

„REISE IN EINE BESSERE WELT“

Ein Reflexions- und Aktions-Tool



WILA

Wissenschaftsladen Bonn

ÜBER DIESE REFLEXIONS- UND AKTIONS-TOOL

Das Ziel

Habt ihr eine Idee, vielleicht sogar eine Vision, wie ihr euch für eine bessere Welt engagieren wollt? Vielleicht für das Klima mit Fridays for Future auf die Straße gehen, Lebensmittel retten, ? Vielleicht sagt ihr aber auch: Die Klimakrise müssen die Politiker*innen lösen und ich kann da ohnehin nichts bewegen? Oder würdet ihr euch gerne engagieren, für weniger Armut, bessere Bildung, gesunde Meere – kommt aber nicht ins Handeln, weil dazu etwas fehlt? Sei es Wissen, Mut, Mitstreiter*innen, oder die Fähigkeit, andere zum Mittun zu motivieren?

Über diese Fragen abstrakt zu sprechen, fällt oft schwer. In einem Projekt mit Studierenden der Universität Bonn ist die Idee entstanden, die verschiedenen Ideen, Standorte, aber auch die Hindernisse und notwendigen Fähigkeiten als eine Art Spiel umzusetzen. Kein Spiel im klassischen Sinne, mit Gewinner*innen oder Verlierer*innen – viel mehr eine Art Werkzeug, anhand dessen es sich leichter über die wichtigen Fragen reden und reflektieren lässt, mit Einzelnen, vor allem aber mit Gruppen. Sie können sich austauschen über ihre persönliche „Reise“. Und eine Gewinnerin gibt es in jedem Fall: die Welt.

Die Bestandteile

Mithilfe der großen **Stofflandkarte** können die Teilnehmer*innen eine Standortbestimmung zur Frage nach ihrem Engagement für eine bessere Welt vornehmen („Wo stehe ich?“). Die **Hexagone** dienen dazu, den gewählten Ort auf der Karte genauer zu charakterisieren („Wodurch zeichnet sich das Land für mich aus?“). In einem nächsten Schritt überlegen die Teilnehmer*innen, ob sie lieber an einem anderen Ort der Landkarte wären, welcher Ort dort ihr nächstes Ziel darstellen würde („Wo will ich hin?“) und welche Kompetenzen sie brauchen, um zu ihrem Wunschort zu gelangen („Was brauche ich dafür?“). Die **Aktionskarten** bilden als Kompetenzen die Inner

MEHR INFOS

zu einer gerechteren und nachhaltigeren Welt finden sich in den 17 Zielen für eine nachhaltige Entwicklung/Sustainable Development Goals (SDGs)/ <https://17ziele.de/>

*Landkarte,
Hexagone und
Aktionskarten*

Development Goals (IDGs)/ <https://www.innerdevelopment-goals.org/> ab, eine Reihe von 23 Transformations-Kompetenzen, die von einer Non-Profit-Initiative in einem groß angelegten Beteiligungsprozess gesammelt und erarbeitet wurde.

Die Illustrationen der Landkarte, der Hexagone und der IDGs auf den Aktionskarten sind in Workshops mit Schülerinnen, Studierenden und der Zeichnerin Christiane Büchner entstanden und füllen die teils sehr abstrakten Begriffe mit Leben. Sie wollen nicht definieren, sondern Anregung und Inspiration zu eigenen Interpretationen bieten.

Ebenso ist diese Anleitung zu verstehen mit ihren beispielhaften **Reflexionsfragen**: Dieses Tool kann so genutzt werden, muss es aber nicht.

Die Einsatzmöglichkeiten

Das Tool ist vielfältig einsetzbar, denkbare Einsatzmöglichkeiten sind z.B.: Schule, Jugendgruppen, außerschulische Bildungsarbeit, Vereine, Hochschulgruppen, Einführungsseminare für Studierende verschiedener Studiengänge. Auch Gruppen von Mitarbeitenden in diversen Institutionen und grundsätzlich alle, die die Offenheit für Reflexionen zu diesem Thema mitbringen, können von diesem Tool profitieren.

Bei Gruppen, deren Teilnehmer*innen erst am Beginn der Reflexion ihres Engagements für eine bessere Welt stehen, kann es sinnvoll sein, die Reise abzukürzen oder auch Zwischenschritte auf der Reise einzufügen, beispielsweise, um die Frage „Wo will ich hin?“ zu vertiefen. Hier können auch Visualisierungen zur Fragestellung „In welcher Welt will ich leben?“ helfen, dem Ziel näher zu kommen. (vgl. auch Pattern Publishing und „Zeitreise ins Jahr 2050“ des MBA Studiengangs „Zukunftstrends und nachhaltiges Management“ <https://www.youtube.com/watch?v=MwCPnLX2iw8>)

Mögliche Variationen

Zur Annäherung an die Frage „Wo will ich hin?“ kann das Tool auch im Sinne einer nicht-persönlichen Verortung genutzt werden, indem vorher festgelegte Rollenprofile verteilt werden, nach denen die Teilnehmer*innen dann die Fragen beantworten und ihre Figuren auf der Landkarte „verorten“.

Auch ist es vorstellbar, die Landkarte, die Hexagone und die Aktionskarten in einer Weiterentwicklung zu nutzen, um damit andere Fragestellungen zu bearbeiten (vgl. auch RealTimeInnovation und <https://pattern-publishing.de/real-time-innovation-change-the-pattern-change-your-thinking-en/>.)

Elemente des Tools:

- 1 Landkarte** aus
100% recyceltem PET,
Maße: 168.2 x 118.9 cm
(2 X A0)



- 23 Sechseckige „Ortskarten“**
(Hexagone) aus Pappe
plus 1 Blanko-Sechseck



- 23 Aktionskarten** „Kompe-
tenzen/IDGs“ plus Blan-
kokarten aus Spielkarten-
karton



- 1 Anleitung**



Als **Spielfiguren** können kleine persönliche Gegenstände wie Schlüsselanhänger, Stifte, Magnete oder ähnliches benutzt werden.

VORBEREITUNG*

- Breite die Landkarte auf mehreren Tischen oder auf dem Boden aus.
- Lege die Hexagone „Ortkarten“ mit der gestalteten Seite nach oben aus.
- Lege auf einer anderen Seite des Spielplans die Aktionskarten „Kompetenzen/IDGs“ aus, mit der Bildseite nach oben.
- Schaut euch die Spielregeln an, und dann kann es losgehen.

DIE SPIELREGELN

Hast du eine Idee oder eine Vision, wie du dich für eine bessere Welt engagieren möchtest? Vielleicht für das Klima mit Fridays for Future auf die Straße gehen, Lebensmittel retten oder bei Menschenrechtsgruppen mitarbeiten? Oder würdest du dich gerne engagieren, weißt aber nicht wie oder was dir fehlt? Mitstreiter*innen oder Mut, ökonomisches Wissen oder politisches oder ...?

Auf dieser „Reise“ in eine bessere Welt geht es darum, das eigene Engagement für eine bessere Welt zu reflektieren, sich darüber auszutauschen, zu überlegen, was der nächste Schritt sein könnte und herauszufinden, was zu diesem Schritt nötig ist. Nach ein paar Reflexionsfragen seid ihr eingeladen, einen bestimmten **Ort auf der Landkarte auszuwählen** und euch gegenseitig zu erläutern, warum ihr euch dafür entschieden habt. Im Weiteren geht es dann darum, diesen **Ort noch weiter auszugestalten**, zu überlegen, ob es einen zweiten **Ort** gibt, **an den ihr gerne reisen möchtet** und welche **Kompetenzen** es braucht, um dorthin zu gelangen.

* Hier wird der Einfachheit halber die Du-Form benutzt.

Wichtig ist dabei, dass jeder Ort, den jemand von euch auswählt, in Ordnung ist und nicht beurteilt werden soll. Es gibt auf dieser Reise kein *richtig* und kein *falsch*. Wichtig ist auch, was **ihr** in den Bildern und Begriffen, den Ländern und Orten seht, was **eure Assoziationen** dazu sind. Lasst euch von den Zeichnungen und Bildern inspirieren und füllt sie mit euren eigenen Vorstellungen.

Die Antworten auf die Fragen können sehr persönlich sein – seid achtsam mit euch und den anderen Teilnehmenden. Teilt das mit, was ihr mitteilen wollt, aber auch nicht mehr, lasst euch ausreden und fragt nach. Nehmt euch aber die Freiheit, auf Fragen nicht antworten zu müssen. Alles was andere auf dieser „Reise in eine bessere Welt“ über sich erzählen, bleibt auf dieser Reise und in diesem Raum.

Seid mutig, offen zu denken und lasst euch auf dieses Experiment in eurer eigenen Gedankenwelt ein – und habt Spaß dabei!

Dies ist kein klassisches Spiel mit Gewinner*innen oder Verlierer*innen – doch wenn viele sich auf die Reise machen gewinnt eine mit Sicherheit: die Welt.

Hier ist noch Platz für eigene Regeln – für das, was euch noch wichtig ist.

EINSTIEG IN DIE „REISE IN EINE BESSERE WELT“

Diese **Reflexionsfragen** stehen beispielhaft für Fragen und Reflexionsanreize, die je nach Zielgruppe gesetzt und auch sprachlich angepasst werden können.

*Hinweis Die Teilnehmer*innen erhalten etwas Zeit, sich die Landkarte anzuschauen*

Reflexionsfragen

- Wenn du an den aktuellen Zustand der Welt denkst, wenn du negative Nachrichten hörst, beispielsweise im Sommer von den vernichtenden Waldbränden, wenn du von zunehmenden Dürren, Überschwemmungen, extremen Wetterphänomenen erfährst, wenn du liest, dass Menschen flüchten müssen aufgrund von klimabedingten Katastrophen, dass Arten aussterben – wie geht es dir damit?
- Und wie geht es dir damit, wenn du von positiven Ereignissen erfährst, beispielsweise, dass der Wunsch nach einer besseren Welt und die Vision davon Menschen jeden Tag antreibt, sich zu engagieren und für Veränderungen einzusetzen, dass sie viele Menschen auf die Straße bringen, die ihre Stimme erheben, dass sich politische Bewegungen bilden, sich die Wirtschaft im grünen Wandel verändert und mehr Frauen Unternehmen führen ... beschäftigt dich das? Wie gehst du damit um?
- Hast du das Gefühl, selbst etwas tun, dich für eine gerechtere, nachhaltigere Welt engagieren zu können?
- Beeinflusst dich das in deinem Leben?
- Möchtest du dich engagieren – für eine gerechtere Welt im Sinne der Sustainable Development Goals?
- Für das Erreichen des 1,5 oder 2 Grad Ziels?
- Für weniger Hunger, für hochwertige Bildung, dafür, dass weniger Treibhausgase ausgestoßen werden?
- Engagierst du dich schon – in deinem Alltag, bei dir zu Hause oder bei Organisationen wie Fridays for Future, Greenpeace, NABU, Pfadfinder, Sternsinger, amnesty international oder anderweitig?

Der erste Schritt: Verortung auf der Landkarte

Schritt 1

Stell dir vor, du befindest dich in der Welt dieser Landkarte und würdest heute deine Reise starten. Jedes Land repräsentiert einen metaphorischen Ort: Zum Beispiel das Land des Alltags, die Insel der Ökonomie, die Insel der Visionen, die Insel am Rande des Geschehens, das Land der Emotionen und Werte.

Schau dir die Karte an, in Ruhe. [kurze Pause]

Hinweis

Reflexionsfragen

- Wenn du an dein Engagement für eine gerechtere Welt denkst – in welchem Land befindest du dich heute, in diesem Moment am ehesten?
- Kannst du das sagen? Bist du im „**Land des Wissens**“ – weil du dich gerade sehr für diese Zusammenhänge interessierst und du dir Wissen aneignest.
- Bist du im „**Land der Emotionen und Werte**“ – fühlst du dich beispielsweise hilflos und ohnmächtig, oder hoffnungsvoll und zuversichtlich?
- Bist du wütend oder motiviert?
- Versuchst du herauszufinden, welche deine wichtigsten Werte sind?
- Leidest du darunter, dass es keine Gerechtigkeit gibt?
- Oder bist du am ehesten auf der „**Insel der Visionen**“ zu finden? Malst du dir Szenarien aus, wie es dort aussieht, wie eine klimagerechtere Welt aussehen kann und sollte?
- Bist du auf der „**Insel am Rande des Geschehens**“, und sagst: ich bin skeptisch, ich weiß nicht, was ich von all den Fragen halten soll – ich schaue erstmal zu. Oder sagst: Ich habe gerade keine Kapazitäten – ich kann oder möchte mich im Moment nicht für eine gerechtere Welt engagieren?
- Oder bist du in der „**terra incognita (unbekanntes Land)**“? In einem Land, das wir noch nicht kennen? Wie sieht es da aus? Was für ein Land ist das?
- Wo startet deine aktuelle Reise?

*Hinweis Die Teilnehmer*innen werden eingeladen, ihre Figur auf der Landkarte zu positionieren. Anschließend können sie erläutern, warum sie sich dort positioniert haben.*

Reflexionsfragen

Mögliche Reflexionsfragen:

- Was macht das Land für dich aus?
- Warum hast du dich dort positioniert?
- Wie zeigt es sich im Alltag, dass du dieses Land aktuell bewohnst?
- Oder zeigt es sich nicht im Alltag, sondern nur an bestimmten Tagen, zu bestimmten Zeiten?

Schritt 2

Der nächste Schritt: Die Ortskarten

Deine Figur steht jetzt in einem Land. Du kannst noch ein bisschen genauer hinschauen, wie es in diesem Land aussieht. Schau dir die Sechsecke/Hexagone an. Sie zeigen Orte, die vielleicht in dein Land, auf deine Insel passen – oder auch nicht. Sie zeigen an, was für dich im Blick auf dein Engagement für eine klimagerechte Welt eine Rolle spielen könnte. Es gibt Orte mit Begriffen, die hilfreich und förderlich sein könnten für dein Engagement – wie beispielsweise das „Kap der guten Hoffnung“, die „Brücke der Kompromisse“, oder das „Dorf der Gleichgesinnten“ – und es gibt Orte mit Begriffen, die eher hinderlich sein könnten: beispielsweise das „Gebirge der Antriebslosigkeit“, das „Luftschloss der Illusionen“ oder der „Irrgarten der Bürokratie“. Und es gibt neutrale Orte und Begriffe, so beispielsweise die „Siedlung der Herkunft“, das „Lagerfeuer der Erzählung“, das „Delta der Einflussnahme“ oder die „Pfütze des `weiß grad nicht`“.

Reflexionsfragen

- Welche Orte gehören in dein Land?
- Auf deine Insel? Wenn es mehr als vier Orte sind, entscheide dich für die vier wichtigsten und platziere sie auf/in/bei deinem Land, deiner Insel.
- Erzähle etwas über diese Orte. In welcher Form spielen sie in deinem Land eine Rolle? Wann bist du dort? Wie wirken sie sich aus?

- Gibt es in deinem Land noch einen anderen „Ort“? Das Blankosechseck darf gern bemalt werden.

Das nächste Ziel auf der Reise

Schritt 3

- Schau dir nun andere Länder an. Gibt es einen Ort, wo du lieber wärest oder wo du gerne hinreisen möchtest? Nach Innovation Island? Oder in das Land der Politik?
- Oder hast du Pläne, wo du hinmöchtest? Immer bezogen auf dein Engagement für eine nachhaltigere, gerechtere, klimagerechte Welt im Sinne der 17 SDG.
- Hast du möglicherweise vor, dich beruflich in einem Bereich zu engagieren, der in dieser Hinsicht einen Unterschied macht oder tust du es schon?
- Oder möchtest du in dem Land, in dem du dich befindest, an einen anderen Ort? Ausflüge machen in andere Länder, und zurückzukehren in das Land, in dem du dich befindest?

*Die Teilnehmer*innen werden eingeladen, ihre Figur zu versetzen.*

Hinweis

Die notwendigen Kompetenzen für die Reise zum nächsten Ziel:

Die Aktionskarten

Aktionskarten

- Was brauchst du, um den nächsten Schritt gehen zu können – in ein anderes Land?
- Oder um Hindernisse in deinem Land zu überwinden?
- Schau dir die Aktionskarten an. Sie zeigen Bilder von verschiedenen Fähigkeiten und Eigenschaften. Entdeckst du etwas, was dich – im Hinblick auf deine benötigten Fähigkeiten für das nächste Ziel deiner Reise – anspricht?
- Das Bild, die Zeichnung hat mit der Fähigkeit zu tun, bildet sie aber nicht 1:1 ab. Was spricht dich daran an?
- Wähle bis zu drei Karten. Drehe sie um und schau, welche Fähigkeiten sie bebildern. Lass den Text auf dich wirken. Was verbindest du mit dieser Fähigkeit?
- Gibt dir das Bild Impulse, in welcher Situation sich diese Fähigkeit zeigen könnte, in welcher du sie brauchen könntest?

- Ist das eine Fähigkeit, die für dich sehr wichtig ist, um dein nächstes Ziel auf der Landkarte zu erreichen? Falls nicht, nimm eine andere Karte.

Variationsmöglichkeit:

Die Karten werden mit der Schrift nach oben ausgelegt und gezielt nach den Fähigkeiten gewählt, anschließend werden die Karten umgedreht und die Bilder betrachtet.

Empowerment und Kompetenzförderung

All diese Karten zeigen Fähigkeiten oder Eigenschaften, die wir erlernen oder trainieren und fördern können.

- Hast du Ideen, wie du diese Fähigkeit in deinem Alltag umsetzen und stärker einbringen kannst?
- Wie sind deine persönlichen Erfahrungen – wie könntest du diese Eigenschaft stärken oder jene Fähigkeit fördern?
- Wann war das letzte Mal, dass du diese Fähigkeit eingesetzt hast?
- Wo warst du das letzte Mal mutig, wann optimistisch, in welchem Kontext hast du erfolgreich deine Co-Creation-Skills eingesetzt?
- Gibt es weitere Fähigkeiten, die du brauchst, um deinen Wunschort zu erreichen? Du kannst sie auf den Blankokarten aufschreiben und illustrieren. Und wenn du möchtest, kannst du sie auch an die Initiative der IDGs schreiben - denn die bisherige Zusammenstellung der 23 IDGs kann auch ergänzt werden und ist nicht festgeschrieben.

*Hinweis Die Teilnehmer*innen werden eingeladen, sich miteinander auszutauschen und zu überlegen, wie sie die gewählten Kompetenzen stärken können, ob Verabredungen getroffen werden für einen bestimmten Zeitraum (Challenges) oder wie sonst mit dem Ergebnis des Gesprächs verblieben wird. Von der persönlichen „Reise“ können Photos gemacht werden, oder die Teilnehmer*innen notieren sich die wichtigsten Punkte in einem kurzen „Reisetagebuch“. Gemeinsam kann über-*

legt werden, wie die „Reise“ war, ob es unerwartete Momente gab, Überraschendes, ob es neue Erkenntnisse gab und was die Teilnehmenden mitnehmen von der „Reise“.

Das Spielende

Dann wird das Spiel abgebaut und die Teilnehmer*innen nehmen die „Spielfiguren“, ihre persönlichen Gegenstände, wieder an sich.

Weitere Variationsmöglichkeiten

Es gibt sicherlich noch weitere Möglichkeiten, mit dieser Landkarte, den Ort- und den Aktionskarten zu arbeiten. Wenn ihr weitere Nutzungsmöglichkeiten oder Variationen findet, teilt sie uns gerne mit (Adresse s. Impressum).

Weitere Informationen

Wer sich noch weiter zu den **IDGs** informieren und erfahren möchte, wie diese Fähigkeiten weiterentwickelt und gefördert werden können, wird auf der Toolkit-Seite der Initiative der IDGS fündig: <https://idg.tools/>.

Das **Modulhandbuch „Empowerment für Klima und Co. – mit den Inner Development Goals“** von Brigitte Peter und Martin Heyer zeigt ebenfalls Impulse, Anregungen und Weiterbildungsmöglichkeiten zu den IDGs auf.

<https://wilabonn.de/images/PDFs/IDG-Weiterbildung/231211Modul-Handbuch-online.pdf>

IMPRESSUM

Herausgeber:

Wissenschaftsladen (WILA) Bonn e.V.
Reuterstraße 157 | 53113 Bonn

Ansprechpartnerin:

Monika Konigorski | monika.konigorski@wilabonn.de

Die Idee zu diesem Tool und die ersten Entwürfe entstanden im Projekt „KlimaWandel – Learning for Future“ von Wissenschaftsladen Bonn e.V. (Projektleitung) in Kooperation mit der Universität Bonn.

Am Projekt und an der Entwicklung dieses Tools waren beteiligt:

Monika Konigorski, Brigitte Peter, Martin Leichtfuß, (Wissenschaftsladen (WILA) Bonn e. V.) sowie Martin Heyer (maßkonzept), Pia Dilchert, Josi Bregulla, Severin Schwellenbach, Kira Gatzemeier (Studierende der Universität Bonn), Stefan Schlichterle-Wiskirchen (Lehrer) und der Geographieleistungskurs Q2 des St. Joseph Gymnasiums Rheinbach, insbesondere Benjamin Birkenstock, Noah Bouß, Lea Karen, Celestine Karla, Ben Wimmers sowie die Projektverantwortlichen und Teilnehmenden des Projekts „KlimaWandel – Learning for Future“.

Illustration:

Christiane Büchner | www.christianeuechner.de
nach Entwürfen der Schüler*innen und Studierenden

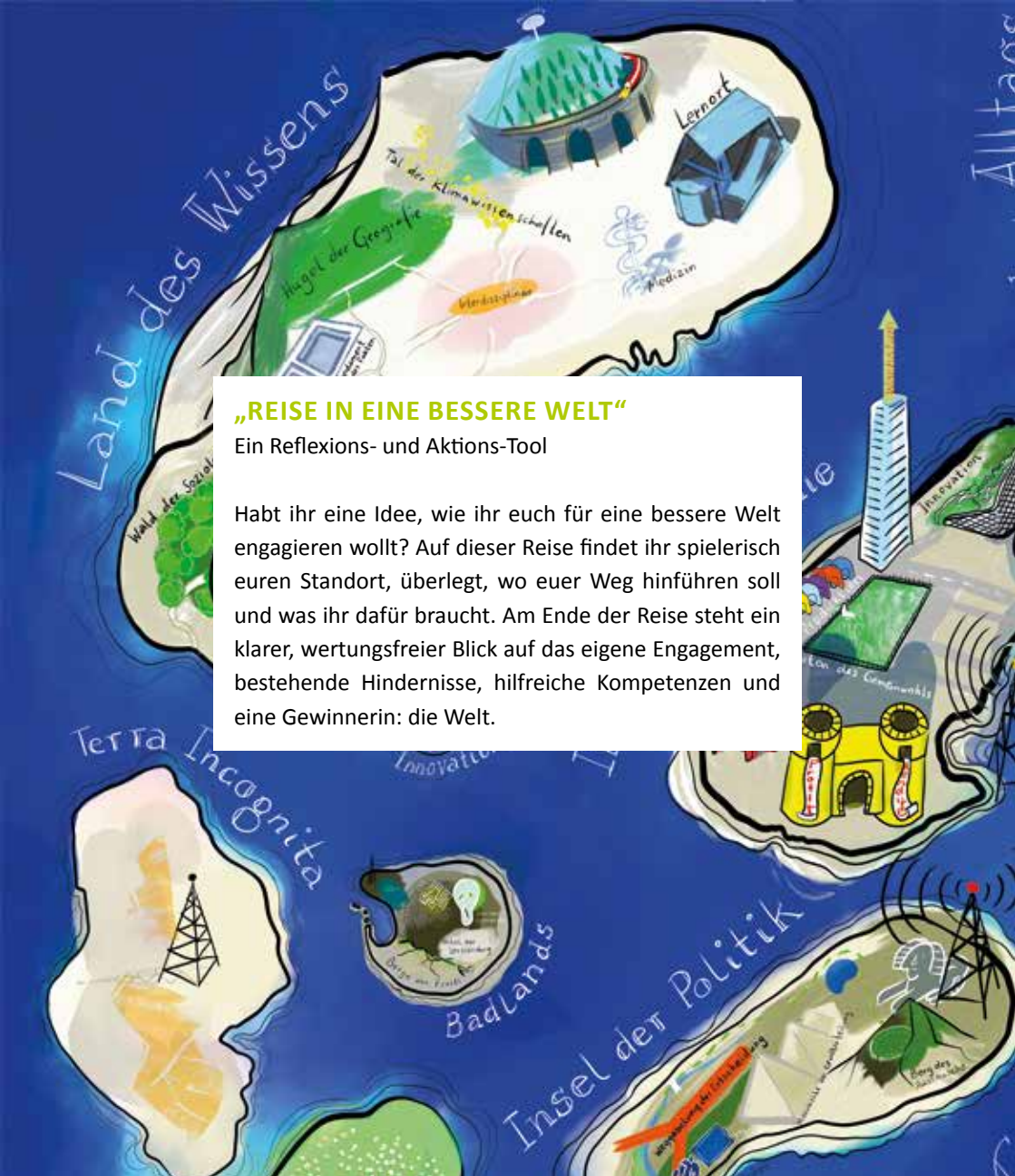
Gestaltung/Layout:

Anja Eichen | www.eichenartig.de

Das Projekt wurde gefördert von der Deutschen Postcode Lotterie

Copyright:

©WILA Bonn/Christiane Büchner



„REISE IN EINE BESSERE WELT“

Ein Reflexions- und Aktions-Tool

Habt ihr eine Idee, wie ihr euch für eine bessere Welt engagieren wollt? Auf dieser Reise findet ihr spielerisch euren Standort, überlegt, wo euer Weg hinführen soll und was ihr dafür braucht. Am Ende der Reise steht ein klarer, wertungsfreier Blick auf das eigene Engagement, bestehende Hindernisse, hilfreiche Kompetenzen und eine Gewinnerin: die Welt.

Unterstützt von Teilnehmer*innen der



WILA
Wissenschaftsladen Bonn

