilnehmer*innen.“*



www.das-weltspiel.com