

KLIMA-TABU

Einstieg ins Thema, Wissen auffrischen | ca. 20 Min. | ab. 8 Personen

Klima-Tabu eignet sich besonders dafür, um Wissen in der Gruppe wieder aufzufrischen und einen spielerischen Einstieg ins Thema zu finden. Die Workshopleitung bereitet mindestens 20 Tabu-Spielkarten vor, auf denen jeweils der zu erratende Begriff steht, sowie vier Begriffe, die während des Erklärens nicht genannt werden dürfen.

Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe einigt sich auf eine Person, die mit dem Erklären beginnt. Es ist ihre Aufgabe, innerhalb einer Minute den anderen Mitgliedern ihrer Gruppe so viele Begriffe wie möglich zu erklären, ohne dabei die nicht zu nennenden Begriffe auszusprechen.

Jede Runde sollte sich eine andere Person aus der Gruppe im Erklären probieren. Die zwei Gruppen wechseln sich mit Raten ab. Bei Bedarf kann die Workshopleitung nach jeder Runde eine ergänzende oder korrigierende Erklärung zu den Begriffen geben. Entweder wird die maximale Rundenanzahl festgelegt (und dann die Punkte gezählt) oder es wird so lange gespielt, bis alle Karten verspielt sind (die Gruppe mit den meisten Karten gewinnt).

Beispiele:

Begriff: [Treibhauseffekt](#)

Tabu: wärmer | Atmosphäre | CO₂ | Klimawandel

Begriff: [Peak Oil](#)

Tabu: Ölförderung | Maximum | Erneuerbare Energien | Wirtschaft

Das Projekt ›Schule-Klima-Wandel‹ wird gefördert durch:

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

