

Spielanleitung

Klimadinner «Mord am Amazonas»

Urs Bisang und Christine Unterberger

Fachstelle Jugend und junge Erwachsene, röm. kath. Landeskirche Aargau

Hauptzielgruppe: Zyklus 4

Zeitbedarf: 2 ½ - 3 Stunden (gekürzte Version auf 1½ h möglich)

Gruppengrösse: 7-15 Teilnehmende

Das Klimadinner «Mord am Amazonas» ist ein Rollenspiel und läuft ähnlich wie ein Krimidinner ab. Die Geschichte spielt in Brasilien. Es geht um die Verpachtung von 40 000 ha Land, auf dem Soja angepflanzt werden soll. Die Spielenden übernehmen dabei unterschiedliche Rollen und bekommen dazu Rollenanweisungen für vier Spielrunden, die während eines einfachen Dinners gespielt werden.

Material (neben den Lebensmitteln für das Essen)

- **Glocke** o.ä. (für Moderator:in für Sitzungsbeginn bzw. um Diskussion zu beenden)
- **Stifte** für alle Teilnehmenden (für Notizen)
- **Internetzugang** (für den Download von Kurzfilmen)
- **Tablet oder Laptop** (Vorteil: grösseres Bild für Filme, Alternativ: Handys der TN, bei Laptops: links der beiden Videos davor schon eingeben)
- Ein **Böxli**, das mit Tablet/Handy verbunden ist, damit der Ton gut zu hören ist
- **Ausdruck der «Rollenanweisungen»** (jeweils zwei Mal falten)
- **Ausdruck der «Auflösung des Falls»** in ein **Kuvert** geben und das Kuvert mit «Auflösung des Falls» beschriften (bekommt am Ende der Polizist)
- **Ausdruck «Rollen des Klimadinner»** (kann auch als Tischset benutzt werden)
- Evtl. **«Fake und Facts - Karten»** für die Nachbearbeitung drucken und schneiden
- Evtl. **«10 Gebote der Nahrung»** für Nachbearbeitung pro Spielende drucken
- Wenn möglich: **Verkleidung** (hilft den Jugendlichen, in Rolle zu schlüpfen)

Rollen

Es gibt sieben verschiedene Rollen, die auf die Teilnehmenden aufgeteilt werden. Falls mehr als sieben Personen mitspielen, können einige Rollen auch auf mehrere Personen aufgeteilt werden (zuerst BestFeed und NGO mehrfach besetzen). Im Klimadinner gibt es folgende Rollen:

- Bürgermeister:in
- Moderator:in
- Vertreter:innen der Schweizer Firma BestFeed (1-3 Spielende)
- Vertreter:innen der Schweizer NGO «Ein Recht auf Recht» (1-3 Spielende)
- Lokale Bevölkerung (1-3 Spielende)
- Polizei (1-3 Spielende)
- Pfarrer:in

Die Moderations- und Polizeirollen sind anspruchsvollere Rollen, da sie im Laufe des Spiels Leitungsfunktionen übernehmen. Die lokale Bevölkerung und die/der Pfarrer:in sind einfachere Rollen. Bei der Verteilung der Rollen auf die Spielenden könnte dies beachtet werden. Die Rollen können von der Spielleitung selbst oder in Absprache mit den Jugendlichen verteilt werden. Eventuell muss der Begriff «NGO» erklärt werden. Die Spielleitung kann auch selbst eine Rolle übernehmen (Empfehlung: Moderation).

Vorbereitungen

1 Dauer des Klimadinner planen

Je nach Bedürfnissen bzw. Möglichkeiten vor Ort kann das Klimadinner straff durchgezogen werden oder auch einen ganzen Abend ausfüllen. Das Essen kann mit den Jugendlichen geplant und gekocht werden. Falls der Zeitrahmen dies nicht zulässt, kann dies auch von der Spielleitung oder Helfenden vorbereitet oder auf einfache Fertigprodukte zurückgegriffen werden. Durch den unterschiedlichen Aufwand des Menüs kann die Dauer verkürzt bzw. ausgedehnt werden.

Falls auf etwa 1 ½ Stunden gekürzt werden soll, kann das Spiel neben einem ausgedehnten Essen ohne Pausen oder auch einfachen Snacks oder Chips mit Getränken stattfinden. In der Kurzversion, die Rollen am Besten schon im Vorfeld einteilen, damit man möglichst schnell starten kann. Weiters ist es offen, ob während des Essens gespielt wird oder nicht. Bspw. könnte während des Servierens des Ganges die Rollenanweisung für die nächste Runde gelesen werden und dann beim Essen gleich weitergespielt werden.

Das beiliegende Dokument «Menüvorschläge» kann für die (nachhaltige) Menüauswahl inspirieren. Das Dinner kann jedoch auch frei zusammengestellt werden.

2 Vorbereitungen

Auf den Tisch kommen zusätzlich die Stifte (für Notizen), die Glocke, Tablet/Laptop und das Böxli. Eine Verkleidungskiste und Schminke kann zusätzlich helfen, in die neue Rolle zu schlüpfen und Spass machen.

Wie in der Materialliste beschrieben, ist ein Tablet bzw. ein Laptop von Vorteil, da die QR-Codes Videos der ersten und zweiten Runde Videos sind. Alle anderen QR-Codes sind Audio-Nachrichten. Falls kein Tablet zur Hand ist, kann ein Laptop verwendet werden. Da man damit schwieriger einen QR-Code einlesen kann, sollten dort die beiden links zu den Videos schon vorbereitet werden:

Einstieg: Audio (Spieleitung): <https://youtu.be/adJ9P0PVRGA>

1. Runde: Video (NGO, Fernsehnachrichten): <https://youtu.be/VuW424xkLyM>

2. Runde: Video (BestFeed-Präsentation): <https://youtu.be/MXZ9IAFUWf0>

3. Runde: Audio (Radionachrichten): <https://youtu.be/vJMU7wqtud4>

4. Runde: Audio (Moder., Abst. für Verpachtung): <https://youtu.be/XATqivdHXkl>

Audio (Moder., Abst. gegen Verpachtung): <https://youtu.be/TG3jUx7Q9go>

Audio (Polizist, Anrufbeantworter): https://youtu.be/Kz0PbM_0PPk

Ablauf

1 Einstieg ins Rollenspiel

Bevor das Spiel beginnt, stellt die Spieleitung den Handlungsrahmen vor:

«Unser heutiges Klimadinner spielt in Brasilien. Der/Die Bürgermeister:in lädt zu einer öffentlichen Verhandlung ins Hotel Amazonia ein, da eine grosse Fläche Land verpachtet werden soll (evtl. erklären, dass «pachten» ähnlich wie «mieten» ist). Alle sollen mitreden und abstimmen können, ob das Land verpachtet wird oder nicht.

Ihr alle spielt darin eine Rolle. Dazu bekommt ihr eine Rollenanweisung mit Infos zu eurer Rolle. Versucht euch in eure Rolle hineinzuversetzen, wie sie hier wohl auftreten würde.

Bei manchen Rollenanweisungen kommen auch QR-Codes mit Videos oder Audionachrichten vor. Ihr könnt die QR-Codes dann mit dem Tablet/dem Handy einscannen (bzw. Laptop abspielen) und die Beiträge der Gruppe zeigen.

Es gibt insgesamt vier Runden. Zu Beginn der Runde könnt ihr jeweils die

Rollenanweisung für die nächste Runde lesen. Nach der 3. Runde dürft ihr eure Rolle

beenden und in der 4. Runde selbst abstimmen, ob ihr für oder gegen die Verpachtung des Landes seid.

Ausserdem darf ich euch schon verraten, dass es auch einen Mordfall geben wird. Jeder von euch könnte auch Mörder:in sein und wird es aber selbst gar nicht wissen. In der letzten Runde dürft ihr auch einen Tipp abgeben, wer Mörder:in ist, bevor der Mord schliesslich aufgeklärt wird.»

Anschliessend übergibt die Spielleitung den Spielenden die (gefalteten) Rollenanweisungen und spielt folgenden Einstieg ab (Dauer: 3:17 Min) →



Und somit können alle die erste Rollenanweisung lesen und es kann starten. Viel Spass!

2 Hinweis vor der Runde 4

Nach dem Ende der 3. Runde dürfen die Spielenden ihre Rolle beenden. Für die Abstimmungen und Tipps in der letzten Runde dürfen sie selbst tippen und abstimmen, ganz unabhängig von ihrer Rolle. Dies steht in den Rollenanweisungen, es kann jedoch hilfreich sein, darauf zur Sicherheit zusätzlich hinzuweisen.

3 Abschluss

Nachdem das Spiel abgeschlossen ist, besteht die Möglichkeit, auf wahre Hintergründe hinzuweisen. Die Geschichte des Klimadinner ist zwar erfunden, hat jedoch leider viele Bezüge zur Realität, auf die das Dokument «Klimadinner – Fake and Facts» hinweist. Das Dokument "Fake and Facts – Karten" ist zum Ausdruck für die Spielenden gedacht. Nach dem Spiel oder in einem darauffolgenden Treffen können die A6-Kärtchen verteilt werden und die Spielenden informieren sich gegenseitig über die Inhalte ihrer Kärtchen. Zusätzlich können die «10 Gebote der Nahrung» ausgeteilt werden, um zu thematisieren, worauf man bei der eigenen Ernährung achten könnte. Die Teilnehmenden können dabei jene Gebote einkreisen und nennen, die sie sich selbst vornehmen möchten.