GameComp

Work Package 5

Educator’s toolkit

Project No. 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333

Project Title	**GameComp** Cooperation Partnership in the Youth field co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union - Grant Agreement No. 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333
Work Package	WP5 - Communication, Dissemination & Exploitation
Deliverable Title	**Educator's Toolkit**
Deliverable Lead	AGIS, NOTE et INNOVE (ANI)
Dissemination Level	Public
Coordinated by	Inès Eba Ekotto, ANI
Language	English
Format	Electronic
Contributors	AGIS, NOTE et INNOVE KUBI Gesellschaft für Kultur und Bildung gGmbH Lascò srl a socio unico, Kyttaro Enallaktikon Anazitiseon Neon, FEMXA FORMACION S.L.U

Disclaimer: This project received funding from the European Union"s Erasmus+ Programme under Grant Agreement No. 2023-2-DE04-KA220-YOU-000181333. Views and opinions expressed are those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the granting authority. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Contents

1. Introduction 5

2. What you get in the GameComp Educator Pack 6

3. Before you start (set-up, safety, inclusion) 7

3.1. Minimum set-up 7

3.2. Safe space and safeguarding (minimum standard) 7

4. How to run a GameComp session 8

5. Using the Workshop Scenarios (60) – a practical manual 9

5.1. Rapid orientation: how to read a scenario sheet efficiently 9

5.2. Preparation checklist (recommended minimum) 9

5.3. Facilitation principles that improve effectiveness 10

5.4. Adaptation guidance (online, low-resource, and sensitive contexts) 10

6. Using the Educational Games (60) – a practical manual 11

6.1. Selecting an appropriate game (three decision questions) 11

6.2. Three reliable integration patterns (recommended practice) 11

6.3. Facilitating digital games (devices, access, and learning focus) 12

6.4. Game debriefing (minimum structure) 12

7. Using the Assessment Tool: Educator Workflow 13

7.1. Facilitation procedure (recommended total duration: 35–60 minutes) 13

7.2. Group debrief prompts (recommended set) 13

7.3. Ethics and data protection (minimum standard) 14

8. Putting it all together: Ready-to-run recipes and use cases 15

8.1. Ready-to-run session recipes 15

8.2. Use cases (contextual examples) 16

9. Monitoring and quality 19

10. Resource map (where to find what) 20

Appendix A – One-page facilitator checklist 21

Appendix B – Session planning canvas 22

Appendix C – Offline self-assessment worksheet + score grid 23

Appendix D – Implementation Cards & Practical Inserts 25

D.1 Country Implementation Card 25

D.2 Practical Insert 30

Document history

Version	Date	Author(s)	Changes
v1.0	21/01/ 2026	ANI International	First version.
v1.1	16/03/2026	ANI International	Second version.

1. Einleitung

GameComp ist eine Erasmus+-Kooperationspartnerschaft im Jugendbereich (2024–2026), die ins Leben gerufen wurde, um die Fähigkeiten von Jugendbetreuern und Pädagogen zu stärken, junge Menschen beim ökologischen Wandel zu unterstützen. Das Projekt geht auf einen in der Jugendarbeit festgestellten praktischen Bedarf ein: Pädagogen wünschen sich ansprechende, praxistaugliche Methoden, um über Nachhaltigkeit so zu sprechen, dass über die reine Sensibilisierung hinausgegangen wird und stattdessen echte Kompetenzen entwickelt werden – wie junge Menschen im Alltag denken, entscheiden, zusammenarbeiten und handeln. Zu diesem Zweck baut GameComp auf dem europäischen GreenComp-Rahmenwerk auf und nutzt es als gemeinsame Referenz für die Gestaltung von Lernerfahrungen.

GameComp bringt Partner aus verschiedenen europäischen Kontexten zusammen, um Ressourcen zu entwickeln, die die Entwicklung von Nachhaltigkeitskompetenzen zugänglich, motivierend und anpassungsfähig an die nichtformale Bildung machen. Die Projektergebnisse kombinieren Bewertung, workshopbasiertes Lernen und spielbasiertes Lernen, sodass Pädagog*innen mit Gruppen an unterschiedlichen Ausgangspunkten arbeiten, geeignete Aktivitäten auswählen und den Fortschritt im Laufe der Zeit unterstützen können. Der Ansatz ist so konzipiert, dass er in einer Vielzahl von Umgebungen funktioniert – Jugendzentren, Schulen und Vereinen, Gemeinschaftsorganisationen, Programmen zur Förderung der Beschäftigungsfähigkeit, interkulturellen Gruppen und Outreach-Aktivitäten – sowohl vor Ort als auch online.

Dieses Toolkit für Pädagog*innen ist der Leitfaden zur Umsetzung des Projekts. Sein Zweck ist es, Ihnen dabei zu helfen, den GameComp-Ansatz sicher und konsistent anzuwenden, auch wenn Sie kein*e Nachhaltigkeitsexperte*in sind. Es bietet eine klare, auf Pädagog*innen ausgerichtete

Ressourcen	Zweck (in der Praxis)	Dauer
Einschätzungstool (online)	Ausgangsreflexion + Auswahl der Kompetenzschwerpunkte Fortschrittsüberprüfung	20–30 Min. + 15–25 Minuten Nachbesprechung
Workshopszenarien (60)	Hauptlernaktivität (Moderationsplan + Reflexion + Transfer)	60–180 min (variiert)
Lernspiele (60)	Einstieg → Übung → Vertiefung (immer mit Nachbesprechung)	10–30 min

2. Bevor Sie beginnen (Aufbau, Sicherheit, Inklusion)

Bevor eine GameComp-Aktivität durchgeführt wird, sollten die Moderator*innen sicherstellen, dass die grundlegenden Voraussetzungen für Qualität, Sicherheit und Inklusion gegeben sind. Dieser Abschnitt enthält Mindestanforderungen für die Vorbereitung (Räumlichkeiten, Materialien und Zugang zu digitalen Hilfsmitteln) sowie wesentliche Schutz- und ethische Grundsätze für eine verantwortungsvolle Durchführung. Diese Maßnahmen sollen eine einheitliche Umsetzung in unterschiedlichen Kontexten der Jugendarbeit unterstützen und das Wohlbefinden, die Würde und die Privatsphäre der Teilnehmenden schützen.

3.1. Mindestanforderungen an den Aufbau

• **Gruppengröße**: 8–25 Personen sind ideal (anpassbar).

• **Raum**: Platz für Kleingruppenarbeit; eine Tafel oder ein Flipchart.

• **Materialien**: Papier, Stifte, Haftnotizen (optional); eine Stoppuhr.

• **Digitale Ausstattung**: Geräte + Internet für das Bewertungsinstrument und die digitalen Spiele (oder nutze die Offline-Alternative in Anhang C).

Sicherer Raum und Schutzmaßnahmen

Schließt vor Beginn eine kurze Gruppenvereinbarung ab:

• Wir hören zu, ohne zu urteilen; wir respektieren unterschiedliche Perspektiven.

• Wir geben keine persönlichen Geschichten außerhalb der Gruppe weiter.

• Du kannst jederzeit aussetzen.

• Wenn sich etwas unsicher anfühlt, sprich nach der Sitzung unter vier Augen mit der/dem Moderator*in.

Befolgen Sie die Schutzrichtlinien Ihrer Organisation. Wenn Sie mit Minderjährigen oder schutzbedürftigen Gruppen arbeiten, wenden Sie zusätzliche Schutzmaßnahmen an (Einverständnis, Grenzen, Weiterverweisung).

4. So führen Sie eine GameComp session durch

GameComp-Sitzungen folgen einer einheitlichen Moderationsstruktur, um Qualität, Kohärenz und den Lerntransfer über verschiedene Kontexte hinweg sicherzustellen. Die folgende Abfolge stellt einen empfohlenen Sitzungsablauf dar, der an unterschiedliche Dauer und Gruppenprofile angepasst werden kann, wobei die gleiche Logik beibehalten wird. Es handelt sich hierbei um die Klärung des Zwecks, eine Unterstützung der Reflexion der Lernenden, Vermittlung einer aktiven Lernerfahrung und Festigung der Ergebnisse durch Nachbesprechung sowie Wissenstransfer. Moderatoren werden dazu ermutigt, die Zeitangaben nach Bedarf anzupassen, sollten jedoch die Komponenten der Reflexion und des Transfers beibehalten werden, um die pädagogische Wirkung und die Übereinstimmung mit den GreenComp-Kompetenzen zu gewährleisten.

Empfohlener Ablauf der Sitzung

EINLEITUNG (5–10 min): Begrüßung + Gruppenvereinbarung Ziel der Sitzung and Zielkompetenz.

BEWERTUNG(optional, 20–30 min): Durchführung des Bewertungsinstruments (oder des Offline-Arbeitsblatts).

AKTIVITÄTEN (30–90+ min): Moderation des ausgewählten Workshop-Szenarios (Hauptlerninhalt).

SPIEL (10–30 min): Einbindung eines Lernspiels (Einstieg/Übung/Vertiefung).

NACHBESPRECHUNG (10–20 min): Reflexionsfragen + Verknüpfung mit GreenComp-Kompetenz.

TRANSFER (5 min): Eine konkrete Maßnahme/Verpflichtung + Abschluss und Feedback.

5. Anwendung der Workshop Szenarien (60) - ein praktischer Leitfaden

Die GameComp-Workshop-Szenarien sind als standardisierte, einsatzbereite Moderationskonzepte konzipiert, die auf das GreenComp-Kompetenzrahmenwerk abgestimmt sind. Sie sollen eine einheitliche und qualitativ hochwertige Durchführung in verschiedenen Kontexten der Jugendarbeit gewährleisten und gleichzeitig eine angemessene Anpassung an die lokalen Gegebenheiten ermöglichen.Bei diesem Ansatz besteht die Rolle der*s Moderator*in nicht darin, den Inhalt des Szenarios „neu zu schreiben“, sondern die Voraussetzungen für das Lernen zu schaffen: die Umgebung vorbereiten, die Beteiligung anleiten, Zeit und Gruppendynamik steuern und sicherstellen, dass jede Aktivität mit einer strukturierten Reflexion und einem Transfer abgeschlossen wird. Eine effektive Durchführung hängt daher sowohl von der Treue zur Lernabsicht des Szenarios als auch von einer verantwortungsvollen Anpassung an die Bedürfnisse der Gruppe ab.

Schnelle Orientierung: Wie man ein Szenario schnell liest

Vor der Durchführung einer Sitzung sollten Moderator*innen einen kurzen Orientierungsüberblick über das ausgewählte Szenario erstellen. Dies gewährleistet Klarheit über Lernziele, Durchführbarkeit und Anforderungen an die Umsetzung.

- Identifizieren Sie die primäre GreenComp-Kompetenz, auf die abgezielt wird (sowie etwaige sekundäre Kompetenzen, falls angegeben).
- Überprüfen Sie die Dauer, das Durchführungsformat (präsenzbasiert/online/blended) und das vorgesehene Teilnehmerprofil.
- Notieren Sie sich die benötigten Materialien, den Platzbedarf und etwaige Vorbereitungsaufgaben.
- Überprüfen Sie den Ablauf der Moderation und die voraussichtliche Zeitaufteilung für jeden Schritt.

- Wählen Sie eine begrenzte Anzahl von Nachbereitungsfragen (empfohlen: 4–6) aus, die am besten zu Ihrer Gruppe und Ihren Zielen passen.

5.1. Checkliste zur Vorbereitung (empfohlenes minimum)

Szenariobasierte Moderation ist am effektivsten, wenn die Lehrenden die praktischen Elemente im Voraus vorbereiten. Die folgenden Schritte stellen einen Mindeststandard für die Vorbereitung dar:

- Drucken Sie das Szenarioblatt aus oder öffnen Sie es und stellen Sie sicher, dass Sie über die aktuellste Version verfügen.

- Bereiten Sie die Materialien im Voraus vor und richten Sie den Raum (oder die digitale Umgebung) entsprechend ein.
- Erstellen Sie eine einfache Tagesordnung (mit Zeitangaben), die für die Teilnehmer sichtbar ist.
- Planen Sie die Gruppenzusammensetzungen (Paare oder kleine Gruppen von 3–5 Personen) und die Übergänge zwischen den Aktivitäten.
- Wählen Sie die Fragen für die Nachbesprechung im Voraus aus und legen Sie eine Transferaufgabe fest (eine realistische Maßnahme oder einen nächsten Schritt).

- Bereiten Sie eine kurze Einführung vor, in der Sie darlegen, welche Kompetenz geübt wird und warum sie im realen Leben wichtig ist.

5.2. Moderationsprinzip zur Steigerung der Effektivität

Die Szenarien sind auf aktive Teilnahme ausgelegt; der Lerneffekt hängt jedoch davon ab, wie die Sitzung moderiert wird.Die folgenden Prinzipien unterstützen Qualität und Konsistenz.

- Verwenden Sie „Brief → Do → Debrief“: Halten Sie Anweisungen prägnant, maximieren Sie die aktive Zeit und sorgen Sie für Raum zur Reflexion.
- Machen Sie die Kompetenz explizit (z. B. „Heute üben wir Systemdenken“).
- Nutzen Sie Zeitbegrenzung und sichtbare Zeitmarken, um das Tempo zu halten und die Ermüdung zu verringern.
- Strukturieren Sie die Beteiligung so, dass alle Stimmen einbezogen werden (z. B. stille Reflexion, zuerst zu zweit, schriftliche Beiträge, Rundrunde).
- Schließen Sie mit einer Transferaufgabe ab: Bitten Sie die Teilnehmenden, eine konkrete Maßnahme, Entscheidung oder Verhaltensänderung zu benennen, die sie nach der Sitzung versuchen können.

5.3. Anpassungshinweise (online und sensitive Kontext)

GameComp-Szenarien können und sollten bei Bedarf angepasst werden. Die Anpassung sollte die Lernabsicht des Szenarios bewahren, während die Durchführungsbedingungen so angepasst werden, dass sie inklusiv und umsetzbar bleiben.

- **Online-Durchführung:** Nutzen Sie Breakout-Räume und gemeinsame Tools für die Zusammenarbeit; vereinfachen Sie Schritte; erhöhen Sie visuelle Hilfestellungen; verkürzen Sie Plenumsdiskussionen.

- **Durchführung mit geringen Ressourcen:** Ersetzen Sie Materialien durch papierbasierte Alternativen; reduzieren Sie die Komplexität der Ergebnisse; priorisieren Sie die Kernaktivität und die Nachbesprechung
- **Sensible Gruppen:** Vermeiden Sie erzwungene Offenlegungen; ermöglichen Sie anonyme Beiträge; machen Sie „Pass"-Optionen deutlich; beobachten Sie die Gruppendynamik sorgfältig.

- **Sprachbarrieren:** Definieren Sie Schlüsselbegriffe; nutzen Sie visuelle Hilfsmittel (Symbole, Zeichnungen, Beispiele); fassen Sie Anweisungen in kurzen, klaren Sätzen zusammen; überprüfen Sie regelmäßig das Verständnis.

6. Einsatz der Lernspiele (60) – eine Handreichung

Die GameComp-Lernspiele sind darauf ausgelegt, die Kompetenzentwicklung durch Erfahrungslernen zu unterstützen. In der nicht-formalen Bildung dienen Spiele mehr als nur der Motivation: Sie schaffen strukturierte Situationen, in denen die Teilnehmenden Entscheidungen, Konsequenzen, Zusammenarbeit und Kompromisse in einem risikoarmen Umfeld erkunden können. Das Spielen allein reicht jedoch nicht aus, um Lernergebnisse zu erzielen. Der pädagogische Wert entsteht durch gezielte Moderation, insbesondere durch angeleitete Nachbesprechungen, die die Spielerfahrung mit der angestrebten GreenComp-Kompetenz und mit realen Nachhaltigkeitskontexten verknüpfen. Aus diesem Grund sollte jedes Spiel mit einer klaren pädagogischen Funktion ausgewählt und in die Sitzung integriert werden.

6.1. Selecting an appropriate game

To ensure relevance and manage group dynamics effectively, facilitators should select games using the following criteria:

1. **Was ist der pädagogische Zweck?**
   Entscheiden Sie, ob das Spiel in erster Linie als Einstieg (Motivation und Einstimmung), als Übung (Anwendung von Fähigkeiten) oder als Vertiefung (Zusammenfassung und Festigung) dienen soll.
2. **Wie ist die aktuelle Stimmung der Gruppe?**
   Wählen Sie ein Spiel, das zur Bereitschaft der Gruppe (ruhig / mittel / dynamisch) und zum Zeitpunkt innerhalb der Sitzung (Anfang, Mitte, Ende) passt.
3. **Welche Kompetenz soll vemittelt werden?**

Stellen Sie sicher, dass das Spiel mit der Lernabsicht der Sitzung und, sofern relevant, mit der im ausgewählten Workshop-Szenario angestrebten Kompetenz übereinstimmt.

Drei bewährte Integrationsmuster

Die folgenden Integrationsmuster werden empfohlen, da sie die Kohärenz wahren und den Lerntransfer unterstützen:

- **Muster A — Einstieg (10–15 minutes):**

  Kurzes Spiel → Übergang zum Workshop-Szenario. Funktion: schafft Engagement, führt Konzepte ein und etabliert einen gemeinsamen Bezugspunkt.

- **Muster B — Praxis(15–25 minutes):**
  Workshop-Szenario → Spiel zur Anwendung der Kompetenz in einer neuen Situation.

- **Muster C — Vertiefung (10–20 minutes):**
  Workshop-Szenario + erste Nachbesprechung → Abschlussspiel + kurze Nachbesprechung.Funktion: festigt wichtige Lerninhalte und sorgt für einen gelungenen Abschluss der Sitzung.

6.2. Durchführung digitaler Spiele

Die Durchführung digitaler Spiele erfordert eine grundlegende Planung, um Zugang, Inklusion und Zeitmanagement sicherzustellen.

- Wenn die Anzahl der Geräte begrenzt ist, arbeiten Sie in Paaren oder kleinen Gruppen (empfohlenes Verhältnis: 1 Gerät pro 2–3 Teilnehmer)
- Geben Sie vor dem Start eine klare, lernorientierte Anweisung (z. B. „Spielt und achtet darauf, welche Entscheidungen das Ergebnis verändern und warum.“).
- Legen Sie einen klaren Zeitrahmen fest (in der Regel 10–20 Minuten) und beenden Sie die Aktivität pünktlich, um Raum für Reflexion und einen Abschluss zu schaffen.
- Sollte ein Wettbewerbsgedanke aufkommen, lenken Sie die Aktivität wieder auf die Kompetenzentwicklung (z. B. „Das Ziel ist es, eine Kompetenz zu üben, nicht zu gewinnen.“)

- Beobachten Sie die Beteiligung, um sicherzustellen, dass alle Teilnehmer mitmachen (vermeiden Sie, dass eine Person das Gerät die ganze Zeit über kontrolliert).

6.3. Nachbesprechung (Minimumstruktur)

Die Nachbesprechung ist der wesentliche Schritt, der die Spielerfahrung in Lernen umwandelt. Eine kurze, strukturierte Nachbesprechung ist ausreichend, wenn sie zielgerichtet und kompetenzbezogen ist.

- **Was ist passiert?** (Fakten und Beobachtungen)
- **Was ist euch aufgefallen oder habt ihr es bemerkt?** (Erfahung und Engagement)
- **Welche Entscheidungen waren am wichtigsten und warum?** (Analyse und Kausalität)
- **Welche GreenComp-Kompetenz haben wir geübt?** (expliziter Bezug zum Rahmenwerk)
- **Wie lässt sich dies auf das reale Leben übertragen?** (Transfer und Handlungsorientierung)

7. Einsatz des Assessment Tool:

Arbeitsablauf für Pädagog*innen

Das GameComp Assessment Tool ist eine spielerisch gestaltete Selbsteinschätzung, die auf die 12 GreenComp-Kompetenzen abgestimmt ist. Es soll die Lerngestaltung und Moderation in nicht-formalen Bildungsumgebungen unterstützen, indem es einen strukturierten Ausgangspunkt für die Reflexion bietet. Das Tool sollte als Entwicklungsinstrument genutzt werden, nicht als Prüfungs- oder Auswahlmechanismus. Bei verantwortungsvoller Umsetzung hilft es Pädagog*innen, (a) die wahrgenommenen Stärken und Lernprioritäten der Lernenden zu identifizieren, (b) relevante Workshop-Szenarien und Lernspiele auszuwählen und (c) die reflektierende Überprüfung des Fortschritts im Laufe der Zeit zu unterstützen. Die Bewertung ist am effektivsten, wenn sie mit einer moderierten Diskussion kombiniert wird, die die Ergebnisse in konkrete Lernziele und nächste Schritte umsetzt.

7.1. Moderationsablauf (empfohlene Gesamtdauer: 35–60 Minuten)

Der folgende Ablauf wird empfohlen, um Klarheit über den Zweck, angemessene Unterstützung der Lernenden und eine sinnvolle Integration in die GameComp-Lernaktivitäten zu gewährleisten:

1. **Zweck und Grundregeln** : Erklären Sie, dass das Tool die Selbstreflexion und Lernplanung unterstützt und dass die Teilnehmenden nicht verpflichtet sind, individuelle Ergebnisse mitzuteilen.

2. **Individuelle Bearbeitung** (20–30 minutes): Die Teilnehmenden füllen die Bewertung privat und in ihrem eigenen Tempo aus.

3. **Individuelle Zusammenfassung** (2–5 minutes): Die Teilnehmenden notieren drei Elemente:

   eine wahrgenommene Stärke,

   eine zu verbessernde Kompetenz und

   eine Frage, die sie gerne weiter vertiefen möchten.

4. **Gruppenbesprechung** (15–25 minutes): Moderieren Sie eine strukturierte Reflexion anhand der unten stehenden Leitfragen, wobei der Fokus auf Themen und nicht auf persönlichen Offenbarungen liegt.

5. **Setzen Sie die Erkenntnisse in einen Aktionsplan um**: identifizieren Sie 1–2 vorrangige Kompetenzen (für die Gruppe oder das Programm) und wählen Sie entsprechend die relevantesten Workshop-Szenarien und Lernspiele aus.

Anregungen zur Gruppendiskussion

Verwenden Sie eine kleine Auswahl an Anregungen (in der Regel 3–4), um die Diskussion fokussiert und zeiteffizient zu halten:

- Was hat Sie an Ihren Ergebnissen überrascht, und warum?
- Welche Kompetenz erscheint Ihnen derzeit für Ihre Gemeinschaft oder Ihr tägliches Leben am relevantesten?
- Welche Kompetenz möchten Sie als Nächstes üben, und warum ist sie für Sie wichtig?
- Welche Unterstützung oder welche Rahmenbedingungen würden Ihnen helfen, aktiv zu werden (als Einzelperson oder gemeinsam mit anderen)?

7.2. Welche Unterstützung oder welche Rahmenbedingungen würden Ihnen helfen, aktiv zu werden (als Einzelperson oder gemeinsam mit anderen)?

Die verantwortungsvolle Nutzung des Assessment-Tools erfordert grundlegende Sicherheitsvorkehrungen zum Schutz der Privatsphäre und des Wohlergehens der Teilnehmenden:

- **Keine erzwungene Offenlegung:** Die Teilnehmer sollten niemals dazu gedrängt werden, individuelle Ergebnisse preiszugeben.
- **Transparenz und Einwilligung:** Wenn aggregierte Ergebnisse für Berichtszwecke oder zur Überwachung erhoben werden, erläutern Sie den Zweck klar und holen Sie eine informierte Einwilligung ein.
- **Sicherer Umgang mit Informationen:** Speichern Sie alle Daten sicher, beschränken Sie den Zugriff und halten Sie sich an die Datenschutzverfahren Ihrer Organisation sowie die geltenden DSGVO- und Datenschutzanforderungen

8. Einsatzbereite Leitfäden und Anwendungsbeispiele

Dieser Abschnitt bietet zwei praktische Hilfestellungen für die Umsetzung. Erstens bieten die Sitzungsleitfäden standardisierte Durchführungsformate, die sofort angewendet werden können. Zweitens veranschaulichen Anwendungsbeispiele, wie dieselbe Struktur an unterschiedliche Kontexte der Jugendarbeit angepasst werden kann, wobei die Kernlogik des GameComp-Ansatzes (auf Bewertungen basierende Planung, aktives Lernen, strukturierte Reflexion und Transfer) beibehalten wird.

8.1. Einsatzbereite Sitzungsleitfäden

Die folgenden Rezepte sollen Moderatoren dabei helfen, GameComp in verschiedenen Settings konsistent durchzuführen. Die Zeitangaben sind Richtwerte und sollten an das Gruppenprofil und den Kontext angepasst werden; Moderatoren sollten jedoch die Komponenten „Nachbesprechung“ und „Transfer“ beibehalten, um die pädagogische Wirkung sicherzustellen.

Rezept 1 — 90-Minutensession (Standardformat)

Zeit	Aktivität	Hinweis für die Moderation	Typische Dauer
0–10 min	Begrüßung, Gruppenvereinbarung, Sitzungsziel und Zielkompetenz	Machen Sie das Ziel sichtbar (Tafel/Folie).	20–30 Min. + 15–25 Min. Nachbesprechung
10–25 min	Bewertung (Online- oder Offline-Alternative)	Halten Sie die Ergebnisse persönlich; kein erzwungenes Teilen.	60–180 min (variiert)
25–65 min	Workshop-Szenario (Schritte der Kernaktivität)	Legen Sie Zeitrahmen für die Arbeit in Kleingruppen und Übergänge fest.	10–30 min

Rezept 2 — Halbtätiger Workshop (3 hours)

Block	Inhalt	Zweck

Block 1 (45 min)	Einschätzung + Gruppenauswertung → Kompetenzschwerpunkt auswählen	Bedürfnisse, Prioritäten und Lernziele festlegen
Block 2 (75 min)	Workshop-Szenario (vollständige Aktivität + Reflexion)	Verständnis und Praxis durch strukturierte Aktivität vertiefen.
Pause (15 min)	Kurze Pause	Aufmerksamkeit aufrechterhalten und Gruppenregulierung gewährleisten.
Block 3 (30 min)	Lernspiel (Übung) + Nachbesprechung	Die Kompetenz in einer neuen Situation anwenden; Gelerntes festigen.
Block 4 (15 min)	Aktionsplanung (individuell + gemeinsam)	Das Gelernte in einen konkreten nächsten Schritt umsetzen.

Rezept 3 — 3 sitziges Mikroprogramm (empfohlen)

Dieses Format eignet sich, wenn Sie langfristige Fortschritte anstreben (anstelle einer einmaligen Sitzung) und ermöglicht eine Neubewertung sowie Programmanpassungen.

- **Sitzung 1:** Baseline-Bewertung → Workshop-Szenario → Reflexion und Transfer
- **Sitzung 2:** Lernspiel als Einstieg → Workshop-Szenario → Nachbesprechung (Fokus auf Übung)
- **Sitzung 3:** Szenario mit Fokus auf Handeln/Handlungsfähigkeit → Konsolidierungsspiel → Nachbewertung + nächste Schritte

8.2. Anwendungsfälle (kontextbezogene Beispiele)

Die folgenden Anwendungsfälle veranschaulichen, wie die GameComp-Methode in verschiedenen Settings angewendet werden kann. Jedes Beispiel folgt derselben Umsetzungslogik (Einschätzung → Aktivität → Spiel → Nachbesprechung → Transfer) und kann, sofern nicht anders angegeben, nach Rezept 1 (90 Minuten) durchgeführt werden.

Weitere länderspezifische Beispiele und praktische Anpassungen, die von den einzelnen Partnern beigesteuert wurden, finden Sie in Anhang D – Feldnotizen der Partner.

Anwendungsfall 1 – Jugendzentrum (Ökoangst → Handlungsfähigkeit)

- **Kontext:** offenes Jugendzentrum, gemischte Gruppe (15–19), Ökoangst und geringes Kontrollgefühl
- **Ziel:** Stärkung individueller Initiative + kollektiven Handelns (GreenComp: Handeln für Nachhaltigkeit)
- **Vorgeschlagener Ablauf:** Bewertung (Ausgangslage) → Szenario zur Aktionsplanung → kurzes Spiel zur Hervorhebung von Wahlmöglichkeiten → Nachbesprechung → eine konkrete Gruppenaktion
- **Anmerkung für die Moderation:** realistische „kleine Maßnahmen" betonen; Schuldgefühle vermeiden; mit einer umsetzbaren Verpflichtung abschließen

Anwendungsfall 2 – NEET-Beschäftigungsfähigkeitsprogramm (grüne Kompetenzen und Entscheidungsfindung)

- **Kontext:** Weg zur Beschäftigungsfähigkeit (16–24), Fokus auf Zukunftsorientierung und Selbstvertrauen
- **Ziel:** Systemisches Denken + Problemformulierung stärken (GreenComp: Komplexität annehmen)
- **Vorgeschlagener Ablauf:** Bewertung → Szenario zur Erforschung eines lokalen Nachhaltigkeitsthemas → Spiel zum Üben von Kompromissen → Nachbesprechung → Transferaufgabe (Mini-Pitch / Plan)
- **Hinweis für die Moderation:** Verbinde Kompetenzen mit Beschäftigungsfähigkeit und Rollen in der Gemeinschaft; halte den Wortschatz klar und praxisnah

Fallbeispiel 3 — Interkulturelle Gruppe (Fairness und Klimagerechtigkeit)

- **Kontext:** interkulturelle Jugendgruppe (14–20); sensible Themen und vielfältige Lebenserfahrungen
- **Ziel:** Stärkung von Fairnessförderung + kritischem Denken (GreenComp: Werte + Komplexität)
- **Vorgeschlagener Ablauf:** optionale Bestandsaufnahme → Szenario zu Fairness/Verantwortung → Spiel zur Sichtbarmachung von Ungleichheit → strukturierte Nachbesprechung → gemeinsames „Fairnessprinzip“
- **Hinweis für die Moderation:** Vermeiden Sie erzwungene Offenlegung; erlauben Sie „Passen“; arbeiten Sie zunächst in Paaren, dann im Plenum

Fallbeispiel 4 — Schul-Öko-Club (Zukunftskompetenz)

- **Kontext:** wöchentlicher Öko-Club (13–17), begrenzte Zeit pro Sitzung
- **Ziel:** Zukunftskompetenz + exploratives Denken stärken (GreenComp: Visionen einer nachhaltigen Zukunft)
- **Vorgeschlagener Ablauf:** Szenario mit Zukunftsgeschichten → Spiel zur Erkundung alternativer Zukunftsszenarien → Nachbesprechung → Umsetzung (ein Vorschlag auf Schulebene)
- **Hinweis für die Moderation:** Ergebnisse visuell darstellen; Kreativität in einen konkreten Vorschlag lenken

Fallbeispiel 5 —Outdoor-Aktivität (Verbindung zur Natur; begrenzte Geräte)

- **Kontext:** Outdoor-Jugendaktivität (12–16), unterschiedliche Aufmerksamkeitsniveaus; begrenzter digitaler Zugang
- **Ziel:** Förderung der Natur + Wertschätzung von Nachhaltigkeit stärken (GreenComp: Werte)

- **Vorgeschlagener Ablauf:** Offline-Selbstreflexion (Anhang) → Outdoor-Szenario → Spiel in Zweiergruppen (oder beobachtungsbasierte Alternative) → Nachbesprechung

- **Hinweis für die Moderation:** Bereite einfache Sicherheitsregeln für den Außenbereich vor; setze Bewegung ein; halte die Nachbesprechung kurz, aber zielgerichtet

9. Überwachung und Qualität

Die Überwachung bei GameComp soll die Lernqualität und die kontinuierliche Verbesserung fördern und keinen Verwaltungsaufwand verursachen. Die Moderatoren werden dazu ermutigt, eine kleine Anzahl einfacher Instrumente zu nutzen, mit denen sich dokumentieren lässt, was vermittelt wurde, welche Lernergebnisse die Teilnehmer erzielt haben und was in künftigen Sitzungen angepasst werden sollte. Um die Überwachung praktikabel zu halten, sollten nur zwei bis drei Methoden ausgewählt und diese konsequent angewendet werden.

Zu den empfohlenen Optionen gehören:

- **Sitzungsprotokoll**: eine kurze Aufzeichnung des Ablaufs (Datum, Rahmenbedingungen, verwendetes Szenario und Spiel, Zielkompetenz(en), wesentliche Anpassungen und wichtigste Ergebnisse).
- **Beobachtungsnotizen**: kurze, evidenzbasierte Notizen zum Verhalten der Teilnehmenden, die auf die Kompetenzentwicklung hindeuten (z. B. Zusammenarbeit, Systemdenken, kritisches Hinterfragen).
- **Reflexionskarten**: eine kurze schriftliche Abschlussreflexion, in der jeder Teilnehmende eine Erkenntnis und eine beabsichtigte Maßnahme festhält.
- **Feedback am Ende des Zyklus**: Kurzes Feedback, das nach einer Reihe von Sitzungen gesammelt wird, um festzustellen, was das Lernen unterstützt hat und was verbessert werden sollte.

10. Ressourcenübersicht

Um Einheitlichkeit und Qualität bei der Durchführung zu gewährleisten, sollten die Moderatoren ein einziges „GameComp Educator Pack“ (digital oder in gedruckter Form) führen, das die wichtigsten Ressourcen für die Umsetzung enthält. Die zentrale Aufbewahrung der Materialien verringert Verwechslungen zwischen verschiedenen Versionen, unterstützt die Teamkoordination und macht die Vorbereitung effizienter. Wenn mehrere Moderatoren zusammenarbeiten, empfiehlt es sich, ein gemeinsames Link-Dokument (oder einen gemeinsamen Ordner) zu führen, in dem die offiziellen Zugriffspunkte und die aktuellsten Versionen der Projektmaterialien aufgeführt sind.

Kernressourcen

- **Kernressourcen**
- **Bewertungstool(online):** https://gamecompassessmenttool.espacioelearning.com/assessment/
- **Publikation mit Workshop-Szenarien (60 Szenarien):** Ressourcen – GameComp
- **Bibliothek mit Lernspielen (60 Spiele):** zugänglich über die GameComp-Plattform (Rubrik „Spiele“); bitte nutzen Sie den vom Konsortium bereitgestellten offiziellen Zugang.

Anhang A – Einseitige Checkliste für Moderatoren

Anleitung: Kreuzen Sie pro Aussage ein Kästchen an. Nutzen Sie diese Checkliste vor der Sitzung zur Vorbereitung und kreuzen Sie den Abschnitt „Nach der Sitzung“ an, sobald Sie fertig sind.

Aussage der Checkliste	JA	Teilweise	Nein
Zielsetzung und Planung der Sitzung			
Ich kann die angestrebte(n) GreenComp-Kompetenz(en) in einem klaren Satz formulieren.	☐	☐	☐
Das Ziel der Sitzung ist praxisorientiert und steht im Zusammenhang mit realen Entscheidungen oder Handlungen im Bereich Nachhaltigkeit.	☐	☐	☐
Ich habe das Szenario durchgesehen und kenne die wichtigsten Schritte und Zeitrahmen.	☐	☐	☐
Ich habe im Voraus 4 bis 6 Fragen für die Nachbesprechung ausgewählt.	☐	☐	☐
Ich habe einen Transfermoment geplant und Zeit dafür reserviert.	☐	☐	☐
Vorbereitungen und Materialien			
Der Raum eignet sich für Kleingruppenarbeit, Zweiergruppen oder Gruppen von 3 bis 5 Personen.	☐	☐	☐

Ich habe die benötigten Materialien vorbereitet: Stoppuhr, Tafel oder Flipchart, Papier und Stifte, falls erforderlich.	☐	☐	☐
Geräte und Internet sind verfügbar, oder ich habe eine Offline-Alternative vorbereitet.	☐	☐	
Falls die Anzahl der Geräte begrenzt ist, habe ich Rollen für die gemeinsame Nutzung der Geräte geplant: Navigator, Vorleser, Moderator.	☐	☐	☐

Sicherheit, Inklusion und Teilhabe

Ich werde eine kurze Gruppenvereinbarung festlegen: Respekt, Zuhören, Vertraulichkeit, Pass-Option.	☐	☐	☐
Ich habe eine Methode geplant, um leisere Stimmen einzubeziehen: zunächst in Zweiergruppen, stille Reflexion, strukturierte Gesprächsrunden.	☐	☐	☐
Ich werde die Sitzung wertfrei gestalten und Schuldzuweisungen oder Vorwürfe vermeiden.	☐	☐	☐
Sprache und Anweisungen sind verständlich, Schlüsselbegriffe sind definiert, kurze Schritte, Verständnis überprüfen.	☐	☐	☐
	☐	☐	☐

Bewertungsinstrument, falls verwendet

Ich werde erklären, dass die Bewertung der Selbstreflexion dient und kein Test ist.	☐	☐	
Ich werde Ranglisten oder Vergleiche der Ergebnisse vermeiden; die Teilnehmer sind nicht gezwungen, ihre Ergebnisse mitzuteilen.	☐	☐	☐

Falls Ergebnisse aufgezeichnet werden, habe ich die Einwilligung dazu und werde die Daten auf ein Minimum beschränken und sicher aufbewahren. ☐ ☐ ☐

Spiele und Lernschwerpunkt

Ich habe das Spiel mit einem klaren Zweck ausgewählt: Aufwärmen, Üben oder Festigen. ☐ ☐ ☐

Ich habe das Spiel zeitlich begrenzt und werde pünktlich aufhören, um die Nachbesprechung und den Transfer zu gewährleisten. ☐ ☐ ☐

Ich werde den Wettbewerb umdeuten, falls er auftritt: Lernen statt Gewinnen. ☐ ☐ ☐

Qualität der Nachbesprechung und des Transfers

☐ ☐

Ich werde eine einfache Struktur für die Nachbesprechung verwenden: Fakten, Gefühle, Entscheidungen, Kompetenz, Alltag.

Ich habe einen konkreten Transferimpuls parat: eine individuelle Maßnahme und/oder einen nächsten Schritt für die Gruppe. ☐ ☐ ☐

Nach der Sitzung

Ich habe kurzes Feedback, eine Erkenntnis und einen nächsten Schritt festgehalten. ☐ ☐ ☐

Ich habe eine Sache notiert, die gut funktioniert hat, und eine Sache, die beim nächsten Mal verbessert werden sollte.	☐	☐	☐
Ich habe grundlegende Informationen zur Durchführung, Datum, Rahmenbedingungen, Kompetenz, Szenario und Spiel sowie wichtige Anpassungen festgehalten	☐	☐	☐

Anhang B – Vorlage zur Sitzungsplanung

Bereich	Plan
Ziel der Sitzung	
Zielkompetenz(en)	
Verwendetes Szenario	
Verwendete Spiele	
Ablaufplan (mit Zeitvorgaben)	
Nachbesprechung (4–6)	
Wissenstransfer	
Materialien	
Anpassungen (Barrierefreiheit / Online)	

Anhang C – Arbeitsblatt zur Offline-Selbsteinschätzung + Bewertungsraster

Dieses Arbeitsblatt ist eine papierbasierte Alternative zum Online-Bewertungstool von GameComp. Es kann verwendet werden, wenn die Teilnehmenden keinen Zugang zu Geräten oder einer zuverlässigen Internetverbindung haben. Es dient der Selbstreflexion und der Lernplanung; es ist kein Test und sollte nicht zur Einstufung der Teilnehmenden verwendet werden.

Anweisungen für die Teilnehmenden

Wähle für jede der unten aufgeführten Kompetenzen die Zahl aus, die dich heute am besten beschreibt:

- **1 = Selten:** Ich zeige diese Kompetenz fast nie.
- **2 = Manchmal:** Ich zeige sie gelegentlich.
- **3 = Oft:** Ich zeige sie in vielen Situationen.
- **4 = Sehr oft:** Ich zeige sie regelmäßig und mit Selbstvertrauen.
- **5 = Konsequent:** Ich zeige sie in allen Kontexten ausgeprägt und kann andere unterstützen.

Schreiben Sie dann optional ein kurzes Beispiel in die Spalte „Anmerkungen / Beispiel“ (z. B. eine Situation, in der Sie die Kompetenz gezeigt haben, oder eine Frage, die Sie haben).

Kompetenz	1	2	3	4	5	Anmerkungen /Beispiel
Nachhaltigkeit wertschätzen	☐	☐	☐	☐	☐	
Fairness fördern	☐	☐	☐	☐	☐	
Förderung der Natur	☐	☐	☐	☐	☐	
Systemisches Denken	☐	☐	☐	☐	☐	
Kritisches Denken	☐	☐	☐	☐	☐	
Problemformulierung	☐	☐	☐	☐	☐	
Zukunftskompetenz	☐	☐	☐	☐	☐	

Anpassungsfähigkeit	☐	☐	☐	☐	☐	
Exploratives Denken	☐	☐	☐	☐	☐	
Politische Handlungsfähigkeit	☐	☐	☐	☐	☐	
Kollektives Handeln	☐	☐	☐	☐	☐	
Eigeninitiative	☐	☐	☐	☐	☐	

Anhang D – Umsetzungskarten und praktisches Handeln

Dieser Anhang bietet Ihnen zwei Dinge:

1. **Konkrete Umsetzungsbeispiele aus Partnerländern**
2. **Gebrauchsfertige Einlagen, die Sie in Ihre eigenen Sitzungspläne kopieren können.**

D.1 Länder-Umsetzungskarte

Nutzen Sie diese Karten, um schnell zu sehen, wie andere eine Sitzung durchgeführt haben: Rahmenbedingungen, Zielgruppe, Kompetenzschwerpunkt, was verwendet wurde, was funktioniert hat, worauf zu achten ist und was die Teilnehmenden erarbeitet haben.

D.1.1 Frankreich- ANI

Setting: Nicht-formaler Jugendworkshop (Jugendzentrum / Räumlichkeiten eines Partnervereins / Schulklub) – Präsenzveranstaltung

Zielgruppe: 16–30 Jahre, 10–20 Teilnehmer*innen (gemischte Profile)

Kompetenzschwerpunkt: Kollektives Handeln

Verwendete Ressourcen:

- Bewertungstool: ja
- Workshop-Szenario(s)**:** Entwirf deine eigene grüne NGO/WS5
- Lernspiel(e): Gemeinsam stärker

Vorgenommene Anpassungen:Wenn die Geräteanzahl begrenzt ist, führe das Spiel in Paaren/kleinen Gruppen durch (1 Gerät pro 2–3 Teilnehmende).

1. Halte dich strikt an Zeitvorgaben, um die Nachbesprechung und den Transfer zu gewährleisten (mindestens 15 Minuten insgesamt).
2. Wende partizipative Methoden an (zuerst in Paaren, dann im Plenum; wechselnde Rollen in den Gruppen: Zeitnehmer*in/Protokollführer*in/Sprecher*in).

3. Verankern Sie die Gestaltung der NGO in einem konkreten lokalen Thema, das für die Gruppe relevant ist (Abfall, Verkehr, Energie, Grünflächen).

4. Halten Sie die Ergebnisse einfach und strukturiert (einseitiger NGO-Aktionsplan pro Gruppe).

Was gut funktioniert hat :

- Hohes Engagement durch die gruppenbasierte Gründung einer NGO und die Planung konkreter Maßnahmen.
- Klare Verbindung zwischen Zusammenarbeit und Wirkung (kollektives Handeln wird greifbar).
- Das Spiel stärkt Teamarbeit und Organisationsdynamik vor dem abschließenden Transfer-Schritt.

Was zu vermeiden ist/ worauf man Acht geben sollte :

- Zu viel Zeit für das Branding (Name/Logo) statt für Ziele und Maßnahmen aufwenden.
- Dominante Stimmen in der Gruppenarbeit (Rollen einsetzen + strukturierte Runden).
- Wettbewerbsorientierter Rahmen zwischen den Gruppen (den Fokus auf Zusammenarbeit/Lernen legen).

Fragen für die Nachbesprechung, die gut funktioniert haben::

- Was hat eurer Gruppe geholfen, effektiv zusammenzuarbeiten? Was hat es erschwert?
- Welche Rollen/Aufgaben waren notwendig, um euren NGO-Plan realistisch zu gestalten?
- Welche Unterstützung würdet ihr von anderen benötigen, um gemeinsam Maßnahmen zu ergreifen?
- Was hat das Spiel über Teamarbeit und Organisation gezeigt?
- Was ist ein realistischer nächster Schritt, den ihr in den nächsten 2–4 Wochen umsetzen könnt?

Konkrete Ergebnisse / nächste Schritte der Teilnehmenden:

Ein einseitiger „Green NGO“-Aktionsplan pro Gruppe (Thema, Mission/Vision, Zielsetzung,

Zielgruppe, eine Sensibilisierungsmaßnahme, ein realistischer nächster Schritt mit Rollen und Zeitplan) sowie eine individuelle oder gemeinsame Verpflichtung zum Handeln nach der Sitzung.

D.1.2 Deutschlanf- KUBI

Setting: Jugendzentrum

Zielgruppe: 20 junge Erwachsene mit geringeren Chancen (in Bezug auf Bildung, geografische Lage und wirtschaftliche Situation) im Alter von 20 bis 30 Jahren.

Kompetenzschwerpunkt: Zukunftskompetenz

Verwendete Ressourcen:

- Bewertungsinstrument: Ja
- Workshop-Szenario: „Envisioning Sustainable Futures“ von FEMXA (4.3.1 Zukunftskompetenz WS5)
- Lernspiel: Futurescape: Envisioning Sustainable Tomorrows von KUBI (https://app.gamecomp.eu/lessons/107)
- Materialien: Offener Raum, Internet, digitale Geräte (Computer, Tablet, Smartphone)

Vorgenommene Anpassungen:

1. Schaffung eines sicheren Raums, in dem die Teilnehmenden die Spiele individuell und/oder in der Gruppe erkunden können.

2. Verwendung wiederverwendbarer und recycelbarer Materialien, um das Konzept des Workshops mit den Projektzielen zu grünen Kompetenzen, Gewohnheiten und Handlungen in Einklang zu bringen.

3. Berücksichtigung der Bedürfnisse der Teilnehmenden, um sicherzustellen, dass unterschiedliche Niveaus im Workshop willkommen sind (z. B. digitale Kompetenzen, Verständnis für grüne Kompetenzen, Muttersprachler und Nicht-Muttersprachler)

4. Einplanung von Zeit zur Erläuterung und Diskussion von Schlüsselbegriffen wie Nachhaltigkeit, Zukunftskompetenz und Wiederverwendbarkeit.

Was gut funktioniert hat: :

- Die Zusammenführung der Konzepte Digitalisierung und Nachhaltigkeit in einem Workshop und die Sensibilisierung für die doppelte Übergangspriorität Europas.
- Die Einbeziehung verschiedener Aktivitäten aus dem Bereich des nicht-formalen Lernens, um die Teilnehmenden in Diskussionen, Szenarioentwicklung, künstlerisches Gestalten und Spiele einzubinden.

Was zu vermeiden ist / worauf zu achten ist::

1. Bei der Begrüßung und Einweisung: Halten Sie es kurz; kommen Sie schnell zur Wortmeldung der Teilnehmenden. Überfrachten Sie die Teilnehmenden zu Beginn nicht mit Theorie.
2. Während der GreenComp-Bewertung und Reflexion: Vermeiden Sie Ranglisten, das Vorlesen von Zahlen oder die Frage „Wer hat die höchste Punktzahl erreicht?“.
3. Abstimmung und Diskussion: Behandeln Sie die „besten“ Ideen nicht wie einen Wettbewerb. Formulieren Sie die Abstimmung als „am nützlichsten zu untersuchen“
4. Digitales Szenario-Spiel: Eine Person spielt, während die anderen zuschauen. Weisen Sie Rollen zu: Vorleser, Entscheidungsträger, Skeptiker, Protokollführer.

Fragen zur Nachbesprechung, die gut funktioniert haben :

- Welche Entscheidung in Ihrem Arbeits- oder Privatleben würde durch Zukunftsdenken Ihren Ansatz verändern?
- Was werden Sie in den nächsten zwei Wochen bewusst üben?
- Welche Unterstützung, welche Ressourcen oder welche Verbündeten benötigen Sie?
- Woran werden Sie erkennen, dass Sie sich verbessert haben (ein einfacher Indikator)?

Konkrete Ergebnisse / nächste Schritte der Teilnehmenden::

1. GreenComp-Schnappschuss: Stärken, Entwicklungsbereiche, Überraschungen (1 Seite).
2. Statement zur Zukunftskompetenz: „Für mich bedeutet Zukunftskompetenz ... (in meinem Kontext).“

- Persönlicher Mikro-Aktionsplan (2 Wochen):
    - zu stärkende Kompetenz
    - eine konkrete Maßnahme
    - wann/wo sie stattfinden wird
    - ein Erfolgsindikator
3. Visualisierung der bevorzugten Zukunft (Zeichnung/Collage/KI-Bild) mit Bildunterschrift:
    - „Diese Zukunft ist vorzuziehen, weil …“
    - „Ein Indikator, auf den wir zusteuern, ist …“Preferred Future Visual (drawing/collage/AI image) with a caption:

D.1.3 Italien - Lascò

Setting: Programm zur Förderung der Beschäftigungsfähigkeit (Blended-Learning-Umfeld: Präsenzunterricht mit digitalen Tools) mit Schwerpunkt auf grünen Kompetenzen für den Arbeitsmarkt.

Zielgruppe: Junge Erwachsene und NEETs (18–25 Jahre), Gruppe von 12–15 Teilnehmenden mit unterschiedlichem Bildungshintergrund

Kompetenzschwerpunkt: Exploratives Denken

Verwendete Ressourcen:

- Bewertungsinstrument: ja (wird zu Beginn des Programms als Ausgangsbasis verwendet, um die Bereitschaft der Teilnehmenden zu erfassen, kreativ zu denken und unterschiedliche Perspektiven auf Zukunftsszenarien einzunehmen)

- Workshop-Szenario: WS4. Förderung des explorativen Denkens für eine Kreislaufwirtschaft

Dieser Workshop befasst sich mit der Bewältigung von Nachhaltigkeitsherausforderungen (z. B. Abfall und Ressourcennutzung) durch eine transdisziplinäre Denkweise. Durch die Kombination von Brainstorming, interdisziplinären Experimenten und praktischem Prototyping werden junge Menschen dazu angeregt, ökologische, soziale, kulturelle und technologische Perspektiven zu innovativen Lösungen für die Kreislaufwirtschaft zu verbinden.

- Lernspiel: Exploratives Ökosystem-https://app.gamecomp.eu/lessons/61

In diesem interaktiven Spiel schlüpfen die Lernenden in die Rolle von Beratern für städtische Nachhaltigkeit. Das Spiel fördert Untersuchung, Vorstellungskraft und Anpassungsfähigkeit in unsicheren Kontexten. Mithilfe interaktiver Karten, szenariobasierter Entscheidungen und eines abschließenden Quiz üben die Spieler divergentes Denken, indem sie die komplexen Zusammenhänge zwischen ökologischen, wirtschaftlichen und sozialen Faktoren erkunden, um nichtlineare Nachhaltigkeitslösungen zu entwickeln.

Vorgenommene Änderungen:

1. Das Spiel „Exploratory Ecosystem“ wurde als „Übungsaktivität“ direkt nach der einführenden theoretischen Einführung des Workshops integriert, um vor Beginn der eigentlichen Gruppenarbeit zur Kreislaufwirtschaft nichtlineares Denken anzuregen.

2. Anstelle eines individuellen Spiels wurde das digitale Spiel in kleinen Gruppen gespielt (z. B. 1 Gerät pro 3 Teilnehmer), um die Diskussion vor der Abgabe der endgültigen Antworten zu fördern.

3. Es wurden lokale, anschauliche Beispiele für lineare vs. Kreislaufwirtschaft (z. B. lokale Textil- oder Landwirtschaftsabfälle) verwendet, um eine Brücke zwischen den fiktiven Szenarien der imaginären Stadt im Spiel und ihrem spezifischen geografischen Kontext zu schlagen.

4. Die physische Zeichen-/Kartierungsphase des Workshops wurde durch ein kollaboratives digitales Whiteboard (z. B. Miro/Mural) ersetzt, da die Teilnehmer neben ökologischen Kompetenzen auch digitale Kompetenzen aufbauten.

Was gut funktioniert hat:

- Das Rollenspielelement des digitalen Spiels hat das Selbstvertrauen und das Engagement der Teilnehmerinnen und Teilnehmer deutlich gestärkt und diente als perfekte Vorbereitung auf die abschließende Präsentation des Workshops.
- Die interaktive Karte des Spiels hat anschaulich gezeigt, dass es bei Nachhaltigkeit nicht nur um die Umwelt geht, sondern dass ein ganzheitlicher Ansatz erforderlich ist, der wirtschaftliche und soziale Aspekte miteinander verbindet.

Was zu vermeiden ist bzw. worauf zu achten ist:

- Vermeiden Sie es, dass die Teilnehmer die Punkte auf der Spielkarte nur schnell abhaken, um das Quiz zu beenden; fordern Sie sie auf, die Erkundungsfragen sorgfältig zu lesen und die Szenarien zu diskutieren.
- Achten Sie während der Gruppen-Ideenfindungsphase des Workshops auf dominante Personen; nutzen Sie Ihre Rolle als Moderator, um sicherzustellen, dass alle „verrückten Ideen“ und abweichenden Gedanken Gehör finden

Fragen für die Nachbesprechung, die gut funktioniert haben:

- Wie haben Ihnen die Szenarien in Newtown geholfen, anders zu denken oder aus festgefahrenen Lösungen für unser lokales Abfallproblem auszubrechen?
- Welche unerwarteten Zusammenhänge haben Sie während des Spiels zwischen Umwelt, Wirtschaft und Gesellschaft entdeckt?
- Wie hat Ihnen kreatives Denken und das Erkunden verschiedener Blickwinkel dabei geholfen, die ursprüngliche Herausforderung neu zu formulieren?
- Wie können Sie diese Denkweise als „explorativer Berater“ auf zukünftige Herausforderungen anwenden?

Konkrete Ergebnisse/nächste Schritte der Teilnehmer:

Eine gemeinsam erstellte Ideenkarte zur Kreislaufwirtschaft“ (digital), die eine innovative Lösung für ein lokales Abfallproblem skizziert.

D.1.4 Spanien – FEMXA

Umfeld: **Berufsschule**

Zielgruppe:18- bis 30-Jährige, 10 bis 20 Teilnehmer*innen mit unterschiedlichem Hintergrund und Interesse an grünen Kompetenzen für ihren Alltag und ihre Arbeit

Kompetenzschwerpunkte:

- Systemisches Denken
- Kritisches Denken

Verwendete Ressourcen:

- **Bewertungsinstrument:** yes

Es wird in den ersten 15–20 Minuten eingesetzt, um die Stärken und Schwächen der Teilnehmenden sowie ihr Verständnis für systemische Auswirkungen zu ermitteln. Der Moderator macht sich Notizen zu Spitzenwerten oder Mustern (z. B. niedrige Werte beim kritischen Denken oder Systemdenken), die dann bei der Durchführung des Workshops berücksichtigt werden.

Workshop Szenarien: WS2: Vernetzte Systeme und nachhaltige Wirkung. Der ausgewählte Workshop ist „Vernetzte Systeme und nachhaltige Wirkung".

WS2 – Vernetzte Systeme und nachhaltige Wirkung – zeigt, wie kleine Handlungen Kettenreaktionen innerhalb eines Systems auslösen, und fördert so auf praktische Weise das systemische Denken. Außerdem zwingt es die Teilnehmenden dazu, Ursachen, Folgen und Rückkopplungen zu analysieren, wodurch kritisches Denken entwickelt wird, ohne dass komplexe theoretische Inhalte erforderlich sind. Es ist ein dynamischer, leicht zugänglicher Workshop, der sich gut für vielfältige Gruppen wie die unsere eignet, die reale Probleme aus verschiedenen Perspektiven verstehen müssen.

- **Lernspiel(e): Die nachhaltige Zeitmaschine und Achtsame Ermittler**

Die folgenden Spiele helfen dabei, die Kompetenzen „Systemdenken" und „kritisches Denken" tiefer zu verstehen:

1. Die nachhaltige Zeitmaschine (Systemdenken). Dieses Spiel zeigt, wie eine einzelne Entscheidung im Laufe der Zeit Kettenreaktionen auslöst, was die Workshop-Dynamik wie den „Dominoeffekt" und den „Schmetterlingseffekt" direkt ergänzt. Es vertieft das Verständnis für Wechselwirkungen, Konsequenzen und Rückkopplungsschleifen innerhalb des Systems.

2. Achtsame Ermittler: Auf der Spur der Wahrheit über Umweltverschmutzung (kritisches Denken). Die Teilnehmenden müssen Quellen analysieren, Voreingenommenheiten erkennen und evidenzbasierte Entscheidungen treffen – genau das, was sie tun müssen, nachdem sie Systeme kartiert und Zusammenhänge untersucht haben. Es vertieft den Teil der kritischen Analyse im Workshop und hilft dabei, Ursachen und Annahmen über das System zu hinterfragen.

Vorgenommene Änderungen:

1. Das Spiel wurde gemeinsam und nicht einzeln gespielt, um kollektives Denken zu fördern.

2. Die abschließende Reflexion wurde explizit mit dem Alltag oder den Arbeitssituationen der Teilnehmer in aufstrebenden grünen Sektoren verknüpft.

Was gut funktioniert hat :

· Die Teilnehmer sind überrascht von den systemischen Zusammenhängen (indirekten Auswirkungen).

· Das abschließende Spiel hilft dabei, Komplexität auf spielerische Weise zu visualisieren, ohne zu überfordern.

Was zu vermeiden ist / worauf zu achten ist:

- Vermeiden Sie „moralisierende" Entscheidungen (Risiko von Umwelt-Schuldgefühlen). Der Workshop ist ein urteilsfreier Raum.
- Stellen Sie sicher, dass diejenigen, die sich „bereits auskennen" mit Nachhaltigkeit, die Diskussion nicht dominieren.
- Vermeiden Sie zu technische Erklärungen: Halten Sie es praktisch und verwenden Sie Beispiele.

Fragen für die Nachbesprechung, die gut funktioniert haben:

- Welche Entscheidungen schienen zunächst am besten, änderten sich aber, als wir ihre versteckten Auswirkungen sahen?
- Welche Zusammenhänge haben Sie zuvor noch nie in Betracht gezogen?
- Welchen Teil der Übung fanden Sie für Ihr Leben/Ihre berufliche Zukunft am nützlichsten?

Konkrete Ergebnisse / nächste Schritte der Teilnehmer:

· Individuelle „Impact Map", in der eine persönliche Entscheidung, ihre direkten und indirekten Auswirkungen sowie eine mögliche Verbesserung aufgeführt sind.

D.1.5 Griechenland - KEAN

Setting: Jugendzentrum / nicht-formale Umwelt-Workshops / Erasmus+-Jugendaktivitäten
Zielgruppe: Jugendzentrum / nicht-formale Umwelt-Workshops / Erasmus+-Jugendaktivitäten

Kompetenzschwerpunkte: Förderung von Fairness; politische Handlungsfähigkeit

Verwendete Ressourcen:

- Bewertungsinstrument: Ja – wurde zu Beginn eingesetzt, um die Einstellungen, Werte und Vorkenntnisse der Teilnehmenden zu Nachhaltigkeit und Partizipation zu ermitteln. Die Ergebnisse flossen in die Auswahl der Spiele und die Ausrichtung der Diskussionen ein.
- Workshop-Szenario(s): „Das Netz der Auswirkungen – Alles ist miteinander verbunden“
- Lernspiel(e): „Der Kompass der Empathie“, „Stimmen im Kreis“

Vorgenommene Änderungen :

- Einfügen kurzer Reflexionspausen nach jeder Phase der Spiele.
- Möglichkeit zum mündlichen Austausch anstelle schriftlicher Beiträge für Teilnehmer, denen das Schreiben weniger leichtfällt.
- Flexibler Zeitplan, um eine tiefere Diskussion über sensible soziale und ökologische Themen zu ermöglichen.
- Verwendung lokaler Umweltbeispiele (Waldbrände, Hitzewellen, Abfallprobleme in griechischen Städten).
- Vereinfachte Sprache und eine angeleitete Moderation für Jugendgruppen mit unterschiedlichen Erfahrungshintergründen.

Was gut funktioniert hat:

- Anonyme Austauschelemente förderten Ehrlichkeit und emotionale Sicherheit.
- Rollenbasierter Dialog förderte aktive Teilnahme und respektvolles Zuhören.
- Die Verknüpfung persönlicher Entscheidungen mit realen Umweltproblemen verbesserte das Engagement.

Was zu vermeiden ist:

- Die Reflexionsphase sollte nicht überstürzt werden; die Teilnehmenden brauchen Zeit, um Emotionen zu verarbeiten.
- Vorsicht ist bei stark polarisierenden Themen geboten, die zu Abwehrreaktionen führen können.

- Es sollten klare Moderationsregeln gelten, um einen respektvollen und inklusiven Dialograum zu gewährleisten.

Fragen für die Nachbesprechung, die gut funktioniert haben:

- Welcher Moment der Aktivität hat dich am meisten zum Nachdenken angeregt?
- Hast du eine Perspektive gehört, die deine eigenen Ansichten in Frage gestellt hat?
- Inwiefern hängen Fairness und Empathie mit umweltpolitischen Entscheidungen zusammen?
- Was macht es einfacher oder schwieriger, sich zu Nachhaltigkeitsthemen zu äußern?
- Welche kleine Maßnahme könntest du nach dieser Sitzung realistisch umsetzen?

Konkrete Ergebnisse / nächste Schritte der Teilnehmenden:

Die Teilnehmenden entwickelten kurze persönliche oder gruppenbezogene Nachhaltigkeitsverpflichtungen (z. B. Abfall reduzieren, Diskussionen unter Gleichaltrigen anstoßen, lokale Umweltaktionen unterstützen) und schlugen Ideen für kleine Sensibilisierungskampagnen innerhalb ihrer Schule oder Jugendgemeinschaft vor.

D.2 Praktische Anwendung

Nutzen Sie diese als vorgefertigte Bausteine, wenn Sie Ihre eigenen Sitzungen gestalten. Sie sind nach Bedarf gegliedert: ein ausgearbeitetes Beispiel, eine Moderationsanleitung oder ein ausdruckbares Arbeitsblatt.

D.2.1 Ausgearbeitete Beispiele

1. Kollektives Handeln

Ziel: Stärkung des kollektiven Handelns durch den Übergang von der individuellen Reflexion zur Gruppenplanung und einem realistischen nächsten Schritt.

Verwendete Ressourcen:

- Bewertungstool (Selbstbewertung zur Ausgangslage + kurze Nachbesprechung in der Gruppe)
- Workshop-Szenario: WS5 „Entwirf deine eigene grüne NGO“
- Lernspiel: „Gemeinsam stärker“

Ablauf des Spiels (90 minutes):

- **0–10 Min. | Eröffnung:** Begrüßung, Gruppenvereinbarung und Sitzungsziel („Heute üben wir kollektives Handeln, indem wir eine realistische Gruppeninitiative entwerfen“).
- **10–25 Min. | Bewertung**: Die Teilnehmenden füllen das Bewertungsinstrument individuell aus. Der Moderator hält eine Nachbesprechung nur auf Gruppenebene ab (kein erzwungenes Teilen): „Welche Kompetenz erscheint uns heute am relevantesten?“
- **25–65 min | Szenario (WS5):** In Gruppen entwerfen die Teilnehmenden eine „grüne NGO“, die sich mit einem lokalen Thema befasst (Mission/Vision, Zielgruppe, 1–2 Maßnahmen). Rollenverteilung (Zeitnehmer, Protokollführer, Sprecher), um eine ausgewogene Beteiligung sicherzustellen.
- **65–80 Min. | Spiel** („Gemeinsam stärker“): Die Teilnehmenden spielen einzeln auf der Plattform (10–12 Min.). Anschließend findet ein Austausch in Zweiergruppen statt (3–5 Min.): Jedes Paar vergleicht eine wichtige Entscheidung und ein Ergebnis.
- **80–90 Min. | Nachbesprechung + Transfer**: Kurze Reflexion im Plenum mit Bezug zur Kompetenz + ein konkreter nächster Schritt.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Was hat die Zusammenarbeit in eurer Gruppenarbeit erleichtert oder erschwert?
- Was hat das Spiel über Teamarbeit und Organisation gezeigt?
- Welche Unterstützung bräuchten wir von anderen, um im echten Leben gemeinsam zu handeln?
- Was ist eine realistische Maßnahme, die wir in den nächsten 2–4 Wochen umsetzen können

Ergebnis der Umsetzung:

Jede Gruppe erstellt einen einseitigen NGO-Aktionsplan und einigt sich auf einen umsetzbaren nächsten Schritt (wer macht was, bis wann), der in der nächsten Sitzung erneut besprochen wird.

Zukunftskompetenz (Schwerpunkt: nachhaltige Zukunft)

Ziel:

- die Zukunftskompetenz der Teilnehmenden zu stärken, indem ihnen dabei geholfen wird, zu erkunden, wie gegenwärtige Entscheidungen eine nachhaltigere Zukunft gestalten
- das Bewusstsein für Nachhaltigkeit und grüne Kompetenzen durch eine Kombination aus Reflexion, Diskussion, kreativem Ausdruck und digitalem, spielbasiertem Lernen zu schärfen
- junge Erwachsene mit geringeren Chancen dabei zu unterstützen, Zukunftsdenken mit ihrem eigenen Alltag, ihren Entscheidungen und möglichen Handlungen zu verknüpfen und gleichzeitig Selbstvertrauen darin aufzubauen, sich wünschenswerte Zukunftsvisionen vorzustellen und zu deren Verwirklichung beizutragen.

Verwendete Ressourcen:

- GreenComp-Bewertungstool
- Workshop-Szenario: Envisioning Sustainable Futures von FEMXA (4.3.1 Zukunftskompetenz WS5)
- Lernspiel: Futurescape: Envisioning Sustainable Tomorrows von KUBI (https://app.gamecomp.eu/lessons/107)
- Materialien: fener Raum, Internet, digitale Geräte (Computer, Tablet, Smartphone)

Ablauf der Sitzung (90 minutes)

Begrüßung und kurze Einweisung (10 Minuten): D*ie Sitzung beginnt mit einer kurzen Begrüßung und Einweisung, bei der den Teilnehmenden das Thema auf einfache und zugängliche Weise vorgestellt wird, ohne sie mit Theorie zu überfrachten. Schlüsselbegriffe wie Nachhaltigkeit, Zukunftskompetenz und wiederverwendbare Praktiken werden kurz erläutert, um ein gemeinsames Verständnis zu schaffen.* orientation, where participants are introduced to the topic in a simple and accessible way without

Aufwärmphase (15 Minuten): Es findet eine leichte Selbstreflexionsphase unter Verwendung des GreenComp-Bewertungstools statt, in der die Teilnehmenden Stärken, Entwicklungsbereiche und überraschende Erkenntnisse identifizieren, ohne die Ergebnisse mit denen anderer zu vergleichen.

Während der Aktivität (55 Minuten): Die Teilnehmenden nehmen an einer angeleiteten Diskussion und informellen Gruppenaktivitäten teil, die sich darauf konzentrieren, sich mögliche, wahrscheinliche und wünschenswerte Zukunftsszenarien vorzustellen. Sie werden dazu eingeladen, darüber nachzudenken, wie sich Herausforderungen und Chancen im Bereich der Nachhaltigkeit auf ihr persönliches Leben, ihre Gemeinschaften und ihre Arbeit auswirken könnten. Anschließend gehen die Teilnehmenden zur digitalen Spielaktivität über, bei der sie mithilfe von Futurescape zukunftsorientierte Szenarien erkunden. Um eine aktive Beteiligung sicherzustellen, werden innerhalb der Gruppen Rollen verteilt, wie z. B. Vorleser, Entscheidungsträger, Skeptiker und Protokollführer, sodass das Spiel zu einem kollaborativen Lernprozess wird und nicht nur passiver Beobachtung dient.

Nachbereitung (10 Minuten): Die Teilnehmenden reflektieren das Gelernte und leiten daraus konkrete nächste Schritte ab. Sie verfassen eine kurze Erklärung zur Zukunftskompetenz, erstellen einen persönlichen zweiwöchigen Mikro-Aktionsplan und entwickeln eine visuelle Darstellung ihrer bevorzugten Zukunft durch Zeichnung, Collage oder KI-gestützte Bildgestaltung. Die Sitzung endet mit einer kurzen Austauschrunde, in der nützliche Erkenntnisse und realistische Maßnahmen im Vordergrund stehen, statt Wettbewerb oder „die besten Ideen“.

Fragen für die Nachbesprechungs

- Welche Entscheidung in Ihrer Arbeit oder Ihrem Leben würde durch Zukunftsdenken Ihren Ansatz verändern?
- Was werden Sie in den nächsten zwei Wochen bewusst üben? Welche Unterstützung, welche Ressourcen oder welche Verbündeten benötigen Sie?
- Woran werden Sie erkennen, dass Sie sich verbessert haben?

Transferergebnis

1-seitiger GreenComp-Schnappschuss mit:

1. einem Bereich der Stärke
2. einem Bereich des Wachstums

- Statement zur Zukunftskompetenz:
    1. „Für mich bedeutet Zukunftskompetenz …“
- Persönlicher Mikro-Aktionsplan für 2 Wochen:
    1. zu stärkende Kompetenz
    2. eine konkrete Maßnahme
    3. wann und wo sie stattfinden wird
    4. ein Erfolgsindikator
- Visualisierung der bevorzugten Zukunft (Zeichnung, Collage oder KI-Bild) mit Bildunterschrift:
    1. „Diese Zukunft ist vorzuziehen, weil …“
    2. „Ein Indikator, auf den wir zusteuern, ist …“

2. Kritisches Denken (Schwerpunkt Greenwashing)

Ziel: Stärkung des kritischen Denkens, indem die Teilnehmenden dabei unterstützt werden, Greenwashing zu erkennen, „Öko“-Behauptungen zu bewerten und evidenzbasierte Nachhaltigkeitsentscheidungen zu treffen, die mit ihrem täglichen Umfeld in Verbindung stehen.

Verwendete Ressourcen:

- Bewertungstool (Selbstbewertung als Ausgangsbasis + kurze Gruppendiskussion)

- Workshop-Szenario: WS3 „Think Green“
- Aktivität 2: „Fakt oder Greenwashing?
- Aktivität 3: Interaktive Debatte: „Das Dilemma der grünen Entscheidungen“
- Elemente des Workshop-Szenarios: WS2 „Kritisches Denken in Aktion“
- Beispielaktivität: „Greenwashing-Bingo“
- Lernspiel: „Nachhaltig oder nicht?“

Ablauf der Sitzung (90 Minuten):

0–10 Min. | Eröffnung: Begrüßung, Gruppenvereinbarung und Ziel der Sitzung („Heute üben wir kritisches Denken, indem wir ‚grüne‘ Behauptungen und Entscheidungen hinterfragen“).

10–25 Min. | Bewertung: Die Teilnehmenden füllen das Bewertungsinstrument individuell aus. Der Moderator hält eine Nachbesprechung nur auf Gruppenebene ab (kein Vergleich der

25–55 Min. | Szenario (WS3): Führen Sie Aktivität 2 „Fakt oder Greenwashing?“ und anschließend Aktivität 3 „Das Dilemma der grünen Entscheidungen“ durch (Gruppen diskutieren, ob Behauptungen/Handlungen/Produkte wirklich nachhaltig sind, und begründen ihre Argumentation).

55–70 Min. | Szenario (WS2-Elemente): Nutzen Sie „Greenwashing-Bingo“ (oder ähnliches), um das Erkennen irreführender „Öko“-Labels und Botschaften zu stärken.

70–85 Min. | Spiel („Nachhaltig oder nicht?“): Die Teilnehmenden spielen in Dreiergruppen (1 Gerät pro Gruppe). Jede Gruppe diskutiert das Dilemma, bevor sie eine Antwort auswählt.

85–90 Min. | Nachbesprechung + Transfer: Kurze Reflexion im Plenum mit Bezug zum kritischen Denken + Einigung auf einen gemeinsamen nächsten Schritt.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Welche Behauptung oder „Öko“-Botschaft war am schwierigsten zu beurteilen und warum?
- Was hat euch dabei geholfen, zu entscheiden, ob etwas vertrauenswürdig war (Beweise, Quelle, Logik)?
- Welche Anzeichen haben dir geholfen, mögliches Greenwashing zu erkennen?
- Was würdest du das nächste Mal überprüfen, bevor du einem „Öko“-Label oder einer Behauptung vertraust?
- Wo begegnest du Greenwashing im Alltag am häufigsten?

Transferergebnis:

Die Gruppe einigt sich auf einen gemeinsamen „nächsten Schritt“ in Bezug auf ihre Umgebung (z. B. Verbesserung der Beschilderung zur Mülltrennung im Gemeinschaftsraum; Antrag auf Ersatz von Einwegbechern/-tellern durch wiederverwendbare).

D.2.2 Aus der Praxis

Schaffung emotional sicherer Räume für den Nachhaltigkeitsdialog

In Nachhaltigkeitsworkshops für Jugendliche können interaktive Spiele, insbesondere solche, die persönliche Geschichten oder rollenbasierte Dialoge nutzen, das Engagement schnell steigern. Diese Formate können auch starke Emotionen oder sensible Themen wie Klimangst, Fairness oder

persönliche Verantwortung aufbringen. Bei guter Umsetzung vertieft dies das Lernen; wenn es überstürzt oder schlecht gestaltet wird, kann es zu Unbehagen oder Rückzug führen.

Um den Raum sicher und inklusiv zu halten, vereinbaren Sie zunächst einfache Dialogregeln: zuhören, ohne zu unterbrechen, Urteile vermeiden und unterschiedliche Erfahrungen und Wissensstände respektieren. Erinnern Sie die Teilnehmenden daran, dass das Ziel nicht darin besteht, zu zeigen, wer „nachhaltiger" ist, sondern Empathie, Fairness und konstruktive Teilhabe zu üben.

Ein hilfreiches Vorgehen ist es, von der individuellen Reflexion zum Austausch zu zweit überzugehen, bevor eine Plenardiskussion stattfindet. Dies unterstützt zurückhaltendere Teilnehmende und verbessert die Vielfalt der Perspektiven. Verwenden Sie kurze Aufforderungen, die das Spielerlebnis mit Entscheidungen im realen Leben und gemeinschaftlichem Handeln verbinden, damit die Reflexion sowohl emotional als auch praktisch bleibt.

Eine häufige Falle ist es, zu viel Zeit mit dem Spiel zu verbringen und dadurch Zeit für die Nachbesprechung und den Transfer zu verlieren. Reservieren Sie die letzten Minuten für einen konkreten nächsten Schritt, entweder ein persönliches Engagement oder eine Aktionsidee für eine kleine Gruppe, damit die Teilnehmenden mit einer realistischen Möglichkeit nach Hause gehen, das Besprochene anzuwenden.

D.2.3 Audrucksfertige Vorlage

Den Fokus bei digitalen Spielen von „Gewinnen" auf „Lernen" verlagern: eine praktische Vorlage.

Kontext und Gebrauch: Beim spielbasierten Lernen gehen Lernende oft mit einer „Completionist"-Mentalität an Aktivitäten heran – sie eilen durch interaktive Karten oder Quizze, nur um einen Highscore zu erzielen oder als Erste fertig zu werden. Diese ausdruckbare Vorlage soll den Fokus vom Gewinnen auf das Lernen verlagern. Durch die Umsetzung einer „Shared-Device"-Strategie (z. B. ein Gerät pro Kleingruppe von zwei bis drei Teilnehmenden) und die Verwendung dieser Vorlage können Sie die Gruppe dazu bringen, das Tempo zu drosseln, Rollen zu verteilen, Szenarien laut vorzulesen und ökologische und soziale Kompromisse zu diskutieren, bevor sie auf etwas klicken.

Anweisungen für Moderatorinnen:

- Anweisungen für die Moderator*innen:
- Bilden Sie Gruppen von 2–3 Lernenden und stellen Sie nur ein digitales Gerät pro Gruppe zur Verfügung.
- Verteilen Sie die unten stehende Vorlage (A4), jeweils eine pro Gruppe.
- Legen Sie ein striktes Zeitlimit fest (z. B. 15 Minuten) und nennen Sie das Ziel der Aktivität: „Das Ziel ist hier nicht, die Simulation als Erste zu beenden, sondern die unerwartetsten Zusammenhänge zu entdecken. Ihr müsst die Vorlage ausfüllen, bevor ihr auf wichtige Entscheidungen klickt.

Vorlage:

DIE SPIELPLATTFORM FÜR GEMEINSAM GENUTZTE GERÄTE		
Name der Gruppe: _____	**Titel vom Spiel:** _____	**Zeitbox:** _____ Minutes (Sobald der Timer läutet, jegliches spielen unterlassen)
1. Rollenverteilung		
Der Navigator: Die einzige Person, die das Gerät bedienen darf. Du darfst erst klicken, wenn sich das Team auf eine Entscheidung geeinigt hat!	**Der Sprecher:** Deine Aufgabe ist es, den Bildschirminhalt, die Szenarien und die Optionen laut vorzulesen, damit niemand den Überblick verliert.	**Der Vermittler:** Deine Aufgabe ist es, „Warum?“ zu fragen und sicherzustellen, dass das Team die Vor- und Nachteile diskutiert, bevor der Navigator angewiesen wird zu klicken
2. DAS ENTSCHEIDUNGSPROTOKOLL (Verlangsamen und diskutieren)	**Entscheidung/Dilemma 1**	**Entscheidung/Dilemma 2**
Was verlangt das Szenario von uns?		
Welche ökologischen oder sozialen Abwägungen gibt es hier? (Wenn wir X wählen, was passiert dann mit Y?)		
Unsere endgültige Entscheidung:		
Warum wir sie gewählt haben		
STOPP & REFLEXION (Ausfüllen, wenn der Timer klingelt) Es spielt keine Rolle, ob ihr das Spiel	***Was war die überraschendste Verbindung (zwischen Umwelt, Wirtschaft oder Gesellschaft), die ihr***	

DIE SPIELPLATTFORM FÜR GEMEINSAM GENUTZTE GERÄTE		
nicht beendet habt. Diskutiert diese abschließende Frage im Team:	***während dieser Simulation entdeckt habt?***	