

zukunfts PROJEKT **kunst...**

Modulare Workshops zu Demokratie und Transformation



Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*

Spielerisch lernen, gesellschaftliche Konflikte demokratisch zu lösen

Die Gesellschaft wird mit immer mehr Zukunftsfragen konfrontiert, die konkrete Auswirkungen bis weit in den privaten Bereich haben: Klimawandel,-soziale Spaltung, Flucht und die Bedrohung der Demokratie sind nur einige der Krisen, mit denen die Gesellschaft konfrontiert ist. **Demokratische Formen des Umgangs mit Konflikten müssen vermittelt und eingeübt werden.** Schneidewind (2018, S. 28 f.) bezeichnet diese Kompetenz des Handelns in komplexen Transformationsprozessen als „**Zukunfts kunst**“. Um „Zukunfts kunst“ anzuwenden, müssen die Konflikte verstanden, Perspektivübernahmen geübt, Handlungsspielräume bekannt sein und Strategien zur Lösung erprobt werden. Dazu soll unser Workshop dienen.

Der modulare Workshop ist für Lehrkräfte an weiterführenden Schulen oder Jugendeinrichtungen gedacht, die ihren Gruppen, Klassen oder Kursen eine **spielerische Auseinandersetzung mit den großen Themen unserer Zeit** ermöglichen wollen. Grundsätzlich ist das Material für Gruppen ab 10 bis ca. 30 Personen spielbar.

Der Workshop kann als **Doppelstunde** sowie **ein- oder zweitägige** Veranstaltung geplant werden. Die Module werden von Ihnen so zusammengestellt, dass der gewünschte Workshop entsteht. Dafür empfehlen wir, aus jedem Modul einen Baustein auszuwählen.

Modul Einstieg: 10 – 45 min.

Modul Zukunftskunst 30 – 60 min.

Modul Die großen Themen: 30 – 120 min.

Modul Spiel: 20 – 90 min.

Für die Durchführung werden ein großer Raum mit Tischen, Stühlen und einer Tafel/Smartboard/Flipchart und unsere ausgedruckten Materialien benötigt. Auch Papier, Stifte und eine Packung Büroklammern sollten vorhanden sein.

Einige Workshopeinheiten müssen moderiert werden. Sie sollten für das vorbereitende Vertrautmachen mit den Inhalten eine Stunde einplanen und den Ablauf gut strukturieren. Wir schlagen hier drei mögliche Abläufe vor, die Sie aber jederzeit umplanen, ergänzen oder straffen können.

Als Abmoderation empfehlen wir eine Blitzlichtrunde, in der jede:r Teilnehmende einen Fakt nennt, den sie/er gelernt hat und mit dem Thema Zukunftskunst verbindet.

Im Folgenden wird zuerst ein Überblick über die Module und ihre Bausteine gegeben. Im Anschluss finden Sie Vorschläge für einen eintägigen und einen zweitägigen Workshop

Weiterführende Informationen zu den Themen sowie Verweise auf anknüpfende Unterrichtsmaterialien finden Sie in der Datei „Pädagogisches Begleitmaterial“.

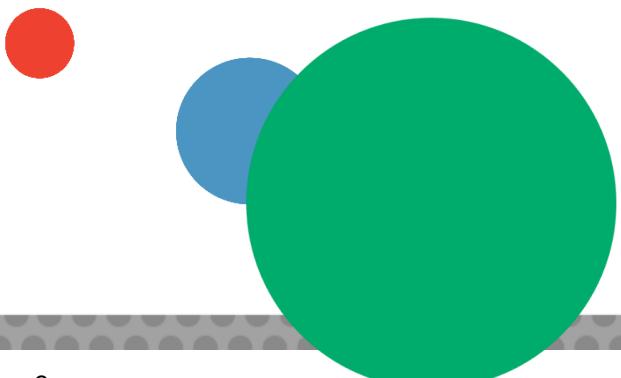
TIPP:

Bewahren Sie die Materialien am besten in einer Sammelmappe mit Fächern auf!

Vorstellung der Module und Bausteine.....

Modul Einstieg

Name des Bausteins	Inhalt	Dauer
JA/NEIN-Spiel	Die gesamte Gruppe stellt sich im Raum oder draußen auf und positioniert sich zu den Fragen, die gestellt werden, bei JA oder NEIN. Lernziel: Jede:r gehört zu verschiedenen Gruppen!	10 min.
Power Flower	Eine Blume, auf deren Blütenblätter gesellschaftliche Kategorien stehen, wird ausgefüllt und besprochen Lernziel: Erkennen der Vielschichtigkeit von Identität und Erkennen gesellschaftlicher Schieflagen	30 min.
Würfeln ohne Worte	Die Regeln ändern sich, ohne dass das gesagt wird. Es darf auch nicht gesprochen werden. Wie wird die Lage gemeistert? Lernziel: Ein Dilemma erkennen und ohne Worte lösen	30 min.
Dialogzeichnung	Zu zweit oder dritt wird ohne weitere Vorgabe an einem Blatt gezeichnet, ohne miteinander zu reden. Die Bilder werden gezeigt und besprochen. Lernziel: Grenzen erkennen und beachten	20 min.



Modul Was ist Zukunftskunst

ca. 30 – 60 Minuten

Gemeinsam werden in einem Brainstorming die Begriffe Zukunft und Kunst ins Verhältnis gesetzt. Dann kommen die Begriffe Transformation und Zukunftskunst (nach Prof. Uwe Schneidewind) dazu.

Anhand von Zitaten lernen die Schüler:innen die Gedanken und Pläne von Transformationswissenschaftler:innen kennen und vergleichen sie mit ihren eigenen.

”

Also: das Artensterben ist real.

Das Insektensterben ist real. Das Amphibiensterben ist real. Das Regenwurmsterben ist real. Es gucken einfach nur viel zu wenig Leute hin.

Man braucht hier keine Panik machen, jeder von euch kann etwas tun. Zum Beispiel sich pflanzlich ernähren, und abgesehen davon weniger Ressourcen verbrauchen.

Wisst ihr alles? Dann macht es doch einfach.

Danke! Euer Mark

”

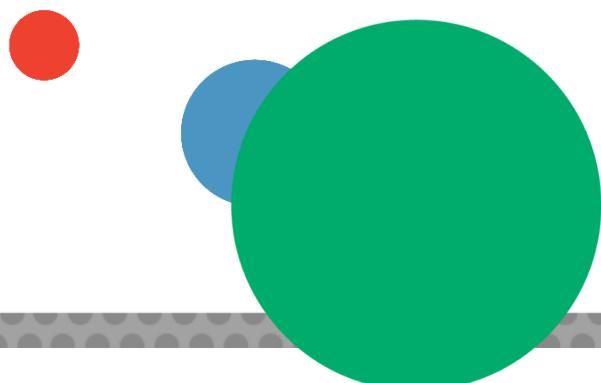
Mark Benecke

Beispiel

Beispielfrage:
MUSS ICH MICH FLEISCHLOS ERNÄHREN?

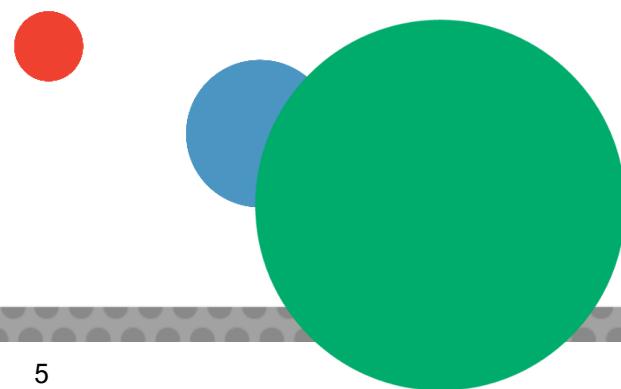
Quelle: Mark Benecke, Kriminalbiologe, in: <https://home.benecke.com/publications/insektensterben-einfach-machen>, zuletzt aufgerufen am 06.09.2024.

Lernziel: Erkennen, wie wichtig Selbstwirksamkeit in einem Transformationsprozess ist.



Modul Die großen Themen

Name der Aktion	Inhalt	Dauer
Rank your Grundgesetz	In Kleingruppen werden die 19 Artikel des GG sortiert. Welche drei finden die Gruppen am wichtigsten und warum? Gibt es Übereinstimmungen? Lernziel: Grundgesetz kennenlernen oder rekapitulieren, Schutz der Demokratie vor antidemokratischen Einflüssen besprechen	30 - 45 min.
Was sagt Esther?	Über Zitatstationen erforschen Kleingruppen den Lebensweg von Esther Bejarano, Jüdin, Überlebende des NS-Terrors, Musikerin, Zeitzeugin, Antifaschistin. Lernziel: Gedenken ernst nehmen und aus der Vergangenheit lernen	90 min.
Experiment Klimarat	Mini-Planspiel, in dem die Argumente der Klimaaktivist*innen und der Bundesregierung untersucht werden – mit Betrachtung der Rolle der Medien und der Frage, ob Menschen auch gegen ihren Willen vor der Klimakrise geschützt werden dürfen? Lernziel: Bedeutung der Demokratie in der Transformation bewerten, aktiv werden!	120min.
Einfache Mehrheiten	Mit einem digitalen Abstimmungstool entscheiden sich die Schüler*innen zwischen Gegensatzpaaren und überlegen dann, ob sie sich vom Ergebnis repräsentiert fühlen oder was sich dafür ändern müsste. Lernziel: Kennenlernen einfacher, relativer und qualifizierter Mehrheiten	60 min.



Modul Spiel

Name des Bausteins	Inhalt	Dauer
Quartettspiel	Quartett zu internationaler Gerechtigkeit. Die Vorlage zum Ausdrucken kann hier: http://ecomove.de/bildungsmaterialien.html heruntergeladen werden.	20-30 min.
Escape Climate Change	Escape Game zum Thema Klimawandel. Das Spiel kann digital gespielt werden: https://escape-climate-change.de/remote.html oder das Spiel wird nach den zur Verfügung stehenden Vorlagen vor dem Workshop selbst erstellt: https://escape-climate-change.de/diy.html	90 min. (60 min Spielzeit)
Kartenspiel: Wie wollen wir leben?	Kartenspiel mit Gesprächsimpulsen für unsere Zukunft. Kann bei der Bundeszentrale für Politische Bildung bestellt werden: https://www.bpb.de/shop/materialien/themen-und-materialien/523573/wie-wollen-wir-leben/	30 min.
Rätselräume	Kooperatives Escape Game zu Toleranz, Respekt und Solidarität. Kann hier bestellt werden: https://www.kiga-berlin.org/raetselraeume/	20 min.
Deckmocracy	Kartenspiel zu Ereignissen in Demokratien. Die Vorlagen können hier: https://demogames.eu/de/democracy-game-box/deckmocracy heruntergeladen werden.	20 min.

Vorschläge ein- und zweitägiger Workshop

Eintägiger Workshop Zukunftskunst

- | | | |
|--------------|------------------------|--------------|
| 1. Einstieg: | JA/NEIN Spiel | 10 min |
| 2. Thema: | Was ist Zukunftskunst? | 30 - 60 min. |
| 3. Debatte: | Klimarat | 120 min. |
| 4. Spiel: | 1-2 Spiele zur Auswahl | 90 min. |

Ca.
5 Stunden

- | | | |
|--------------|------------------------|----------|
| 1. Einstieg: | Würfeln ohne Worte | 30 min. |
| 2. Thema: | Was ist Zukunftskunst? | 30 min. |
| 3. Debatte: | Klimarat | 120 min. |
| 4. Spiel: | 1-2 Spiele zur Auswahl | 90 min. |

Ca.
4 Stunden

1. Einstieg:	Dialogzeichnen	20 min.
2. Thema:	Was ist Zukunftskunst?	30 - 60 min.
3. Spiel:	1 kürzeres Spiel z.B. Quartett	30 min.
4. Debatte:	Rank your GG	30 min.
5. Spiel:	1 längeres Spiel z.B. Escape Climate Change	90 min.

Ca.
4 Stunden

Zweitägiger Workshop Zukunftskunst

TAG 1:

Einstieg:	Würfeln ohne Worte	30 min.
Thema:	Was ist Zukunftskunst?	30 - 45 min.
Debatte:	Klimarat	120 min.

TAG 2:

Einstieg:	JA/NEIN Spiel	10 min.
Spiel:	Quartettspiel	30 min.
Spiel:	1 längeres Spiel z.B. Escape Climate Change oder Rätselräume	90 min.
Auswertung:	Reflexion mit Blitzlichtrunde: Was hast du im Workshop Neues erfahren?	10 min.

www.ecomove.de/zukunfts-kunst.html

Impressum:

Projekt Zukunftskunst.
Modulare Workshops zu Demokratie und Transformation. Spielerisch
lernen, gesellschaftliche Konflikte demokratisch zu lösen

Entwickelt von ECOMOVE International e.V.,
Am Sudhaus 2, 12053 Berlin, www.ecomove.de

Autorin: Annette Kio Wilhelm

Gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und
Jugend im Rahmen des Bundesprogramms Demokratie leben!

Für den Inhalt dieser Publikation ist allein ECOMOVE International e.V.
verantwortlich.