



ARBEITSMATERIAL FÜR MIGRANTEN- ORGANISATIONEN

**Forum der Kulturen Stuttgart e. V.
House of Resources**

Marktplatz 4 · 70173 Stuttgart
Tel. 0711/248 48 08-26
Fax 0711/248 48 08-88

hor-stuttgart@forum-der-kulturen.de
house-of-resources-stuttgart.de

Spiele und Aktionen (nicht nur) im Bereich der Entwicklungszusammenarbeit

Diese Zusammenstellung soll einen Überblick über Spiele und Aktionen im Bereich der entwicklungspolitischen Bildungsarbeit geben, die spielerisch bzw. öffentlich-wirksam zur Bewusstseinsbildung für entwicklungspolitische Themen in Bevölkerung bzw. für spezifische Zielgruppen beitragen können.

Vereine sowie entwicklungspolitische Institutionen können, je nach Zielgruppe, diese Spiele erwerben oder ausleihen, um somit für entwicklungspolitische Themen zu sensibilisieren, spielerisch auf die globalen Zusammenhänge aufmerksam zu machen und damit die allgemeine Bevölkerung sowie Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene an die Themen der Entwicklungszusammenarbeit heranzuführen.

Ziel dieser Liste ist es, Vereinen neue Impulse für die Zusammenarbeit mit ihren Zielgruppen im Bereich der Entwicklungszusammenarbeit zu geben. Dazu soll auf bestehende Spiele, Aktionen und Materialien aufmerksam gemacht werden, die beispielsweise bei Workshops, Veranstaltungen sowie in der Vereinsarbeit die Auseinandersetzung mit entwicklungspolitischen Themen unterstützen können.

Allgemeine Aktionen

Aktionen zur/rund um die EM/WM zum Thema Fairer Handel

Zielgruppe: allgemeine Bevölkerung

Ziel: Bevölkerung darauf aufmerksam machen, woher Trikots und Bälle kommen und unter welchen Bedingungen diese produziert wurden

Basteln mit gebrauchten Materialien → Upcycling

Zielgruppe: Kinder und Jugendliche

Ziel: entwicklungspolitische Bildungsarbeit stärken, Bewusstsein für Upcycling stärken

➔ könnte z. B. auch beim Sommerferienprogramm von Kommunen oder Vereinen (sofern vorhanden) mitgedacht und angeboten werden

Modenschau mit fair gehandelter Kleidung

Zielgruppe: nach Interesse und Bedarf (Frauen/Jugendliche/Erwachsene)

Ziel: Bildungsaspekt mit einbringen und sensibilisieren für die Unterschiede zwischen einem fair gehandelten Produkt und z. B. einer H&M Produktion

- ➔ könnte z. B. auch beim Sommerferienprogramm von Kommunen oder Vereinen (sofern vorhanden) mitgedacht und angeboten werden

Faire Kochshow z. B. im Rahmen eines interkulturellen Fests

Zielgruppe: allgemeine Bevölkerung

Ziel: für fair gehandelte Produkte sensibilisieren und weiterbilden

- ➔ weitere Optionen: zum Weltfrauentag ein faires Frühstück anbieten

Spiele

Übersicht von Plan- und Gesellschaftsspielen

Organisation: *Portal Globales Lernen*

Eine Übersicht zu verschiedenen Plan- und Gesellschaftsspielen sowie Rollenspielen, Bildungsmaterial, Planspielen von verschiedenen Organisationen und Unterrichtseinheiten:

<https://www.globaleslernen.de/de/bildungsmaterialien/multimedia-angebote-fuer-globales-lernen/plan-und-gesellschaftsspiele>

Online-Materialiensammlung des RENN-Netzwerks

Organisation: *RENN-Netzwerk*

Eine Übersicht mit Materialien der Öffentlichkeitsarbeit, Informations- und Bildungsmaterialien zum Thema Nachhaltigkeit, Publikationen zu den SDGs (Sustainable Development Goals/Nachhaltigkeitsziele), Leitfäden, Entscheidungshilfen und Spielen.

Eine Auswahl der Spiele:

- Parcours zum Messen des persönlichen ökologischen Fußabdrucks
- Aktionsspiel Nachhaltiger Warenkorb *Fleisch oder Fahrrad?*
- Spiel *WeltANSICHTEN*
- Spiel *WÜRFELN für die Zukunft, die wir wollen*

Download oder Bestellung der Spiele möglich.

<https://www.renn-netzwerk.de/materialien#c2411>

17 Ziele für Nachhaltige Entwicklung

Organisation: *Engagement Global im Auftrag des BMZ*

Ausführliche Informationen zu den 17 Zielen, ein Blog und Artikel

Mit einer Design Toolbox, Icons, 17-Ziele-Tafeln, Schablonen und Bierdeckel, um mithilfe der Materialien ansprechend und spielerisch auf Themen der Entwicklungszusammenarbeit zu sensibilisieren.

Download der Spiele und Materialien möglich.

<https://17ziele.de/downloads.html>

Planspiel *Südsicht* – ein klimapolitischer Perspektivwechsel

Organisation: *LAG 21 Netzwerk Nachhaltigkeit NRW/SKEW*

Zielgruppe: Schüler*innen ab Jahrgangsstufe 9, Jugendliche ab 15 Jahren, Erwachsenenbildung

Ziele:

- Folgen und Einfluss des Klimawandels für die Kommunen des Globalen Südens verdeutlichen
- Teilnehmende begeben sich in Rollen von Parlamentariern aus einer fiktiven Kommune des Globalen Südens
- Klima(un)gerechtigkeit für Jugendliche erleb- und diskutierbar machen, z. B. durch die Bearbeitung folgender Fragen:
 - Wie fühlen sich die deutsche Lebens- und Konsumweise oder politisch-finanzielle Entscheidungen Europas aus Sicht von Menschen des Globalen Südens an?
 - Wer ist eigentlich verantwortlich für den Klimawandel?
 - Und müssten die Verursacher nicht (finanziell) zur Rechenschaft gezogen werden, wenn andere Länder viel mehr unter den Folgen leiden?
- Eigene Verantwortung und Handlungsperspektiven für den Klimaschutz aufzeigen

Themen: Klima(un)gerechtigkeit, Kommunale Klimapartnerschaften

➔ könnte z. B. auch beim Sommerferienprogramm von Kommunen oder Vereinen (sofern vorhanden) mitgedacht und angeboten werden

Downloads u. a. **Borschüre zum Planspiel**

Leih- und Nutzungsbedingungen

Das Weltspiel - Weltspielplane

Organisation: *EPIZ und Bildung trifft Entwicklung*

Zielgruppe: Jugendliche und Schüler*innen

Ziele:

- Wichtiges Tool der entwicklungspolitischen Bildungsarbeit und des Globalen Lernens
- Spielerisch auf globale Verhältnisse und Zusammenhänge hinweisen

Themen: Abbildung der Verteilung von Bevölkerungen und einzelnen Ressourcen

Tipp: Bei der Planung und Durchführung von Aktionen rund um das Weltspiel können BtE-Bildungsreferent*innen unterstützen

Verleih- oder Kauf des Weltspiels bzw. der Weltspielplan

Das **Weltspiel** (Beschreibung der Basismodule Weltbevölkerung und Welteinkommen, Tipps zur Auswertung der Basismodule, Zahlen zum Weltspiel und Module zum Thema Flucht und Migration). Das Weltspiel kann auch online gespielt werden. Auch der Erwerb eines „Weltspiels To Go“ mit einer kleineren Plane ist möglich.

<https://www.das-weltspiel.com>

Weltkarte Vielfalt sprechen lassen

Organisation: *EPIZ*

Zielgruppe: Alle Zielgruppen aus dem Bereich des Globalen Lernens

Ziele:

- Weltkarte auf Englisch und in jeweiligen Landessprachen macht die Sprachen der Welt sichtbar und stellt damit die kulturelle und soziale Vielfalt in unserem Umfeld dar.
- Die Perspektiven des Globalen Südens zu stärken, Machtverhältnisse deutlich zu machen und verschiedene Sprachen zu nutzen.

Themen: Sprache, Machtverhältnisse, Perspektivwechsel

Tipp: Das dazugehörige Begleitheft in Deutsch und Englisch gibt Anregungen zur Arbeit mit Sprachenvielfalt im Globalen Süden

Allgemeine Informationen und Kontakt, um Materialien in gedruckter Form anzufordern

Download der Karte

SDG-Kartenset

Organisation: *EPIZ*

Zielgruppe: Alle Zielgruppen aus dem Bereich des Globalen Lernens

Ziel: Sichtbarmachung der 17 Ziele

Das Kartenset enthält 17 Karten auf A5, auf denen die 17 SDGs abgebildet sind.

Die Karten sind in der EPIZ-Bibliothek entleihbar und können käuflich erworben werden für EUR 12,00 plus Portokosten <https://www.epiz.de/bibliothek/>

<https://www.epiz.de/globales-lernen/materialien/#weltspiel>

SDG-Spielwürfel

Organisation: *EPIZ*

Zielgruppe: Alle Zielgruppen aus dem Bereich des Globalen Lernens

Ziel: Sichtbarmachung und Auseinandersetzung mit den 17 Nachhaltigkeitszielen

Das SDG-Spiel enthält drei **Holz-Würfel** mit allen 17 SDGs.

Eine Spielanleitung zum Einsatz in der Bildungsarbeit ist beigelegt.

Die Würfel sind in der EPIZ-Bibliothek entleihbar.

<https://www.epiz.de/bibliothek/>

Didaktische Poster *Welt gerecht gestalten*

Organisation: *EPIZ*

Zielgruppe: Alle Zielgruppen aus dem Bereich des Globalen Lernens

Ziele:

- Übersicht der 17 Globalen Nachhaltigkeitsziele
- Zu jedem Ziel sind Themen aufgeführt, die Impulse für den Transfer der Ziele in die Bildungspraxis geben.

Bestellungen der Poster in DIN A1 möglich.

Poster sind kostenfrei, daher Bitte um eine Spende in Höhe von EUR 3,00.

<https://www.epiz.de/globales-lernen/materialien/#SDG-Spielwürfel>

SDG-Werkzeugkasten

Organisation: *SKEW*

Ziel: Übersicht nützlicher Tipps und Tools zur Umsetzung der 17 Ziele vor Ort



ARBEITSMATERIAL FÜR MIGRANTEN- ORGANISATIONEN

Themen: Fact Sheets, Dashboard zur Erfassung von SDG-Indikatoren, Roll Up, Download der 17 Ziele als Bilddateien

<https://skew.engagement-global.de/sdg-werkzeugkasten.html>