

Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt!

Bedürfnisse, vernetztes Denken, Zukunft

In welcher Welt möchtest du in Zukunft leben? Bei der Definition einer „Nachhaltigen Entwicklung“ geht es um menschliche Bedürfnisse von heutigen und zukünftigen Generationen. Welche Bedürfnisse könnten hier gemeint sein, und wird es auch für zukünftige Generationen möglich sein diese zu befriedigen? In dem Spiel „Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt“ formulieren Lernende einen Wunsch oder ein persönliches Bedürfnis in Bezug auf eine zukunftsfähige Welt. Die MitspielerInnen sollen daraufhin blitzartig Ideen entwickeln, wie dieser Wunsch erfüllt oder das Bedürfnis befriedigt werden könnte. Spielerisch erarbeiten Lernende Visionen und Wünsche sowie konkrete Handlungsmöglichkeiten für eine lebenswerte Zukunft.



Bild: Projekt Nachhaltigkeit.
SchülerInnen machen sich ein Bild. Angela ACS
Projektkinfo + Free-E-Cards unter www.umweltbildung.at

| Vorbereitungszeit | Anspruch | Dauer |
|-------------------|----------|--------|
| 10 min | ★★★★ | 50 min |

Kompetenzorientierte Lernziele:

Die Lernenden sind in der Lage ...

- den Begriff „Nachhaltige Entwicklung“ in eigenen Worten zu erklären.
- menschliche Bedürfnisse in Bezug auf eine nachhaltige Entwicklung zu identifizieren.
- eigene Wünsche und Bedürfnisse zu formulieren.
- Ideen zur Bedürfnisbefriedigung zu entwickeln.

Benötigte Materialien/Medien:

- Flipchart, Flipchart-Stifte
- Papier, Stifte

Weitere Infos & Materialien unter:
praxismaterialien.umweltbildung.at

Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt!

| Phase | Dauer in Min. | Sozialform | Material/ Medium | Methodisch-didaktische Hinweise/Umsetzung |
|-------------|---------------|------------|------------------------------|---|
| Einstieg | 10 | PL | | <p>Die Lehrperson schreibt den folgenden Satz an die Tafel: „Alle Menschen der Erde sollen die Möglichkeit haben, ihre Bedürfnisse zu befriedigen ohne die Möglichkeiten künftiger Generationen zu gefährden, ihre eigenen Bedürfnisse zu befriedigen.“ (Definition von „Nachhaltiger Entwicklung“ laut dem Brundtland Report der Vereinten Nationen, 1987). Folgende Fragen könnte die Lehrperson danach den Lernenden stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ „Habt ihr diesen Satz schon einmal gehört?“ ■ „Von wem könnte diese Aussage stammen?“ ■ „Was könnte mit dieser Aussage gemeint sein?“ |
| Erarbeitung | 15 | PL | Flipchart Flipchartstifte | <p>Im Plenum wird besprochen welche Bedürfnisse hier gemeint sein könnten. Auf einem Flipchart werden alle von den Lernenden genannten Bedürfnisse festgehalten (z.B.: Gesundheit, Erholung, Frieden, Schutz, Gerechtigkeit). Die Lehrperson fragt die Lernenden: „Welche dieser Bedürfnisse könnten für zukünftige Gesellschaften schwieriger zu erfüllen sein, etwa aufgrund von Klimawandel, politischer Instabilität, Biodiversitätsverlust, Bevölkerungswachstum, ...?“ Im Plenum wird weiter diskutiert.</p> |
| Abschluss | 15 | GA | | <p>Die Lernenden teilen sich in Kleingruppen (6-8 Personen) ein. Die Gruppen bilden jeweils Kreise. Eine Person steht in der Mitte des Kreises und wählt eines der zuvor gesammelten Bedürfnisse (z.B. Erholung) aus und formuliert einen Wunsch dazu (z.B. „Ich möchte mich in der Natur erholen“). Die im Kreis stehenden MitspielerInnen sollen daraufhin blitzartig Ideen entwickeln, wie dieser Wunsch erfüllt oder das Bedürfnis befriedigt werden könnte. Die ersten zwei Personen, denen etwas einfällt, hüpfen in die Mitte und stellen sich links und rechts neben die Person mit dem Wunsch. (z.B. könnte Person A antworten: „Du könntest in einem Nationalpark Urlaub machen.“, Person B könnte den Vorschlag machen: „Du könntest in die Berge klettern gehen.“) Die Person, die den Wunsch geäußert hat, entscheidet sich für ihre bevorzugte Strategie. Jene Person, welche die ausgewählte Strategie vorgeschlagen hat, darf nun in der Mitte bleiben und ein weiteres Bedürfnis auswählen und einen Wunsch dazu formulieren. Das Spiel wird entweder solange fortgesetzt bis jede/r dran war oder die Ideen ausgehen.</p> |
| | 10 | EA | Papier Stifte | <p>Als Reflexion zeichnen die Lernenden drei Symbole auf ein Blatt Papier (Koffer, Mistkübel, Box). Zum Symbol des Koffers „das nehme ich mit“ schreiben sie stichwortartig, was sie aus der Einheit mitnehmen können. In den Mistkübel „das lasse ich hier“ gehören Dinge, die ihnen nicht gefallen haben. Die Box „damit kann ich gerade nichts anfangen“ symbolisiert Erfahrungen, die im Moment noch nicht eingeordnet werden können und weder negativ noch positiv sind. Die Antworten können anonym an die Lehrperson abgegeben oder für sich behalten werden.</p> <p>Kurzvariante: Die Lehrperson stellt den Lernenden die zwei folgenden Fragen und jede/r überlegt für sich alleine Antworten darauf:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ War dir klar, welche Bedürfnisse du hast? ■ Welchen Vorschlag aus der Gruppe fandest du für dich hilfreich? |