



# Das Schnurspiel

## Zielsetzung

Das Schnurspiel\* ist ein Rollenspiel. Es soll Schüler dabei unterstützen, die Komplexität unseres Lebensmittelsystems zu verstehen. Mit Hilfe einer Schnur, welche die Verbindungen zwischen den verschiedenen Akteuren des Lebensmittelsystems und den Auswirkungen ihres Handelns sichtbar macht, sollen Schüler

- ein **Verständnis für die Zusammenhänge des globalen Lebensmittelsystems** entwickeln.
- die **ökologischen** und **sozio-ökonomischen Auswirkungen** des persönlichen Essverhaltens nachvollziehen können.
- **Einblicke in die unterschiedlichen/ungleichen Auswirkungen globaler Verflechtungen** des Lebensmittelweltmarkts auf den so genannten «Globalen Süden» und «Globalen Norden» erhalten.
- zum **kritischen** und **eigenständigen Denken** angeregt werden, um als mündige Verbraucher im Alltag sowie auf politischer Ebene aufzutreten.
- darin unterstützt werden, **Alternativen** zu den bestehenden Strukturen im weltweiten Lebensmittelsystem zu **gestalten**.

## Material

- **1 Schnur**
- **24 Identitätskarten**
- **24 «Gut zu Wissen!» - Karten** mit Fakten und Zahlen über jede Identität
- **24 Themenblätter** mit vertiefenden Erläuterungen zu den verschiedenen Themengebieten der Karten
- **3 Tabellen**, die eine Übersicht zwischen Karten und Themen geben
- **Papier**
- **Stifte**

## Anzahl der Spieler

- Gruppenspiel
- Mind. 4 bis max. 34 Spieler

## Dauer

1 bis 3 Stunden, abhängig von der Anzahl der Teilnehmer (TN)

\*Das Schnurspiel ist eine Abwandlung des von Daniel Cauchy entwickelten Spiels « Jeu de la Ficelle ». Folgende Organisationen und Personen waren an der Ausarbeitung des Schnurspiels beteiligt: Rencontre des Continents, Quinoa und Solidarité Socialiste in Kooperation mit CNCd, Oxfam Solidarité, Etopia, Réseau Rise de la FGTB, FUEGA, ITECO, Réseau Idée et Jeunesse et Santé, und mit wissenschaftlicher Hilfe von Dr. Gauthier Chapelle. Über folgenden

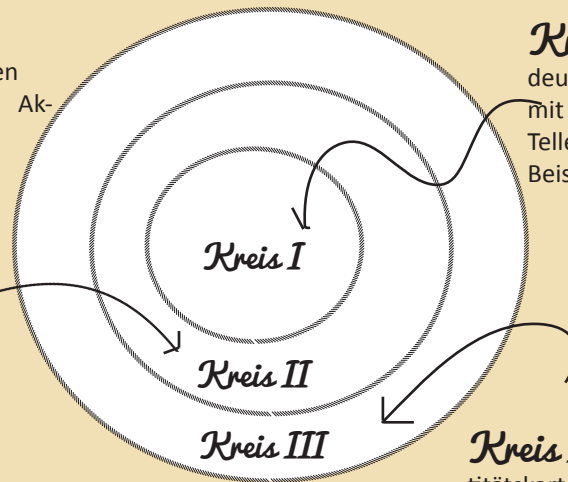
Weblink können Sie die französische Originalversion einsehen : <http://www.quinoa.be/je-minforme-3/outils-pedagogiques/jeu-de-la-ficelle/>



## Vorbereitung

Jeder TN erhält eine Identitätskarte. Auf jeder Karte befindet sich eine Nummer. Je nachdem, ob die Karte des TNs die Nummer 1, 2 oder 3 trägt, stellt/setzt sich der TN in den ersten, zweiten oder dritten Kreis. Kreis 1 stellt dabei den inneren Kreis dar, Kreis 3 den äußeren Kreis, während die Spieler mit der Kartennummer 2 sich im mittleren Kreis befinden. Die TN können dabei sitzen oder stehen.

**Kreis I** Hier stehen TN, die mit ihren Identitätskarten die verschiedenen Akteure des Lebensmittelsystems repräsentieren. Beispielkarten: «Ich bin die Werbung», «Ich bin der Discounter»



**Kreis I** symbolisiert den „typischen“ deutschen Teller. Hier stehen die TN, die mit ihren Identitätskarten den deutschen Teller repräsentieren. Beispielkarte: «Ich bin die Wurst»

**Kreis II** Hier sitzen TN, mit deren Identitätskarten die Auswirkungen des Lebensmittelsystems beschrieben werden. Beispielkarten: «Ich bin das Grundwasser», «Ich bin Mercedes, ein Kind aus Brasilien»

## Durchführung

Das Spiel lässt sich in vier Phasen einteilen.

### Phase 1 Das Spiel ( 45 min bis 1 Stunde ) - Vernetzung

Der Spielleiter erklärt den Spielablauf. Dabei kann je nach Zielgruppe der **Rollenaspekt** betont werden. Daraufhin positionieren sich die TN entsprechend ihrer Kartennummer in den verschiedenen Kreisen. Sie erhalten ein paar Minuten Zeit, um ihre Karte zu lesen und Fragen zu stellen, falls sie etwas nicht verstanden haben.

Der Spielleiter bittet folglich einen TN aus dem inneren Kreis - der den deutschen Teller symbolisiert - sich vorzustellen und **seine Karte vorzulesen**. Daraufhin stellt der TN die folgende Frage an die übrigen TN: «Wer unter den Akteuren und den Auswirkungen fühlt sich mit mir verbunden, und weshalb?»

**Nachdem der jeweilige TN erklärt hat, warum er sich mit der vorgelesenen Identitätskarte verbunden fühlt, nimmt er die Schnur und bindet sie um das Handgelenk fest.** Beispiel: Der TN mit der Identitätskarte «Ich bin die Wurst» liest seine Karte vor. Daraufhin meldet sich der TN mit der Identitätskarte «Ich bin die deutsche Schlachtereier» und erklärt den Zusammenhang zwischen ihm und der Wurst: Als Schlachtereier ist es seine Aufgabe, aus den gelieferten Nutztieren verschiedene Fleischprodukte, unter anderem Wurst, zu produzieren. Wenn sich niemand mehr mit der „Ich bin die Wurst“ - Karte verbunden fühlt, stellt der nächste TN aus dem inneren Kreis seine Identitätskarte vor. Sobald sich alle aus dem inneren Kreis vorgestellt haben, dürfen sich die TN aus dem mittleren Kreis vorstellen. Die TN aus dem äußeren Kreis, welcher die Auswirkungen symbolisiert, folgen.

Nachdem sich alle TN vorgestellt und entsprechend verbunden haben, bittet der Spielleiter einen TN, die Hand hochzuheben oder sich hinzusetzen. Alle TN, die dadurch einen Druck durch das Seil verspüren – und folglich mit dem TN verbunden sind – werden gebeten, auch die Hand zu heben, oder sich hinzusetzen. Gleichzeitig/als zusätzliche Option können die TN zählen, wie häufig sie mit der Schnur verbunden sind.



## Phase 2 Emotionen teilen ( 10 min ) - Positionierung und Distanzierung

Der Spielleiter teilt zunächst den Raum ein: Auf der einen Seite des Raums dominieren Gefühle wie Ohnmacht, Wut, Schwäche, auf der gegenüberliegenden Seite Macht, Freude und Stärke. Je nachdem, wie mächtig, stark oder glücklich sich die Spieler mit ihrer Identität fühlen, positionieren sie sich entsprechend im Raum. Der Spielleiter bittet die TN daraufhin, ihre Positionierung zu begründen. Dabei sind alle Emotionen und Begründungen legitim und sollten vom Spielleiter und den TN zunächst nicht kommentiert werden. Die verschiedenen Emotionen können dabei auch verschriftlicht, und beispielsweise an einer Pinnwand befestigt werden. Diese Phase ist wichtig für die TN, damit sie sich über ihre während des Spiels angenommene Identität äußern, und sich von ihr **distanzieren** können, bevor die Reflexionsphase beginnt.

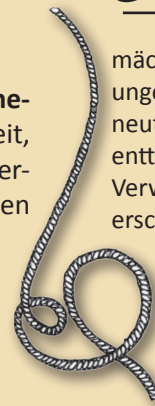
## Phase 3 Analyse der politischen und ethischen Dimensionen ( 20 - 30 min )

Jeder TN bekommt eine «Gut zu Wissen» Karte, die **vertiefend auf die Themengebiete der Identitätskarte eingeht**. Jeder TN hat circa 15 Minuten Zeit, um die Karte zu lesen. In Kleingruppen sollen die TN nun gemeinsam die verschiedenen Identitäten identifizieren und entschlüsseln. Folgende Leitfragen können dabei hilfreich sein:

- Welche **Erfahrungen** haben sie während des Spiels gesammelt?
- Welche **Verflechtungen** gibt es?
- Wie sehen die **Machtbeziehungen** aus?
- Wer sind die **Gewinner**, wer die **Verlierer** des globalen Lebensmittelsystems?
- Wie **beurteilen** sie das globale Lebensmittelsystem?

## Emotionen zeigen

mächtig – ohnmächtig, gerecht – ungerecht, zufrieden – unzufrieden, neutral, wütend, freudig, glücklich, enttäuscht, traurig, stark – schwach, Verweigerung, Unverständnis, erschüttert, interessiert, ...



## Phase 4 Alternativen überlegen - Projektmanagement

Die TN werden gebeten, sich in dem System zu positionieren: Womit sind sie einverstanden, auf welchen Ebenen wünschen sie sich grundlegende Veränderungen? Wie soll/kann dieser Wandel aussehen und umgesetzt werden? Die Vorschläge und Ideen werden auf Papier festgehalten.

**In einem nächsten Schritt sollen die TN ihre Ideen sortieren.** Folgende Fragestellungen können dabei hilfreich sein:

- Welche Alternativen können sie als Gruppe/Klasse (sofort) umsetzen, welche kommen für die **direkte Umsetzung** nicht in Frage?
- Welche Alternativen sind **mit der eigenen Realität** und dem eigenen Kontext **vereinbar**?
- Welche **Partnerschaften/Kooperationen** wären möglich?
- Welche **Grenzen** gibt es?
- Was könnte die Aktionen **schwieriger** oder **einfacher** machen?
- Benötigen sie Hilfe von außen?
- Existieren bereits **ähnliche Initiativen**?

Die Gruppen können ihre Ideen daraufhin den anderen Gruppen mitteilen. Gemeinsam werden die vorgestellten Alternativen in verschiedene Kategorien eingeteilt: **machbar - nicht umsetzbar, kurzfristig - langfristig, individuelle Alternativen - gemeinschaftliche Ideen, globale Ebene - lokale Umsetzung.**

Diese Phase gibt den Schülern die Möglichkeit, **ihre Erkenntnisse aus dem Schnurspiel anzuwenden, und neue Ideen zu entwickeln.** Das Schnurspiel hat bei teilnehmenden Schulen unter anderem dazu geführt, dass umweltfreundliche Kochklassen eingerichtet wurden, ein kleiner Bioladen an einer Schule integriert wurde oder eine Schulmensa vermehrt regionale und saisonale Produkte angeboten hat. Der Fantasie sind aber keine Grenzen gesetzt! Ebenso könnte ein Theaterstück/Musical zu einem der Themen gestaltet oder ein Schulgarten angelegt werden!