

Spielanleitung

2-5 Personen bilden eine Spielgruppe. Die Satzkarten und die Begriffskarten kommen jeweils auf einen eigenen Stapel. Die Spieler*innen ziehen je 8 Begriffskarten. Die Satzkarten bilden den Ziehstapel. Eine Satzkarte wird aufgedeckt. Reihum legen alle eine ihrer Begriffskarten.

Spielrunde 1-6: Ziel ist es, eine möglichst „schlimme“, destruktive oder komische Satz-Wort-Kombination **gegen** die **Energiewende** zu legen. Spielrunde 6-12: Ziel ist es, eine möglichst positive, konstruktive Satz-Wort-Kombination **für** die **Energiewende** zu legen.

Nach jeder Runde entscheidet die Gruppe, wessen Satz-Wort-Kombination am besten gelungen ist. Der*die Gewinner*in erhält das Kartenpaar. Alle Spieler*innen ziehen eine neue Karte, die nächste Runde beginnt. Wer nach 6 Runden die meisten Kartenpaare hat, hat gewonnen.

Was fühlt sich besser an, der destruktive oder der konstruktive Ansatz? Warum?

Konzept:
LWL Industriemuseum &
Klimahaus Bremerhaven



Cards
against/for
Energiewende



Spielanleitung Cards against/ for Energiewende

Das Spiel **Cards against/for Energiewende** ist inspiriert vom populären Kartenspiel **Cards against Humanity**, das mit assoziativen und ironischen Wortspielen punktet. Diese Abwandlung des Originals soll einen spielerischen und intuitiven Zugang zum komplexen Thema Energiewende ermöglichen. Seit der Fridays for Future Bewegung sind klimapolitische Diskurse bei vielen Schüler*innen angekommen. Während sich viele selbst für mehr Klimaschutz engagieren, ist bei anderen das Thema (noch) wenig präsent oder löst gar Ablehnung aus. Gleichzeitig erleben sie medial Anti-Narrative. Der infrastrukturelle aber auch gesellschaftliche Weg in eine klimaneutrale Zukunft erfordert Haltung und kann durch das Erleben persönlicher und kollektiver Selbstwirksamkeit erleichtert werden. Die Transformation in ein klimaneutrales Deutschland 2045 braucht neben Wissen und Handlungskompetenzen eine dialogfähige Gesellschaft mit Zukunftshoffnung. Auf geht's!

Dauer: 45-90 Minuten

(anpassbar +/- Spielrunden)

Personenanzahl: 2-30 Personen

Alter: empfohlen ab 14 Jahren

Spielrunden:

1. Warm Up: **Cards against Energiewende** mit anschließendem Plenum

2. Transformation: **Cards for Energiewende** mit anschließendem Plenum

3. Optional: **Ausstellungsbesuch**
Power2Change: Mission Energiewende

Lernziele:

- Fachbegriffe zur Energiewende kennenlernen
- In den Dialog über die Energiewende treten

- Transformation üben: zu Lösungen kommen
- Handlungs- und Gestaltungskompetenz fördern (Interdisziplinär Wissen integrieren/sich und andere motivieren, aktiv zu werden/an gesellschaftlichen Entscheidungsprozessen partizipieren)

Spielrunde 1: Warm Up

Spielrunde 1-6: Ziel ist es, eine möglichst „schlimme“, destruktive oder komische Satz-Wort-Kombination gegen die Energiewende zu legen.

Spielrunde 6-12: Ziel ist es, eine möglichst positive, konstruktive Satz-Wort-Kombination für die Energiewende zu legen. Nach jeder Runde entscheidet die Gruppe, wessen Satz-Wort-Kombination am besten gelungen ist. Der*die Gewinner*in erhält das Kartenpaar. Alle Spieler*innen ziehen eine neue Karte und die nächste Runde beginnt. Wer nach 6 Runden die meisten Kartenpaare hat, hat gewonnen.

Plenum 1: Diskussion

Im Plenum, in der großen Gruppe, soll zunächst erfragt werden, wie leicht es den Spieler*innen gefallen ist, negative Narrative mit den **Cards against Energiewende** zu (re-)produzieren. Kennen sie bereits Aussagen wie diese, wenn ja woher? Wie finden sie eine pessimistische Haltung? Gibt es einen Konflikt mit der eigenen Einstellung? Wie gehen die Schüler*innen damit um? Hilft eine negative Haltung bei einer Herausforderung, die weltweit alle betrifft?

Didaktische Einordnung

Im Sinne des Kartenspiels darf „alles“ und „Böses“ gesagt werden, frei von moralischer Bewertung oder einem Anspruch auf Richtigkeit. Negative Gedanken zur Energiewende, Fetzen aus der Medienberichterstattung und Vorurteile dürfen in der 1. Spielrunde bewusst formuliert und ausgesprochen werden. Anders, als im normalen (Schul-)Alltag, wird Negativität und Destruktivität hier nicht moralisch bewertet, sondern belohnt und öffnet die Schüler*innen für das Thema. Gedanken werden „freigelassen“ – das wirkt der Schwere und Ernsthaftigkeit des Themas bewusst entgegen. Das Spiel ermöglicht, die Komplexität des Themas zu erkennen. Nebenbei üben sich die Schüler*innen im Umgang mit Fachbegriffen.

Spielrunde 2: Transformation

Die Spielkarten werden gemischt und erneut verteilt. In dieser Runde sollen die Schüler*innen **Cards for Energiewende** spielen und ihre Aussagen möglichst im Sinne der Energiewende/des Klimaschutzes formulieren. Hier geht es um ein bewusstes Abwägen und konstruktive, positive Botschaften. Positives Denken ist eine wichtige Grundlage für Transformation auf allen Ebenen. Offenheit, Flexibilität und Bewertungs- sowie Handlungskompetenzen sind wichtige soziale Fähigkeiten für eine funktionierende Demokratie.

Plenum 2: Reflexion und Nachbereitung

Erneut wird im Plenum diskutiert. War es für die Schüler*innen schwieriger oder leichter, positiv zu formulieren? Haben Begriffe gefehlt? Welche? Ergänzungen können auf leere Kärtchen geschrieben werden und in den Kartensatz aufgenommen werden. Welche Bedingungen müssen gegeben sein, um eine tiefgreifende Veränderung wie die Energiewende/Klimaneutralität 2045 in einer Gesellschaft zu bewältigen? Hat die eigene Einstellung damit zu tun? Wann fällt etwas im Alltag leicht, wann schwer? Woran liegt das? (Interesse, Spaß, eigener Vorteil – es lohnt sich, wenn Viele es so machen ...). Was löst im Zusammenhang mit der Energiewende Bedenken/Ängste aus? Welche Lösungsansätze sind bekannt? Wer ist an der Energiewende beteiligt, wer trägt die Verantwortung? Wo finden die Schüler*innen Unterstützung (für eigene Aktionen)? Was wünschen sich die Schüler*innen für die klimaneutrale Zukunft? Welche eigenen Ideen formulieren sie selbst?

Didaktische Einordnung

Die Spielrunde Transformation ermöglicht nun einen kommunikativen (und inneren) Umschwung, denn in dieser Runde wird positiv formuliert. Ein „Umbau“ der soeben ausgelebten negativen inneren Ausrichtung wird angeregt und geübt. Den Spieler*innen wird im direkten Vergleich bewusst, wie sich negative/positive (innere) Ausrichtung/Haltung anfühlt, ob sie leicht oder schwer fällt und warum. Das sind wichtige Erkenntnisse, denen im Rahmen der anschließenden Reflexion im Plenum Raum gegeben werden sollte. Wir empfehlen ausreichend Zeit für einen dialogischen Austausch einzuplanen, um die nun auftauchenden Themen und Fragen der Schüler*innen zu besprechen.

Die Zwischenschritte im Plenum sind wichtig, um die zuvor durchgeführten Spielaktionen gemeinsam zu reflektieren. Das Sprechen über die Prozesse und Wahrnehmungen der Schüler*innen im Spielverlauf ermöglicht das Formulieren von Erkenntnissen zum Thema gesellschaftliche Akzeptanz und Medienwirksamkeit der Energiewende. Die eigene Haltung rückt zudem „nebenbei“ in den Fokus. Das eigene Empfinden beim Formulieren negativer und positiver Aussagen zu einer der wichtigsten Zukunftsfragen wird wahrgenommen und greifbar. Wichtige Schritte für Handlungsfähigkeit im Sinne der Bildung für nachhaltige Entwicklung ist Bewusstseinsentwicklung, das Erkennen von Entscheidungsmöglichkeiten und das Erfahren von Selbstwirksamkeit. Positive Zukunftsbilder sind notwendig, damit wir als Gesellschaft handlungsfähig sind und bleiben.

Lernziele:

- Fachbegriffe um die Energiewende kennenlernen und einen Einstieg in die Thematik ermöglichen
- In den Dialog zu Herausforderungen der Energiewende treten
- Transformation üben: von Herausforderungen zu Lösungen kommen
- Handlungs- und Gestaltungskompetenz fördern (Interdisziplinär Wissen integrieren/sich und andere motivieren, aktiv zu werden/an gesellschaftlichen Entscheidungsprozessen partizipieren)

Eine Vielzahl an Fachbegriffen wird im Rahmen der Ausstellung **Power2Change** auftauchen, abwechslungsreich erklärt und vertieft. Am Exponat **Glossar** können Begriffe „nachgeschlagen“ werden. Zudem Online unter:



Weitere Informationen zur Ausstellung finden Sie hier:
power2change-energiewende.de

Dieses Spiel wurde inspiriert von **Cards against Humanity** und ist eine Energiewende-Variante im Rahmen des Ausstellungsprojektes **Power2Change – Mission Energiewende**. Es unterliegt der CC BY-NC-SA-4.0 Lizenz. Detaillierte Informationen zu der Lizenz finden Sie unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Konzept:



Es ist ein Skandal,
dass Kinder
heutzutage in

hineingezogen
werden.

In 1.000 Jahren,
wenn Papiergeld nur
eine entfernte
Erinnerung ist, wird

unsere Wahrung
sein.

Harry Potter und
_____.

Und der Oscar fur

geht an
_____.

Nimm 2

Schritt 1:

Schritt 2:

Schritt 3: Profit

Nimm 2

In einem neuen
Blockbuster kampft
die Superheldin
gegen
_____.

Es tut mir leid
Frau Professorin,
aber wegen

konnte ich meine
Hausaufgaben
nicht machen.

What about
_____?

Die Klassenfahrt
wurde durch

vollig ruiniert.

Lieber Dr. Sommer,
ich habe Probleme mit

und wurde dich
gerne um Rat
fragen.

Deutschland
braucht ein
Ministerium
fur/gegen
_____.

Der Untergang
der Welt:
_____.

ist ein
Menschenrecht.

Denkt denn
niemand an
_____?

beleben deutsche
Innenstadte.

ist/sind
uberbewertet.

Es gibt drei Dinge
auf der Welt, die wirk-
lich wichtig sind:

Und was ist
bitte mit
_____???

Mit

ist auch
niemandem
geholfen.

Warte mal ab,
bis du

nicht mehr kannst.
Dann ist dir das
„Klima“ auch egal.

Nimm 3

1 Druckbogensatz ist fur 1 Kleingruppe gedacht. Fur das Spielen in der Klasse bedarf es Kopien.

Download oder Direktdruck hier: power2change-energiewende.de/wissen/energiewende/unterrichtsmaterial

Dieses Spiel wurde inspiriert von **Cards against Humanity** und ist eine Energiewende-Variante im Rahmen des Ausstellungsprojektes Power2Change: Mission Energiewende. Es unterliegt der CC BY-NC-SA-4.0 Lizenz. Detaillierte Informationen zu der Lizenz finden Sie unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Ich habe
99 Probleme, aber
ist/sind
keines davon.

Nicht ohne
mein/e/n

ist/sind Freiheit!

Wir machen
seit 50 Jahren und
es hat noch
niemandem
geschadet.

In 50 Jahren
wird/werden

kein Thema
mehr sein.

macht/machen
das Leben
lebenswert.

ist/sind kein
Menschenrecht.

Niemand kommt
zwischen mich und
mein/e/en

ist/sind extrem
klimaschädlich.

Das größte Übel
dieser Gesellschaft
ist/sind

kommt/kommen
nicht mit der
Straßenbahn in den
Supermarkt.

Batmans
größtes Laster:

Der Heilungs-
prozess begann,
als ich der Selbsthilfe-
gruppe für Opfer von
beigetreten bin.

Im Zentrum
meiner Insta-Story
befindet sich

Zukünftige
Historiker*innen
werden sich einig
sein, dass
der Anfang vom
Ende war.

In einer Welt voller
ist/sind
unsere einzige
Freude.

Nimm 2

Greta Thunberg

Elektrifizierung

Klimalüge/n

Fracking

1 Druckbogensatz ist für 1 Kleingruppe gedacht. Für das Spielen in der Klasse bedarf es Kopien.

Download oder Direktdruck hier: power2change-energiewende.de/wissen/energiewende/unterrichtsmaterial

Dieses Spiel wurde inspiriert von **Cards against Humanity** und ist eine Energiewende-Variante im Rahmen des Ausstellungsprojektes Power2Change: Mission Energiewende. Es unterliegt der CC BY-NC-SA-4.0 Lizenz. Detaillierte Informationen zu der Lizenz finden Sie unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Dekarbonisierung

(Strom)-Trasse/n

Verbrennungs-
motor/en

Avocado/s

Billigflieger/n

EEG
(Erneuerbare-
Energien-Gesetz)

Benzin

Erdöl

Windräder/n

Erneuerbare/n
Energien

Braunkohle

Kohleausstieg

Forschung

Fabrik/en

Neokolonialismus

Wissenschaft

Lastenräder/n

E-Bikes

E-Auto/s

Brennstoffzelle/n

1 Druckbogensatz ist für 1 Kleingruppe gedacht. Für das Spielen in der Klasse bedarf es Kopien.

Download oder Direktdruck hier: power2change-energiewende.de/wissen/energiewende/unterrichtsmaterial

Dieses Spiel wurde inspiriert von **Cards against Humanity** und ist eine Energiewende-Variante im Rahmen des Ausstellungsprojektes Power2Change: Mission Energiewende. Es unterliegt der CC BY-NC-SA-4.0 Lizenz. Detaillierte Informationen zu der Lizenz finden Sie unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Treibhausgas-
emissionen

Globale/r
Erderwärmung

Pariser
Klimaabkommen

1,5-Grad-Ziel

Fridays for Future

Kohleabbau

Kapitalismus

IPCC-Bericht

Bratwurst

Artenvielfalt

Meeresspiegel-
anstieg

Defossilisierung

Industriation/en

Eisbär/en

Gletscherschmelze

Abgas/e/n

Klimaflüchtling/e/n

Artensterben

Korallenbleiche

CO₂-Budget

1 Druckbogensatz ist für 1 Kleingruppe gedacht. Für das Spielen in der Klasse bedarf es Kopien.

Download oder Direktdruck hier: power2change-energiewende.de/wissen/energiewende/unterrichtsmaterial

Dieses Spiel wurde inspiriert von **Cards against Humanity** und ist eine Energiewende-Variante im Rahmen des Ausstellungsprojektes Power2Change: Mission Energiewende. Es unterliegt der CC BY-NC-SA-4.0 Lizenz. Detaillierte Informationen zu der Lizenz finden Sie

unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Konsumkultur

Power-to-X (P2X)

CO₂-Fußabdruck

Energie-
abhängigkeit

Smartphone/s

Stoffkreislauf

Stahl

Wasserstoff (H₂)

Planet B

Carbon Capture and
Utilization (CCU)

Atomkraft

Klimatourismus

Gutmensch/en

Überfluss-
gesellschaft

Strom

Energiewende

Recycling

Klimaleugner*in/en

Tofu

SUV

1 Druckbogensatz ist für 1 Kleingruppe gedacht. Für das Spielen in der Klasse bedarf es Kopien.

Download oder Direktdruck hier: power2change-energiewende.de/wissen/energiewende/unterrichtsmaterial

Dieses Spiel wurde inspiriert von **Cards against Humanity** und ist eine Energiewende-Variante im Rahmen des Ausstellungsprojektes Power2Change: Mission Energiewende. Es unterliegt der CC BY-NC-SA-4.0 Lizenz. Detaillierte Informationen zu der Lizenz finden Sie unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Photovoltaik

Stoßlüften

Zukunftsmusik

Wasserknappheit

Energiebilanz/en

Smart Grid

Nachhaltigkeit

Nullenergiehaus

Selbstversorgung

Carsharing

ÖPNV

Smart Metering

Überproduktion

Klimakriege/n

Energie-
import/e/n

Rebound-
effekt/e/n

Sektoren-
kopplung

Energie-
speicher/n

Grenzen des
Wachstums

Klima-
gerechtigkeit

1 Druckbogensatz ist für 1 Kleingruppe gedacht. Für das Spielen in der Klasse bedarf es Kopien.

Download oder Direktdruck hier: power2change-energiewende.de/wissen/energiewende/unterrichtsmaterial

Dieses Spiel wurde inspiriert von **Cards against Humanity** und ist eine Energiewende-Variante im Rahmen des Ausstellungsprojektes Power2Change: Mission Energiewende. Es unterliegt der CC BY-NC-SA-4.0 Lizenz. Detaillierte Informationen zu der Lizenz finden Sie unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Elektrolyse

Treibhausgase/n

Kohlendioxid (CO₂)

Klimawandel

Weltraum-
tourismus

Fakten

Klimaaktivismus

Kreuzfahrt/en

Verzicht

Konsum

lokal/saisonal

Energie-
abhängigkeit

less is more
(Suffizienz)

Lobbyismus

grün

Technologie/n

Natur-
katastrophe/n

Hunger

Wirtschafts-
wachstum

Innovation/en

1 Druckbogensatz ist für 1 Kleingruppe gedacht. Für das Spielen in der Klasse bedarf es Kopien.

Download oder Direktdruck hier: power2change-energiewende.de/wissen/energiewende/unterrichtsmaterial

Dieses Spiel wurde inspiriert von **Cards against Humanity** und ist eine Energiewende-Variante im Rahmen des Ausstellungsprojektes Power2Change: Mission Energiewende. Es unterliegt der CC BY-NC-SA-4.0 Lizenz. Detaillierte Informationen zu der Lizenz finden Sie unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Deine Idee:

1 Druckbogensatz ist für 1 Kleingruppe gedacht. Für das Spielen in der Klasse bedarf es Kopien.

Download oder Direktdruck hier: power2change-energiewende.de/wissen/energiewende/unterrichtsmaterial

Dieses Spiel wurde inspiriert von **Cards against Humanity** und ist eine Energiewende-Variante im Rahmen des Ausstellungsprojektes Power2Change: Mission Energiewende. Es unterliegt der CC BY-NC-SA-4.0 Lizenz. Detaillierte Informationen zu der Lizenz finden Sie

unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Deine Idee:

Deine Idee:

Deine Idee:

Deine Idee:

Regeneration

Frieden

Kosten-
steigerung/en

Kosten-
minimierung/en

globale/r
Gerechtigkeit

CO₂-
Kompensation/en

klimaneutral

Trendwende

grüne/n Berufe/n

Weltwirtschaft

klimapositiv

Rohstoff/e/n

Industrie/n

E-Kraftstoff/e/n

grüner Strom

Mobilität

1 Druckbogensatz ist für 1 Kleingruppe gedacht. Für das Spielen in der Klasse bedarf es Kopien.

Download oder Direktdruck hier: power2change-energiewende.de/wissen/energiewende/unterrichtsmaterial

Dieses Spiel wurde inspiriert von **Cards against Humanity** und ist eine Energiewende-Variante im Rahmen des Ausstellungsprojektes Power2Change: Mission Energiewende. Es unterliegt der CC BY-NC-SA-4.0 Lizenz. Detaillierte Informationen zu der Lizenz finden Sie unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

