

Kofferspiel

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Kofferspiel

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	
Schlagwörter	Wettbewerb, Demokratie, Gesetz, Umweltschutz
Gruppengröße	Kleingruppe
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	60 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	PfadfinderInnengruppe Bruck an der Leitha
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Material

Detailbeschreibung

Beschreibung

Kurzbeschreibung

Material

10 Koffer, Karte mit eingezeichneten Hotelzimmern, Kopien der "Gesetztestexte" für alle Patrollen, Geheimpolizsten

Detailbeschreibung

Das **Kofferspiel** ist eine Programmidee, die leicht in ein Abenteuer oder einen Wettbewerb ausbaubar ist.

Beschreibung

UMWELTKONFERENZ IN RIO DE JANEIRO GESCHEITERT ! Die UN-Umweltkonferenz in Rio de Janeiro ist also letztendlich doch gescheitert ! Verbittert, betrübt und nachdenklich sitzen die einzelnen Teilnehmergruppen in ihren Hotelzimmern und beraten darüber, wie sie das peinliche Ergebnis ihren Wählern im eigenen Land erklären sollen. Natürlich müssen die anderen Nationen die Schuldigen sein, selbst wollte man ja alles tun um die Konferenz zu einem guten Ende zu bringen ! Presseerklärungen werden vorbereitet, Sitzungsprotokolle verändert, überarbeitet, angepasst, und an die Zeitungen versandt, Berichte an die Regierung werden verfasst, und so weiter. Doch die kühle und hektische Atmosphäre in den Hotelzimmern wird plötzlich von einem Gerücht überschattet. Ein brasilianischer Wissenschaftler hat soeben angeblich eine öko-, biologische, und ökonomische Forschungsstudie erarbeitet. Mit den Erkenntnissen dieser Studie könnte man alle Umweltprobleme mit einem Schlag beseitigen, ohne dabei wirtschaftliche oder soziale Einbußen zu erleiden. Regenwald-Abholzung, Treibhauseffekt, Ozonloch... - all diese Dinge könnten mit einem Schlag der Vergangenheit angehören. "Die brauchen wir !" - durch hunderte von Delegiertenköpfen schießt der gleich Gedanke zur selben Zeit. Allen ist klar, wer dieses Papier als erster in die Hände bekommt, ist der politische Sieger dieses Gipfel. Solch einer Studie müssten die anderen Nationen einfach zustimmen. Doch wie so oft hat die Sache einen Haken! Der Professor ist bei einem Autounfall schwer verletzt worden, hat sein Gedächtnis verloren, und weiß nur mehr, dass er all seine Dokumente auf 10 Koffer und andere Gepäckstücke aufgeteilt, und diese irgendwo in Rio versteckt hat. Der Zufall spielt Euch durch einen Informanten eine Karte in die Hände auf welcher mögliche Verstecke der Gepäckstücke eingezeichnet sind. Nun hält Euch nichts mehr in Euren Hotelzimmern! Ihr macht Euch sofort auf die Suche nach den geheimen Dossiers, Akten und Dokumenten des brasilianischen Professor. Doch vorsichtig die anderen Konferenzteilnehmer schlafen auch nicht, sie sind ebenso wie die brasilianische Geheimpolizei (bekannt für ihre grausamen Foltermethoden !) hinter den Gepäckstücken mit den Dokumenten her. Da Ihr alle Politiker und Diplomaten seid gibt es natürlich einige diplomatische Spielregeln die während der Koffersuche zu beachten sind (UN-Regelkatalog 757.3.1).

- § 1. Jede Konferenzgruppe hat 6 Stimmkarten mit verschiedenen Gewichten bei etwaigen Abstimmungen.
- § 2. Treffen 2 gegnerische Konferenzgruppen aufeinander, so können Sie, wenn zumindest eine der Parteien dies wünscht, um einen Koffer "kämpfen". Da wir uns hier in Rio aber trotz aller Probleme auf diplomatischem Parkett bewegen, wollen wir diesen Kampf auch dem entsprechend austragen. Den Koffer erhält jene Partei, deren Stimmkarten die größere Summe ergibt. Nach der Abstimmung gibt es eine Abstimmungspause von 3 Minuten, in der sich beide Parteien gegenseitig nicht angreifen dürfen.

§ 3. Trefft Ihr auf ein Mitglied der brasilianischen Geheimpolizei, so tritt § 2 sinngemäß (es wird um alle Koffer abgestimmt !) in Kraft. § 4. Lasst Euch möglichst nicht von der brasilianischen Geheimpolizei erwischen, jeder Kontakt wird mit einem Aktenvermerk geahndet. § 5. Alle Koffer die irgendwo in Rio gefunden werden, gehen in Besitz der Findergruppe über. § 6. Sieger ist, wer möglichst unbemerkt vom brasilianischen Geheimdienst agiert, kurz vor Abreise der Delegationen von Rio (Abflugzeit : _____Uhr) am Flughafen ist, und die meisten Gepäckstücke mit Dokumenten bei sich hat. § 7. Mitglieder der brasilianischen Geheimpolizei haben immer Recht !