

Feed the world

Mit dem Essen spielt man nicht!

Fragestellung:

Welche Voraussetzungen muss ein Planspiel erfüllen, damit eine aktuelle und komplexe, globale Herausforderung -der Welthunger- für Jugendliche spielerisch vermittelt werden und zudem das Bewusstsein eigener Handlungsmöglichkeiten geschärft werden kann.



Zielsetzungen:

- Die zentralen Punkte - «die bedarfsdeckende Ernährung» und «die Bekämpfung des Welthungers»- sollen die Basis/Ausgangslage des Planspiels bilden.
- Die momentane globale Politik und die Folgen des Welthungers werden ersichtlich.
- Die Arbeit zeigt auf, dass das individuelle Handeln jedes Menschen den Welthunger beeinflussen kann.

Vorgehen:

- Bedarfsdeckende Ernährung (D-A-CH-Referenzwerte)
- Globale Situation des Welthungers (WHI, Sustainable Development Goals)
- Planspiele im Unterricht (Capaul/Ulrich)

→ **Produktentwicklung „Feed the world“**



Erkenntnisse und Fazit:

Die Entwicklung eines Planspiels erfordert sehr viel Zeit und Geduld, da Korrekturen und Verbesserungen durch stetiges Spielen und Evaluieren hervorkommen. „Feed the world“ kann als funktionierendes Prototyp betrachtet werden.

- Spassfaktor ist vorhanden.
- Verständlichkeit ist sehr gut.
- Theoretische Hintergründe werden durch das Spielen vernetzt.
- Unter den SuS entsteht ein Diskurs zur Thematik Welthunger. Das individuelle Bewusstsein wird geschärft.