

Müll im Meer

Der Runde Tisch Meeresmüll
als Planspiel
für Schüler*innen



Spielanleitung

Spielanleitung

Wir wollen den *Runden Tisch Meeresmüll* nachspielen. Vertreter*innen aus den verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen sind versammelt. Auch das Meer und Verbraucher*innen sind vertreten. Ziel des Spiels ist es, als *Runder Tisch Meeresmüll* einen von drei Fällen zu lösen und Vorschläge zu erarbeiten. Dafür ist es notwendig, dass sich alle auf gemeinsame Lösungen verständigen.

Übersicht des Spiels

1 Moderator*in

7 – 28 Spieler*innen

Dauer des Spiels: ca. 3 Schulstunden (115 Minuten)



Wirtschaft



Verwaltung



Umwelt-
organisationen



Wissenschaft



Kultur & Medien



Das Meer



Verbraucher*innen

Erklärung der Begriffe

Moderator*in: Ein*e Spieler*in übernimmt die Moderation des gesamten Spiels. ▶ [Infoblatt Moderation](#)

Teams: Es gibt 7 Teams, auf die sich alle Spieler*innen verteilen. Als Team vertritt ihr je eine gesellschaftliche Gruppe oder das Meer oder Verbraucher*innen. Das ist dann eure **Rolle** im Spiel.



Gesellschaftliche Gruppen: Wissenschaft, Wirtschaft, Umweltorganisationen, Kultur & Medien und Verwaltung. Diese gesellschaftlichen Gruppen sind durch Vertreter*innen am *Runden Tisch Meeresmüll* versammelt. Sie alle suchen gemeinsam Lösungen für die Vermüllung der Meere.

Das Meer: Um das Meer geht es heute. Der/Die Vertreter*in des Meeres hat die Aufgabe, die Interessen des Meeres zu betonen.

Verbraucher*innen: Die Rolle der Verbraucher*innen stellt sicher, dass alle gesellschaftlichen Gruppen ihre Verantwortung übernehmen. Die Verantwortung soll nicht auf die Verbraucher*innen abgewälzt werden.

Vertreter*innen: Vertreter*in meint jemanden, der*die die Haltung und Meinung einer gesellschaftlichen Gruppe oder des Meeres oder der Verbraucher*innen am *Runden Tisch Meeresmüll* vertritt.

Fälle: Im Spiel gibt es drei spezifische Fälle, die gelöst werden müssen – *Müll an Stränden und Küstenbereichen*, *Verschmutzung durch Schiffsabfälle und Reste von Ladung*, *Mikroplastik in der Umwelt*. Alle Fälle beschreiben das Problem der Vermüllung der Meere, konzentrieren sich aber auf eine bestimmte Fragestellung.

Abschlusskarte: Für jeden Fall gibt es eine Abschlusskarte. Darauf findet ihr Lösungen, die der *Runde Tisch Meeresmüll* oder die Europäische Union in der Realität vorschlagen oder umsetzen. Es gibt aber sicherlich noch viele weitere gute Lösungen – vielleicht entwickelt ihr ja eigene gute Vorschläge im Laufe des Spiels.

Material des Spiels

17 Rollenkarten



Jeweils 3 Rollenkarten zur Auswahl



Das Meer Verbraucher*innen

5 Karten zu den gesellschaftlichen Gruppen



3 Fälle



3 Abschlusskarten



Jeweils passend zu einer Fall-Karte

13 Infoblätter

- Infoblatt „Ausgangslage“ (1)
- Infoblatt „Moderation“ (1)
- Infoblatt „Wie verhalte ich mich in meiner Rolle?“ (1)
- Infoblätter für das Meer und die Verbraucher*innen (2)
- Infoblätter Hintergrundinformationen für alle Teams (7)
- Infoblatt „Was kann ich tun?“ (1)



7 Namensschilder



Zusätzlich braucht ihr:

- Kreppband
- Schere
- Sicherheitsnadeln
- Smartphones zur Recherche

Die Vorbereitung des Spiels

- 1 Ein*e Moderator*in wird ausgewählt. Der*Die Moderator*in leitet durch das gesamte Spiel. Er*Sie wählt den Fall und die passenden Rollen aus und moderiert die Diskussionsrunde. 

► Infoblatt Moderation

- 2 Der*Die Moderator*in wählt vor Spielbeginn einen der drei Fälle aus. 
- 3 Für die gesellschaftlichen Gruppen wählt der*die Moderator*in jeweils eine Rolle als Vertreter*in aus. Jedes Team erhält dann für das Spiel einen Umschlag mit Materialien.

- A Für ■ Wissenschaft, ■ Wirtschaft, ■ Umweltorganisationen, ■ Kultur & Medien, ■ Verwaltung:
Rollenkarte, Karte zur gesellschaftlichen Gruppe, Infoblatt Hintergrundinformationen



- B Für das Meer / Verbraucher*innen:
Rollenkarte, Infoblatt Hintergrundinformationen, Infoblatt für das Meer / Verbraucher*innen



- 4 Der Raum wird vorbereitet. Hier können alle helfen:
Für die Einarbeitungsphase werden Tische für Gruppenarbeit aufgestellt.
Für die Diskussionsrunde braucht es einen großen Tisch in der Mitte.

Der Ablauf des Spiels

Das Planspiel läuft nun in 5 Phasen ab. In **Phase 1** arbeitet ihr euch in eure Rollen ein. In **Phase 2** stellt ihr euch gegenseitig vor. In **Phase 3** bekommt ihr einen Fall. Diesen versucht ihr in **Phase 4** gemeinsam zu lösen. Dafür diskutiert ihr am Runden Tisch. In **Phase 5** diskutiert ihr eure Lösung und vergleicht sie mit dem, was bereits getan wird.

Phase 1 – Rollenverteilung und Einarbeitung (ca. 40 Min.)

Bildet 7 Teams, indem ihr euch in Kleingruppen zusammenfindet.

Sucht euch anschließend als Team aus, wen oder was ihr vertreten möchtet. Zur Auswahl stehen die gesellschaftlichen Gruppen Wissenschaft, Wirtschaft, Umweltorganisationen, Kultur & Medien, Verwaltung sowie die zwei besonderen Rollen – Das Meer und Verbraucher*innen.



Jedes Team erhält nun einen Umschlag.

A **Wirtschaft, Wissenschaft, Umweltorganisationen, Kultur & Medien, Verwaltung**



Rollenkarte, Karte zur gesellschaftlichen Gruppe, Infoblatt Hintergrundinformationen

Informiert euch als Team über eure gesellschaftliche Gruppe und gestaltet eure Rolle aus. Wie stellt ihr euch eure Rolle vor? Nutzt dazu die Hintergrundinformationen und die Karte zu eurer gesellschaftlichen Gruppe. Malt eure Rolle auf einem großen Papier auf oder erstellt eine Collage. Beschreibt eure Rolle sehr konkret, damit sie greifbarer wird und ihr eure gesellschaftliche Gruppe gut vertreten könnt.

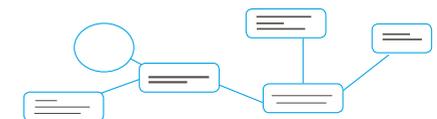


B **Das Meer und Verbraucher*innen**



Rollenkarte, Infoblatt Hintergrundinformationen, Infoblatt für das Meer und die Verbraucher*innen

Schaut in die Hintergrundinformationen. Versucht euch in eure Rolle hineinzudenken. Was wünscht sich die Rolle für die Zukunft? Ihr könnt zum Beispiel eine große Mindmap* machen.



* Mit einer Mindmap (englisch: Gedankenkarte) kannst du deine Gedanken zu einem Thema bildhaft darstellen.

Phase 2 – Vorstellungsrunde (ca. 15 Min.)

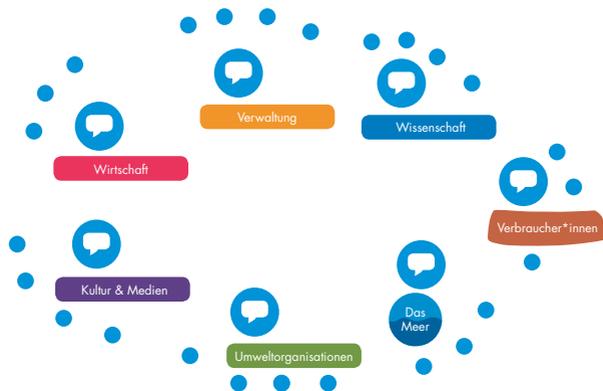
Ihr habt euch in Phase 1 mit euren Rollen beschäftigt. Damit ihr wisst, wer später noch mit euch am Runden Tisch zur Diskussion sitzt, stellt ihr euch in dieser Phase gegenseitig vor.

Überlegt euch im Team, wer von euch in der Vorstellungsrunde spricht. Diese Person heftet sich das passende Namensschild (Wissenschaft, Wirtschaft, Umweltorganisationen, Kultur & Medien, Verwaltung, das Meer, Verbraucher*innen) sichtbar an.



Findet euch mit allen Teams anschließend in einem großen Kreis zusammen. Nacheinander stellen die Sprecher*innen die Rolle des Teams vor.

► **Infoblatt:** „Wie verhalte ich mich in meiner Rolle?“

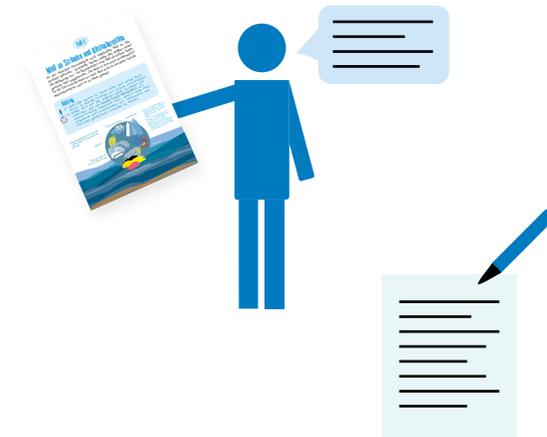


Phase 3 – Fall (ca. 10 Min.)

Jetzt geht ihr wieder in eure Teams: Ihr bekommt nun den Fall, den ihr heute lösen möchtet. Der*Die Moderator*in verteilt dazu den Fall an die Teams.

► **Infoblatt Moderation**

Lest euch den Fall durch und überlegt, was eure Rolle dazu sagen würde. Ihr könnt dazu auch im Internet recherchieren. Haltet die Argumente für die Diskussion in Stichpunkten fest.



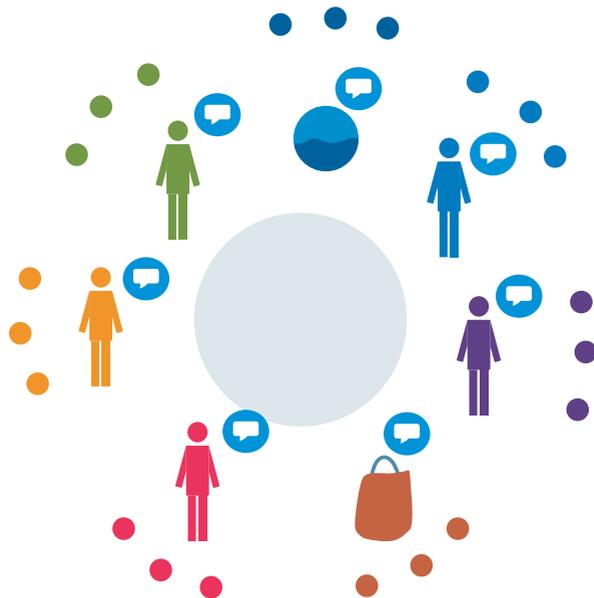
Phase 4 — Diskussionsrunde (ca. 25 Min.)

Nun geht es an den Runden Tisch. Hier wird der Fall diskutiert. Bei solchen großen Diskussionsrunden sitzen oft die Vertreter*innen der gesellschaftlichen Gruppen um einen großen Tisch herum. Hinter ihnen sitzen ihre fachlichen Berater*innen, um ihnen gute Argumente oder Belege einzuflüstern. Wählt aus, wer für euer Team spricht. Die anderen aus dem Team setzen sich als Berater*innen dahinter.



Wenn alle sitzen, startet der*die Moderator*in die Diskussionsrunde.

► [Infoblatt Moderation](#)



Phase 5 — Abschluss und Reflexion (ca. 25 Min.)



Der*Die Moderator*in verteilt nun die Abschlusskarte für euren Fall. Setzt euch dazu am besten in einen großen Stuhlkreis. Lest laut vor, was der reale *Runde Tisch Meeresmüll* bereits zur Lösung des Problems beschlossen hat.

Diskutiert eure Lösung und vergleicht diese mit dem, was bereits getan wird.

Überlegt und reflektiert gemeinsam: Wie war die Diskussion für euch? Wie war es, eure Rolle zu vertreten? Gibt es offene Fragen?



Zum Abschluss verteilt der*die Moderator*in das Infoblatt „Was kann ich tun?“ Dort findet ihr Tipps, wie ihr euch in Zukunft für saubere und gesunde Meere einsetzen könnt.

► [Infoblatt „Was kann ich tun?“](#)



Impressum

Stand

2020

Herausgeber

BildungsCent e.V.
Oranienstraße 183
10999 Berlin

Konzeption und Redaktion

Marisa Behne, Silke Ramelow, Tamara Stalitz

Fachliche Begleitung

Kirsten Dau
Niedersächsischer Landesbetrieb für Wasserwirtschaft, Küsten- und
Naturschutz

Gestaltung und Illustrationen

Christiane John

Druck

Print Pool
Gedruckt auf VIVUS 89, Recyclingpapier mit Blauem Engel

Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autor*innen.

Durchgeführt von:

Finanziert von:

BildungsCent e.V.



Niedersächsisches Ministerium
für Umwelt, Energie, Bauen und Klimaschutz



Niedersächsischer Landesbetrieb für
Wasserwirtschaft, Küsten- und Naturschutz

