

## JBN-Klimarollenspiel

Aktive der Jugendorganisation Bund Naturschutz hatten schon zwei Mal die Möglichkeit, bei einer UN-Klimakonferenz dabei zu sein. Sie bekamen die Verhandlungen hautnah mit, erlebten die Spannung, die verschiedenen Positionen von Politiker/innen, Umweltschützern/innen und Vertreter/innen anderer Institutionen. Mit vielen Eindrücken kehrten sie wieder zurück nach Deutschland.

Nur wenige Jugendliche können eine offizielle UN-Konferenz miterleben. Deshalb entstand die Idee, ein Rollenspiel zu entwickeln, welches Jugendlichen ein Gefühl dafür vermittelt, wie Klimapolitik und Umweltpolitik - Weltpolitik im Allgemeinen gemacht wird. Beim JBN-Klimarollenspiel kann jeder erleben welche Schwierigkeiten bei internationalen Verhandlungen auftreten, wo Enttäuschungen eingesteckt werden müssen und was es heißt Kompromisse einzugehen.

Die Idee zum JBN-Klimarollenspiel wurde 2004 entwickelt und erstmals getestet. Im Herbst 2008 haben sich die Aktiven der JBN während der Jugendvollversammlung zusammengesetzt und das Klimarollenspiel überarbeitet und weiterentwickelt. Hier einige Zitate aus dem Feedback der Teilnehmer/innen:

„...eine gute Möglichkeit, Einblick in den Ablauf solcher Verhandlungen zu bekommen.“

„...man kann sich gut mit den einzelnen Rollen identifizieren.“

„...durch die Verkleidungen und das „Hineinversetzen“ in die einzelnen Rollen hat es sehr viel Spaß gemacht.“

Nun soll das Klimarollenspiel auch euren Gruppen und Schulklassen zur Verfügung gestellt werden. Damit ihr genauso viel Spaß damit habt wie wir, solltet ihr euch diese Anleitung genau durchlesen.



## Die Spielidee

### Ziele des Spiels

Das Ziel der JBN-Klimakonferenz ist es, einen Nachfolgevertrag für das Kyoto-Protokoll auszuhandeln, wie es während den Klimakonferenzen der letzten Jahre und aktuell geschieht. Im Herbst 2009 werden bei der Klimakonferenz in Kopenhagen (Dänemark) ebendiese Verhandlungen abgeschlossen.

Während der Verhandlungen sollen auf möglichst vielen Ebenen gemeinsame Wege und Strategien zum Klimaschutz gefunden werden, die von so vielen Interessensgruppen wie möglich akzeptiert werden.

Die Verhandlungen können durch eingebrachte Pressemitteilungen oder Bestechungen und Taktieren der Lobbygruppen in eine bestimmte Richtung gelenkt oder im schlimmsten Fall blockiert werden.

Hauptziel des Spiels ist jedoch nicht die Einigung aller Parteien. Auch in der Realität wird eine Einigung nur selten bzw. nur in Teilpunkten erreicht. Wichtig ist, dass sich die Spieler/innen in die Problematik des Klimawandels hineindenken, eine Vorstellung vom Ablauf einer Klimakonferenz entwickeln und erkennen, wie umfangreich, kompliziert und anstrengend es sein kann, die Interessen von Politikern, Wirtschaft und Umweltschutz zu vereinen und festzustellen welchen Einfluss die verschiedenen Lobbys im Diskussionsverlauf haben.

### Die Rollen

Auf der JBN-Klimakonferenz sind - wie auch in der Realität - viele Interessensgruppen vertreten, die jeweils unterschiedliche Ansichten und Ziele haben. Folgende Rollen werden verteilt:

- o Vertreter/innen der Industriestaaten der EU
- o Vertreter/innen großer Industriestaaten außerhalb der EU
- o Vertreter/innen erdölexportierender Staaten
- o Vertreter/innen von Schwellenländern
- o Vertreter/innen von Entwicklungsländern
- o Vorsitzende/r der Klimakonferenz
- o Die Presse
- o Vertreter/innen von Nichtregierungsorganisationen (NGO)

Die Rollen sind in der Datei "rollenbeschreibungen.pdf" charakterisiert. Das Hineinversetzen in die Rollen ist ein wichtiger Punkt, der dem Spiel viel Leben verleiht und zum wirklichen Nachfühlen der Konferenzatmosphäre beiträgt. Deshalb beinhalten die Rollenbeschreibungen Hintergrundinfos zu den Ländern, zu den Zielen der Delegationen, und geben Anregungen für Verkleidung und Auftreten der einzelnen Vertreter/innen. Diese sind überspitzt dargestellt und basieren auf verbreiteten Vorurteilen.

### Die Verhandlungsgrundlage

Grundlage des Spiels ist ein Verhandlungstext (verhandlungstext.pdf), in dem die Ziele des Nachfolgevertrags für das Kyoto-Protokoll und die Verpflichtungen der einzelnen Länder festgehalten sind. Jede Delegation markiert zu Beginn Textabschnitte, mit denen sie nicht einverstanden ist, bzw. die sie nicht mit ihren Interessen vereinbaren kann. Über diese Textabschnitte wird anschließend verhandelt.

## Die Spielvorbereitungen

Folgende Hinweise sind für Gruppenleiter/innen gedacht. Sie helfen bei der Planung, Vorbereitung und Durchführung des Spiels und sind wichtig für den Erfolg des Klimarollenspiels.

### Altersgruppe

Das Spiel ist für Jugendliche ab 15 Jahren geeignet, also ungefähr ab der 10. Klasse. Aufgrund des größeren Hintergrundwissens zu politischen Vorgängen und Themen wie Klimawandel und Umweltschutz ist das Rollenspiel besonders für die Oberstufe und Studentengruppen empfehlenswert.

### Vorbereitung der Teilnehmer

Die Vorbereitung auf das Rollenspiel mit den Teilnehmern sollte je nach Alter und Wissensstand variieren. Wird das Klimarollenspiel beispielsweise in einer Unterrichtseinheit zu Klima und Klimawandel oder mit einer Gruppe von umweltpolitisch aktiven Teilnehmer/innen durchgeführt, ist weniger Vorinformation und Vorbereitung nötig, als bei Teilnehmer/innen mit wenig Vorwissen. Es ist empfehlenswert, das Spiel in einen thematischen Block zum Klimaschutz einzugliedern.

Zur Vorbereitung der Teilnehmer sind die Rollenbeschreibungen (rollenbeschreibungen.pdf) vorgesehen. Sie geben einen Überblick über die jeweilige Rolle, insbesondere über die Ziele und Einstellungen während der Verhandlungen. Auch die Spielanleitung (spielverlauf.pdf) und der Verhandlungstext (verhandlungstext.pdf) können schon vor dem eigentlichen Spiel ausgeteilt und bearbeitet werden. Weitere inhaltliche Vorbereitung liegt jedoch bei der Gruppenleitung. Zum Einstieg ins Thema lohnt es sich für alle Beteiligten, Hintergrundinformationen (hintergrundinfos.pdf) zur UN-Klimakonvention zu lesen.

### Der Konferenzsaal

Wie wird der „Konferenzsaal“ am besten aufgebaut? Es empfiehlt sich, die Tische U-förmig aufzustellen. Am Kopfende sollten das Generalsekretariat und der Präsident ihre Plätze haben, die Delegierten der Länder an den beiden Schenkeln des U. Die Beobachter, also Presse, Umweltschützer und die anderen NGOs, die an den Verhandlungsrunden selbst nicht aktiv teilnehmen, werden am besten an Tischreihen um das U herum platziert.



## **Zeitraumen**

Für das Rollenspiel selbst (ohne Vorbereitung) sind ca. 2 Stunden einzuplanen. Je nach Motivation kann die Konferenz aber auch auf 3 Stunden oder länger ausgedehnt werden. In diesem Fall sollte auf genügend Pausen geachtet werden. Für Schulklassen ist eine Doppelstunde ausreichend. Dennoch ist eine Ausdehnung auf 3 oder mehr Schulstunden empfehlenswert. An einem Projekttag gibt es die Möglichkeit, noch stärker inhaltlich ins Thema einzusteigen und das Gelernte dann in der zweiten Hälfte im JBN-Klimarollenspiel anzuwenden.

## **Materialien**

Alle Dateien und Vorlagen, die für die Durchführung des JBN-Klimarollenspiels benötigt werden, befinden sich auf der CD-Rom. Es gibt Materialien für Gruppenleiter/innen und Materialien für die Spieler/innen.

Für Gruppenleiter/innen sind folgende Dateien gedacht:

- Einführung ins JBN-Klimarollenspiel(das\_jbn\_klimarollenspiel.pdf)
- Hintergrundinformationen zur Klimarahmenkonvention (hintergrundinfos.pdf)
- Verhandlungstext (verhandlungstext.pdf)
- Die Teilnehmer/innen bekommen eine Mappe, welche entweder von der Spielleitung oder von verantwortlichen Mitspieler/innen für alle zusammengestellt (ausgedruckt, sortiert, bereitgelegt) werden sollte:
- Spielverlauf/-anleitung (spielverlauf.pdf)
- Ihre jeweilige Rollenbeschreibungen (rollenbeschreibung.pdf)
- Verhandlungstext (verhandlungstext.pdf)
- Hintergrundinfos nach Bedarf (hintergrundinfos.pdf)
- je nach Rolle: Yes-/No-Abstimmungskarten (abstimmkarten.pdf)
- je nach Rolle: Presseausweis (presseausweise.pdf)
- entsprechende Tischschilder (tischschilder.pdf)
- Darüber hinaus müssen folgende Materialien besorgt werden:
- Verkleidungen (evtl. die Teilnehmer/innen von zu Hause mitbringen lassen)
- (Schlüssel-)Bänder für Presseausweise
- Konferenzmappen und Stifte für die Teilnehmenden
- Moderationskarten
- Laptop und Beamer (sinnvoll für die Diskussion und Änderung des Verhandlungstextes während der Konferenz)
- Laptop und Beamer/ Flipchart/ Kopierer oder Drucker (sinnvoll für die Kommunikués und Wandzeitungen für die Pressearbeit)
- Kreppklebeband, Pinnwände o.ä.
- Getränke

### Timing

Wie bei jedem Rollenspiel ist der Spielerfolg vom richtigen Timing abhängig. Damit das Spiel sich nicht totläuft oder in Streitereien endet, muss vom Präsidenten oder Generalsekretariat oder auch einer außenstehenden Gruppenleitung durch Hinweise an Präsidenten oder Generalsekretariat spontan der richtige Zeitpunkt für eine Verhandlungspause oder das Ende des Spiels bestimmt werden. Im Abschnitt Szenarien gibt es Tipps, die helfen, den Spielverlauf zu intensivieren.



## Spielverlauf

In diesem Kapitel wird eine Anleitung zum Ablauf des Klimarollenspieles gegeben. Diese Spielanleitung (spielverlauf.pdf) ist auch für die Vorbereitung der Teilnehmer auf das Rollenspiel gedacht.

Die Klimakonferenz ist in acht Abschnitte untergliedert, die im Folgenden näher erläutert werden:

- Phase 1: Begrüßung durch den/die Präsident/in
- Phase 2: Bearbeitung des Verhandlungstextes
- Phase 3: Erste Verhandlungsrunde
- Phase 4: Verhandlungspause mit freien Gesprächen
- Phase 5: Zweite Verhandlungsrunde
- Phase 6: Verhandlungspause mit freien Gesprächen (siehe oben)
- Phase 7: Letzte Verhandlungsrunde
- Phase 8: Abschluss



## Phase 1: Begrüßung

Zu Beginn der Konferenz hält der/die Präsident/in eine kurze Ansprache (siehe rollenbeschreibung.pdf). Die Delegationen und das Generalsekretariat werden vom Präsidenten begrüßt und vorgestellt. Als Einstieg in die Thematik geben die Delegationen jeweils ein kurzes Statement zu ihren Erwartungen und wichtigen Standpunkten ab. Zunächst sollten dann die Sitzordnung diskutiert, die Redezeit abgestimmt und die Abstimmungsart (einstimmig oder nach Mehrheitsverhältnissen) verhandelt werden.

### Stichpunkte

- o 15-20 min
- o Ansprache des Präsidenten
- o Begrüßung und Vorstellung der Delegationen etc.
- o Statements der Delegationen
- o Grundlegende Fragen diskutieren

## Phase 2: Bearbeitung des Verhandlungstextes

Im zweiten Abschnitt wird der Verhandlungstext vom Generalsekretariat verlesen, und Verständnisfragen werden geklärt.

Die Delegationen haben nun ca. 15 min Zeit, die Verhandlungstexte zu bearbeiten. Das heißt, sie schreiben jene Artikel, mit denen sie nicht übereinstimmen (eventuell einzelne zu diskutierende Worte oder Sätze unterstreichen) zusammen mit dem Namen der Delegation auf Moderationskarten und reichen diese beim Generalsekretariat ein. Nachdem die Karten abgegeben wurden, werden die einzelnen verhandlungsbedürftigen Passagen vom Generalsekretariat verlesen.

- o Verhandlungstext verlesen
- o Verständnisfragen klären
- o Verhandlungstext bearbeiten (ca. 15 min)
- o Moderationskarten beim Generalsekretariat einreichen
- o Verhandlungsbedürftige Passagen verlesen

## Phase 3: Erste Verhandlungsrunde

In der ersten Verhandlungsrunde suchen die Delegierten zunächst nach Übereinstimmungen zwischen ihren Positionen und nicht strittige Punkte werden möglichst direkt fixiert, also abgestimmt.

Die Moderationskarten mit den umstrittenen oder von Delegationen abgelehnten Passagen und Einzelheiten aus dem Verhandlungstext werden dann nacheinander diskutiert. Es wird versucht, eine Lösung, Umformulierungen etc., zu finden, die für alle Delegationen zufriedenstellend sind.

Dabei kommen nun die eigentlichen Diskussionen und Verhandlungen auf, denn die Delegationen wollen natürlich jeweils ihre Forderungen durchsetzen und den Vertrag zu ihren Gunsten auslegen.

Und dabei ist es wichtig, den Klimaschutz, um den es eigentlich geht, nicht aus den Augen

zu verlieren. Das Generalsekretariat sollte die Änderungen des Verhandlungstextes am Laptop mit Beamer vornehmen, so können alle Delegierten die Änderungen verfolgen und mitgestalten.

Im Zuge der Verhandlungen können Experten (Vertreter der NGOs) angehört werden, um bestimmte Argumente zu stützen oder anzufechten. Die Expertenbeiträge können vom Generalsekretariat oder auch auf Antrag einzelner Delegationen (z.B. „...die Delegation der Vereinigten arabischen Emirate beantragte beim Präsidenten einen Expertenbeitrag der ihr nahe stehenden Vereinigung der Öl- und Gas Produzenten...“) aufgerufen werden.

Zum Abschluss der Runde werden nach Entlassung der Delegierten in die Verhandlungspause die gelösten Fragen und die noch strittigen Punkte vom Generalsekretariat in einem kurzen Bericht („Kommuniqué“) zusammengefasst (schon während der Verhandlung mitschreiben!). Dieser wird entweder per Beamer oder Flipchart veröffentlicht oder kopiert und an Delegationen, NGOs und Presse verteilt.

Stichpunkte:

- o 15-20 min
- o Nicht strittige Punkte direkt abstimmen
- o Strittige Punkte von Moderationskarten diskutieren
- o Lösungen und Kompromisse finden
- o Eventuell Expertenbeiträge
- o Kommuniqué erstellen

#### **Phase 4: Verhandlungspause mit freien Gesprächen**

Nun folgt die erste Pause. Sie sollte ca. eine Viertelstunde dauern, kann aber auf Antrag von Delegierten beim Generalsekretariat oder vom Generalsekretariat selbst verlängert werden.

In der Pause können die Delegierten miteinander verhandeln, Intrigen spinnen, sich gegebenenfalls verbünden, sich mit NGOs austauschen und so weiter. NGOs können dabei einzelne Ländergruppen ruhig offen unterstützen.

Außerdem wird in den Pausen die Presse aktiv. Die Pausen haben den Charakter einer Pressekonferenz. In den Pausen werden die Delegierten und NGOs interviewt. Öffentliche Statements können abgegeben werden.

Das Generalsekretariat, das die Rolle der Spielzentrale hat, kann die NGOs und Delegierten ein wenig steuern (z.B. Hinweise hinter vorgehaltener Hand), um das Spiel in bestimmte Richtungen zu lenken. Dies geht auch während der Verhandlungsrunden (siehe Szenarien). Das Kommuniqué wird sobald es fertig ist ungefähr in der Mitte der Pause der Öffentlichkeit vorgestellt.

Stichworte:

- o ca. 15 min
- o Austausch zwischen Delegierten, NGOs etc.
- o Interviews
- o Statements
- o Steuerung durch Generalsekretariat
- o Veröffentlichung des Kommuniqués

## **Phase 5: Zweite Verhandlungsrunde**

In der zweiten Verhandlungsrunde wird versucht, noch strittige Fragen aus der ersten Verhandlungsrunde zu klären. Diese können natürlich auch zurückgestellt werden. Dann werden weitere zu Beginn eingereichte Passagen aus dem Verhandlungstext diskutiert. Auch Äußerungen aus der Pause (Interviews etc.) können nun neuen Stoff für die Diskussion liefern. Absprachen während der Pause lenken die Konferenz vielleicht wieder in neue Richtungen, z.B. durch in der Pause entstandene Koalitionen zwischen den Ländern, die ihre Standpunkte nun gemeinsam vertreten.

Sollten die Verhandlungen nicht weiterkommen, kann das Generalsekretariat Gespräche mit einzelnen Delegationen oder Koalitionen führen, um Kompromisse auszuloten. Ansonsten verläuft diese Verhandlungsrunde wie die Erste (Expertenbeiträge, Kommuniqué etc.).

Stichpunkte:

- Streitpunkte aus der ersten Verhandlungsrunde weiter diskutieren
- Weitere strittige Punkte von Moderationskarten diskutieren
- Inhalte aus der Pause einbeziehen
- Einzelgespräche mit Delegationen

## **Phase 6: zweite Verhandlungspause mit Gesprächen**

siehe erste Verhandlungspause

## **Phase 7: Die letzte Verhandlungsrunde**

Sie verläuft zunächst wie die vorigen.

Der abgeänderte Verhandlungstext sollte zum Ende dieser Verhandlungsrunde beschlussfähig sind. Es kann natürlich sein, dass strittige Punkte offen bleiben. Sollte es keine Aussichten geben, in diesen zu einer Einigung zu gelangen, können sie eingeklammert und auf eine spätere Sitzung vertagt werden.

Es folgt nun eine kleine Pause, in der die Kommuniqués vom Generalsekretariat zusammengefasst und ein Exemplar des Verhandlungstextes zusammenfassend mit allen abgestimmten Änderungen und eingeklammerten Passagen versehen wird.

Stichpunkte:

(siehe erste und zweite Verhandlungsrunde)

- Verhandlungstext ist beschlussfähig (eventuell mit eingeklammerten Stellen)
- Kleine Pause
- Kommuniqués zusammenfassen
- Verhandlungstext mit allen Änderungen zusammenstellen

## Phase 8: Abschluss

Das endgültige, gesamte Communiqué und der Verhandlungstext mit allen Änderungen werden nach der Pause noch einmal vorgestellt und dann in der Endabstimmung verabschiedet. Entweder wird das gesamte Übereinkommen verabschiedet, was wünschenswert ist, oder, falls es keine einfache Mehrheit gibt (siehe „Verhandlungstext“, Artikel 8(2)), wird das Übereinkommen nicht verabschiedet. Dann ist die Konferenz gescheitert und wird ausgesetzt. Es müsste dann eine Fortsetzung der Konferenz an einem neuen Termin geben.

Die Konferenz wird nun beendet, der/die Präsident/in hält eine abschließende Rede und die Konferenz wird für beendet erklärt.

Es folgen noch einmal Interviews von der Presse und Stellungnahmen der NGOs und der Delegationen vor der Öffentlichkeit zum Ergebnis der Konferenz.

Stichpunkte:

- Vorstellung gesamtes Communiqué und geänderter Verhandlungstext
- Endabstimmung
- Verabschiedung des Übereinkommens (oder auch nicht)
- Abschließende Rede Präsident
- Ende der Konferenz
- Interviews und Stellungnahmen zum Ergebnis der Konferenz

## Hinweise zum Spielverlauf

Jeweils am Ende der einzelnen Abschnitte können die Pressevertreter eine „Wandzeitung“ erstellen (auf ein Flipchart oder über Laptop und Beamer), an der sich die Delegierten und Lobbyisten über die verschiedenen wichtigen Vorkommnisse informieren können (z.B. „Eklat zwischen den Delegationen der USA und Äthiopien – äthiopischer Delegierter verlässt frustriert den Saal“).

Wichtig für den geordneten Spielablauf sind der Präsident und das Generalsekretariat (siehe rollenbeschreibungen.pdf), diese sollten mit dem Spielablauf besonders gut vertraut sein, unter Umständen (je nach Alter und Selbstständigkeit der Gruppe) ist es sinnvoll, wenn der Gruppenleiter zusammen mit einem oder zwei Teilnehmern im Generalsekretariat sitzt.

Die Konferenz kann nach Belieben und je nach Stimmung und Fortschritt der Verhandlungen auf noch mehr Verhandlungsrunden und –pausen ausgedehnt werden!

## Szenarien

Diese Szenarien sind als Hilfestellung gedacht, um dem Spiel in bestimmten Situationen wieder neuen Schwung zu geben. Es kann beispielsweise passieren, dass die Verhandlungen sich im Kreise drehen und keine neuen Argumente oder Lösungsansätze mehr gefunden werden. Es kann aber auch an strittigen Punkten mangeln und das Spiel braucht neue Diskussionen. Dann können der/die Präsident/in und das Generalsekretariat (oder der/die Gruppenleiter/in als Außenstehende/r) über kurze Hinweise an die Teilnehmer hinter vorgehaltener Hand mit solchen oder anderen Anregungen das Spiel in eine neue Richtung lenken.

### Szenario 1

„Es gibt verschiedene Forderungen innerhalb der Länder der Europäischen Union und dadurch entstehen neue Konflikte. Einige der Delegierten fordern plötzlich grundlegende Änderungen in der Klimapolitik, am Verhandlungstext und sogar am schon beschlossenen Kyoto-Protokoll. Sie fordern beispielsweise, dass den Entwicklungs- und Schwellenländern weniger Zugeständnisse gemacht werden.“

Als ein Lösungsansatz kann das Generalsekretariat Einzelgespräche mit Delegierten führen...“

### Szenario 2

„Die Industriestaaten wollen den Schwellenländern Zugeständnisse machen, um daraus eigenen Nutzen zu ziehen. Sie hoffen, das Wirtschaftswachstum in diesen Staaten kommt auch ihnen zu Gute. Die Entwicklungsländer protestieren dagegen...“

### Szenario 3

„Die Industriestaaten und die Europäische Union erklären sich zu einem generellen Schuldenerlass bereit. Die Bedingung dafür ist, dass die Entwicklungsländer Technologien für Umweltschutz und regenerative Energien nur aus diesen Staaten importieren. Die Schwellenländer sehen dies kritisch...“

### Szenario 4

„Die Schwellenländer fordern, die gleichen Zugeständnisse wie die Entwicklungsländer zu bekommen. Sie begründen dies damit, dass sie sich immer noch in ähnlichen Situationen wie diese befinden und außerdem den größten Anteil der Weltbevölkerung stellen. Damit sind die Entwicklungsländer jedoch nicht einverstanden.“

Andernfalls wollen die Schwellenländer auch uneingeschränkten Zugang zu den Märkten in Industriestaaten und Europäischer Union. Das wollen diese nicht akzeptieren...“

### Szenario 5

„Russland und die Staaten der ehemaligen Sowjetunion fordern, mehr Treibhausgase ausstoßen zu dürfen, um so zu den Industrienationen aufzuschließen. Manche Staaten unterstützen dies, andere, die Konkurrenz mit Russland fürchten, nicht...“

### Szenario 6

„Die Entwicklungsländer werden von den NGOs - Umweltschützern und Entwicklungshilfeorganisationen - bei ihrer gewagten Forderung nach Schuldenerlass unterstützt. Die Industriestaaten machen jedoch einzelnen Staaten verlockende Angebote, so dass sich die einheitliche Meinung der Entwicklungsländer auflösen beginnt...“

### Szenario 7

„Die USA ändern unter Barack Obama plötzlich ihre ehemals kritische Einstellung zu

Klimawandel und -schutz. Sie wollen nun das Kyoto-Protokoll noch nachträglich unterzeichnen. Doch lassen die anderen Staaten sich auf diesen plötzlichen Sinneswandel ein? Geht es den USA nicht vielleicht nur darum, ihre eigene Ölversorgung sicherzustellen? Sie beginnen, die Amerikaner kritisch auszufragen...“

### **Szenario 8**

„Die erdölexportierenden Staaten machen den anderen Staaten mit höheren Förderquoten und sinkenden Preisen ein verlockendes Angebot. Die Industriestaaten sind zunächst begeistert, aber was würden die Umweltschützer sagen?...

Als Zugeständnis ihnen gegenüber könnte man die Mineralölsteuer trotzdem erhöhen, damit das Benzin teuer bleibt und so die Umwelt geschützt wird – aber was würden dazu wiederum die Verbraucher/innen sagen?...”

### **Szenario 9**

Die NGOs verlieren die Geduld und stürmen mit anderen Demonstranten die Konferenz.

## Literaturtipps

Für inhaltliche Hintergrundinformationen sowohl für den Gruppenleiter/innen als auch die Teilnehmer/innen sind folgende Bücher und Internetseiten empfehlenswert:

### Zu Rollenspielen allgemein

KEIM, H. (Hrsg.): „Planspiel, Rollenspiel, Fallstudie. Zur Theorie und Praxis lernaktiver Methoden“. Wirtschaftsverlag Bachem, 1992.

KLIPPERT, H.: „Planspiele. Spielvorlagen zum sozialen, politischen und methodischen Lernen in Gruppen“. Beltz Praxis, 2002.

KRIZ, W.C.: „Lernziel: Systemkompetenz. Planspiele als Trainingsmethode“. Vandenhoeck & Rupprecht, 2000.

### Zur Problematik von Klimawandel, -schutz und -politik

OBERTHÜR, S.; OTT H. E.: „Das Kyoto-Protokoll – Internationale Klimapolitik für das 21. Jahrhundert“. Vs Verlag, 2000.

„Germanwatch e.V.“: <http://www.germanwatch.org/>. 22.05.2009.

„United Nations Framework Convention on Climate Change - Die Klimakonvention für Anfänger“: <http://unfccc.int/cop5/klima/begger/index.html>. 22.05.2009.

„United Nations Framework Convention on Climate Change: Die Klimakonvention - offizielle Internetpräsenz“: <http://unfccc.int/2860.php>. 23.05.2009.

### Verwendete Quellen

#### Literatur

DE HAAN, G.; BÖHME, U.:

„Internationale und nationale Umweltpolitik, Materialien für die Sekundarstufe“. The Tamaki Foundation Project on Environmental Education. Institute for International and Regional Economic Relations, University of Duisburg-Essen.

#### Internetquellen

„Auswärtiges Amt – Länder, Reisen und Sicherheit“:  
<http://www.auswaertiges-amt.de/diplo/de/LaenderReiseinformationen.jsp>.  
22.05.2009.

„Ipicture – die Welt im Bild“:  
<http://www.ipicture.de/index.php>. 25.05.2009.

„Spiegel Wissen – Länderlexikon“:  
<http://wissen.spiegel.de/wissen/static/laenderlexikon.html>. 22.05.2009.

Reich, K. (Hg.): Methodenpool. In:  
url: <http://methodenpool.uni-koeln.de>

„Wikipedia Deutschland“:  
<http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Hauptseite>. 22.05.2009.

## Impressum

### Herausgeber:

Jugendorganisation Bund Naturschutz  
Trivastr. 13, 80637 München  
Tel. 0 89 / 15 98 96 30  
Fax. 0 89 / 15 98 96 33  
E-Mail: [info@jbn.de](mailto:info@jbn.de)

### Idee:

Jugendorganisation Bund Naturschutz  
Paul Weiser und Anja Bruzinski

### Redaktion:

Julia Wunderlich, Diana Friedemann

### Layout:

Josephine Mark / web: <http://puvoproductions.wordpress.com>

### Fotos:

Ulrich Kreidenweis

München, 2009

### Anmerkung:

Beim JBN-Klimarollenspiel handelt es sich um ein Spiel. Die Rollenbeschreibungen sind übertrieben dargestellt, Übereinstimmungen mit realen Personen, Institutionen etc. sind rein zufällig.