

In der Klasse

Im Staat

Im Unternehmen

In der Gemeinde

In der Familie

Meta-Rollenkarten



Konfliktlots:in optional, wenn nur drei Gruppenmitglieder

„Neue:r Moderator:in“ wird nach dem Spiel „Mobilitätsrat“ von der Lehrkraft an das aktivste Gruppenmitglied gegeben.

Konfliktlots:in



- Wenn es einen Konflikt gibt, sprich mit deinen Mitschüler:innen in der Gruppe und bitte sie zu sagen, was ihnen helfen würde, das Problem zu lösen.
- Halte den Konflikt an und sprech darüber in der Reflexionszeit (nach der Gruppenarbeit).
- Mach dir Notizen mit den wichtigsten Stichpunkten, damit du eure Konflikte im Anschluss noch einmal mitteilen kannst.

A

Moderator:in



- Sorge dafür, dass jede:r sich zu einem Thema äußert.
- Lies Arbeitsblätter und Regeln vor und Sorge für die Einhaltung der Regeln.
- Sprich an, wenn ihr bei einem Thema nicht weiterkommt, und hilf deiner Gruppe zu einer Lösung zu kommen.
- Sorge dafür, dass ihr rechtzeitig eure Aufgabe beendet.

A

Neue:r Moderator:in



- **Diese Karte wird nach dem ersten Spiel „Mobilitätsrat“ verteilt.**
- Die im letzten Spiel aktivste Person erhält nun die Rolle „Neue:r Moderator:in“, das bedeutet:
 - Sorge dafür, dass **ALLE in deiner Gruppe in der Entscheidung beteiligt** werden (jeder soll seine Meinung sagen).
 - Du **entscheidest** dieses Mal **NICHT mit**.

A

Schreiber:in



- Du schreibst die Ergebnisse der Gruppendiskussion auf die vorhandenen Arbeitsblätter.
- Fasse Argumente zusammen und trage eure Ergebnisse zusammen. Sie dienen der finalen Entscheidungsfindung.

A

Vertreter:in



- Du vertrittst deine Gruppe nach außen.
- Präsentiere Arbeitsergebnisse vor der Klasse, so dass sich die anderen gut vertreten fühlen.

A

Meta-Rollenkarten



Konfliktlots:in optional, wenn nur drei Gruppenmitglieder

„Neue:r Moderator:in“ wird nach dem Spiel „Mobilitätsrat“ von der Lehrkraft an das aktivste Gruppenmitglied gegeben.

Konfliktlots:in



- Wenn es einen Konflikt gibt, sprich mit deinen Mitschüler:innen in der Gruppe und bitte sie zu sagen, was ihnen helfen würde, das Problem zu lösen.
- Halte den Konflikt an und sprech darüber in der Reflexionszeit (nach der Gruppenarbeit).
- Mach dir Notizen mit den wichtigsten Stichpunkten, damit du eure Konflikte im Anschluss noch einmal mitteilen kannst.

B

Moderator:in



- Sorge dafür, dass jede:r sich zu einem Thema äußert.
- Lies Arbeitsblätter und Regeln vor und Sorge für die Einhaltung der Regeln.
- Sprich an, wenn ihr bei einem Thema nicht weiterkommt, und hilf deiner Gruppe zu einer Lösung zu kommen.
- Sorge dafür, dass ihr rechtzeitig eure Aufgabe beendet.

B

Neue:r Moderator:in



- **Diese Karte wird nach dem ersten Spiel „Mobilitätsrat“ verteilt.**

- Die im letzten Spiel aktivste Person erhält nun die Rolle „Neue:r Moderator:in“, das bedeutet:

- Sorge dafür, dass **ALLE in deiner Gruppe in der Entscheidung beteiligt** werden (jeder soll seine Meinung sagen).

- Du **entscheidest** dieses Mal **NICHT** mit.

B

Schreiber:in



- Du schreibst die Ergebnisse der Gruppendiskussion auf die vorhandenen Arbeitsblätter.
- Fasse Argumente zusammen und trage eure Ergebnisse zusammen. Sie dienen der finalen Entscheidungsfindung.

B

Vertreter:in



- Du vertrittst deine Gruppe nach außen.
- Präsentiere Arbeitsergebnisse vor der Klasse, so dass sich die anderen gut vertreten fühlen.

B

Meta-Rollenkarten



Konfliktlots:in optional, wenn nur drei Gruppenmitglieder

„Neue:r Moderator:in“ wird nach dem Spiel „Mobilitätsrat“ von der Lehrkraft an das aktivste Gruppenmitglied gegeben.

Konfliktlots:in



- Wenn es einen Konflikt gibt, sprich mit deinen Mitschüler:innen in der Gruppe und bitte sie zu sagen, was ihnen helfen würde, das Problem zu lösen.
- Halte den Konflikt an und sprech darüber in der Reflexionszeit (nach der Gruppenarbeit).
- Mach dir Notizen mit den wichtigsten Stichpunkten, damit du eure Konflikte im Anschluss noch einmal mitteilen kannst.



Moderator:in



- Sorge dafür, dass jede:r sich zu einem Thema äußert.
- Lies Arbeitsblätter und Regeln vor und Sorge für die Einhaltung der Regeln.
- Sprich an, wenn ihr bei einem Thema nicht weiterkommt, und hilf deiner Gruppe zu einer Lösung zu kommen.
- Sorge dafür, dass ihr rechtzeitig eure Aufgabe beendet.



Neue:r Moderator:in



- **Diese Karte wird nach dem ersten Spiel „Mobilitätsrat“ verteilt.**

- Die im letzten Spiel aktivste Person erhält nun die Rolle „Neue:r Moderator:in“, das bedeutet:

- Sorge dafür, dass **ALLE in deiner Gruppe in der Entscheidung beteiligt** werden (jeder soll seine Meinung sagen).

- Du **entscheidest** dieses Mal **NICHT mit**.



Schreiber:in



- Du schreibst die Ergebnisse der Gruppendiskussion auf die vorhandenen Arbeitsblätter.
- Fasse Argumente zusammen und trage eure Ergebnisse zusammen. Sie dienen der finalen Entscheidungsfindung.



Vertreter:in



- Du vertrittst deine Gruppe nach außen.
- Präsentiere Arbeitsergebnisse vor der Klasse, so dass sich die anderen gut vertreten fühlen.



Meta-Rollenkarten



Konfliktlots:in optional, wenn nur drei Gruppenmitglieder

„Neue:r Moderator:in“ wird nach dem Spiel „Mobilitätsrat“ von der Lehrkraft an das aktivste Gruppenmitglied gegeben.

Konfliktlots:in



- Wenn es einen Konflikt gibt, sprich mit deinen Mitschüler:innen in der Gruppe und bitte sie zu sagen, was ihnen helfen würde, das Problem zu lösen.
- Halte den Konflikt an und sprech darüber in der Reflexionszeit (nach der Gruppenarbeit).
- Mach dir Notizen mit den wichtigsten Stichpunkten, damit du eure Konflikte im Anschluss noch einmal mitteilen kannst.

D

Moderator:in



- Sorge dafür, dass jede:r sich zu einem Thema äußert.
- Lies Arbeitsblätter und Regeln vor und Sorge für die Einhaltung der Regeln.
- Sprich an, wenn ihr bei einem Thema nicht weiterkommt, und hilf deiner Gruppe zu einer Lösung zu kommen.
- Sorge dafür, dass ihr rechtzeitig eure Aufgabe beendet.

D

Neue:r Moderator:in



- **Diese Karte wird nach dem ersten Spiel „Mobilitätsrat“ verteilt.**

- Die im letzten Spiel aktivste Person erhält nun die Rolle „Neue:r Moderator:in“, das bedeutet:

- Sorge dafür, dass **ALLE in deiner Gruppe in der Entscheidung beteiligt** werden (jeder soll seine Meinung sagen).

- Du **entscheidest** dieses Mal **NICHT mit**.

D

Schreiber:in



- Du schreibst die Ergebnisse der Gruppendiskussion auf die vorhandenen Arbeitsblätter.
- Fasse Argumente zusammen und trage eure Ergebnisse zusammen. Sie dienen der finalen Entscheidungsfindung.

D

Vertreter:in



- Du vertrittst deine Gruppe nach außen.
- Präsentiere Arbeitsergebnisse vor der Klasse, so dass sich die anderen gut vertreten fühlen.

D

Meta-Rollenkarten



Konfliktlots:in optional, wenn nur drei Gruppenmitglieder

„Neue:r Moderator:in“ wird nach dem Spiel „Mobilitätsrat“ von der Lehrkraft an das aktivste Gruppenmitglied gegeben.

Konfliktlots:in



- Wenn es einen Konflikt gibt, sprich mit deinen Mitschüler:innen in der Gruppe und bitte sie zu sagen, was ihnen helfen würde, das Problem zu lösen.
- Halte den Konflikt an und sprech darüber in der Reflexionszeit (nach der Gruppenarbeit).
- Mach dir Notizen mit den wichtigsten Stichpunkten, damit du eure Konflikte im Anschluss noch einmal mitteilen kannst.

E

Moderator:in



- Sorge dafür, dass jede:r sich zu einem Thema äußert.
- Lies Arbeitsblätter und Regeln vor und Sorge für die Einhaltung der Regeln.
- Sprich an, wenn ihr bei einem Thema nicht weiterkommt, und hilf deiner Gruppe zu einer Lösung zu kommen.
- Sorge dafür, dass ihr rechtzeitig eure Aufgabe beendet.

E

Neue:r Moderator:in



- **Diese Karte wird nach dem ersten Spiel „Mobilitätsrat“ verteilt.**
- Die im letzten Spiel aktivste Person erhält nun die Rolle „Neue:r Moderator:in“, das bedeutet:
 - Sorge dafür, dass **ALLE in deiner Gruppe in der Entscheidung beteiligt** werden (jeder soll seine Meinung sagen).
 - Du **entscheidest** dieses Mal **NICHT mit**.

E

Schreiber:in



- Du schreibst die Ergebnisse der Gruppendiskussion auf die vorhandenen Arbeitsblätter.
- Fasse Argumente zusammen und trage eure Ergebnisse zusammen. Sie dienen der finalen Entscheidungsfindung.

E

Vertreter:in



- Du vertrittst deine Gruppe nach außen.
- Präsentiere Arbeitsergebnisse vor der Klasse, so dass sich die anderen gut vertreten fühlen.

E

Meta-Rollenkarten



Konfliktlots:in optional, wenn nur drei Gruppenmitglieder

„Neue:r Moderator:in“ wird nach dem Spiel „Mobilitätsrat“ von der Lehrkraft an das aktivste Gruppenmitglied gegeben.

Konfliktlots:in



- Wenn es einen Konflikt gibt, sprich mit deinen Mitschüler:innen in der Gruppe und bitte sie zu sagen, was ihnen helfen würde, das Problem zu lösen.
- Halte den Konflikt an und sprech darüber in der Reflexions-Zeit, nach der Gruppenarbeit.
- Mach dir Notizen mit den wichtigsten Stichpunkten, damit du eure Konflikte im Anschluss noch einmal mitteilen kannst.

Moderator:in



- Sorge dafür, dass jede:r sich zu einem Thema äußert.
- Lies Arbeitsblätter und Regeln vor und Sorge für die Einhaltung der Regeln.
- Sprich an, wenn ihr bei einem Thema nicht weiterkommt, und hilf deiner Gruppe zu einer Lösung zu kommen.
- Sorge dafür, dass ihr rechtzeitig eure Aufgabe beendet.

Neue:r Moderator:in



- **Diese Karte wird nach dem ersten Spiel „Mobilitätsrat“ verteilt.**
- Die im letzten Spiel aktivste Person erhält nun die Rolle „Neue:r Moderator:in“, das bedeutet:
 - Sorge dafür, dass **ALLE in deiner Gruppe in der Entscheidung beteiligt** werden (jeder soll seine Meinung sagen).
 - Du **entscheidest** dieses Mal **NICHT mit**.

Schreiber:in



- Du schreibst die Ergebnisse der Gruppendiskussion auf die vorhandenen Arbeitsblätter.
- Fasse Argumente zusammen und trage eure Ergebnisse zusammen. Sie dienen der finalen Entscheidungsfindung.

Vertreter:in



- Du vertrittst deine Gruppe nach außen.
- Präsentiere Arbeitsergebnisse vor der Klasse, so dass sich die anderen gut vertreten fühlen.

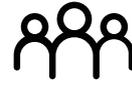
Arbeitsblatt 1: Was für Vorschläge haben wir gemacht?



1 Blatt je Gruppe

Aufgabe

Sammelt mindestens drei positive und negative Eigenschaften pro Vorschlag. Stellt euch folgende Fragen: Wer hat etwas davon? Wie viele haben etwas davon? Wie lange habt ihr etwas davon? Könnten bestimmte Probleme mit der Idee auftreten? Was spricht dafür und was spricht dagegen?



Gruppenarbeit



15 Minuten

Beispielidee: Heißluftballon fahren

positive und negative Eigenschaften: spannend, werden wir uns lange dran erinnern, manche könnten Höhenangst haben, es passen nicht alle Kinder auf einmal in den Korb rein, ist nach kurzer Zeit wieder vorbei, ein sehr besonderes Erlebnis, ein bisschen gefährlich usw.

Vorschlag 1: _____





Vorschlag 2: _____





Vorschlag 3: _____





Arbeitsblatt 2: Was ist euer gemeinsames Ziel?



1 Blatt je Gruppe

Aufgabe

Formuliert ein Gemeinschaftsziel. Euer Ziel soll ausdrücken, was euch in der Gruppe wichtig ist, wenn gemeinsames Geld ausgegeben wird. Stellt euch dazu folgende Fragen: Was sollte eurer Meinung nach beachtet werden, wenn ihr gemeinsam Geld verwendet? Wofür möchtet ihr nicht so gerne Geld ausgeben? Begründet eure Meinung!



Gruppenarbeit



ca. 15 Minuten

UNSER GEMEINSAMES ZIEL

Begründung

Warum habt ihr euch für dieses Ziel entschieden? Notiert drei Argumente für euer Ziel.

1

2

3

Platz für Ideen

Wenn ihr nicht gleich zu einem Ziel kommt, sammelt zunächst alles, was euch wichtig ist, und seht, ob es Überschneidungen gibt:



Was ist Konsent?

Konsent bedeutet, dass es keine Einwände im Sinne des gemeinsamen Ziels gibt. Eine Lösung ist: „**Gut genug für jetzt. Sicher genug, um sie auszuprobieren, und bringt uns näher zum gemeinsamen Ziel.**“

In dieser ersten Übung lernt ihr, in **Rederunden** (im Kreis) zu sprechen, euch gegenseitig **nicht zu unterbrechen** und einen Vorschlag zu erarbeiten, zu dem **niemand einen Einwand hat**.

Es wird nicht nach dem Konsens gefragt: „Bist Du dafür?“, sondern „Hast du noch Einwände, **hast du was dagegen** oder können wir das ausprobieren?“



Was kann man noch machen, um eine Konsententscheidung zu treffen?

1

Tipp: Findet zurück zum Thema

Erinnert euch daran, worum es gerade geht, wenn ihr in eine Diskussion abgeschweift seid.

2

Tipp: Die Gruppe kommt zuerst

Erinnert euch, dass es nicht wichtig ist, dass alle super glücklich sein müssen, sondern es eine Lösung braucht, die für die Gruppe „Gut genug“ ist.

3

Tipp: Einwände sind hilfreich, um Vorschläge zu verbessern

Wenn jemand Einwände hat, fragt nach, wie der Vorschlag verbessert werden kann.

4

Tipp: Die Lösung scheint unmöglich?

Macht kurz eine Pause, atmet durch, schüttelt eure Körper leicht durch, um euch dann wieder mit Neugierde zuzuhören. Sprecht nacheinander im Kreis, nicht durcheinander.

Anleitung Planspiel Vorbereitung „Mobilitätsrat“ (für Lehrkraft)

Material verteilen, den Spiel-
aufbau anleiten und Spielre-
geln sowie Ablauf im Klassen-
verband erklären

Jede Kleingruppe erhält ein Set
1 x Spielplan
5 x Entscheidungskarten
5 x Ereigniskarten
1 x Punkteblatt

Zusätzliches Material:

- Stift für Schreiber:in
- Klebestift oder Klebeband
- Schere
- ggf. Taschenrechner

Spielvorbereitung und -regeln

1

Spielsets austeilen

Die Schüler:innen gehen in die Kleingruppen. Jede Kleingruppe erhält ein Spielset und baut das Spiel auf.

2

Spielplan ausbreiten

„Legt den Spielplan für jede:n gut sichtbar vor euch aus. Auf dem Spielplan klebt ihr eure Entscheidung in den Wochenplan ein.“

3

Karten verdeckt auf die Felder legen

„Platziert die Entscheidungskarten und Ereigniskarten verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder.“

- Entscheidungskarten auf das ?, Ereigniskarten auf das !
- Die Karten sind sortiert: Die 1 liegt oben, dann 2, dann 3 usw.
- Karten noch nicht anschauen!“

4

Punkteblatt an Schreiber:in geben

„Der:die Schreiber:in erhält das Punkteblatt um

- nach jedem Zug Ressourcen zu notieren
- nach jedem Zug die Punkte für Gesundheit, Umwelt und Miteinander aufzuschreiben, die durch Entscheidungen erhalten oder abgegeben werden“

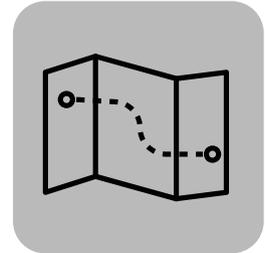
5

Spielregeln vorlesen und Fragen klären:

„Die Schule hat euch um Hilfe gebeten! Ihr werdet zum Mobilitätsrat ernannt und habt heute eine wichtige Aufgabe: Ihr erstellt einen Wochenplan, wie ihr alle, also Schüler:innen, die Lehrkräfte und Schulangestellte, für eine Schulwoche in die Schule und wieder nach Hause kommt (z. B. Fahrrad, Bus, Auto usw.). Ihr habt dafür insgesamt 100 Ressourcen (= R) als Gemeinschaftsbudget zur Verfügung. Aber Achtung: Ihr sollt euch nicht nur für Transportmittel entscheiden, sondern auch Punkte für Gesundheit (=G), Umwelt (=U) und Miteinander (=M) verdienen.“

Wie funktioniert das?

„Ihr könnt eure Gemeinschaftsressourcen einsetzen, indem ihr immer nacheinander erst eine Entscheidungs- und, nachdem ihr entschieden habt, eine Ereigniskarte zieht. Bei den Entscheidungskarten entscheidet ihr etwas: Setzt eure Ressourcen hier im Konsent ein. Wichtig dafür ist: Sprecht im Kreis und jeder entscheidet mit – so wie wir es vorher geübt haben! Sammelt dabei möglichst viele Sonderpunkte. Bei den Ereigniskarten müsst ihr nichts entscheiden. Noch Fragen?“



Anleitung Planspiel Ablauf „Mobilitätsrat“ (für Lehrkraft)

Erklärung im Klassenverband nach dem gemeinsamen Spiel Aufbau in den Gruppen

Spielstart und -ablauf

6

Moderator:in zieht die erste Entscheidungskarte

- Moderator:in beginnt, dann wird im Uhrzeigersinn gezogen

7

Entscheidungskarte vorlesen und in die Mitte legen

8

Entscheidung treffen und aufkleben

- Achtet darauf: Jede:r soll zu Wort kommen, spricht im Kreis und entscheidet gemeinsam!
- Entscheidung auf den Spielplan kleben

9

Punkte notieren

- Schreiber:in notiert Ressourcen und Punkte für Gesundheit, Umwelt und Miteinander auf dem Punkteblatt
- Die Karte darf danach offen liegen bleiben

10

Ereigniskarte ziehen

- Der:die Nächste zieht die erste Ereigniskarte und liest sie vor
- Karte (anschließend) in die Mitte legen

11

Punkte notieren

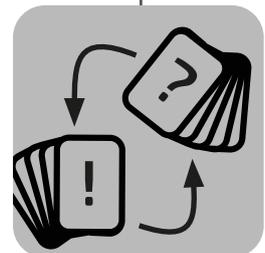
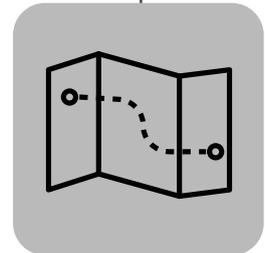
- Der:die Schreiber:in notiert eure Ressourcen und Punkte auf dem Punkteblatt.
- ggf. Ereignisse auf den Spielplan kleben.
- Die Karte darf danach offen liegen bleiben.

12

Wiederholen

Wiederholt die Schritte 6-11 im Uhrzeigersinn bis keine Karten mehr im Nachziehstapel vorhanden sind oder die Zeit abgelaufen ist. **(Beim Planspiel „Ernährungsrat“ werden 6-9 immer zweimal ausgeführt und anschließend 10-11 ebenfalls.)**

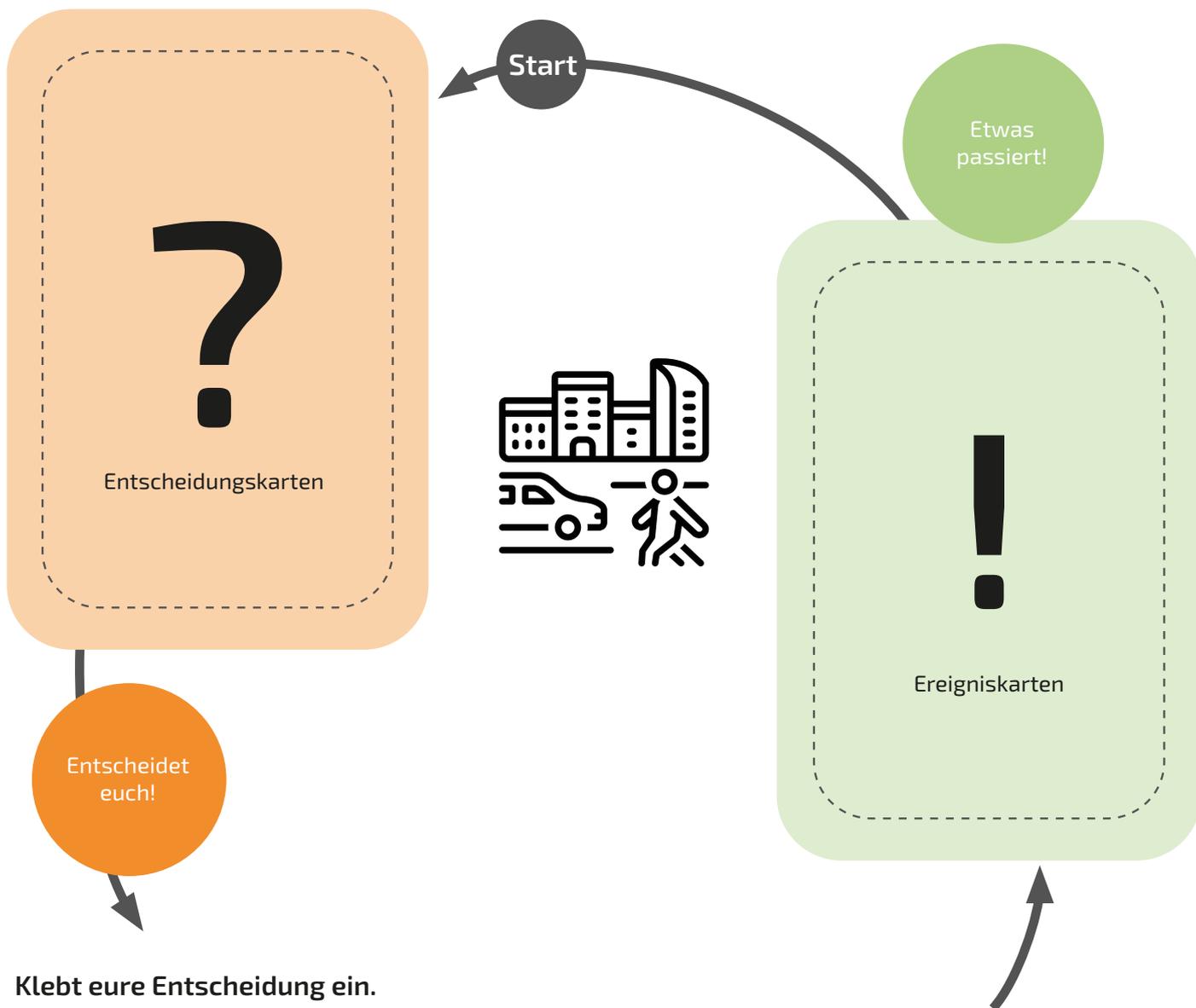
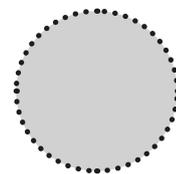
Los gehts!



Spielplan „Mobilitätsrat“

(wird am Ende der Lehrkraft abgegeben)

Gruppe:

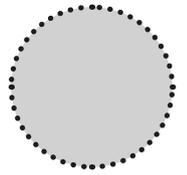


Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag

Punkteblatt „Mobilitätsrat“

(wird am Ende der Lehrkraft abgegeben)

Gruppe:



Hier schreibt ihr Ressourcen und Punktestand nach jeder Karte auf:

Wenn ihr es nicht schafft mitzurechnen, schreibt eure Punkte mit einem „+“ oder „-“ davor in das passende Feld und rechnet am Ende zusammen! Wenn in einer Runde keine Punkte erzielt werden, streicht das Feld durch.

	 Ressourcen 100	 Gesundheit 0	 Umwelt 0	 Miteinander 0
 Start				
	?	?	?	?
	!	!	!	!
	?	?	?	?
	!	!	!	!
	?	?	?	?
	!	!	!	!
	?	?	?	?
	!	!	!	!
	?	?	?	?
	!	!	!	!
 Ende				

Rechnet noch einmal alles nach! Dann notiert ihr hier euer finales Ergebnis.

Entscheidungskarten & Ereigniskarten „Mobilitätsrat“

Seite 1/2 (diese und Folgeseite: 2-seitig drucken, Bindung an kurzer Kante + Größe an Papiergröße anpassen)



1 ?
Entscheidung

2 ?
Entscheidung

3 ?
Entscheidung

4 ?
Entscheidung

5 ?
Entscheidung

1 !
Ereignis

2 !
Ereignis

3 !
Ereignis

4 !
Ereignis

5 !
Ereignis



FREITAG	DONNERSTAG	MITTWOCH	DIENSTAG	MONTAG
<p>FAHRRAD, FAHRGEMEINSCHAFT oder BUS?</p> <p>Die Schulwoche ist fast vorbei. Alle freuen sich auf das Wochenende und sind ein bisschen müde.</p> <p>Wie wollt ihr heute in die Schule kommen?</p>	<p>LAUFEN, SKATEBOARD oder ROLLERBLADES?</p> <p>Heute ist Tag der Muskelkraft. Ihr überlegt, was es da so gibt...euch fallen drei Sachen ein.</p> <p>Wie wollt ihr heute in die Schule kommen?</p>	<p>FAHRGEMEINSCHAFT, AUTO oder BUS?</p> <p>Heute muss es schnell gehen! Ein Elternteil bietet an Fahrgemeinschaften zu organisieren.</p> <p>Wie wollt ihr heute in die Schule kommen?</p>	<p>FAHRRAD oder LAUFEN?</p> <p>Heute soll das Wetter besonders gut werden. Zeit für etwas Frischluft!</p> <p>Wie wollt ihr heute in die Schule kommen?</p>	<p>BUS oder AUTO?</p> <p>Heute geht die Schulwoche los. Alle sind erholt und freuen sich auf die neue Woche.</p> <p>Wie wollt ihr heute in die Schule kommen?</p>
<p> 0 -10 -15</p> <p>G U M G U M G U M</p> <p>+15 +5 0 +15 +5</p>	<p> 0 0 0</p> <p>G U M G U M G U M</p> <p>+5 +10 +5 +15 +10 +10</p>	<p> -10 -20 -15</p> <p>G U M G U M G U M</p> <p>0 +15 +5 0 0 0 0 +5 +10</p>	<p> 0 0</p> <p>G U M G U M</p> <p>+15 +5 +5 +10 +5</p>	<p> -10 -20</p> <p>G U M G U M</p> <p>0 +15 +5 0 0 0</p>
<p>FREITAG</p>	<p>DONNERSTAG</p>	<p>MITTWOCH</p>	<p>DIENSTAG</p>	<p>MONTAG</p>
<p>Mitfahrbank gespendet!</p> <p> +5 +3 +3</p> <p>Das reduziert die Fahrten insgesamt. Schreibt je Transportmittel pro Tag für die gesamte Woche die entsprechenden Ressourcen gut.</p>	<p>Das kann nicht jede:r...</p> <p> </p> <p>Nicht jeder in der Schule kann skaten. Einige fahren stattdessen Bus. Bei Laufen: Extrapunkte für Miteinander, da das die meisten machen können.</p> <p> 0 -15 -15</p> <p> +20 M</p>	<p>Der Benzinpreis steigt!</p> <p> -10 -7 -5</p> <p>Ausgerechnet heute! Bezahlte für euer gewähltes Transportmittel den entsprechenden Betrag aus der Gemeinschaftskasse:</p>	<p>Fahrräder nicht verkehrssicher!</p> <p> -25</p> <p>Nur bei Fahrrad: Einige Fahrräder brauchen neue Bremsen und Lichter. Da helft ihr natürlich aus! Dafür bekommt ihr Extrapunkte für Miteinander!</p> <p> 0 0 +20 M</p>	<p>Bus verspätet!</p> <p> -20</p> <p>Das geht ja gut los! Der Bus kommt nicht und ihr müsst mit dem Auto fahren. Bei Bus: Zieht zusätzlich 15 R ab und klebt das Auto über den Bus.</p> <p> -20 0 0 0 M</p>

Anleitung Planspiel „Ernährungsrat“ (für Lehrkraft)

Material verteilen, den Spiel-
aufbau anleiten und Spielre-
geln sowie Ablauf im Klassen-
verband erklären

Jede Kleingruppe erhält ein Set
1 x Spielplan
10 x Entscheidungskarten
10 x Ereigniskarten
1 x Punkteblatt

Zusätzliches Material:

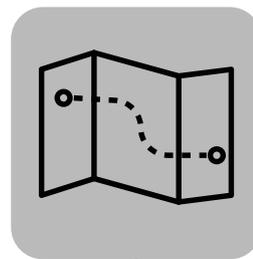
- Stift für Schreiber:in
- Klebestift oder Klebeband
- Schere
- ggf. Taschenrechner

Spielvorbereitung und -ablauf

1

Spielaufbau analog zu „Mobilitätsrat“

- Spielplan auf dem Tisch ausbreiten
- Entscheidungs- und Ereigniskarten werden verdeckt und sortiert auf die Felder auf den Spielplan gelegt (Nummer 1 liegt oben, dann 2, dann 3 usw.)
- Schreiber:in erhält das Punkteblatt zum Mitschreiben der Ressourcen und Punkte
- Entscheidungen werden nach jeder Karte auf den Wochenplan geklebt



!

Was ist anders?

2 Entscheidungen, dann 2 Ereignisse

„Ihr zieht nach wie vor immer **nur eine** Karte auf einmal. Es gibt aber jetzt 2 Karten pro Tag. Die Reihenfolge im Zug ist deswegen jetzt so: 1 x Entscheidungskarte, 1 x Entscheidungskarte, 1 x Ereigniskarte und 1 x Ereigniskarte ziehen. Gezogen wird im Uhrzeigersinn.“



Die Person, die im letzten Spiel am meisten geredet hat, übernimmt nun die Moderation und entscheidet nicht mit

„Die Person, die sich im letzten Spiel am stärksten eingebracht hat, erhält nun die Meta-Rollenkarte „Neue:r Moderator:in“ und hat die Aufgabe dafür zu sorgen, dass 1. nacheinander im Kreis gesprochen wird und 2. jede:r einzelne zu Wort kommt. Diese Aufgabe ist so wichtig, dass er oder sie diesmal nicht mitentscheiden soll.“

2

Spielregeln vorlesen und Fragen klären:

„Ihr habt so einen guten Job gemacht, dass ihr zum Ernährungsrat der Schule befördert wurdet. Stellt jetzt für eine Woche einen Speiseplan zusammen! Wie zuvor auch: Ihr habt dafür zusammen 100 Ressourcen (=R) als Gemeinschaftsbudget. Versucht das Budget bestmöglich zu verwenden. Ihr dürft alles ausgeben. Mit euren Entscheidungen könnt ihr Punkte für Gesundheit (=G), Umwelt (=U) und Miteinander (=M) sammeln.“

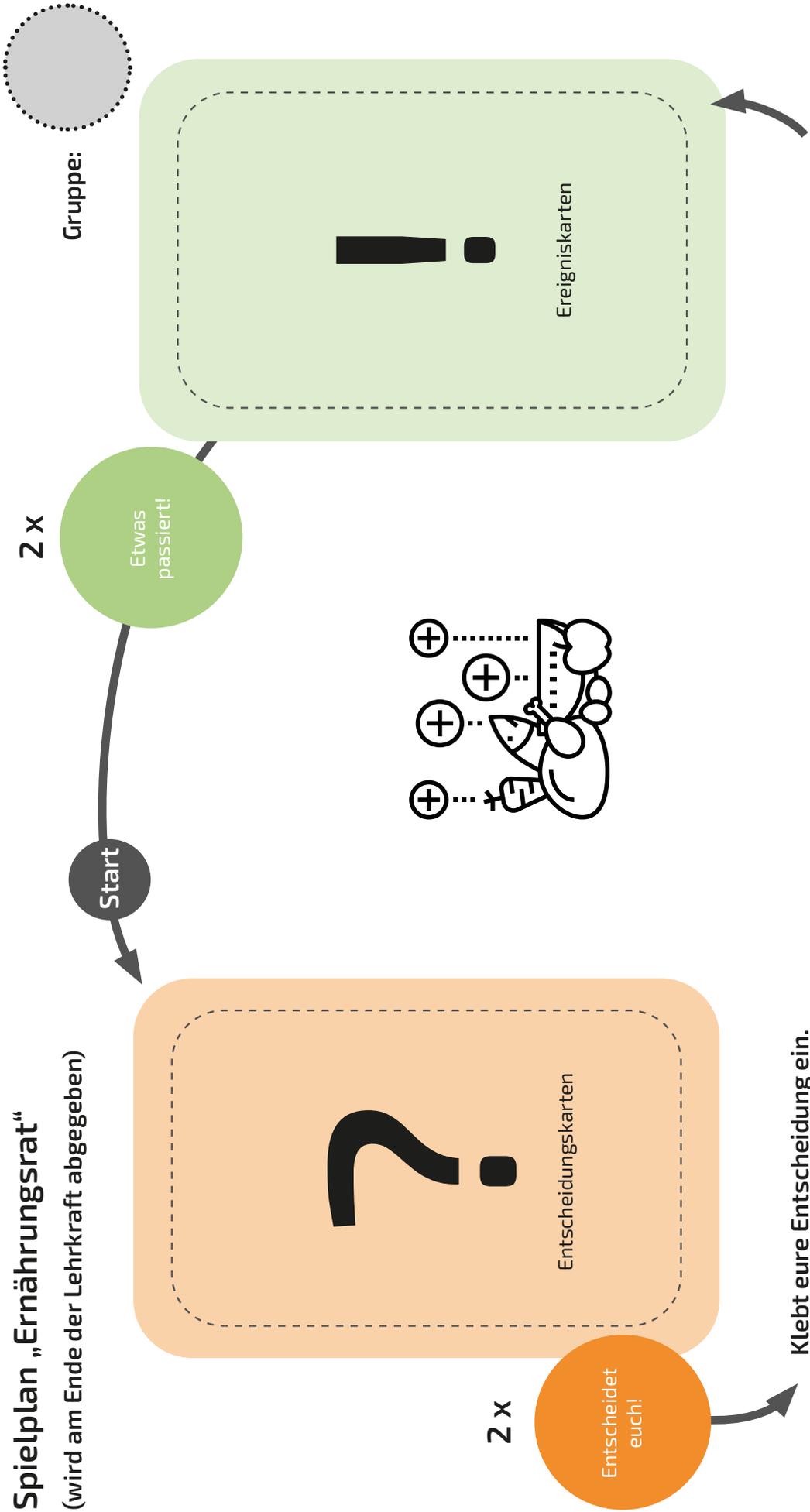


Was ist das Ziel?

Euer Spielziel ist es, einen Wochenplan für das Mittagessen in der Schule auszuarbeiten. Stellt euren perfekten Mittagessen-Mix für Schüler:innen, Lehrkräfte und Schulangestellte zusammen. Ihr könnt eure Gemeinschaftsressourcen einsetzen, indem ihr Entscheidungs- und Ereigniskarten zieht. Setzt eure Ressourcen mit Konsent ein und sammelt dabei möglichst viele Sonderpunkte. Wichtig ist, dass ihr gemeinsam entscheidet. Noch Fragen?“

Spielplan „Ernährungsrat“

(wird am Ende der Lehrkraft abgegeben)

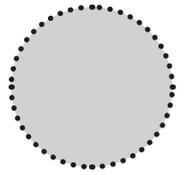


	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
	<input type="text"/>				

Punkteblatt „Ernährungsrat“

(wird am Ende bei der Lehrkraft abgegeben)

Gruppe:



Hier schreibt ihr Ressourcen und Punktestand nach jeder Karte auf:

Wenn ihr es nicht schafft mitzurechnen, schreibt eure Punkte mit einem „+“ oder „-“ davor in das passende Feld und rechnet am Ende zusammen! Wenn in einer Runde keine Punkte erzielt werden, streicht das Feld durch.

	 Ressourcen 100	 esundheit 0	 mwelt 0	 iteinander 0
				
	?	?	?	?
	?	?	?	?
	!	!	!	!
	!	!	!	!
	?	?	?	?
	?	?	?	?
	!	!	!	!
	!	!	!	!
	?	?	?	?
	?	?	?	?
	!	!	!	!
	!	!	!	!
	?	?	?	?
	?	?	?	?
	!	!	!	!
	!	!	!	!
	?	?	?	?
	?	?	?	?
	!	!	!	!
	!	!	!	!
				

Rechnet noch einmal alles nach! Dann notiert ihr hier euer finales Ergebnis.

Entscheidungskarten & Ereigniskarten „Ernährungsrat“ 1-5

Seite 1/4 (diese und Folgeseite: 2-seitig drucken, Bindung an kurzer Kante + Größe an Papiergröße anpassen)



1 ?
Entscheidung

2 ?
Entscheidung

3 ?
Entscheidung

4 ?
Entscheidung

5 ?
Entscheidung

1 !
Ereignis

2 !
Ereignis

3 !
Ereignis

4 !
Ereignis

5 !
Ereignis

Entscheidungskarten & Ereigniskarten „Ernährungsrat“ 6-10

Seite 3/4 (diese und Folgeseite: 2-seitig drucken, Bindung an kurzer Kante + Größe an Papiergröße anpassen)



6 ?
Entscheidung

7 ?
Entscheidung

8 ?
Entscheidung

9 ?
Entscheidung

10 ?
Entscheidung

6 !
Ereignis

7 !
Ereignis

8 !
Ereignis

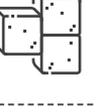
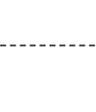
9 !
Ereignis

10 !
Ereignis

Entscheidungskarten & Ereigniskarten „Ernährungsrat“ 6-10

Seite 4/4 (diese und vorherige Seite: 2-seitig drucken, Bindung an kurzer Kante + Größe an Papiergröße anpassen)



FREITAG	FREITAG	DONNERSTAG	DONNERSTAG	MITTWOCH
OBST, JOGHURT oder KAISERSCHMARRN? Die Welt des Nachtischen ist groß und ihr habt die Woche schon fast geschafft. Zeit sich etwas zu gönnen. Wie entscheidet ihr euch?  -15  -10  -15 G U M G U M G U M +15 +5 0 +10 0 +10 +10 0 0 +15 0 0 +10 +10	SCHNITZEL, NUDELN oder GEMÜSE? Verdient die Woche einen krönenden Abschluss? Ihr habt die Wahl zwischen drei Optionen. Was gibt es heute?  -15  -10  -10 G U M G U M G U M 0 0 +15 +5 +5 +5 +10 +10 0 0 +10 +10 0	BIO oder NICHT BIO? Ihr habt die Möglichkeit, das Gericht für Dienstag komplett vom Bio-Bauernhof einzukaufen. Wie entscheidet ihr euch?  -15  0 G U M G U M +10 +20 0 0 0 0	FLEISCH, FISCH oder TOFU? Heute kommen Proteine auf den Speiseplan. Die Frage ist nur: Welche? Was gibt es heute?  -15  -10  -5 G U M G U M G U M 0 0 +15 +5 +5 +10 +10 +10	FRUCHTEIS oder PUDDING? Gut, dass die Eltern heute nur zum Kochen eingeplant sind, aber nicht mitessen. Dann bleibt mehr Nachtisch für euch. Wie entscheidet ihr euch?  -10  -5 G U M G U M 0 0 +15 0 0 +15
FREITAG Milch und Eier werden teurer! Nur bei Joghurt oder Kaiserschmarrn: Der Milch- und Eierpreis steigt. Zählt nach: Nur bei tägl. Obstlieferung + Obst: Juhu! Ihr erhaltet bereits Obst aus der täglichen Lieferung, schreibt die ausgebenen Ressourcen wieder gut. ( +15 )  -5  -5  -5  -5	FREITAG Solidarische Landwirtschaft Der Sommer war gut, die Ernte auch: Für Gerichte mit Gemüse müsst ihr heute weniger ausgeben. Gut, dass jedes Gericht heute mit Gemüse geplant war!  +5  +5  +5 U U U +5 +5 +5	DONNERSTAG Fangfrische Forellen! Nur bei Fisch: Ein Elternteil hat eine Forellenzucht und bietet an, die Forellen fangfrisch zu liefern – und das ohne Mehrkosten. Ein glücklicher Zufall!  0  0  0 G U M G U M G U M +20 0 0 0 0 0	DONNERSTAG Vegetarier:innen vergessen? Manche essen keinen Fisch, manche essen kein Fleisch. Bei der Wahl einer dieser Gerichte müsst ihr noch ein vegetarisches Essen anbieten.  -5  -5  0 M M M +5	MITTWOCH Laktoseintoleranz! Bei Pudding: Einige vertragen keine Laktose (Milchzucker). Ihr müsst Pudding aus zermilch kaufen und macht Pudding aus Mandelmilch. Bei Eis: Fruchtis ist nicht nur erfrischend, es können auch alle essen!  0  -5 M M M +10

Arbeitsblatt 3: Macht einen Verwendungsvorschlag!



Aufgabe

Erarbeitet einen Vorschlag in eurer Kleingruppe für die Verwendung von 100 EUR unter Verfolgung des Gemeinschaftsziels.

GEMEINSCHAFTSZIEL

Verwendet das Geld so, dass **alle** in der Klasse etwas davon haben und es gut für die **Umwelt** und die **Gesundheit** ist.



Gruppenarbeit 15 Minuten

UNSER VORSCHLAG

Kosten

€

Begründung

Notiert ein Argument für Gesundheit, eines für Umwelt und eines für das Miteinander.



G Gesundheit



U Umwelt



M Miteinander

Arbeitsblatt 4: Vorbereitung der Konsent-Findung



Aufgabe

Welcher der drei übriggebliebenen Vorschläge hat die besten Chancen von allen einen Konsent zu erhalten?
Könnst du einen der Vorschläge verbessern, so dass er für alle OK ist?



Gruppenarbeit 10 Minuten

UNSER VERBESSERTER VORSCHLAG

Begründung

Notiert ein Argument für Gesundheit, eines für Umwelt und eines für das Miteinander.



Gesundheit



Umwelt



Miteinander