



NaturFreunde Landesverband Baden e.V.
NORD-SÜD KOOPERATIONEN

Nord-Süd-Kooperationen

Verbindung schaffen zu unseren afrikanischen NaturFreunden



Bildung

Gerechtigkeit

Ökologie

Soziale Projekte

Erneuerbare Energien

globales **LEARNEN**

ERLEBNISPARCOURS FÜR NACHHALTIGKEIT

Mit freundlicher Unterstützung des Staatsministeriums Baden-Württemberg über die Stiftung Entwicklungszusammenarbeit:



Impressum:

Herausgeber: NaturFreunde Baden e.V.
Fachbereich Nord-Süd-Kooperationen
Radolfzeller Str. 1
78315 Radolfzell

Ansprechpartnerinnen:

Fachbereichsleitung Uschi Böss-Walter,
boess-walter@t-online.de

Daniela Dietsche, Geschäftsstelle Süd
Tel: 07732 – 8237726
daniela.dietsche@naturfreunde-baden.de



Die NaturFreunde Baden e.V. Fachbereich Nord-Süd-Kooperationen

Die **NaturFreunde** sind ein sozial-ökologischer und gesellschaftspolitisch aktiver Verband für Umweltschutz, sanften Tourismus, Sport & Kultur. Wir treten ein für soziale und ökologische Gerechtigkeit und wollen nachfolgenden Generationen eine lebenswerte und gestaltbare Welt hinterlassen. Gemeinsam entwickeln wir ein Modell für nachhaltiges, partnerschaftliches und solidarisches Reisen und für gelingende Nord-Süd-Partnerschaften auf Augenhöhe.

Einige Ortsgruppen im Landesverband Baden pflegen schon seit einigen Jahren enge Partnerschaften mit den NaturFreunden (ASAN) in **Senegal**. Es sind bereits einige gemeinsame Projekte erfolgreich durchgeführt worden.

2016 wurde im Landesverband der Fachbereich Nord-Süd-Kooperationen gegründet, um die Aktivitäten und das Engagement zentral zu unterstützen, die Inhalte innerverbandlich weiterzutragen und zu entwickeln und in die Öffentlichkeit zu tragen.

Zu diesem Zweck dient auch der hier vorgestellte **Erlebnisparcours**, der von Ortsgruppen ausgeliehen werden kann. Darüber hinaus ist der Fachbereich Nord-Süd-Kooperationen auch gerne behilflich bei allerlei Fragen und Anregungen zu Projekten, Veranstaltungen und sonstigen Aktivitäten im Bereich **Nord-Süd-Kooperationen**.

Erlebnisparcours

Der Erlebnisparcours Nord-Süd-Kooperationen der NaturFreunde Baden beinhaltet verschiedene Stationen, die sich mit Nachhaltigkeits-Themen befassen. Die Stationen können von allen Ortsgruppen gesamt oder einzeln ausgeliehen werden, die eine Veranstaltung in diesem Bereich planen. Wendet Euch dafür an die unten genannten Ansprechpartnerinnen.

Diese Sammlung an Erlebnisstationen wird laufend erweitert. Gerne können eigene Ideen gemeldet und mit aufgenommen werden.

Wer sind wir?

Was wollen wir erreichen?

**Aktiv sein.
Spielerisch lernen.
Globales Lernen.**



Inhaltsverzeichnis

1. Einstieg	5
Station1: Das Weltdorf	5
Station 2: Die Welt in Bildern	6
Station 3: Afrika Puzzle	7
Station 4: "No Game - Armut wird gemacht"	8
2. Virtuelles Wasser	9
Station 5: Was ist virtuelles Wasser?	9
Station 6: Wasserpuzzle	10
Station 7: TEAM - MEAT ATEM - MATE	11
Station 8: Drüber oder Drunter	12
Station 9: Der virtuelle Kubikmeter	13
3. Globale Verteilung - Globale Gerechtigkeit	14
Station 10: Globale Gerechtigkeit - Das Weltspiel	14
Station 11: Globale Verteilung - Weltspiel light	15
Station 12: Ein Wirtschaftssystem für alle? - Die Oxfam Studie	16
4. Konsum	17
Station 13: Klimawandel - CO2 Ausstoß D nach Konsumbereichen	17
Station 14: Klimawaage	18
Station 15: Ökologischer Rucksack – Dein Lebensstil entscheidet!	19
Station 16: Kippelemente	20
Station 17: Obstsalat oder Klimamenu	21



1. Einstieg

Station 1:

Das Weltdorf

Ziele

Verhältnismäßigkeiten darstellen bzgl. Verteilung von Bevölkerungsteilen, Religion, Ressourcen, Finanzen, Bildung, Gesundheit, Lebenserwartung etc. weltweit.

Ablauf

Das Poster beinhaltet Informationen zur Verteilung der Weltbevölkerung bezüglich Geschlecht, Religion, Bildung, Armut, Umweltverschmutzung, Gesundheitsversorgung und weitere Kriterien. Es soll als Denkanstoß am Anfang des Erlebnisparkours einen Einstieg in das Thema bieten.

Quelle: Globales Lernen – Methoden für die entwicklungspolitische Bildungsarbeit, Engagement Global, 2012

Material

Poster
„Stell’ dir vor, unsere Welt ist ein Dorf mit 100 Einwohnerinnen und Einwohnern“

1. Einstieg

Station 2: Die Welt in Bildern

Ziele

Reflektion von eigenen Vorurteilen und Stereotypen.
Sensibilisierung für die Vielfalt des afrikanischen Kontinents.

Ablauf

Eine Europa- und eine Afrika-Landkarte werden in einigen Metern Abstand voneinander auf dem Boden ausgelegt. Zwischen den Landkarten liegt ein Bilderset als Stapel. Die Bildseite zeigt dabei nach unten. Den Teilnehmer*innen wird nun erklärt, dass auf den Bildern Landschaften und Szenerien aus Europa und aus Afrika zu sehen sind. Die Teilnehmer*innen sollen die Bilder den richtigen Kontinenten zuordnen und zu den entsprechenden Landkarten legen. Wenn alle Bilder verteilt sind, wird aufgelöst oder die Teilnehmer*innen überprüfen bei selbständigem Durchlauf durch den Erlebnisparkours selbst ihre Zuordnungen anhand des Lösungsblattes.

» Was hat euch überrascht? » Was passt gar nicht zu dem Bild, das ihr von Europa habt? » Was passt gar nicht zu dem Bild, das ihr von Afrika habt? » Woher habt ihr eure Vorstellungen, wie es in Europa bzw. in Afrika aussieht?

Gruppengröße: moderiert - ab 10 Personen, auch unmoderiert für Einzelpersonen oder Kleingruppen möglich.

Dauer: moderiert - ca. 30 min
unmoderiert - ca. 10 - 15 min

Material

Bilder
Landkarten
Lösungsblatt
Stationskarte

1. Einstieg

Station 3: Afrika Puzzle

Ziele

Das Afrika-Puzzle aus Holz in flächentreuer Darstellung (Petersprojektion) macht die Länder Afrikas „begreif-“ und „befühlbar“. Es eignet sich zum Einstieg in Themen, die den Kontinent oder einzelne afrikanische Länder betreffen.

Ablauf

Die Gruppe setzt sich zunächst mit dem Infomaterial über die Peters Projektion auseinander. Anschließend setzen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer gemeinsam ein Afrika-Puzzle zusammen. Abschließend kann die Darstellung von Afrika in der Peters Projektion mit dem Globus und der Karte einer gebräuchlichen Projektion Afrikas verglichen werden.

Gruppengröße: 1-5 Personen pro Puzzle

Dauer: 10-20 min

Material

Afrika-Holzpuzzle
(politische Karte in
Peters Projektion)
gängige Afrika-Karte
Infomaterial zu Peters
Projektion und anderen
Betrachtungen
Stationskarte

1. Einstieg

Station 4: "No Game - Armut wird gemacht"

Ziele

Einen spielerischen Einblick in die Alltagswelt eines afrikanischen Kindes gewinnen.

Ablauf

Im Spiel tauchen wir in die Welt eines afrikanischen Kindes ein. Dabei können wir uns durch die Level „Bildung“, „Gesundheit“ und „Arbeit“ spielen.

Während des Spielens erwarten einen viele interaktive Aufgaben wie z.B. das kreative Finden von Schulmaterial, die Beschaffung eines Passworts für Medikamentenrecherchen und das Zusammentragen von Kleidung. Um diese Aufgaben zu meistern, muss man mit den Menschen im Spiel sprechen, Dinge aufsammeln und tauschen.

Gruppengröße: 1-3 Personen

Dauer: ca. 30-50 min

Material

Computer/Tablet mit Internetzugang zu <http://nogame.sodi.de/spiel/>
Stationskarte

2. Virtuelles Wasser

Station 5:

Was ist virtuelles Wasser?

Ziele

Es soll deutlich gemacht werden, was der Unterschied zwischen direktem und indirektem Wasserverbrauch ist.

Ablauf

Auf einem Tisch steht ein Glas Wasser und ein Apfel bereit. Es soll geschätzt werden, wieviel Wasser konsumiert wird, wenn man sich für das ein oder andere Produkt entscheidet (Inhalt Wasserglas gegenüber 35l Wasserbedarf eines Apfels aus D). Die Lösung kann über die Kärtchen selbst nachvollzogen werden. Das Informationsblatt liefert Hintergründe zum Thema Virtuelles Wasser.

Quelle: Methodenkoffer Virtuelle Wasserreise,
Naturfreunde Deutschland, 2016

Material

Ein Glas Wasser
1 Apfel
Lösungsblatt mit
Informationen zum
Thema „Virtuellen
Wasser“
Stationskarte

2. Virtuelles Wasser

Station 6: Wasserpuzzle

Ziele

Zusammensetzung direktes und virtuelles Wasser verdeutlichen, Größenverhältnisse verdeutlichen.

Ablauf

Die Teilnehmer*innen setzen die beiden Kreisdiagramme zusammen. Wofür wird am meisten Wasser verbraucht?

Quelle: Methodenkoffer Virtuelle Wasserreise, Naturfreunde Deutschland, 2016

Material

2 Puzzles zu direktem und virtuellem Wasserverbrauch in Deutschland
Stationskarte

2. Virtuelles Wasser

Station 7:

TEAM - MEAT

ATEM - MATE

Ziele

In dieser Aufgabe geht es um erste Einschätzungen über Größenordnungen zum virtuellen Wasser. Hier werden Lebensmittel nach Verbrauch des virtuellen Wassers sortiert.

Ablauf

Auf einem Tisch werden vier Bilder oder die realen Gegenstände vorgestellt:

T = 1 kg Tomaten aus Deutschland

E = 6 Eier im Karton aus Deutschland

A = 6 Äpfel aus Deutschland

M = 1l Milch aus Deutschland.

Wir lassen Transportweg und Verpackung außer Betracht. Teilnehmer*innen überlegen, wie viel Wasser notwendig war, damit diese Lebensmittel entstehen konnten und bringen sie in die richtige Reihenfolge. Was benötigt am wenigsten, was am meisten Wasser?

Quelle: Methodenkoffer Virtuelle Wasserreise, Naturfreunde Deutschland, 2016

Material

4 Bildtafeln DIN A5 oder alternativ die realen Produkte
Stationskarte

2. Virtuelles Wasser

Station 8: Drüber oder Drunter

Ziele

Ein Schätzspiel, bei dem es zunächst nicht um konkrete Zahlen, sondern um das Verhältnis der Produkte zueinander geht.

Ablauf

Eine Wäscheleine wird an geeigneter Stelle im Raum befestigt. In deren Mitte hängt die Bildtafel Milch als Referenz. Bildtafeln mit anderen Produkten liegen aus. Die Teilnehmer*innen überlegen, ob ihr Produkt mehr oder weniger Wasser für die Herstellung benötigt als die Milch und ordnen die Bildtafeln zu. Die Zuordnung kann anhand der Lösungskärtchen zu jedem Produkt überprüft werden.

Quelle: Methodenkoffer Virtuelle Wasserreise,
Naturfreunde Deutschland, 2016

Material

Wäscheleine
24 Wäscheklammern
12 Bildtafeln
12 Lösungskärtchen
Stationskarte

2. Virtuelles Wasser

Station 9: Der virtuelle Kubikmeter

Ziele

Vorstellung für verbrauchte Wassermenge darstellen.
Was bekomme ich für 1000 l Wasser?

Ablauf

Kubikwürfel „bauen“: Der Würfel muss von mindestens 2 Teilnehmer*innen gehalten oder aufgehängt werden. Was bekomme ich für 1.000 l Wasser? Entsprechende Zuordnung von Produkten mit den Bildtafeln und den Lösungskärtchen aus „Drunter oder Drüber“. Beispiel: Bei einem Wasserbedarf von 500 Litern wird der Würfel auf halber Höhe gehalten.

Quelle: Methodenkoffer Virtuelle Wasserreise, Naturfreunde Deutschland, 2016

Material

Kubikwürfel aus Stoff
Bildtafeln
Stationskarte

3. Globale Verteilung - Globale Gerechtigkeit

Station 10: Globale Gerechtigkeit - Das Weltspiel

Ziele

Weltweite Verteilungen verdeutlichen. Mit verschiedenen Inhalten möglich (Naturfreunde-Organisationen, Ernährung, Wasser, CO2-Ausstoß, Energie, Armut, Flucht...).

Ablauf

Moderierte Form:

Die Gruppe soll sich zuerst mit der Karte vertraut machen. Was fällt auf (Peters Projektion → Flächentreue). Dann können je nach Zielsetzung der Veranstaltung verschiedene Themen im Bereich Globale Verteilung – Globale Gerechtigkeit mit den Teilnehmer*innen erarbeitet werden: z.B. Länder mit Naturfreunde-Organisationen, Bevölkerungsverteilung, Kapitalverteilung, CO2-Ausstoß, Bildung, Konsum... Dazu werden die Teilnehmer*innen gebeten, die vorbereiteten Symbole auf die Kontinente zu verteilen. Im Anschluss erfolgt die Auflösung und eine moderierte Diskussion zum Thema Globale Gerechtigkeit.

Gruppengröße: ab 8 Personen

Dauer: 45-90 min

Unmoderierte Form:

Die Weltspielplane wird mit den Materialien zu den gewünschten Themenbereichen aufgebaut. Die Besucher*innen lassen das Bild auf sich wirken und werden anhand des Stationsblattes auf einige Fragen zum Nachdenken angeregt.

Gruppengröße: ab 1 Person

Dauer: 10-20 min

Material

begehbare
Weltspielplane (4 * 5 m),
Spielgeld
Material je Thema (z.B.
Schokolade und Kakao)
Zahlen zu Thema
Moderation bzw.
Stationsbetreuung
Stationskarte

3. Globale Verteilung - Globale Gerechtigkeit

Station 11: Globale Verteilung - Weltspiel light

Ziele

Erkennen des eigenen Verbrauchs/Ausstoßes von CO₂, die ungleiche Verteilung von Ressourcen, von Kapital und des Konsums wird vergegenwärtigt.
Die Verteilung von Flüchtlingen Weltweit wird dargestellt.

Ablauf

Das „Weltspiel light“ kann bei eingeschränkterem Platzbedarf verwendet werden. Es genügt ein Tisch mit einer Größe von ca. 1*2 m. Gruppengröße, Ablauf und Dauer s. Station 10.

Material

Bild Afrika
Europa
Asien
Lateinamerika
Nordamerika
30 Dollar
Bevölkerungszahlen
5 Schälchen und
Murmeln als CO₂-
Symbole
10 Spielfiguren als
Geflüchtete
Stationskarte

3. Globale Verteilung - Globale Gerechtigkeit

Station 12: Ein Wirtschaftssystem für alle? - Die Oxfam Studie

Ziele

Verdeutlichung der ungerechten Verteilung im globalen Kontext. Visualisierung des aktuellen Oxfam Berichts.

Ablauf

Zur Stationskarte mit Informationen zum Oxfam Bericht werden den Spielfiguren Vermögen zugeordnet:
Die reichsten zehn Prozent der Bevölkerung (10 Figuren) besitzen 88 Prozent (88 Dollar), entsprechend sind die restlichen 90 Prozent der Bevölkerung im Besitz von den verbleibenden 12 Prozent des Weltvermögens. Die ärmeren 50% der Weltbevölkerung verfügen gerade mal über 0,5 Prozent des Weltvermögens!

Material

100 Spielfiguren
100 Dollar
Stationskarte

4. Konsum

Station 13: Klimawandel - CO2 Ausstoß D nach Konsumbereichen

Ziele

CO2-Ausstoß nach Konsumbereichen Energie, Mobilität, Ernährung, Konsum, Infrastruktur verdeutlichen.

Ablauf

Teilnehmer*innen schätzen Anteil an CO₂-Ausstoßes in Deutschland bezüglich von Konsumbereichen und verbildlichen diesen mit entsprechend großen Duplo-Türmen. Auflösung anhand von Lösungskarte.

Basiswissen Klimawandel: CO₂-Ausstoß nach Konsumbereichen (Energie 24%, Mobilität 23 %, Ernährung 13%, Konsum 30%, Infrastruktur 10%) Zahlen von D pro Kopf.

Quelle: Toolbox Klasse Klima, NAJU, Naturfreundejugend Deutschlands und BUNDjugend

Material

Batterie u. Heizungsbild
Matchboxauto
Apfel o.ä.
Kleidungsstück o. Papier
Bild von Brücke o.
Straße
Duplosteine (24 gelb,
23, weiß, 13 grün, 30
rot, 10 blau)

Stationskarte

4. Konsum

Station 14: Klimawaage

Ziele

CO₂ Ausstoß von verschiedenen Konsumgütern vergleichen und verdeutlichen und konkrete Handlungsalternativen aufzeigen.

Ablauf

Mit der Klimawaage können klimaschädliche und klimafreundliche Verhaltensweisen in den Bereichen Ernährung, Mobilität und Konsum verglichen werden. Die Teilnehmer*innen bekommen so ein Gefühl für die Auswirkungen der täglichen Konsumententscheidungen. Für den Vergleich wird ein klimafreundliches Produkt (z. B. regionales, saisonales Bio-Gemüse) auf der einen Seite mit einem klimaschädlichen Produkt auf der anderen Seite verglichen. Aufgabe ist es nun, die Waage durch die CO₂ Gewichte ins Gleichgewicht zu bekommen. Der Gewichtsunterschied macht die Bedeutung der täglichen Konsumententscheidung deutlich.

Material

Klimawaage mit verschiedenen Produkten und Gewichten
Anleitung

Stationskarte

4. Konsum

Station 15: Ökologischer Rucksack – Dein Lebensstil entscheidet!

Ziele

Eigenen Einfluss bewusst machen, Handlungsoptionen aufzeigen.

Ablauf

Der Ökologische Rucksack drückt das Gewicht aller Rohstoffe aus, die für unseren Konsum anfallen, inklusive Herstellung, Nutzung und Entsorgung der Produkte.

Bei dieser Station können die Teilnehmer*innen ihren persönlichen Ökologischen Rucksack errechnen lassen, ihn mit dem Durchschnitt vergleichen und auch direkt einige Handlungsalternativen erfahren.

Material

Computer/Tablet mit Internetzugang zu <http://ressourcenrechner.de/calculator.php>

Stationskarte

4. Konsum

Station 16: Kippelemente

Ziele

Sensibilisierung für Kippunkte – wenn das Kippen unausweichlich wird, die Balance also nicht mehr aufrechterhalten werden kann.
Vergegenwärtigung von unumkehrbaren Auswirkungen des Klimawandels, die bei Überschreitung bestimmter Grenzen entstehen.

Ablauf

Teil 1: Spiel „Bamboleo“

Eine runde Platte mit verschiedenen Holzelementen darauf, wird auf einer Korkkugel ausbalanciert, die auf einem Holständer befestigt ist. Im Uhrzeigersinn nehmen die Spieler*innen nach und nach die Holzelemente von der Platte bis diese aus der Balance gerät und kippt.
Das Spiel kann ebenso aufbauend gespielt werden.

Teil 2: Simulation „Kippelemente“

Über einen Temperaturregler können die Teilnehmer*innen die globale Durchschnittstemperatur von 0° bis +6° erhöhen. Je nach ausgewählter Temperaturerhöhung erscheinen nach und nach immer mehr Kippelemente auf der Weltkarte. Wenn man die einzelnen Elemente anklickt, gelangt man zu Informationstexten und einer dreistufigen Prognose zu dem jeweiligen Kippelement.

Gruppengröße:

Teil 1: Spiel „Bamboleo“: 2-5 Personen

Teil 2: Simulation „Kippelemente“: 1-4 Personen

Dauer:

Teil 1: Spiel „Bamboleo“: ca. 15 min

Teil 2: Simulation „Kippelemente“: ca. 15 min

Material

„Bamboleo“

Computer/Tablet mit Internetzugang zu https://www.planet-schule.de/mm/kippelemente/#/map?_k=nd5bky

Stationskarten

4. Konsum

Station 17: Obstsalat oder Klimamenü

Ziele

Bewusster Umgang mit Lebensmitteln.

Ablauf

Die Teilnehmer*innen stellen sich aus den angebotenen Früchten und / oder Gemüse spielerisch oder real einen **Obstsalat** bzw. ein **Menü** zusammen. Dabei wiegen sie das Gewicht jeder Frucht/jedes Lebensmittels ab, die sie verwenden wollen, und schreiben dieses auf. Mithilfe der CO₂-Emissionsliste bzw. dem CO₂-Rechner im Internet und dem Gewicht der einzelnen Zutaten kann nun die CO₂-Emission des Obstsalates/Menüs ausgerechnet werden. Anschließend können z.B. die Früchte zerkleinert werden, der Obstsalat wird angerichtet und kann nun in dem neu erlangten Bewusstsein verspeist werden.

Das Anrichten des Obstsalates/des Menüs kann mit Spielkarten auch nur symbolisch durchgeführt werden.

Gruppengröße: 1-3 Personen

Dauer: 15-30 min

Material

verschiedene regionale und exotische Früchte, Teller bzw. Schälchen, Messer, Gabeln, Brettchen, CO₂-Emissionsliste der verschiedenen Obstsorten, Küchenwaage, Computer/Tablet mit Internet Zugang, Adresse: https://www.klimatarier.com/de/CO2_Rechner

Stationskarte