

KLARTEXT: Nachhaltige Entwicklung spielerisch vermitteln

Nie lernt der Mensch so gerne und wirkungsvoll, wie wenn dies spielerisch nebenbei geschieht. Dies macht sich das neu entwickelte Kartenspiel KLARTEXT zu Nutze und kombiniert Spielspass mit Wissensvermittlung. Über Alltagssituationen werden die Spielenden an die Fakten der nachhaltigen Entwicklung in der Schweiz herangeführt. Besonders gut einsetzbar ist dieses Spiel in seinen verschiedenen Varianten insbesondere in Schulen, Unternehmen und bei Weiterbildungen.

Nachhaltige Entwicklung wird von der Öffentlichkeit thematisch oft schlecht verstanden oder ignoriert, weil das Thema zu abstrakt und zu weit vom Alltag entfernt erscheint. Dies gilt insbesondere, wenn es auch noch in statistisch aufbereitete Indikatoren verpackt ist, wie es unter anderem beim Indikatorensystem MONET des Bundes der Fall ist (siehe Kasten Seite 38 links).

Dienstleistungsangebot

Die Autoren stellen KLARTEXT gerne persönlich vor, etwa bei Fortbildungskursen für Behörden, Lehrende oder in Unternehmen. Das Kursangebot reicht von «Nachhaltige Entwicklung einführen» über Veranstaltungen mit Plan- und Simulationsspielen bis hin zu Nachhaltigkeitsanalysen und -management.

Bestellungen für das Kartenspiel

KLARTEXT:

Lehrmittelverlag h.e.p.

Telefon 031 310 29 29

info@hep-verlag.ch, www.hep-verlag.ch

Ein ausgezeichnetes Projekt

Ein neu von UCS in Zusammenarbeit mit dem Institut für Nachhaltige Entwicklung der Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften (ZHAW) entwickeltes Kartenspiel, KLARTEXT, soll dabei helfen, sich diesem Thema anzunähern. Von der UNESCO-Kommission wurde es sogar ausgezeichnet, «als eine Eingangstüre zur nachhaltigen Entwicklung». Die spielerische Auseinandersetzung mit der Nachhaltigkeitseinschätzung von Alltagsthemen soll anregen, eigenes Handeln zu überdenken und selbst Verantwortung zu übernehmen. Das Spiel ist seit diesem Herbst beim Lehrmittelverlag h.e.p. als Ergänzung zum Lehrmittel von Kyburz-Graber et al. (2006) erhältlich. Es eignet sich im Schulunterricht, für Weiterbildungsanlässe sowie in der Freizeit.

Vicente Carabias-Hütter

Institut für Nachhaltige Entwicklung
ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte
Wissenschaften

Postfach 805, 8401 Winterthur

Telefon 058 934 76 74

cahu@zhaw.ch

www.ine.zhaw.ch

Dr. Markus Ulrich

UCS Ulrich Creative Simulations GmbH

Pfingstweidstr. 31A

8005 Zürich

Telefon 044 253 13 35

markus.ulrich@ucs.ch

www.ucs.ch

Umweltbildung



Jede Spielkarte stellt entweder ein Ereignis, einen Indikator oder ein Nachhaltigkeitsziel des MONET-Systems dar.

Quelle: Christine Suter

Thema Nachhaltigkeit in der Zeitungsredaktion

Folgende Spielidee macht das reichhaltige MONET-Wissen zu den Nachhaltigkeitsindikatoren spielerisch und fachlich fundiert zugänglich: Die Spieler(innen) verkörpern Chefredakteurinnen und Chefredakteure einer Zeitungsredaktion. Laufend treffen – auf Spielkarten dargestellt – Meldungen aus dem schweizerischen Alltag zu verschiedensten Aspekten nachhaltiger Entwicklung ein. Die Spieler(innen) benötigen die Meldungen für ihre Redaktionsarbeit und werden sich daher um sie reißen. Um Artikel schreiben zu können, müssen die Meldungen aber jeweils zum eigenen Ressort passen. In verschiedenen Spielphasen werden News

MONET: Monitoring der nachhaltigen Entwicklung in der Schweiz

Mit dem Beschluss mehrerer Massnahmen in der Strategie Nachhaltige Entwicklung 2002 hat der Schweizerische Bundesrat die Umsetzung des Verfassungsauftrags zur «Förderung der nachhaltigen Entwicklung» eingeleitet. Zur Prüfung dieser Umsetzung verlangt der Bundesrat «die periodische Produktion von Nachhaltigkeitsindikatoren».

Der Bund will mit dem Indikatorensystem für das Monitoring der nachhaltigen Entwicklung in der Schweiz (MONET) Bevölkerung und Entscheidungsträger(innen) regelmässig über den aktuellen Stand dieses Prozesses informieren. In der Bundesverwaltung sind daher Grundlagen erarbeitet und ein Indikatorenset entwickelt worden (www.monet.admin.ch). Die Daten dieser Indikatoren müssen regelmässig aktualisiert und die Ergebnisse auf verständliche Weise kommuniziert werden.

Bisher sind diese Fakten nur einem kleinen Kreis von Fachleuten bekannt. Damit Schweizer(innen) eine lebensbejahende Zukunft mitgestalten können, müssen aber die in MONET dargestellten Statistiken und Informationen für sie zugänglich gemacht werden. Das soll nun über publikumswirksame Massnahmen geschehen. Zum Beispiel mit dem Kartenspiel KLARTEXT.

ersteigert und gehandelt sowie Artikel geschrieben. Weitere Ereignisse beeinflussen den Spielverlauf. Wer am Schluss des Spiels die meisten und besten Artikel geschrieben hat, steht hoch in der Gunst des Publikums und gewinnt.

Vom Spielspass zum Interesse

«Mit Fakten und Fantasie in die Zukunft», das ist Programm für das Kartenspiel KLARTEXT. Man spielt, denkt sich nicht viel dabei und stellt hinterher fest, dass man Aufbau und Inhalt des Indikatorensystems zum Monitoring der nachhaltigen Entwicklung in der Schweiz begriffen hat. Wer Lust und Interesse hat, kann auf der MONET-Website dann sein Wissen weiter vertiefen. KLARTEXT ist ohne Internet spielbar. Für Spielvarianten sowie weiter gehende Informationen und aktualisierte Daten ist jedoch ein eigener Bereich auf www.klartext-monet.bfs.admin.ch reserviert. Er bietet einen leicht verständlichen Zugang zum Kartenspiel und dem Indikatorensystem. Ein Unterrichtsleitfaden soll zudem Lehrpersonen den Einsatz des Spiels erleichtern.

Bildung für nachhaltige Entwicklung

Ziel ist es, die Gestaltungskompetenz weiter Bevölkerungskreise für die Mitwirkung an einer nachhaltigen Entwicklung zu stärken. Dabei sollen vor allem solche Kompetenzen gefördert werden, die Menschen empathiefähig, kooperations- und aushandlungsfähig, mutig für eigenes Handeln auch auf neuen Wegen und kritisch im Umgang mit ethischen Fragen machen. Wenn problemlösendes Verhalten gelernt und als fruchtbar erfahren wird, kann sich Gestaltungskompetenz entwickeln – so die Idee, des Programms «Bildung für nachhaltige Entwicklung».

Spielerische Lernformen haben in diesem Zusammenhang ein grosses Potenzial. Aber lässt sich ein so vielschichtiger und offener Veränderungsprozess wie

nachhaltige Entwicklung tatsächlich so weit strukturieren, dass Lernende im Klassenzimmer oder Seminarhotel damit «spielen» und dabei wesentliche Kompetenzen erwerben können?

Bei der Entwicklung von Plan- und Lernspielen wird deren Komplexität üblicherweise dem Lernziel angepasst. Bildung für nachhaltige Entwicklung ist jedoch nicht auf eine klare Liste von Inhalten reduzierbar, die gelehrt werden sollen. Daher ist eine hohe Komplexität erforderlich, wenn die vielschichtigen Veränderungsprozesse einer nachhaltigen Entwicklung im Zeitraffer erlebt und mitgestaltet werden sollen. Die Idee, das Spiel an den Alltag auf einer Redaktion anzulehnen, wird dieser Komplexität gerecht und ermöglicht den Zugang zu den in MONET aufbereiteten Informationen, so dass diese Klartext sprechen können (siehe Kasten).

Wettbewerb «KLARTEXT spielen»

Ordnen Sie nachfolgende Alltagssituationen den entsprechenden MONET-Indikatoren zu. Sie finden diese Indikatoren auf www.monet.admin.ch (> Indikatorensystem MONET).

1. Die Firma S. Medizinaltechnik hat im letzten Jahr ihre Exporte ins Ausland weiter gesteigert.
2. Gérard (39, geschieden, 2 Kinder): «Pensioniert sein und ohne Stress, das wäre schön.»
3. Der Regierungsrat präsentierte gestern sein drittes Sparprogramm mit schmerzhaften Kürzungen.
4. Nach über 120 Jahren ist erstmals wieder ein Bartgeier in freier Wildbahn geschlüpft.
5. Alice V. (31, alleinerziehend, Teilzeitan-gestellte im Service, zahlungsunfähig) meldet sich zum ersten Mal auf dem Sozialamt.
6. Weihnachtsmarkt in Nürnberg. Da fliegt Rosa U. (55) jedes Jahr mit ihrer Freundin hin.

Senden Sie die Lösungen bis 31.12.2008 an cahu@zhaw.ch. Unter den richtigen Zusendungen werden drei Exemplare des Kartenspiels KLARTEXT verlost!