

Klimagerechtigkeit und Ferrero's Schoko-Überraschung Workshopkonzepte

von Constanze Adam und dem Konfi-Camp Team

Diese Workshops wurden entwickelt, um bei den KonfiCamps in Wittenberg, die jährlich im August stattfinden und von hunderten Konfirmandinnen und Konfirmanden besucht werden, Nachhaltigkeitsthemen altersgerecht und kreativ anzubieten.

Sie sind erprobt und können auch in anderen Kontexten und Gruppen ausprobiert werden. Wir freuen uns, wenn Sie uns von Ihren Erfahrungen mit unseren Ideen berichten.

Informationen und Eindrücke finden Sie unter:
<https://konficamps-wittenberg.de/>

Workshop Konzept **Klimagerechtigkeit**

Inhalt:

| | |
|---|----|
| Workshopkonzept | 2 |
| M1.1 Evolutions-Schnick-Schnack-Schnuck | 4 |
| M2 Positionsspiel | 4 |
| M3 Input zu Klimagerechtigkeit | 7 |
| M4 Weltspiel | 9 |
| M5 Eine Expedition nach ... | 11 |
| M6 Aggressive Tierwelt | 11 |
| M7 Frau Meir | 15 |
| M8 Selbst aktiv werden | 17 |
| Materialliste | 19 |
| Quellen und Links | 19 |

KREATIVE KONFI-WORKSHOPS

Workshopkonzept - Ablaufplan

| Zeit | Inhalte |
|--------|--|
| 20 min | Ankommen <ul style="list-style-type: none">- Namensrunde- Evolutions-Schnick-Schnack-Schnuck Vorstellungsrunde mit Naturfotos <ul style="list-style-type: none">- Naturfotos auslegen- Frage: „Welches Bild hast du gewählt? Warum?“ |
| 15 min | Einleitung ins Thema Klimagerechtigkeit <ul style="list-style-type: none">- Positionierungsspiel - Die Konfis nehmen auf einer Linie im Raum eine Position ein: Stimme zu – Stimme nicht zu. Es ist auch möglich, sich zwischen diesen beiden Polen zu positionieren.- Kurzer Input zum Thema Klimagerechtigkeit |
| 20 min | Weltspiel <p>Das Weltspiel soll abstrakten Verteilungen von Bevölkerung, Einkommen sowie andere Indikatoren weltweit sichtbar zu machen. Das Spiel regt zum Nachdenken an und macht auf globale Unterschiede, ungerechte Verteilungen und weltweite Zusammenhänge. Das Ziel ist es, die weltweit ungleiche Verteilung der Güter und Nutzung der Ressourcen zu erkennen.</p> |
| 10 Min | Abschluss mit Reflexion <p>Überlegen, was aus dem Workshop mitgenommen wird und Feedback</p> |
| | Weiteres Material (Puffer oder Ideen) |
| 10 Min | Team-Schnick-Schnack-Schnuck „Gefährliche Tierwelten“ (Bewegungsspiel) |
| 15 Min | Frau Meir möchte AKTIV werden ... was kann sie tun? <p>Die Teilnehmer*innen (TN) brainstormen und diskutieren Möglichkeiten, sich selbst für Umweltschutz einzusetzen.</p> |
| 5 Min | Werbeflyer selbst aktiv werden |

KREATIVE KONFI-WORKSHOPS

| Lernziele / Soziale Form | Methodik/ Medien |
|---|--|
| Warming up Plenum | M1.1 Erläuterung Evolutionsschnick-Schnack-Schnuck M1.2 Naturbilder |
| Ankommen im Thema, eigener Standpunkt Plenum | M2 Positions-Sätze, Schilder „Stimme zu“ und „Stimme nicht zu“ M3 Input Klimagerechtigkeit |
| Weltweite Verteilung und Ungerechtigkeiten erkennen Plenum – am besten ist es, jede*r TN bekommt je ein Symbol zum Verteilen | M4 Weltspiel Materialien – Weltkarte „Die Perspektive wechseln“ – Symbole zur Darstellung 10/15 Spielfiguren 10/15 Münzen 10/15 Luftballons o.ä. – Zahlen zum Weltspiel |
| Abschließen und reflektieren | M5 Beliebige Reflexionsmethode, in M5 ist konkretes Material für die Schreibtisch-Methode |
| Anleitung M6 „gefährliche Tierwelten“ | |
| Abbildung M7 Eddings Moderationskarten | |
| Flyer M8 | |

M1.1 Erklärung Evolutions-Schnick-Schnack-Schnuck (SSS)

- Zu Beginn sind alle Spieler Amöben. Treffen sich zwei Amöben, dann kämpfen sie gegeneinander: sie spielen eine Runde Schnick-schnack-schnuck mit den Figuren Schere/ Stein/ Papier. Der*die Gewinner*in steigt in der Evolution um eine Ebene auf und entwickelt sich zur Schlange. Dies setzt sich fort, bis eine Spieler*in die Stufe Mensch erreicht hat.
- Wichtig dabei ist: es dürfen nur gleiche Evolutionsstufen miteinander kämpfen!
- Die Evolutionsstufen sind:
 - Amöben formen mit den Händen eine Raute, öffnen und schließen die Hände und sagen dabei immer wieder: „Amöbe, Amöbe, ...“
 - Schlangen legen die Hände aneinander, machen schlängelnde Armbewegungen und Zischlaute.
 - Hase hüpf mit langen Ohren: Zeige- und Mittelfinger bewegen sich über dem Kopf hin und her
 - Affen gehen (fast) aufrecht, klopfen sich auf die Brust und geben Affen-Geräusche von sich.
 - Menschen stolzieren aufrecht. Diese stellen sich nun an den Rand.
- Das Spiel ist dann beendet, wenn es von jeder Evolutionsstufe nur noch eine Person gibt und weitere Schnick-Schnack-Schnuck-Begegnungen daher nicht mehr möglich sind.

M2 Sätze Positionierungsspiel

Anmerkung: Jede These kann anschließend kurz besprochen und gegensätzliche Positionen begründet werden.

- Ich finde, das Thema Klimawandel wird zu wenig besprochen.
- Ich weiß schon sehr viel über die Klimakrise.
- Ich kann etwas für mehr Klimagerechtigkeit tun.
- Ich bin wütend, weil die Erwachsenen den Klimawandel verursacht haben und wir ihn jetzt ausbaden müssen.
- Ich finde es wichtiger, auf eine verbesserte Technik zu setzen als Dinge grundsätzlich zu verbieten.
- Ich habe eine Idee, was ich selbst beitragen kann zu Umweltschutz und Klimagerechtigkeit.
- Ich setze mich aktiv für Umweltschutz ein.
- Umweltschutz ist teuer (bzw. kostet viel Geld).

**Ich
stimme
ZU.**

**Ich
stimme
nicht
ZU.**

M₃ Input zu Klimagerechtigkeit

- Klimagerechtigkeit bedeutet, dass nach dem Verursacherprinzip Länder, die die Hauptverantwortung an der Erderwärmung tragen, in der Verantwortung stehen, global für die Folgen und Schäden des Klimawandels einzustehen.
- Von den Auswirkungen des Klimawandels sind vorrangig Länder betroffen, welche wenig zum Problem beigetragen haben und nicht über die finanziellen Mittel für nötige Schutzmaßnahmen und Anpassungskosten verfügen.
- Klimagerechtigkeit umfasst zudem auch Generationengerechtigkeit und eine Verantwortung für die Umwelt: statt nachfolgenden Generationen mindestens gleich gute oder bessere Umweltbedingungen zu hinterlassen, führt der heutige CO₂-intensive Lebensstil dazu, dass zukünftige Generationen die nur schwer kalkulierbaren Folgen des Klimawandels bewältigen müssen und nicht mehr auf eine intakte Umwelt zurückgreifen können.
- Der mit dem Klimawandel verbundene drastische Rückgang der Artenvielfalt in Tier- und Pflanzenwelt ist aus christlicher Perspektive eine Verfehlung des Menschen gegenüber seiner Mitverantwortung für die Schöpfung.
- Klimawandel vergrößert Armut und gefährdet Leben. Der Treibhauseffekt zerstört natürliche Lebensgrundlagen, verschärft Armut, untergräbt Entwicklungsmöglichkeiten und verstärkt Ungerechtigkeit.
- Der menschengemachte Klimawandel ist längst deutlich spürbar und lässt dabei keinen Fleck unserer Erde aus. Natürliche Lebensräume für Tiere, Pflanzen und Menschen leiden unter den Folgen.
- Durch die steigende Erhitzung der Erde wachsen auch längst bestehende Ungerechtigkeiten. Die Klimaveränderung vergrößert die Armut und mindert die Überlebenschancen. Sie ist eine Ursache für (Gewalt)Konflikte, Flucht sowie Menschenrechtsverletzungen.
- Klar ist: wir haben nur eine Welt und diese gehört uns allen. Doch die meisten Länder des Globalen Nordens nehmen sich mehr und mehr das Recht heraus, für den eigenen Wohlstand CO₂ Emissionen auszustoßen. Die Folgen tragen Länder des Globalen Südens und die nächsten Generationen.
- Für eine Einführung in die Klimagerechtigkeit bedarf es eines Bewusstseins für die global-vernetzten Dimensionen des Klimawandels. Gerechtigkeit ist eine Frage der Verteilung: wie sind Ressourcen verteilt? Wo findet

die meiste Klimamigration statt? Wo ist der CO₂-Ausstoß am höchsten/niedrigsten? In welcher Region herrscht das meiste Artensterben? Wo sind Länder geprägt durch Dürren und/oder Überschwemmungen. Bei diesen Verteilungsfragen folgen meistens Antworten in Form von großen, abstrakten Zahlen, die nur schwer vorstellbar sind. Mit dem „Weltspiel“ sollen Zahlen anschaulicher und somit die Verteilungssituation „begreifbarer“ gemacht werden.

Weitere Infos z.B. unter: <https://klimaretter.hamburg/klimagerechtigkeit/>

M4 Weltspiel

Das Weltspiel ist ein bekanntes Aktionsspiel für Gruppen, um die abstrakten Verteilungen von Bevölkerung, Einkommen sowie andere Indikatoren weltweit sichtbar zu machen. Das Spiel regt zum Nachdenken an und macht aufmerksam auf globale Unterschiede, ungerechte Verteilungen und weltweite Zusammenhänge. Das Ziel ist es, die weltweit ungleiche Verteilung der Güter und Nutzung der Ressourcen zu erkennen. Die Konfirmand*innen setzen sich hierbei mit den eigenen (Ein-)Schätzungen auseinander und werden dadurch auch auf Vorurteile aufmerksam. Gleichzeitig sollen sie die Konsequenzen und Verantwortung dieser Ungleichheiten reflektieren.

Die Größe der Kontinente, sowie die Indikatoren „Weltbevölkerung“, „Welteinkommen“ und „Weltkohlenstoffdioxidausstoß“ sind eine gute Grundlage, um Klimaungerechtigkeit sichtbar zu machen. Es können auch weitere Aspekte, wie Artensterben, Waldverlust, Klimamigration, etc. verwendet werden.

Materialien: Weltkarte „Perspektive wechseln“, Materialien zur symbolischen Darstellung der Weltbevölkerung (10 Spielfiguren), des Welteinkommens (10 Münzen) und des Weltkohlenstoffdioxidausstoßes (10 Luftballons, Wattebäuschchen o.ä.), Zahlen zum Weltspiel: aktuelle Zahlen finden sich immer unter www.das-weltspiel.com

1. Die Konfis schätzen, wie viele Menschen insgesamt auf der Erde leben (ca. 7,8 Milliarden) und nehmen eine grobe prozentuale Verteilung der Weltbevölkerung vor.
Die zehn Spielfiguren werden nach einer gemeinsamen Diskussion auf die Kontinente verteilt. Anschließend werden die Schätzungen ausgewertet und korrigiert. Hier sollte Raum für Erstaunen, Verwunderung und Nachfragen sein. Wie kommen wir zu unseren Einschätzungen?
2. In den nächsten Schritten werden auf dieselbe Art und Weise das Welteinkommen in Höhe des durchschnittlichen Bruttonozialprodukts und der Ausstoß von Kohlendioxid vorgenommen. Die korrigierten Angaben bleiben auf der Weltkarte stehen. Der Ausstoß von CO₂ ist maßgeblich für den Klimawandel. Die Konfis erkennen, dass nicht alle gleichermaßen zum Klimawandel beitragen.

KREATIVE KONFI-WORKSHOPS

WELTBEVÖLKERUNG*

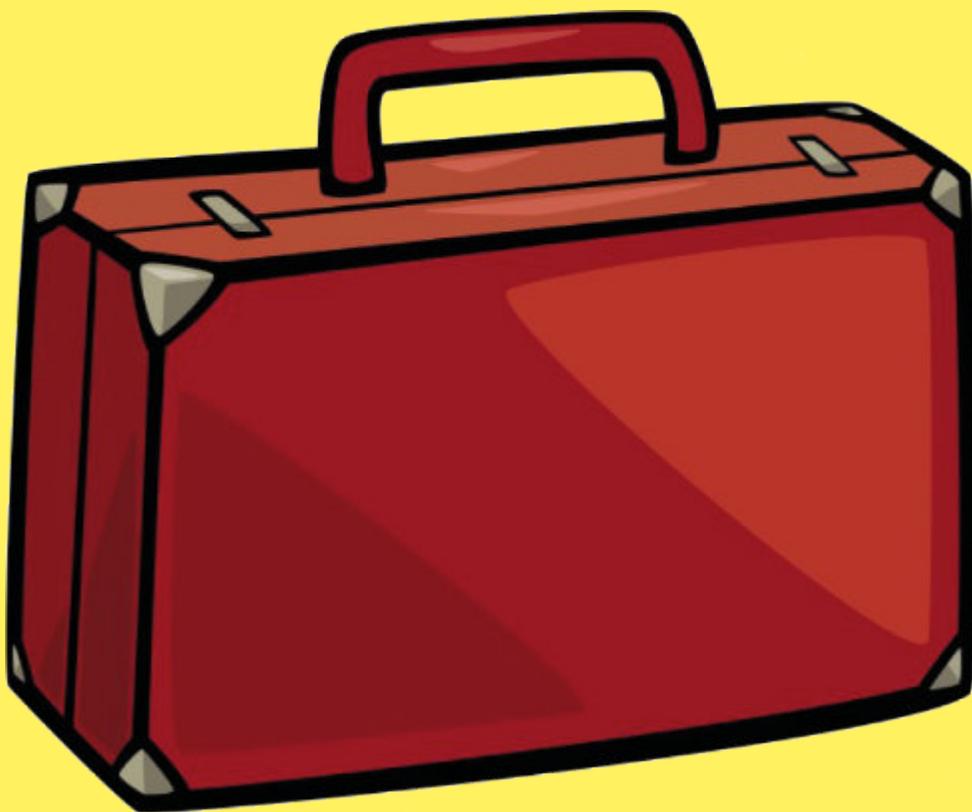
| Kontinente | Bevölkerung (2020) in Mio. | Prozent | 10 TN0 | 15 TN | 20 TN | 25 TN | 30 TN |
|--|----------------------------|----------------|--------|-------|-------|-------|-------|
| Europa und Russland** | 747 | 9,6% | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 |
| Nordamerika*** | 368 | 4,6% | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Südamerika (inkl. Mittelamerika und Karibik) | 653 | 8,3% | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 |
| Asien | 4.641 | 60% | 6 | 9 | 12 | 16 | 18 |
| Afrika | 1.340 | 17% | 2 | 3 | 3 | 4 | 5 |
| Australien und Ozeanien | 42 | 0,5% | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Total | 7.791 | 100,00% | | | | | |

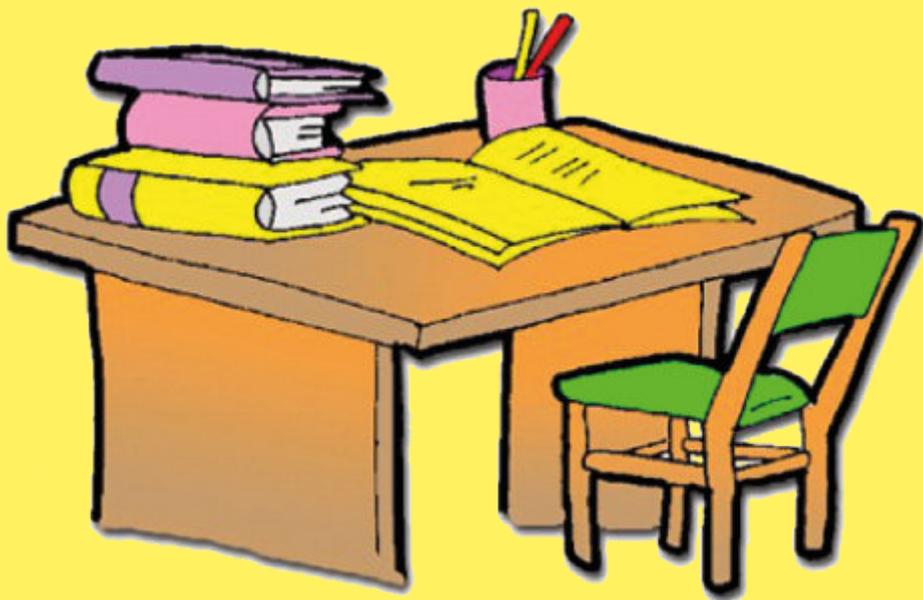
M5 Reflexion/Feedback: Meine Reisetasche

- Der Anleiter legt ein Bild von einem Koffer, einer Büroablage und einem Mülleimer in die Mitte der Gruppe.
- Jetzt erhält jeder Teilnehmer 3 Moderationskarten oder kleine Zettel, auf die er folgendes schreibt:
 - 1. Moderationskarte:** Ich packe in meinen Koffer und nehme mit nach Hause ...
 - 2. Moderationskarte:** Das hat mir nicht so gefallen und deshalb schmeiße ich es in den Mülleimer ...
 - 3. Moderationskarte:** Das nehme ich mit auf meinen Schreibtisch, weil ich es vielleicht später verwenden möchte...
- Dafür sollte genügend Zeit eingeräumt werden. Zur Orientierung können die Satzanfänge, groß und gut lesbar für alle, auch an eine Tafel oder auf ein Plakat geschrieben werden. So müssen diese auch nicht auf die Karteikarten geschrieben, sondern können fortgesetzt werden.
- Wenn alle so weit sind, liest ein Teilnehmer seine Sätze laut vor und packt dabei seine entsprechende Karteikarte in den Koffer, die Büroablage und den Mülleimer. Nun ist der nächste an der Reihe, bis alle die Möglichkeit hatten, ihr Feedback abzugeben.

M6 Spiel: Aggressive Tierwelten

- Zwei Teams stehen sich direkt gegenüber. Hinter beiden Teams in je ca 20 m Abstand befindet sich eine Sicherheitslinie.
- Bevor die erste Runde Team-Schnick-Schnack-Schnuck beginnt, besprechen sich die Teams ganz kurz und leise, welches Tier sie nehmen. Auf das Zeichen des Spielleiters präsentieren die Teams zeitgleich ihr Tier durch typische Bewegungen
- Folgende Tiere gibt es:
 - Kolibri – Bewegung: Schnelles Flügelschlagen mit den Händen
 - Blauwal – Bewegung: Schwimmen mit den Armen
 - Pinguin – Bewegung: Watscheln
- Rangfolge: Pinguin frisst Kolibri. Kolibriflügel Schlag nervt Blauwal (Hochfrequenz). Blauwal schubst Pinguin von der Scholle.
- Das Siegerteam muss losrennen und das Verliererteam fangen, die Verlierenden versuchen sich hinter die Sicherheitslinie zu flüchten.







M7 Frau Meir möchte sich für Umweltschutz und Klimagerechtigkeit einsetzen. Was kann sie tun?



M8 Selbst aktiv werden (Zusatzmaterial)



#klimachallengeaccepted
Du und ich – zuhause aktiv

KREATIVE KONFI-WORKSHOPS

Scan den QR-Code für noch mehr Umweltschutz-Ideen, die du bei Dir zuhause umsetzen kannst



Material-Checkliste

- Workshopkonzept ausgedruckt und Materialien ausgedruckt
- M 2 Naturfotos ausgedruckt und geschnitten
- Weltkarte „Perspektive wechseln“
- 10/15 Spielfiguren für das Weltspiel
- 10/15 Münzen/Chips Weltspiel
- 10/15 Luftballons/ Wattebäuschchen Weltspiel
- Stifte/ Eddings
- buntes Papier/ Moderationskarten

Quellen für Bild und Material:

<https://www.brot-fuer-die-welt.de/gemeinden/schule/sekundarstufe/virtuelle-projektbesuche/>

https://www.brot-fuer-die-welt.de/fileadmin/mediapool/downloads/Bildung/Schule/Weltkarte_Klimagerechtigkeit/BfdW_Weltkarte_Klimagerechtigkeit_01.pdf

https://www.brot-fuer-die-welt.de/fileadmin/mediapool/downloads/Bildung/Schule/Weltkarte_Klimagerechtigkeit/BfdW_Weltkarte_Klima_AB_Ecuador.pdf

https://www.brot-fuer-die-welt.de/fileadmin/mediapool/downloads/Bildung/Schule/Weltkarte_Klimagerechtigkeit/BfdW_Weltkarte_Klima_AB_Aethiopien.pdf

https://www.brot-fuer-die-welt.de/fileadmin/mediapool/downloads/Bildung/Schule/Weltkarte_Klimagerechtigkeit/BfdW_Weltkarte_Klima_AB_Bangladesch.pdf

https://www.brot-fuer-die-welt.de/fileadmin/mediapool/downloads/Bildung/Schule/Weltkarte_Klimagerechtigkeit/BfdW_Weltkarte_Klima_AB_Jugend.pdf

<https://www.das-weltspiel.com/>

Fairrero's Schoko-Überraschung

Planspiel-Workshop auf den Konfi-Camps 2022 in Wittenberg, 90 Minuten



Zum Spiel

Schokolade schmeckt zwar fast allen Kindern, doch bei ihrer Herstellung steht das Kindeswohl leider nicht immer an erster Stelle. In den Kakaoplantagen von Côte d'Ivoire (der Elfenbeinküste) sind Kleinbauern immer wieder gezwungen, ihre Kinder an der Ernte der Kakao-Bohnen zu beteiligen. Diese ist nicht nur gefährlich, die Arbeit hält die Kinder auch davon ab, zur Schule zu gehen und Bildung zu erhalten. Dabei wären faire Kakaopreise schon ein großer Schritt, um die Lebensbedingungen der Kakaobauern zu verbessern. Doch nicht alle Akteur:innen weltweit haben ein Interesse daran, faire Preise für Kakao zu zahlen.

Das Planspiel Fairrero's Schokoüberraschung führt Konfis an die Weltwirtschaft und die Probleme im Kakaosektor heran. Sie nehmen in Kleingruppen verschiedene Rollen ein, verhandeln dabei ihre Positionen und Interessen und versuchen gemeinsam Lösungsansätze zu finden. Währenddessen führt die Presse immer wieder Interviews und veröffentlicht brandaktuelle Schlagzeilen aus dem Schokohandel, welche zusätzlich Druck und Spannung ins Spiel bringen. In einer finalen Talkshow kommen dann alle Akteur:innen noch einmal an einen gemeinsamen Tisch und berichten über ihre Situationen.

Ziel des Spiels ist es zum einen, Jugendliche mit der Komplexität von Lieferketten und Unternehmensverantwortung vertraut zu machen. Zum anderen entwickeln sie ein Bewusstsein für die verschiedenen Handlungsoptionen und Spielräume. Zum Schluss steht die Frage im Mittelpunkt: Was können wir selbst hier und jetzt für fairere Schokolade unternehmen?

KREATIVE KONFI-WORKSHOPS

Das Planspiel Fairrero's Schoko-Überraschung wurde von einem Team aus Ehren- und Hauptamtlichen der KonfiCamps entwickelt. Es greift dabei Elemente des Planspiels FairKleidung auf, welches 2019 auf den KonfiCamps vielfach und kreativ durchgeführt wurde.



Ablauf

Einführung

| Min. | Methode | Beschreibung |
|------|----------------|--|
| 5 | Kennenlernen | <ul style="list-style-type: none">• Im Plenum stellt sich jede:r mit Namen vor und nennt dazu die liebste Schokoladensorte. |
| 10 | Gruppenfindung | <ul style="list-style-type: none">• Es bilden sich 5 Kleingruppen (eine davon kann aus Teamenden sein).• Jede Gruppe bekommt eine Rolle sowie die hierzu gehörenden Informationsblätter und Namensschilder. Die Rolle der Presse (die Zeitung Allgemeine Zeit) ist am anspruchsvollsten. Sie kann ggf. den Teamenden gegeben werden.• Die Spielenden lesen sich in die Informationen ein und gestalten ihre Namensschilder.• Wenn die Presse läutet und die erste Schlagzeile verkündet endet die Vorbereitung und das Planspiel beginnt. |

Planspiel

| Min. | Methode | Beschreibung |
|------|--------------|---|
| 20 | Spielphase 1 | <ul style="list-style-type: none">• Die Gruppen schreiben sich erste Briefe und vertreten ihre Interessen.• Die Presse führt Interviews und veröffentlicht weitere Schlagzeilen. Sie läutet jedes Mal bei einer neuen Schlagzeile.• Gruppen können auch Briefe weiterleiten oder sich zu Verhandlungen treffen. |
| 5 | Intervention | <ul style="list-style-type: none">• Es gibt neue Erkenntnisse zu Kindersklaven in der Schokoindustrie. Die Presse zeigt entweder einen kurzen Dokumentarfilm oder liest einen Artikel laut vor. |
| 15 | Spielphase 2 | <ul style="list-style-type: none">• Unter verschärften Bedingungen setzen die Gruppen ihre Verhandlungen fort.• 10 Minuten nach der Intervention versendet die Presse an jede Gruppe eine Einladung zur Talkshow: „Süß & Bitter“ und baut schon einen Stuhlkreis auf.• Mit einem weiteren Läuten werden alle Akteure in den Stuhlkreis gebeten. |
| 10 | Talkshow | <ul style="list-style-type: none">• Eine Person der Presse moderiert die Talkshow. Sie stellt jeder Gruppe individuelle Fragen und moderiert ggf. das Gespräch.• Eine andere Person der Presse spielt ggf. Kamerateam oder reicht das Mikrophon herum.• Die Moderation der Talkshow beendet das Gespräch. |

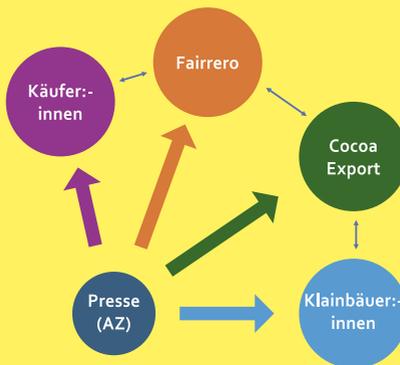
KREATIVE KONFI-WORKSHOPS

Auswertung

| Min. | Methode | Beschreibung |
|------|---------------|--|
| 5 | Schokoparty | <ul style="list-style-type: none">Die Spielleitung erklärt das Planspiel an dieser Stelle für beendet und sammelt die Namensschilder ein.Mit dem Energizer Schokoparty – angelehnt an ‚Obstsalat‘ – fallen die Spielenden aus ihren Rollen. |
| 10 | Plenum | <ul style="list-style-type: none">Im Plenum fragt die Spielleitung nach den Erfahrungen im Spiel. Die Spielenden haben die Möglichkeit sich auszutauschen. |
| 10 | Ideen sammeln | <ul style="list-style-type: none">Zum Schluss hat die Gruppe die Aufgabe gemeinsam möglichst viele Ideen zu sammeln, was sie konkret für fairere Schokolade tun können.Jeder Einfall wird auf einer Moderationskarte oder an der Leinwand notiert. Kommt die Gruppe auf mind. 5 verschiedene Einfälle, bekommt jede Person eine fair gehandelte Minischokolade. Kommen sie auf 10 oder mehr Einfälle, bekommt jede Person 2 fair gehandelte Mini-Schokoladen. |

Informationen für die Spielleitung

Spielaufbau:



Material

| Kleingruppen | Sonstiges |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• Rolleninformationen• Länderinformationen• Schokoladengraphiken• Postboxen• Namensschilder• Papier und Stifte• Emoji-Sticker | <ul style="list-style-type: none">• Raum mit 5 Sitzcken und Gängen aus Klebeband oder Schnur• Computer und Beamer oder Flipchart und Stifte• Glocke oder Megaphon• Faire Schokolade |

Energizer "Schokoparty":

- Mit dem Energizer Schokoparty – angelehnt an ‚Obstsalat‘ – fallen die Spielenden nach dem Planspiel aus ihren Rollen.
- Alle sagen in der Reihe herum ihre Lieblings-Schokoladensorte
- Die Spielleitung steht in der Mitte und hat keinen Stuhl. Sie ruft eine Schokosorte. Alle, die am Anfang gesagt hatten, es sei ihre liebste Sorte, stehen auf und suchen sich einen neuen Platz. Auch die Spielleitung versucht einen Platz zu ergattern.
- Steht nun eine andere Person in der Mitte ruft sie eine neue Sorte. Die Person in der Mitte kann auch Schokoparty rufen. Dann müssen alle aufstehen und sich einen neuen Platz suchen.

Fragen für die Auswertung

- Wie ging es euch im Spiel? Ist es euch leicht oder schwer gefallen, die Interessen der Rollen zu vertreten?
- Hat euch etwas überrascht oder schockiert? Was war neu für euch?
- Wie glaubt ihr unterscheidet sich das Spiel zum echten Leben?

Weiterführende Informationen findn Sie hier:

<https://www.inkota.de/themen/kakao-schokolade>

Zum Hintergrund:

Das Format KonfiCamp ist keine neue Erfindung von uns, sondern gibt es in ganz vielen Kirchenkreisen in Deutschland. In einigen schon seit über 20 Jahren. Dabei kann man sich KonfiCamps am besten als eine Mischung aus junger Kirche, Konfi-Unterricht und Festival vorstellen. Das besondere an den Camps in Wittenberg ist deren deutschlandweite Ausrichtung. In Wittenberg treffen sich Konfis aus ganz Deutschland, um sich miteinander auszutauschen und voneinander zu lernen. Gemeinsam wird gefeiert, gebeten, gesungen und gelacht und so der Evangelischen Kirche ein junges Gesicht gegeben.

Ein kleines hauptamtliches Organisationsteam und bis zu 40 ehrenamtliche CampTeamer:innen pro Woche kümmern sich um die Infrastruktur und das Programm auf dem Camp. Vormittags arbeiten die Konfis in ihren Kleingruppen zu Themen rund um das Motto „trust and try“. Zusätzlich gestalten wir ein buntes, sportliches, kreatives, spirituelles, witziges und spannendes Nachmittags- und Abendprogramm. Ein Highlight ist auch der gemeinsame Ausflug in die Wittenberger Altstadt. Das Campgelände bietet neben den bereits aufgebauten Schlafzelten für alle Teilnehmende und Teamer*innen, Aufenthaltszelte, Workshopzelte sowie ein großes Veranstaltungszelt, Zeltkirchen, einen Teamer*innen-Bereich für die Abendstunden und vieles mehr.

Für 2024 sind drei KonfiCamps in Wittenberg mit ca. 500 Teilnehmenden aus ganz Deutschland geplant:

- KonfiCamp 1: 31.07.-04.08.2024
- KonfiCamp 2: 14.08.-18.08.2024
- KonfiCamp 3: 21.08.-25.08.2024

Informationen und Kontakt:

Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e. V.

konfiscamps@ev-akademie-wittenberg.de

Tel.: 03491 498814