



Klimaparlament

sämtlicher weSen und UnWeSen

SPIELANLEITUNG

Texte und Bilder,
insofern nicht anders benannt



CC BY-SA 2026

metagarten & helfersyndrom

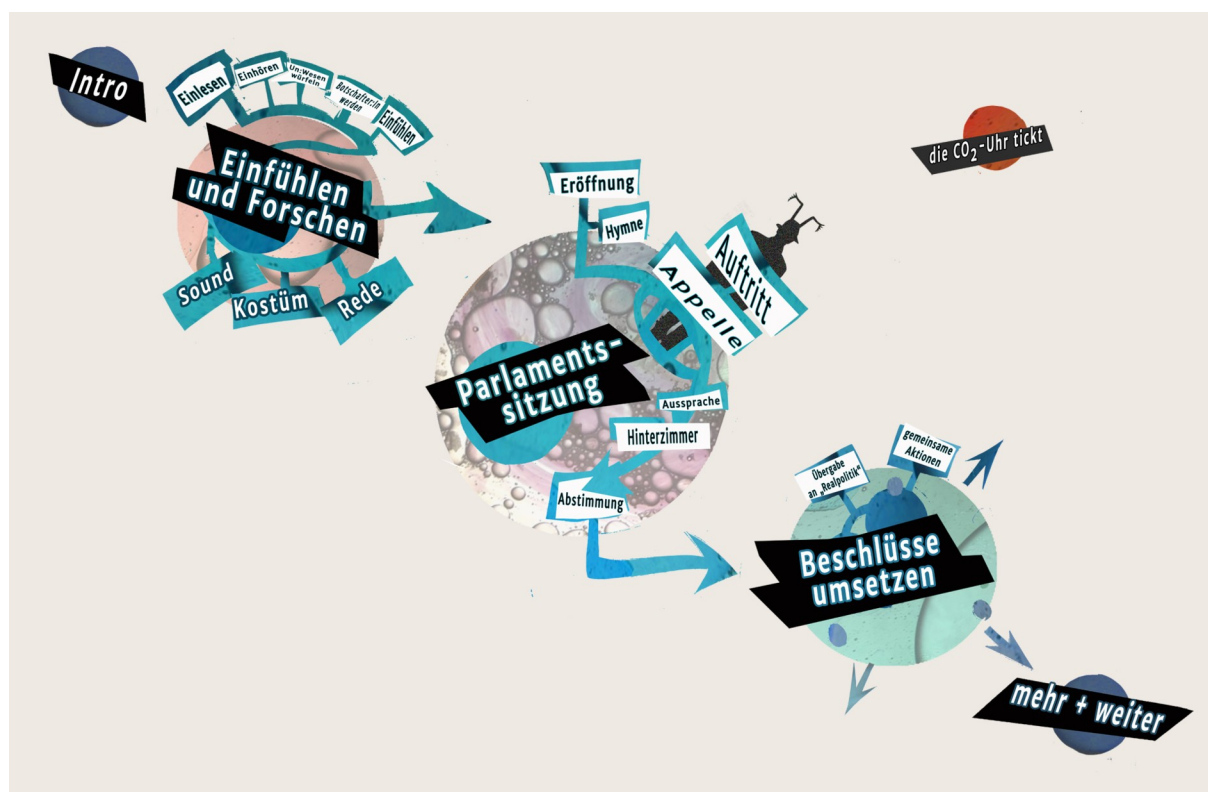
Hamburg + Offenbach

Klimaparlament GbR

Haunschild, Henning, Hensel, Popp & Rothmeier

www.klimaparlament.org

Inhalt



INTRO	
Das Parlament tagt!.....	6
EINLESEN	
Ziel des Spiels.....	10
Spielmaterial / Spielvorbereitung.....	11
Die Spielphasen.....	13
EINFÜHLEN UND FORSCHEN	
Einhören!.....	16
Un:Wesen würfeln.....	17
Botschafter:in werden.....	19
Einfühlen!.....	20
Deinen Sound finden.....	22
In dein Kostüm schlüpfen.....	24
Deine Rede schreiben.....	26
PARLAMENTSSITZUNG	
Eröffnung und Hymne.....	30

Auftritt/Appelle.....	32
Aussprache.....	34
Hinterzimmergespräche?!.....	35
Abstimmung.....	36
BESCHLÜSSE UMSETZEN	
Übergabe an die “Realpolitik”!.....	40
Gemeinsame Aktionen.....	41
MEHR UND WEITER	
Das Umfeld näher bestimmen.....	44
Erweiterungen für Einfühlen und Forschen.....	44
Erweiterungen für die Parlamentsphase.....	45
Mehr als 6 Mitspieler:innen.....	46
Klimaparlament als Fortsetzungsspiel.....	46
“Life ist live”: Klimaparlament nicht mehr nur am Tisch.....	47
Feedback und Abschluss.....	48



Klima, Wandel, Artensterben – war da was? Mit welchem Recht bestimmen wir über die Erde, obwohl die Menschheit nur 0,01% aller Lebewesen ausmacht? Wenn sämtliche Wesenheiten – Stadtbäume, Eichhörnchen, Flüsse; aber auch “Unwesen” wie Hochhäuser, Autos, Kohlekraftwerke – ihre Stimme in einem Klimaparlament erheben: Welche Konflikte und Ideen offenbaren sich? Und wird sich eine Mehrheit für die Erde zusammenraufen? Jede:r kann einen kurzen Appell beisteuern und als Botschafter:in im Klimaparlament sämtlicher Wesen und Unwesen sprechen. Hier lernst du, wie es funktioniert und du ein Klimaparlament im Großen wie Kleinen gründen kannst. Nutze unsere Spielregeln und Materialien, fasse Beschlüsse und setze sie selbst oder mit deinem Team um!

Das Parlament tagt!

Super, dass ihr das Klimaparlament sämtlicher Wesen und Unwesen näher kennenlernen möchtet! Vor langen Erklärungen steht das direkte Eintauchen: Zum Einstieg lest euch reihum mit verteilten Rollen (insges. sind es 8) das folgende Gespräch zwischen einigen Wesen und Unwesen vor:



Eine:r startet als PRÄSIDIUMSPFLANZE – und im Uhrzeigersinn wechseln die übrigen Spieler:innen sich mit den Einwüfen jeweils der Reihe nach ab.

Die Klimaparlament-PRÄSIDIUMSPFLANZE: *Klima? Wandel? Artensterben? War da was? In einer Zeit, in der andere Dinge wichtiger zu sein scheinen, treffen sich in Theatern, Museen, in der Bücherhalle – und jetzt hier – kleine Gruppen von Menschen, um als Botschafter:innen nicht-menschlicher Wesen und Unwesen im Klimaparlament wirkliche Politik für die Zukunft zu machen. Das heißt, dass ...*

(Die anderen Wesen und Unwesen unterbrechen mit lauter werdenden Gezänk.)

Botschafter:in der AUTOS: *"Ey, du Wurm, du! Ich bin ein Auto, ich will hier durch! Ich bin wichtig, ich transportiere gigantische menschliche Egos!"*

Botschafter:in der WÜRMER: *"Hm, ich, Wurm, bin im Erdreich, das Erdreich ist in mir. Wir sind in euch und ihr seid in uns. Ihr seid nichts als zeitweilig umgewandelter Boden!"*

Botschafter:in der MAUERSEGLER (ruft plötzlich dazwischen): *"Stellen Sie sich das bitte einmal vor: Sie kommen zum 12., 13., 14. Mal aus Ihrem Winterquartier in Afrika zurück an Ihren geliebten alteingesessenen Brutplatz, und dann ist da nichts mehr!! Gar nichts. Abgerissen. Zugeschmiert. Totsaniert. Und plötzlich, von jetzt auf gleich ist Ihre ganze Kolonie wohnungslos. Und dann? Was tun?? Wohin umziehen??"*

Botschafter:in der KÜHE: *"Klappe, ich als Botschafterin der Kühe kann nur sagen, ich bin ein Herdentier. Ich fühle mich in einer Gruppe am wohlsten – dieses Einzelkämpfertum geht mir gewaltig auf die Kuhhörner."*

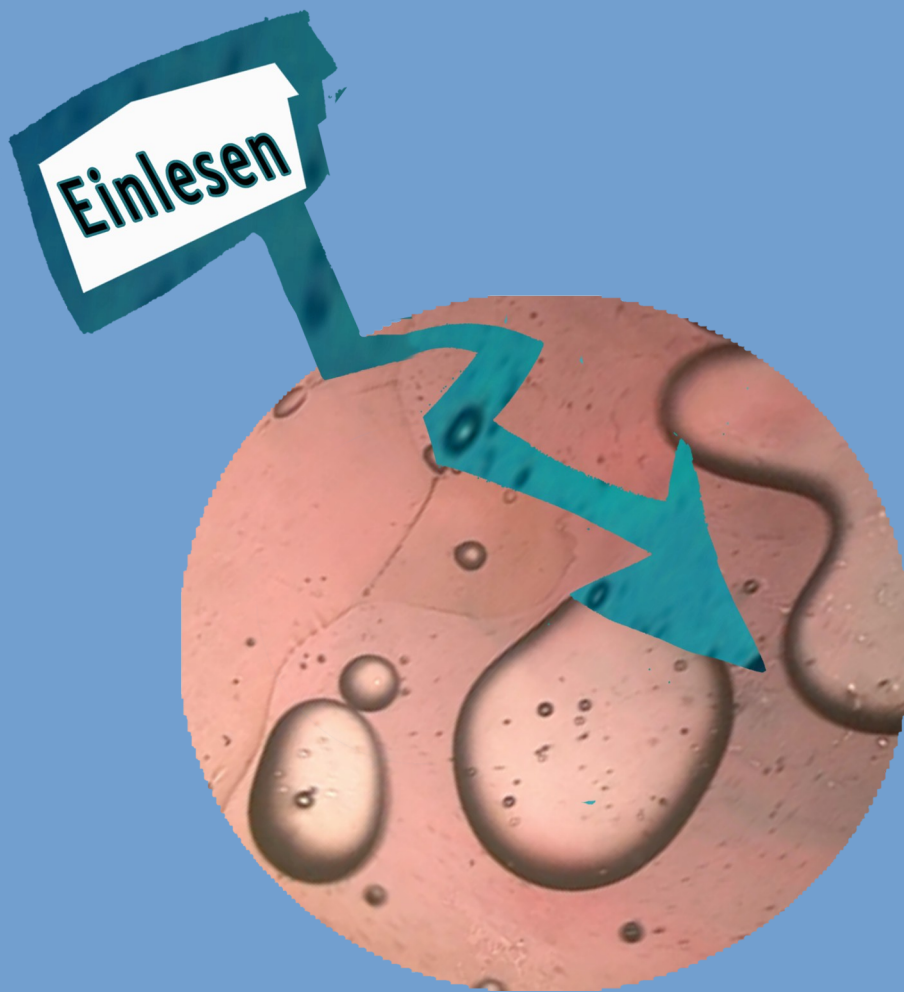
Botschafter:in der BAKTERIEN: *"Ich als Botschafter der Bakterien will die Weltherrschaft, mehr nicht, und 3 Grad wärmer heiße ich mit all meinen netten Bekannten, die dann aus dem Permafrost auftauen, herzlich willkommen."*

Botschafter:in der MYKORRHIZA: *"Wir Mykorrhizen sind der Meinung, dass wir uns am besten netzartig verbünden. Immerhin sorgen wir dafür, dass durch uns ein wertvoller Informationsfluss von Baum zu Baum möglich ist. Damit der Wald sich selbst heilen kann, indem er Nährstoffe weiterleitet zu kranken Bäumen!"*

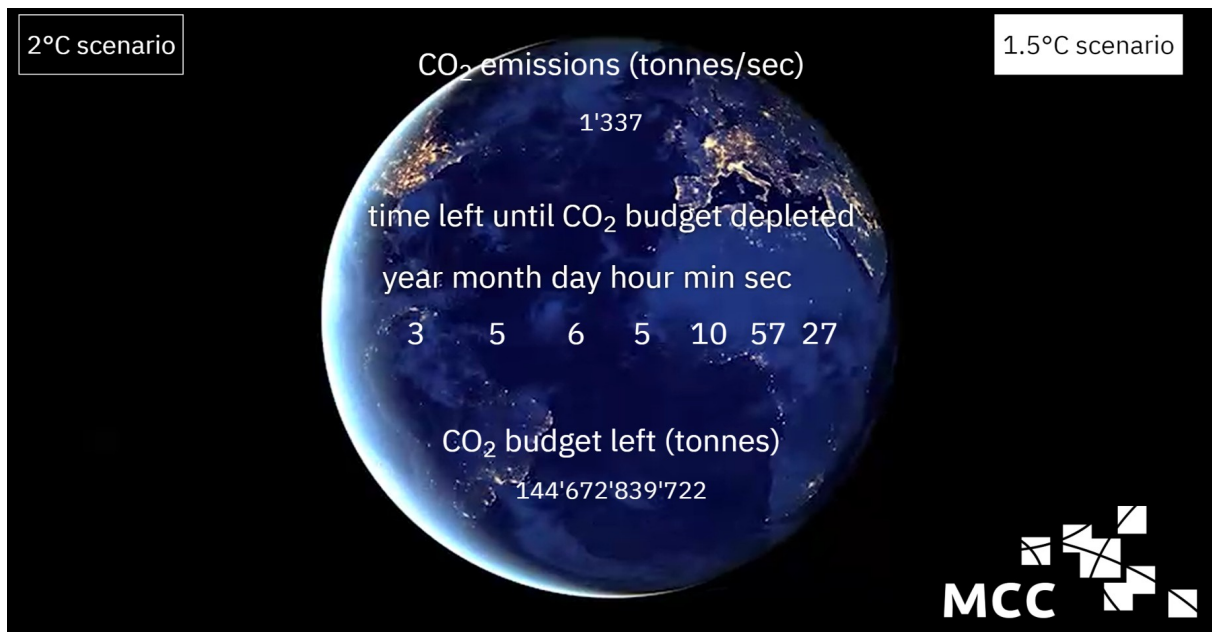
Die Klimaparlament-RAT-DER-ZEIT-FLECHTE: *"Also, Menschen, zeigt, dass mehr in euch steckt als ein egogesteuertes Säugetier ...! Seid mutig, legt eure menschliche Haut ab und steigt ein ins Game of Life! Werdet Botschafter:in im Klimaparlament! Sinne geschärft und auf ans Spiel!"*

Möchtest du dem Vorschlag der RAT-DER-ZEIT-FLECHTE folgen? Dann lies weiter und werde Botschafter:in im Klimaparlament!

die CO₂-Uhr tickt

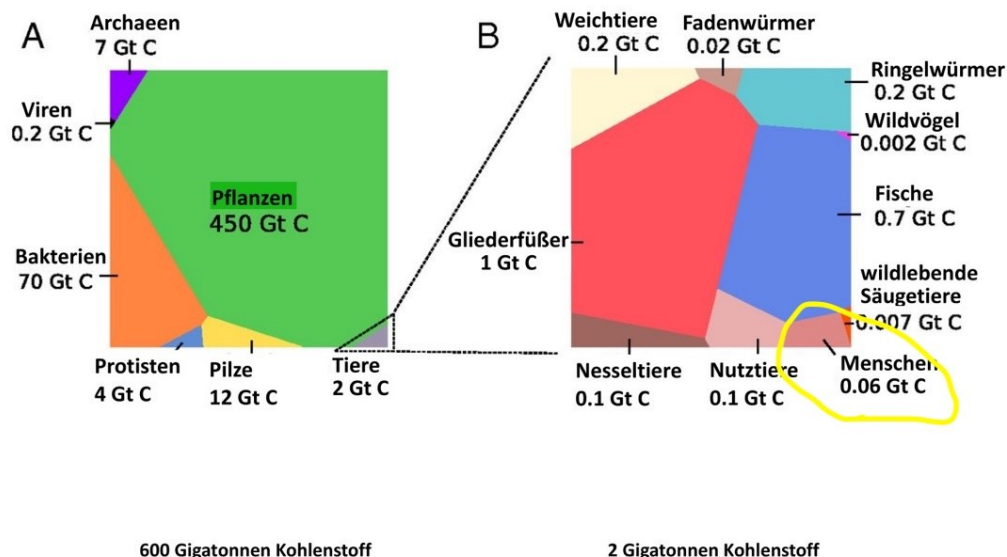


Ziel des Spiels



Die [CO₂-Uhr des Potsdam Institut für Klimafolgenforschung](#) veranschaulicht, wie viel CO₂ in die Atmosphäre abgegeben werden darf, um die globale Erwärmung auf maximal 1,5°C beziehungsweise 2°C zu begrenzen. Mit einem Klick kann man die Schätzungen für beide Temperaturziele vergleichen und sehen, wie viel Zeit im jeweiligen Szenario bleibt.

Die CO₂-Uhr tickt: Die Temperaturen steigen, die Vielfalt der Lebewesen schwindet. Und wir Menschen sind mit uns selbst beschäftigt. Also müssen die 99,99 Prozent der übrigen Lebewesen die Politik selbst in die Hand nehmen!



Die Biomasseverteilung auf der Erde: 600 Gigatonnen Kohlenstoff insgesamt stehen nur 0,06 Gigatonnen Mensch gegenüber. Dieser macht also nur 0,01% aus! / Quelle: The biomass distribution on Earth, Fig. 1 in: Yinon M. Bar-On, Rob Phillips, and Ron Milo, PNAS June 19, 2018 115 (25) 6506–6511; first published May 21, 2018; <https://doi.org/10.1073/pnas.1711842115> (<https://www.pnas.org/content/115/25/6506/tab-figures-data>, 14.11.2020) (CC BY-SA)

Dazu gründen wir ein Klimaparlament, in dem jedes Wesen oder auch Unwesen eine Stimme hat. Eure Aufgabe dabei: Ihr fühlt euch als Botschafter:innen in nicht-menschliche Wesen ein und **kämpft mit eurer Stimme** für deren Interessen. Schaut beispielsweise als Kanalratte oder Hochhaus auf die Welt, haltet eine mitreißende Rede und stellt eure Forderungen. Entdeckt unerwartete Konflikte – und welche **Lösungen** den meisten von euch weiterhelfen könnten. Am Ende: Einigt ihr euch auf **konkrete Beschlüsse** – um diese anschließend gemeinsam umzusetzen! Das Klimaparlament sämtlicher Wesen und Unwesen ruft euch an den Verhandlungstisch!



... Und die Insektenfrau begleitet durch den gesamten Prozess ...

Das Klimaparlament ist ein Spiel für 4–6 Spieler:innen, die zu Botschafter:innen unserer Mitwesen werden. Ihr wollt mit mehr als 6 Leuten spielen? Im Abschnitt "Mehr und Weiter" (ab S. 43/44) findet ihr Erweiterungsregeln, u.a. für mehr als 6 Mitspieler:innen!

Zusätzlich zu den Botschafter:innen, zu denen wir später kommen, gibt es 3 weitere Rollen, die ihr bereits vorab festlegen solltet: **Spielleittier**, **Uhrzeittier** und **Protokollodil**. Diese haben folgende Aufgaben:

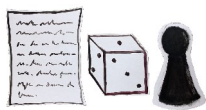


Spielleittier: Ist von Beginn an im Einsatz. Es liest Erzähltexte und Regieanweisungen vor, sorgt für den reibungslosen Ablauf, delegiert Aufgaben an andere Spieler:innen und moderiert.

Uhrzeittier: Wird ab Spielphase "Einfühlen und Forschen" gebraucht. Es stoppt die auf den Icons angegebene Uhrzeit mit einem Küchenwecker/Timer, behält später in der Parlamentssitzung die CO₂-Uhr im Blick, tickt falls nötig die Parlamentsreden nach 2 Minuten Redezeit aus.

Protokollodil: Wird in der Parlamentssitzung gebraucht. Es sammelt dort die Forderungen aus den Palamentsreden, leitet die Abstimmungen in der Parlamentssitzung.

HINWEIS: Das **Spielleittier** hat natürlich eine herausgehobene Rolle. Spätestens jetzt müsst ihr euch daher entscheiden: Um schneller durchs Spiel zu kommen, kann es sinnvoll sein, dass sich das Spielleittier unter euch zunächst alleine diese Anleitung komplett durchliest, um seine Rolle besser ausfüllen zu können. Ist dafür keine Zeit? – kein Problem! Wir haben alles so angelegt, dass ihr auch ohne Vorkenntnisse gemeinsam direkt loslegen könnt. Plant dann nur gegenüber unserer Zeitaufwandschätzung von insgesamt 2 Stunden fürs Spielen an sich noch die Zeit mit ein, die ihr fürs gemeinsame Durchlesen und Verstehen dieser Anleitung benötigt (ca. 45 Minuten bis 1 Stunde).



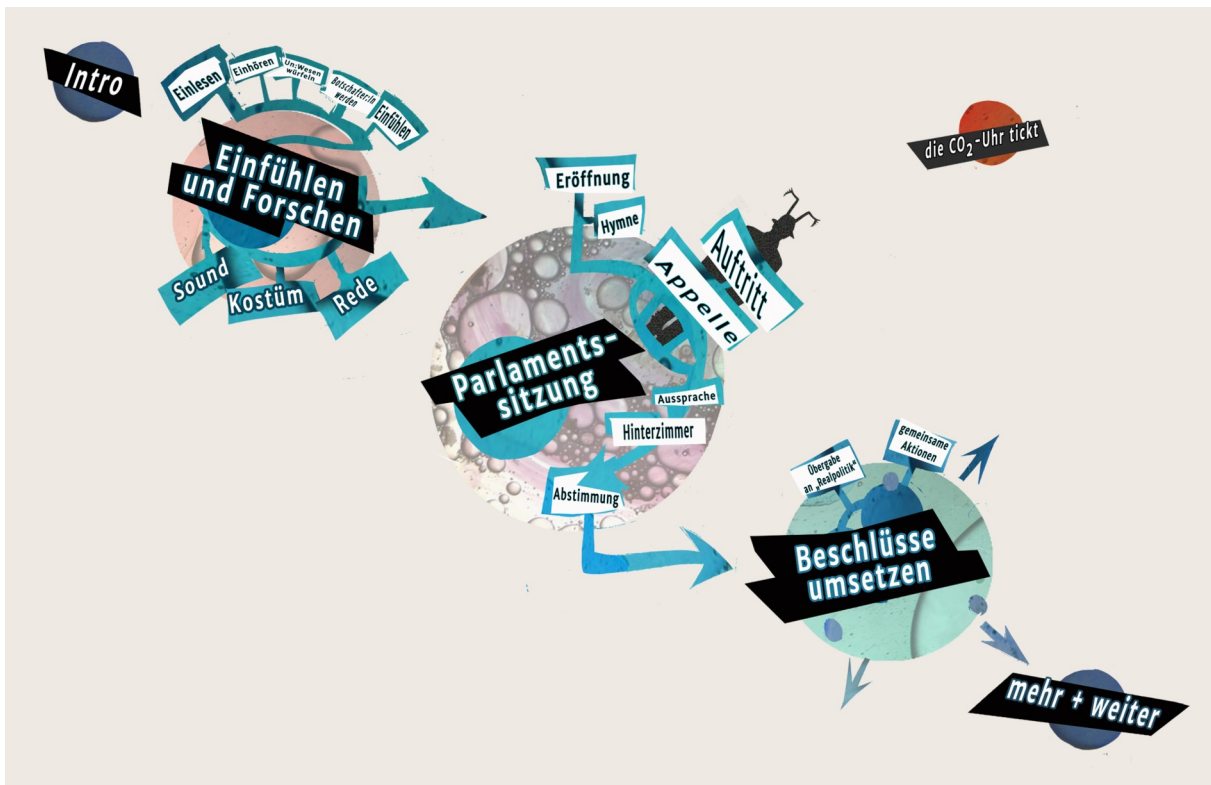
Ladet euch nun unter folgendem Link das Spielmaterial herunter, druckt es aus und legt alles bereit: → [ZUM DATEIORDNER](#)
Ihr benötigt zusätzlich:

- 1 Würfel
- Eine beliebige Spielfigur zur Markierung eures Spielzug-Fortschritts
- Papier und Stifte für alle
- Handy für die CO₂-Uhr
- Handys, Tablets o.ä. zum Recherchieren für jede:n Mitspieler:in
- Küchenuhr oder anderes Handy als Wecker
- Tesakrepp, Schnur, buntes Papier für Kostüme
- Sachen, die Sounds machen

Die Spielphasen

Das Spiel gliedert sich in 3 Phasen, die ihr der Reihe nach durchlauft:

1. **Einfühlen und Forschen** (ca. 45 min.)
2. **Die Parlamentssitzung** (ca. 60 min.)
3. **Beschlüsse umsetzen** (ca. 15 min.)



Er sieht verschlungen aus, ist aber eigentlich geradlinig: Der Weg zur Parlamentssitzung und darüber hinaus. Und er ist selbst wesentlicher Teil der Spielerfahrung, die euch zu neuen Einsichten und Handlungsimpulsen bringt.

In der **Einfühlungs- und Forschungsphase** erwürfelt ihr eines aus 36 Wesen und Unwesen, für das ihr Botschafter:in werdet. Ihr lernt es kennen und versetzt euch mit allen Sinnen in dessen Situation. Ihr findet das passende Outfit und überlegt euch einen typischen Erkennungs-Sound. Vor allem aber verfasst ihr einen kurzen Appell an das Parlament.

Die zweite Phase, die **Parlamentssitzung**, ist die Zeit der Entscheidungsfindung. Hier werden Reden gehalten, öffentlich diskutiert und es wird in Hinterzimmern um die Mehrheiten und Beschlüsse gerungen.

Die dritte Phase – **Beschlüsse umsetzen** – umfasst alles, was sich an die Parlamentssitzung anschließt: die Umsetzung eurer Beschlüsse, das Feiern und Teilen eurer Erfolge mit eurer Mitwelt.



So geht ihr vor:

Legt das Übersichtsposter mit allen drei Phasen aus und folgt den Pfeilen von einem Spielzug zum nächsten.

Eine beliebige Spielfigur kann als Marker immer weiter gestellt werden – so seht ihr jederzeit euren Fortschritt.



Jetzt geht's los ... Die CO₂-Uhr tickt, ihr spielt gemeinsam ein Spiel gegen die Zeit.

Ihr habt insgesamt 2 Stunden (mit Lesezeit ca. 2,5), um an euer Ziel, also zu konkreten Beschlüssen zu gelangen! Für die einzelnen Spielzüge folgt ihr den Anweisungen der Anleitung bzw. des Spielleiters.

Viel Spaß!



Einlesen

Einhören

Un:Wesen
würfeln

Botschafter:In
werden

Einfühlen

Einfühlen
und Forschen

Sound

Kostüm

Rede

Habt ihr alles heruntergeladen, ausgedruckt und bereit gelegt? Super – dann seid ihr bereit, tiefer in den Kaninchenbau des Klimaparlaments hinab zu steigen!
In dieser ca. 45minütigen Phase geht es darum, sich euren Rollen als Botschafter:innen soweit anzunähern, dass ihr im Anschluss die eigentliche Parlamentssitzung durchführen könnt.

Einhören!



Das **Spielleittier** liest vor:

Schließt eure Augen. Spitzt eure Ohren. Gleich werdet ihr sie bemerken. Die Erde. Könnt ihr sie schon hören? Die Eigenschwingungen der Erde? Hört euch einen Moment ein. Etwa 60 verschiedene Frequenzen überlagern sich im Infraschallbereich von 3 bis 7 Millihertz – wir Menschen können erst Töne ab 16 Hertz hören. Während wir unserem Alltag nachgehen, treten sie unbemerkt im Erdkörper auf. Erzeugt werden sie von der Drehbewegung der Erde, und von den Bewegungen der Meere und der Atmosphäre. Erdbeben und Vulkanausbrüche ziehen weitere lang nachhallende Resonanzen im Bereich von 0,3 bis 20 Millihertz nach sich. Die Erde schwingt dabei – stark übertrieben – zwischen den Formen eines American Football (eiförmig) und eines Kürbis hin und her. Alles mischt sich zu einem lebendigen Brummen, einer tieffrequenten Sinfonie, von der manche glauben, dass sie unsere Stimmung beeinflussen kann. Legt eure Hand an die Stuhllehne. Spürt ihr es? Auch in den Füßen, im Bauch, in den Zähnen? Habt ihr auch schon bemerkt, dass sich in jüngster Zeit einige dieser Erdfrequenzen zu verschieben scheinen?

Un:Wesen würfeln



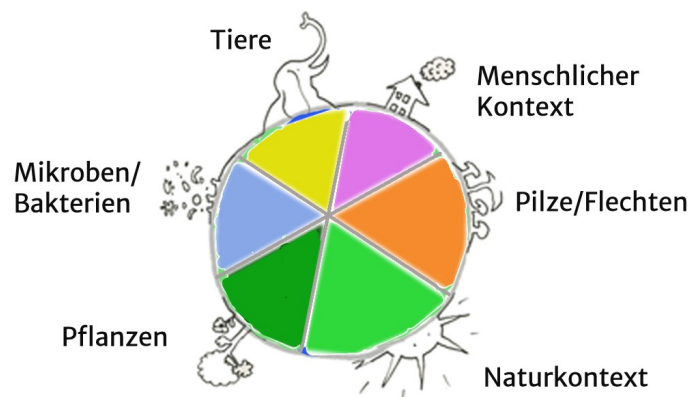
Spielmaterial: Nr. 3 Fraktionsliste und Nr. 4 Botschafter:innenkarte.

Jede:r Spieler:in erhält eine Botschafter:innenkarte und ihr legt sie so vor euch, dass ihr „Abschnitt 1“ lesen könnt. Die Fraktionsliste liegt für alle sichtbar auf dem Tisch.

Fraktion 1-6	1 Pflanzen	2 Mikroben	3 Pilze/Flechten	4 Tiere	5 Naturkontext	6 Menschlicher Kontext
Wesen 1	Esskastanie	Viren	Mykhorrisa	Mauersegler	Winde	Hochhäuser
Wesen 2	Rasen	Blualge	Psilocybin	Kanalratten	Elbe	Luftballons
Wesen 3	Birke	Mikrobiom des Menschen	Flechten	Oktopoden	Boden	Automobile
Wesen 4	Echte Mondraute	Mikroben aus dem Permafrost	Schimmelpilze	Regenwürmer	Eis	AKW Brokdorf
Wesen 5	Sommerlinde	Krankenhauskeim	Fliegenpilz	Kühe	Sonne	Stein des Sisyphos
Wesen 6	Schierlings-Wasserfenchel	Pest	Pfifferlinge	Stinte	Alter Schwede	Plastikmüll

Alle Wesen und Unwesen im Klimaparlament gehören zu einer der 6 Fraktionen: 4 davon sind (Lebe-)“Wesen”: Pflanzen, Tiere, Mikroben und Pilze/Flechten (siehe Spielmaterial Nr. 2, Biomassegrafik). Die letzten beiden Fraktionen versammeln die “Unwesen”. Diese sind nichtlebendig oder anorganisch, aber dennoch wirkmächtig. Sie sind entweder Natur an sich, wie “Der Boden” oder menschengemacht, wie “Der Plastikmüll”.

Die Schreibweise "Un:Wesen" steht übrigens für "Wesen und Unwesen" (oder auch "Unwesen und Wesen") – ALLE sind hier mitgemeint!



Jetzt geht es um die Frage, welche Un:Wesen aus welchen Fraktionen ihr vertreten werdet. Dazu würfelt ihr, bestimmt Fraktion und Un:wesen anhand der Fraktionsliste – und tragt das Ergebnis auf euren Botschafter:innenkarten ein.



So geht ihr vor:

Ihr würfelt reihum, der/die jüngste beginnt. Jede:r würfelt 2 Mal. Der erste Wurf bestimmt die Fraktion, aus der ihr eure Wesen erwürfeln könnt: 1 = Pflanzen, 2 = Mikroben usw.

Mit dem zweiten Wurf erwürfelt ihr, welches Wesen aus der Fraktion ihr jeweils vertrittet.

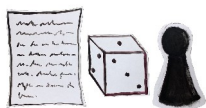
Beispiel: Der erste Würfelwurf ergibt eine 2 → Du vertrittst ein Wesen aus der Fraktion der Mikroben. Der zweite Wurf ist eine 6 → Du vertrittst Wesen 6 dieser Fraktion, also das Pestbakterium.

HINWEIS: Damit möglichst viele unterschiedliche Fraktionen und Wesen vertreten sind, dürft ihr einfach nochmal würfeln, wenn Fraktionen und Wesen bereits besetzt sind.



Los geht's! Tragt die von euch erwürfelten Wesen auf euren Botschafter:innenkarten ein – nun steht fest, wer im heutigen Parlament vertreten ist.

Botschafter:in werden



Spielmaterial: Nr. 4 Botschafter:innenkarte

Nun tragt ihr in "Abschnitt 1 und 2" die Eigenschaften der Wesen und Unwesen, die ihr vertretet, ein – inklusive einer Handzeichnung!



So geht ihr vor: Wenn die Zeit läuft, beantwortet die Fragen und findet noch mehr über eure Wesen und Unwesen heraus. Zieht dafür Bücher oder das Internet zu Rate; am besten ohne KI-Unterstützung, das verbraucht so viel Strom, dass die CO₂-Uhr sofort schneller läuft! Wikipedia ist immer eine gute erste Anlaufstelle.

Löst diese Aufgabe gerne im Gruppen-Austausch.

Werft einen Blick auf die Biomassegrafik, so wisst ihr schon mal, welches Gewicht eure Art/Fraktion im Gesamtzusammenhang aller Wesen und Unwesen hat – und welchen Nachdruck eure Anliegen im Klimaparlament damit voraussichtlich benötigen oder auch nicht.



Das **Uhrzeittier** stellt den Küchenwecker auf 15 Minuten.



Und **Los geht's!** mit dem Ausfüllen



Sobald es klingelt: Faltet eure Botschafter:innenkarten, stellt sie vor euch auf und bewundert die Zeichnungen.

Herzlichen Glückwunsch: Ihr seid nun ordentliche Botschafter:innen des Klimaparlaments!



Um am Ende auch euer Botschafter:innen-Zertifikat zu erhalten, müsst ihr die folgenden sechs Aufgaben "abgehakt" haben: Einfühlen!, Deinen Sound finden, In dein Kostüm schlüpfen, Deine Rede schreiben, Abstimmung, Übergabe an die Realpolitik. Diese erkennst du auch an dem Feld "Als erledigt kennzeichnen" links daneben. Hier kommt gleich die erste Aufgabe:

Einfühlen!

Ihr seid nun mit den Unwesen und Wesen, die ihr vertretet, auf der Sachebene gut vertraut. Aber – fühlt ihr euch schon wie euer Wesen oder Unwesen?
Im nächsten Schritt fühlt ihr euch ein.



So geht ihr vor:

Das **Spielleittier** liest die untenstehende Anleitung zur Einfühlung vor und das **Uhrzeittier** stellt nach dem Vorlesen den Küchenwecker auf 3 Minuten.

Wenn der Wecker klingelt, berichtet ihr euch schlaglichtartig, wie das Einfühlen für euch war.

Das **Uhrzeittier** wacht darüber, dass nicht zu lange geplaudert wird – denn die CO₂-Uhr tickt...!



Spielleittier:

Lasst eure menschlichen Pläne und Vorhaben los ...

Schließt für einen Moment die Augen und versetzt euch in das Tier, die Pflanze, den Pilz oder die Mikrobe hinein, die ihr vertretet – wer seid ihr und wie seid ihr?

Wenn ihr ein Unwesen vertretet, versetzt euch in diesen Gegenstand hinein: Was macht ihn aus, ist er groß oder klein, was könnten die Ziele dieses Dings oder dieser Gruppe von Dingen sein? Wie nimmt euer Wesen oder Unwesen die Welt wahr, wie bewegt es sich, wie fühlt es sich an?

Nun öffnet die Augen wieder und lauscht dem unbewussten Wissen und überlasst eurem Körper die Führung. Steht gerne auf und geht im Raum herum oder auch nach draußen. Was entspricht eurem Wesen? Wie ist die Welt, wenn ihr euch in das Wesen oder Unwesen hineinversetzt habt? Benutzt eure Sinne, spitzt die Ohren, schaut bis in die Augenwinkel, geht in Deckung oder macht euch groß. Was zieht euch an? Was wollt ihr? Wo wollt ihr sein? Und wie fühlt es sich im Körper an, euer Wesen oder Unwesen zu sein? Auf der Haut, im Bauch, in den Fingern, wenn ihr sie ausbreitet wie Antennen... ?



Und nun: **Los geht's!** mit dem Einfühlen!



Sobald es klingelt: Kurze Schlaglichtrunde: Was habt ihr erlebt?

Deinen Sound finden



Spielmaterial: Poster "Sound".

Nun kümmern wir uns um euer Auftreten im Parlament.

Welche Sprachen sprechen eure Wesen oder Unwesen, wie können sie miteinander kommunizieren? Wie verschafft sich z.B. der Plastikmüll raschelnderweise Gehör, wie erklärt sich die Kuh – mit ihrem "Muh!" oder einer Glocke?

Je mehr Wesen im Parlament sind, desto wichtiger wird es, dass man sie einordnen kann und ihre Besonderheiten erkennt. Dafür gibt es im Klimaparlament für jedes Wesen einen typischen Sound – eine Art Mini-Hymne, die in der Parlamentssitzung abgespielt oder live präsentiert wird.



So geht ihr vor: Das kann wirklich alles sein, vom Laut über ein Geräusch bis hin zu einer kleinen Erkennungsmelodie.

Beispielsweise imitiert ihr das "Muh!" einer Kuh, produziert das Rascheln von Laub mit einem Papier oder pfeift die Tonabfolge eines Vogels. Was für einen Sound wollt ihr erzeugen, und womit könnt ihr ihn in kurzer Zeit umsetzen? Mit eurer Stimme, euren Händen, eurem Körper? Oder mit Gegenständen und Instrumenten aus eurer direkten Umgebung? Wollt ihr die Mini-Hymne für euer Wesen live aufführen? Oder nehmt ihr sie zum Abspielen lieber auf? Notfalls könnt ihr auch online eine Erkennungsmelodie für euer Unwesen oder Wesen finden, aber Vorsicht, es gilt auch hier: Selbst sind die Botschafter:innen – eine Konserve hinterlässt womöglich keinen besonderen Eindruck im Parlament.



Soundmaker Christoph nebst Klangarsenal beim Klimaparlament Rhein-Main / © Női Crew

Hier drei Soundbeispiele:

→ [SAVANNE oder Cafeservice und Keksdose](#)

→ [SPECHT HEUSCHRECKE oder Messer an Tischkante](#)

→ [FEUER oder Tannenzapfen zerbröseln](#)



Das **Uhrzeittier** stellt den Küchenwecker auf 5 Minuten.



Los geht's! Findet euren Un:Wesenssound!



Sobald es klingelt: Nun stehen eure Mini-Hymnen. Führt sie euch vor und beklatscht eure Ideen, ganz gleich was da in kurzer Zeit zustande kam.

In dein Kostüm schlüpfen



Spielmaterial: Poster "Kostüm".

Für das formvollendete Auftreten im Klimaparlament ist auch das Erscheinungsbild wichtig. Und jeder am Tisch kann gleich sehen, wen oder was ihr hier vertrittet.



So geht ihr vor: Spürt euch tief in eure Wesen oder Unwesen ein. Was hat es für besondere Eigenschaften und wie ist seine Beschaffenheit? Hat es weiche Konturen oder spitze Außenkanten, ist es plüschig oder glatt? Überlegt euch Assoziationen zu euren Wesen und Unwesen. Was verbindet ihr mit ihnen, welche Farben,

Muster oder Strukturen unterstützen euch in euer Haltung?

Nutzt die Kleidung, die ihr heute tragt: Setzt euch einen Pullover als Turban auf den Kopf, die Ärmel werden zu Ohren – seid ihr Feldhasen, die ihre Löffel hängen lassen, weil sie schon lang nicht mehr gesehen werden? Oder formt Pfoten aus Socken, zieht all eure Sachen verkehrt herum an und stellt euch mit dem Rücken zur Welt.



Bürstenkostüm

Lasst euren Blick auch durch den Raum oder aus dem Fenster nach draußen schweifen. Gibt es Gegenstände oder Textilien, die ihr als Requisiten benutzen könnt, um euren Un:Wesen ähnlicher zu werden? Was könnt ihr aus Teelöffeln, Plastiktüten, Klopapier, Eimern auf die Schnelle zaubern?



Folienkostüm / Topfpflanzenkostüm

Ihr könnt auch mit euren Frisuren experimentieren: Den Pony nach vorne kämmen, die Haare in zwei Zöpfen zu Ohren oder Antennen verarbeiten, die Haare toupieren. Ist eure Frisur ein leeres Nest stellvertretend für alle Vögel, die nicht mehr ausgebrütet werden?



Das **Uhrzeittier** stellt nun die Uhr auf 8 Minuten.



Los geht's! mit dem “Kostüm” für eure Un:Wesen



Sobald es klingelt: Zeigt euch untereinander die Ergebnisse und beklatscht sie.

Deine Rede schreiben



Spielmaterial: Poster "Rede", Appellbogen (Spielmaterial Nr. 5).

Für den Auftritt im Parlament braucht ihr jetzt nur noch eure schlagkräftigen Reden. Im Klimaparlament nennen wir diese Reden "Appelle". Das kommt aus dem Lateinischen: "Appellare" und heißt so viel wie "jemanden ansprechen, anreden". Sie bestehen aus: 1. Einleitung, 2. Hauptteil und – am wichtigsten! – 3. **einer** zentralen Forderung.

Eure Appelle dürfen vorgetragen höchstens 2 min. dauern, das entspricht etwa einer halben DIN A4 Seite Text.

Beachtet dabei einen wichtigen rhetorischen Trick: Nicht in Bittstellerei verfallen! Macht euch nicht klein, sondern groß und wichtig! Droht, schimpft, malt die Konsequenzen für eure Mitwesen aus, solltet ihr keine Unterstützung erfahren. Bleibt bei den Fakten, noch mehr überzeugen allerdings die damit verbundenen Gefühle.



So geht ihr vor: Der rote Faden auf dem Appellbogen und die Anleitungen und Tipps auf dem Poster "Rede" helfen euch auf dem Weg zum Appell und zu eurer Forderung. Nehmt auch eure Notizen auf der Botschafter:innenkarte als Fundus.

Versetzt euch in die Stimmung und das Gefühl zu den Un:Wesen, die ihr beim Einfühlen und beim Finden eurer Sounds und Kostüme gesammelt habt, und schreibt im Tonfall und aus der Lage des Wesens oder Unwesens, das ihr vertrittet.



Appelle schreiben im Schreibworkshop in den Bücherhallen

HINWEIS: Auch unkonventionelle Vorträge sind möglich. Ein Dadagedicht. Eine Choreographie mit Untertiteln. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Hauptsache, die zentralen Anliegen kommen rüber.



Das **Uhrzeittier** stellt den Küchenwecker auf 10 Minuten.



Los gehts! Schreibt los auf dem Appellbogen. Wenn ihr mehr Platz braucht, nehmt noch ein Blatt Papier dazu.

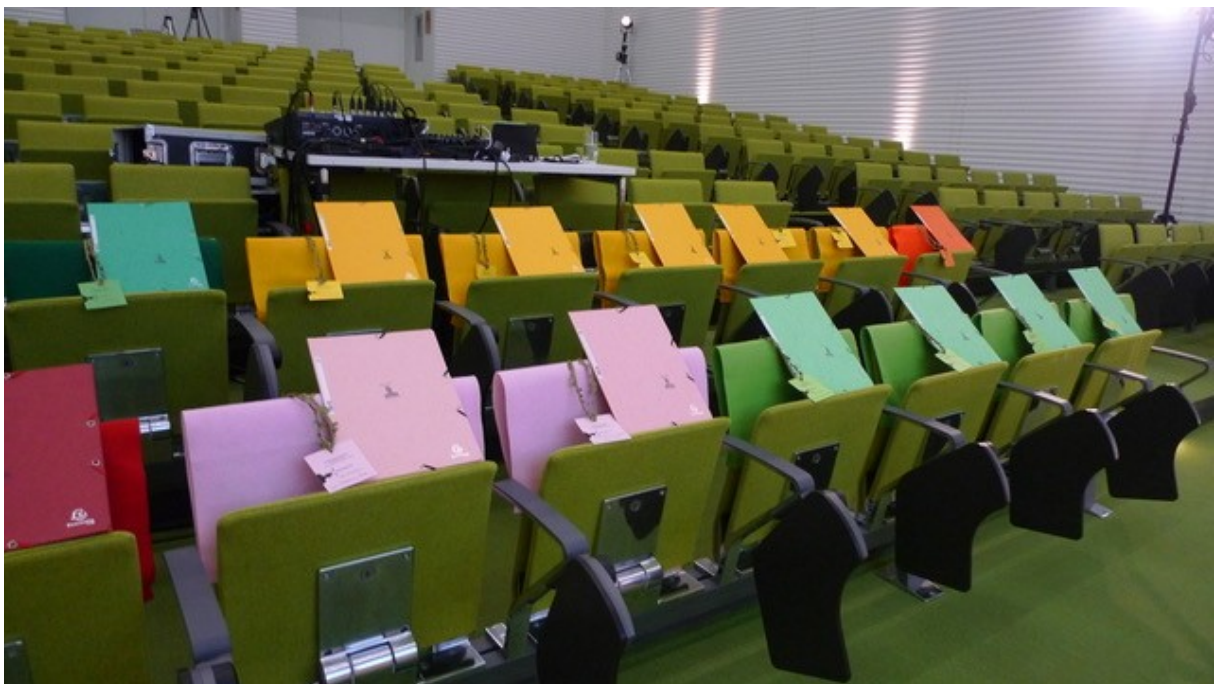


Sobald es klingelt: Nun müsst ihr zum Ende kommen. Schreibt euren letzten Satz.

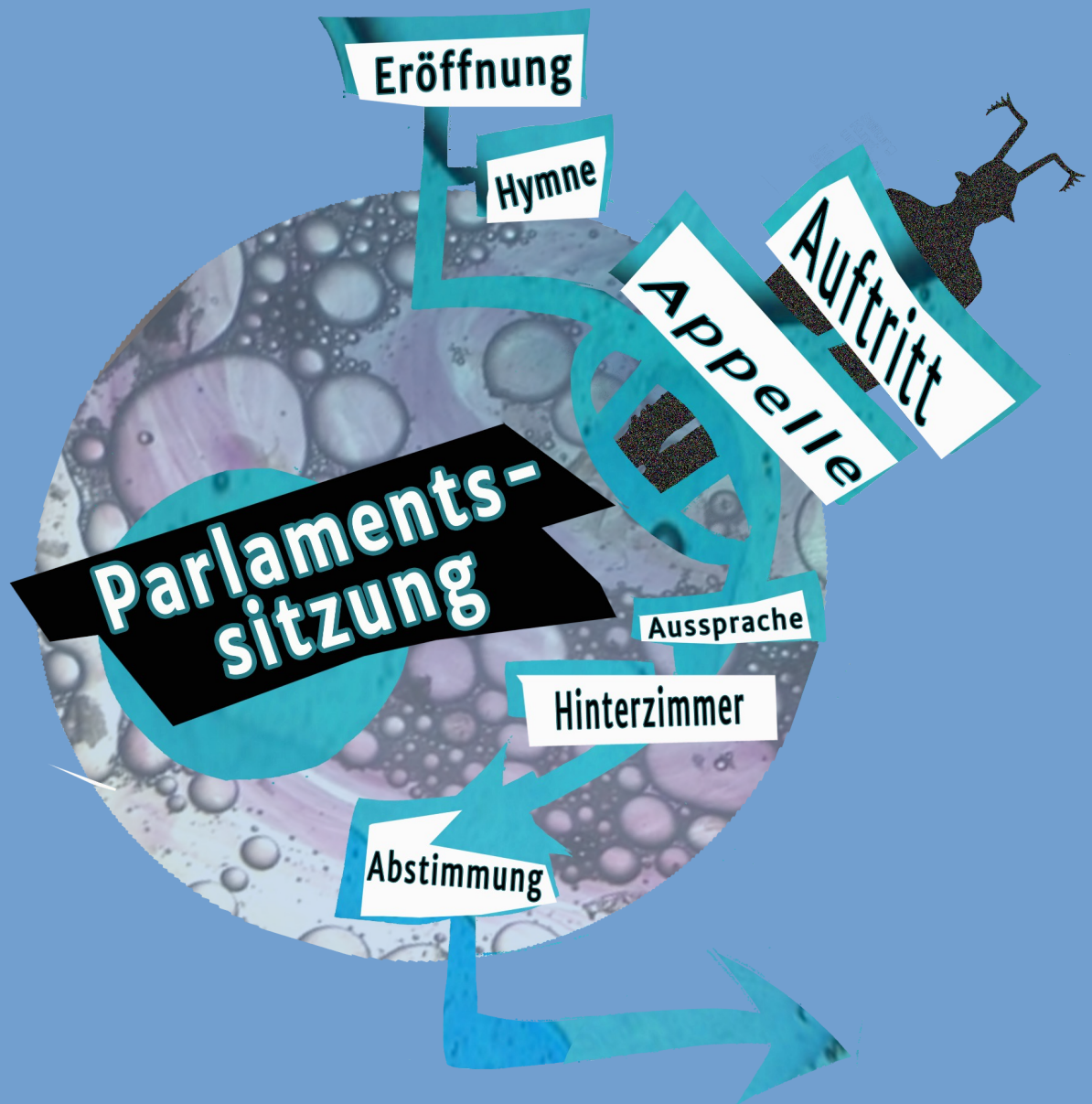
Notiert unbedingt im unteren Bereich des Bogens eine zentrale Forderung aus der Perspektive eures Wesens oder Unwesens an das Parlament!

Nun habt ihr schon einiges erlebt: Eure Wesen erwürfelt oder gewählt, euch tief in sie hineinversetzt, passende Klänge und Kostüme gefunden. Und natürlich eure drängenden Anliegen formuliert.

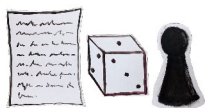
Ihr seid perfekt vorbereitet für das Herz des Ganzen: die Parlamentssitzung.



Das Klimaparament Rhein-Main im Senckenberg Naturmuseum Frankfurt, vor dem Auftritt der Botschafter:innen



Eröffnung und Hymne



Spielmaterial: Nr. 6 Klimaparlament-Logo

Nun geht es ans Eingemachte! Reden hält man am Besten im Stehen. Für diese Spielphase (Dauer: ca. 60 min.) ist daher ein Rednerpult/Stehpult ideal. Habt ihr keines, improvisiert eines, z.B. mit einem Bücherstapel und dem Klimaparlament-Logo vorn draufgeklebt ...



Und ohne Umschweife: **Los geht's!**



Das **Spielleittier** liest folgenden Text vom Stehpult aus vor:

Werte unvollständige Vollversammlung sämtlicher Wesen und Unwesen in und um (EUER UMFELD/ORT)!

Herzlich Willkommen zur Gründungs-Sitzung unseres Klimaparlaments. Wir sind sehr froh, dass wir trotz wilder Zeiten heute hier an diesem so passenden Ort zusammengefunden haben! Gemeinsam wollen wir herausfinden, ob, wenn es der Mensch schon nicht schafft, wenigstens alle anderen Wesen (und Unwesen!) sich für eine Große Koalition für die Erde zusammenraufen und Handlungsempfehlungen gegen die allgemeine Verstimmung, die Klimakrise und das Artensterben beschließen können.

Die Zeit eilt. Zeit ist in der Gesellschaft der Menschen ja leider immer noch Geld – und damit CO₂-Ausstoß. Jede:r Botschafter:in hat 2 Minuten für seinen/ihren Appell. Wer überzieht wird vom Uhrzeittier abgepiffen.

Sind die Appelle vorgetragen, werden diese kurz diskutiert. Und am Ende werden wir gemeinsam entscheiden, welche Anliegen sich in konkrete Umsetzungsbeschlüsse verwandeln werden.

Erhebt euch nun für unsere Klimaparlament-Hymne:

Alle Wesen stehen auf und stimmen gleichzeitig ihre Hymnen an. So entsteht der Hintergrundklang für die Klimaparlaments-Hymne.



Die Klimaparlamentarier RheinMain, stehend zur Hymne / © Núi Crew



Das **Spielleittier** liest den Text der Hymne vor, nachdem es seinen Wesenssound ausgestoßen hat und stimmt zum Schluss in den Chor wieder mit ein:

*Wesen, sprecht die Fanale!
Auf zum letzten Gefecht!
In (EUER UMFELD/ORT) macht Parlare –
erkämpft das Wesensrecht!*

*Es rettet uns kein Menschenaff,
kein Gott, kein ängstlich Huhn!
Uns erlösen aus der Katastroff
können wir nur selber tun!*

...

*Ihr dürft euch wieder setzen. Lasst uns nun ohne weitere Umschweife zur Sache kommen.
Das erdgeschichtlich älteste Wesen beginnt, zum Ende nominiert ihr jeweils die Person, die
als nächste vorträgt.*

*Der/die erste Botschafter:in bitte ans Pult ... Zunächst spielt jede:r seine/ihre persönliche
Mini-Hymne, dann wird der 2-Minuten-Appell vorgetragen.*

Der erste Wesens-Sound, bitte!

Auftritt/Appelle

Tragt euch nun gegenseitig eure Appelle vor!

Dafür treten alle Spieler:innen nacheinander, beginnend mit dem erdgeschichtlich ältesten Wesen der Runde, in ihrem Kostüm oder mit ihrem Requisit ans Pult.



So geht ihr vor:

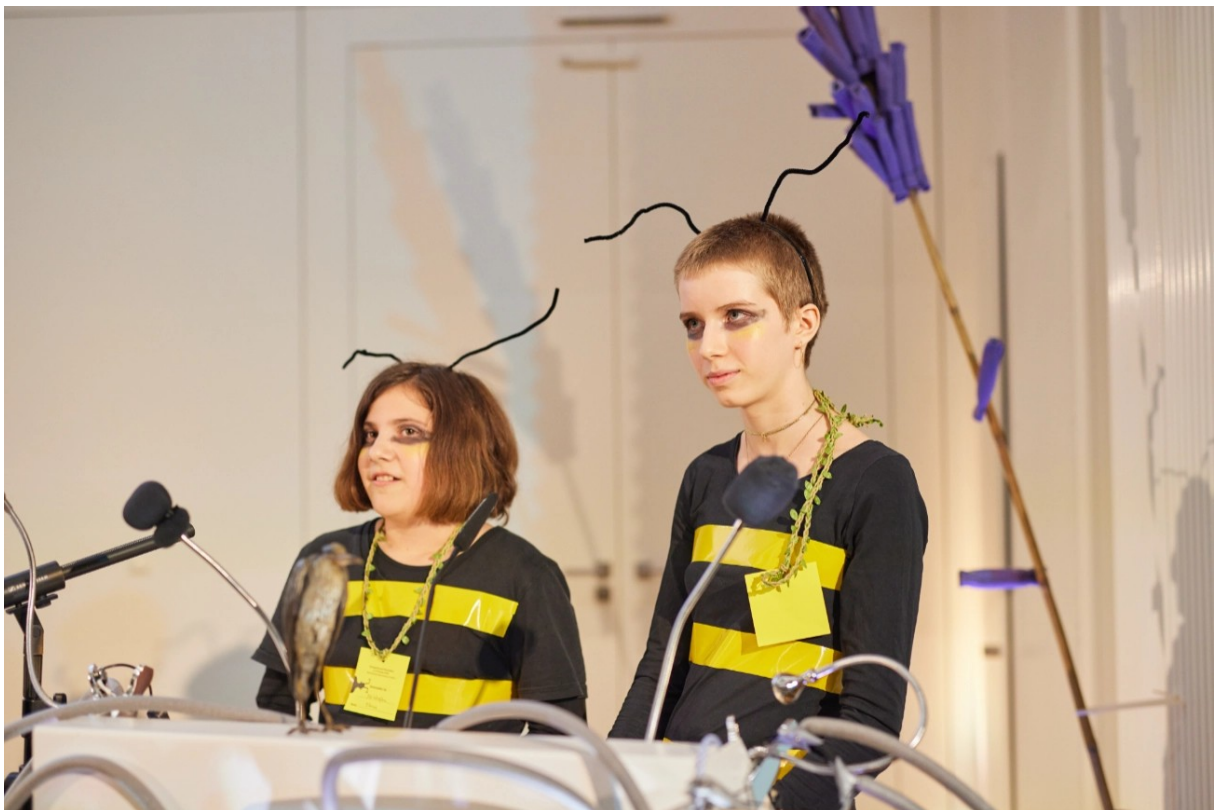
- Botschafter:in geht ans Pult
- Mini-Hymne wird zum Besten gegeben
- Appell mit Forderungen wird gehalten
- Botschafter:in ruft nächste:n Redner:in auf, geht zurück



Das **Uhrzeittier** stellt die Küchenuhr für jeden Appell auf 2 Minuten.



Und **Los geht's!** Der Vortrag beginnt. Die anderen hören zu; Zwischenrufe sind erlaubt, längere Nachfragen, Kritik, Bestätigung ... bitte für die Diskussion notieren.



Die Frankfurter Botschafterinnen der Bienen / © Núi Crew

 Sobald es klingelt: Kommt zum Ende.

Solltet ihr mit euren Inhalten noch nicht fertig sein, werdet noch einen letzten Satz los, der eure zentralen Forderungen ans Parlament enthält und nominiert das nächste Wesen bzw. Unwesen.

Die anderen dürfen für euren Einsatz applaudieren – auch wenn es unterschiedliche Meinungen gibt. Das gehört sich so.



Stehpultwesen

Aussprache

Wenn alle Reden gehalten sind, wird nachgefragt, argumentiert, präzisiert.
Alle Botschafter:innen trennen die Forderungsabschnitte von ihren Appell-Bögen ab und lesen zum Einstieg ihre jeweilige Forderung laut und deutlich vor.



So geht ihr vor: Im Klimaparlament geht es um die Frage, welche der Forderungen für die meisten Wesen und Unwesen, und für den größten Teil der Biomasse vorteilhaft sind (→ Siehe Spielmaterial Nr. 2 Biomassegrafik). Denn – kurz gesagt – wenn es den Pflanzen gut geht, geht es auch dem Planeten und den anderen

Lebewesen gut. Da am Ende nur 3 der Forderungen als Beschlüsse ausgewählt werden, wird nun alles auf den Prüfstand gestellt.

Dafür dürft ihr Nachfragen stellen, Einwände machen, Koalitionen vorschlagen. Zeigt Rückgrat/harte Schale oder was euer Wesen oder Unwesen ausmacht, verteidigt eure Forderungen, packt eure Superkräfte aus, seid charmant oder bedrohlich, schaut, wie ihr am besten die Versammlung überzeugen könnt.

Wichtig: Dieser Spielzug dient zum Austauschen von Argumenten und Inhalte Vertiefen! Die eigentliche Beschlussfassung kommt später.



Das **Uhrzeittier** stellt die Eieruhr auf 8 Minuten.



Und **Los geht's!**



Habt ihr euch nichts mehr zu sagen, dürft ihr auch schon vor dem Klingeln aufhören. Die CO₂-Uhr tickt unaufhörlich!

Hinterzimmergespräche?!

5 Minuten Kaffeepause!

Heimlich, auf dem Flur, auf der Toilette, im Treppenhaus wird getuschelt ... Jetzt schließt ihr mit euren Erzfeinden geheime Bündnisse, schärft eure Forderungen, bildet Koalitionen.



So geht ihr vor: Ihr führt Hinterzimmergespräche mit den Wesen und Unwesen, die euch nützen können, bereitet euch auf die Abstimmung vor. Hier gehen die offenen Verhandlungen aus dem letzten Spielzug in die nächste Runde.

Ihr dürft eure eigenen Forderungsabschnitte nach Belieben zusammenbringen, umformulieren, Teile durchstreichen ... Egal, was ihr eben ausgehandelt habt – wenn ihr könnt, findet ihr in letzter Sekunde eine bessere Koalition! Alles, was dazu führt, dass eure Forderungen eine bessere Chance haben, beschlossen zu werden, ist erlaubt.



Das **Uhrzeittier** stellt den Küchenwecker auf 5 Minuten.



Los geht's!



Sobald es klingelt: Nun seid ihr mit allen politischen Wassern gewaschen, habt offen diskutiert und Bündnisse geschlossen und insgeheim noch spezielle Verabredungen getroffen ... Es wird Zeit, zu entscheiden!

Abstimmung



Spielmaterial: Forderungsabschnitte aus euren Appellbögen

Jetzt geht es um alles: Welche Forderungen werden von eurem Klimaparlament als Beschlüsse angenommen?



So geht ihr vor: Im Klimaparlament ist Masse – also Biomasse – Macht. Die Beschlüsse müssen wie eben schon erwähnt, sinnvoll für die Mehrheit aller Wesen sein.

(Dass die Technosphäre der Menschen mittlerweile ebensoviel wiegt, wie alle Lebewesen auf der Erde, gibt ihr kein größeres Stimmrecht. Dasselbe gilt für die zum Teil extrem schweren Unwesen des Naturkontextes, wie Flüsse, Meere oder Berge. Im Klimaparlament geht es darum, das Leben auf diesem Planeten zu fördern, daher ist die BIOMasse, also das Gewicht der Lebewesen das Maß.)

Wenn die Zeit läuft, stimmt ihr ab. Fragt euch dazu: Welche Beschlussvorlagen sind am sinnvollsten und helfen den meisten Wesen und Unwesen, vor allem im Hinblick aufs Klima? Es werden insgesamt 3 Beschlüsse gefasst. Die Abschnitte, die ihr diskutiert und überarbeitet habt, liegen dafür auf dem Tisch.

Abgestimmt wird so: Das **Protokollodil** liest die Forderungen aus den Appellen noch einmal vor und in einer offenen Abstimmung melden sich alle, die das jeweilige Anliegen **nicht** zur Umsetzung beschlossen haben möchten. Bei Stimmengleichstand geht es für diese Forderungen in eine Stichwahl. Die Forderungen mit den wenigsten Gegenstimmen sind als Beschlüsse des Klimaparlaments angenommen.



Das **Uhrzeittier** stellt die Küchenuhr auf 5 Minuten.



Und **Los geht's!**



Das **Protokollodil** liest vor:

Bevor ich nun eure Forderung nochmals verlese, denkt bitte daran: Unsere Beschlüsse müssen gemäß ihres Masse-Anteils an der Mitwelt hilfreich sein für ...

- ... die Fraktion der Pflanzen zu mind. 2 von 3 von Beschlüssen.
- ... die Fraktionen der Tiere und des Naturkontexts zu jeweils mind. 1,5 von 3 Beschlüssen.
- ... die Fraktionen der Pilze&Flechten sowie der Mikroben zu mind. 1 von 3 Beschlüssen.
- ... die Fraktion des Menschlichen Kontexts, wenn möglich, zu 0,5 von 3 Beschlüssen. Muss aber nicht unbedingt.

Das Protokollodil liest nun im Einzelnen eure Forderungen vor – mit Bitte um eure Handzeichen: ...



Wenn es klingelt: Verliest das **Protokollodil** feierlich die finalen Beschlüsse:

...

Danach feiert ihr die erfolgreiche Parlamentssitzung. Ihr könnt applaudieren, abklatschen, die Rücken aneinander schubbern, näseln, euch um die Beine streichen oder was auch immer euren Wesen und Unwesen als eine angemessene Glücksbekundung erscheint. Das Klimaparlament hat getagt!



Übergabe an die “Realpolitik”!

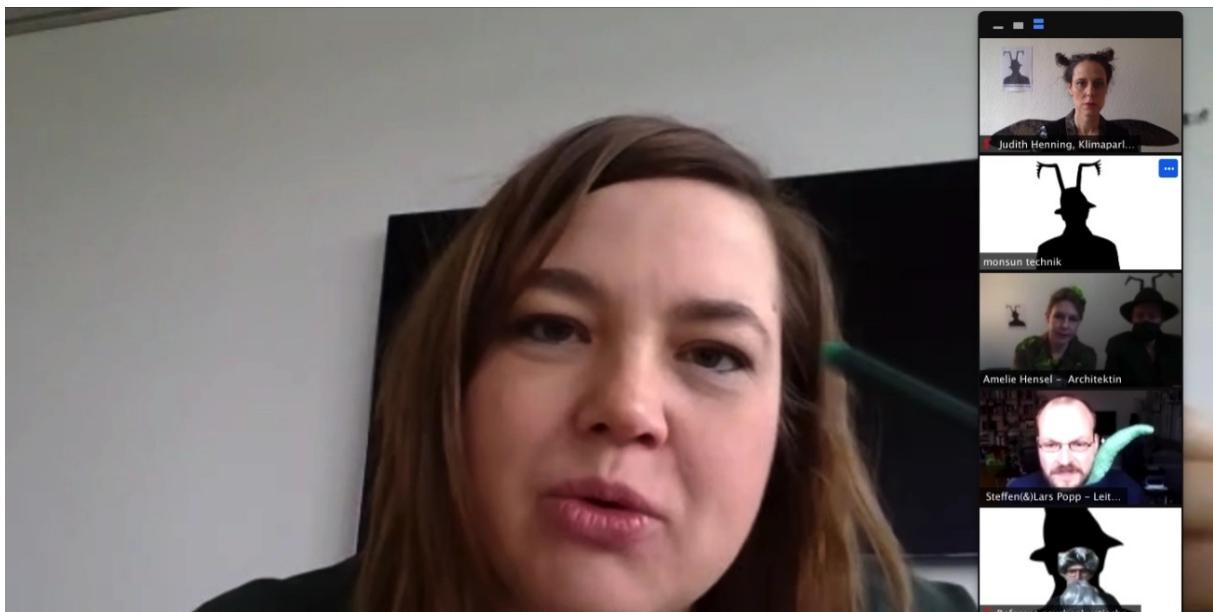
Geschafft! Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt eure erste Klimaparlament-Sitzung erfolgreich absolviert. Nun geht es darum, wie aus Papier auch Realität werden kann. Ihr habt 3 Beschlüsse gefasst, die nun idealerweise umgesetzt werden sollten. Das Spiel endet damit, dass ihr eure Beschlüsse auf der Postkarte (Spielmaterial Nr. 7) eintragt. Alle Botschafter:innen unterschreiben, ihr schickt sie ans Rathaus oder geht zu einer Sprechstunde eines Politikers und informiert die Lokalpresse.



Druckt das PDF aus. Schneidet die Postkarte aus, falzt sie in der Mitte, sodass sich eine Vorder- und eine Rückseite ergibt, und klebt die beiden Seiten aufeinander. Notiert, wann und wo ihr getagt habt. Schreibt die Beschlüsse in das vorgesehene Feld.

Adressiert an den/die Bürgermeister:in oder eine:n Abgeordnete:n aus eurem Wahlkreis. Unterschreibt noch im Namen eurer Un:Wesen. Briefmarke drauf und ab in den Briefkasten!

Ihr könnt – wenn alle einverstanden sind – euer Gruppenfoto mit Kostüm in euren Social-Media-Accounts posten (den Hashtag #klimaparlament nicht vergessen! ;-)) und/oder unseren Instagram-Account ([@klimaparlament_org](https://www.instagram.com/klimaparlament_org)) direkt verlinken. Macht eure Beschlüsse an einem zentralen Ort für euch alle zugänglich und denkt daran: Ein Klimaparlament sämtlicher Wesen und Unwesen steht über den reinen Menschen-Parlamenten!



Katharina Fegebank, 2. Bürgermeisterin von Hamburg, erhält in einer Zoom-Konferenz die Klimaparlament-Beschlüsse

Gemeinsame Aktionen

Da Klimawandel und Artensterben sowohl politisches Handeln auf weltweiter Ebene erfordern als auch Verhaltens- und Kulturänderungen auf der individuellen Ebene – oder der kleiner Gruppen –, könnt ihr euch einzeln oder besser noch gemeinschaftlich von den Forderungen eurer Wesen inspirieren lassen:

Wie könntet ihr selbst oder zusammen für die Wesen und Unwesen, die ihr eben vertreten habt, das Leben und die Zukunft besser machen?

Am besten einigt ihr euch, welchen Beschluss alle gemeinsam eine Woche lang versuchen, in ihrem Leben als Menschen umzusetzen!

Macht euch dafür einen Zeit- und Aufgabenplan. Wer sollte was bis wann erledigt haben? Was sind die zentralen Meilensteine, bis ein Beschluss komplett umgesetzt gilt? Überlegt euch, wie ihr erfolgreich abgeschlossene Zwischenschritte festhalten könnt. Das Erledigen und Abhaken schüttet Glückshormone aus – besonders, wenn ihr andere an den eigenen Fortschritten Richtung mehr Nachhaltigkeit teilhaben lasst. Also: Foto machen, an den Kühlschrank pinnen und/oder hochladen, zum Nachmachen animieren. Ihr macht das super!



Eine Klimaparlament-Aktivistin auf einer Demonstration



mehr + weiter

Nachdem ihr die Grundregeln im Wesentlichen kennengelernt habt, könnt ihr künftige Sitzungen des Klimaparlaments nun frei nach Schnauze und individuellem Bedürfnis gestalten. Damit könnt ihr euch dann z.B. Verbesserungen für die Mitwelt eurer Wohnung, eures Viertels, eurer Schulklasse, eurer Stadt, usw. erspielen. Im Folgenden findet ihr dazu verschiedene Ideen und Erweiterungsvorschläge.

Das Umfeld näher bestimmen

Ihr seid nun frei in der Wahl eures Umfeldes/Ortes und der jeweiligen Un:Wesen. Wovon geht ihr aus? Euer Zuhause? Eure Schule, eure Arbeitsstätte? Eure Nachbarschaft? Wie groß ist der Lebensraum, auf den ihr euch beziehen wollt? Je größer, desto komplexer werden die Verflechtungen. Je kleiner, desto genauer könnt ihr die Beziehungen zwischen den Un:Wesen diskutieren. Legt so konkret wie möglich fest, wo genau die Lebensbedingungen für mehr Un:Wesen als bisher verbessert werden sollen. Ihr könnt das Spiel auch spielen, um aus ungewohntem Blickwinkel auf einen Ort zu schauen und dadurch Verbesserungs- und Verschönerungsmöglichkeiten zu entdecken, die ihr bisher vielleicht übersehen habt. Und ihr könnt "Klima" auch im übertragenen Sinne denken. Also nicht bezogen auf die Erderwärmung, sondern auf die Stimmung im Miteinander, das "Betriebsklima" oder die "Atmosphäre" in eurer Klasse oder eurem Team. Behaltet dabei stets im Auge: An wen sollen sich am Ende die Beschlüsse richten? Euch selbst? Den Schuldirektor? Euer Stadtteibüro? Wer soll am Ende die Verantwortung für die Umsetzung übernehmen?

Erweiterungen für Einfühlen und Forschen

Un:Wesen würfeln

Die Fraktionen solltet ihr so belassen. In der Wahl der Un:Wesen aber seid ihr komplett frei! Überlegt, was die Wichtigsten bzw. Häufigsten im von euch gewählten Umfeld sind. Vor allem die mit den größten Problemen bzw. dem größten Konfliktpotential. Überlegt, ob ihr Un:Wesen übersehen haben könntet! Stellt eine Vorauswahl zusammen. Oder überlasst alles der Fantasie eurer Mitspieler:innen.

Einfühlen!

Hier könnt ihr euch z.B. eigene Einfühlungsübungen ausdenken, die über die Fraktion hinaus direkt zu euren Un:Wesen passen: Dreh den Kopf wie eine Eule, schleiche wie ein Fuchs etc. Ihr könnt es auch so machen, dass Fraktion A Einfühlungsübungen für Fraktion B entwickelt – so verhindert ihr, in euren eigenen Un:Wesens-Blasen festzustecken.

Finde deinen Un:Wesens-Sound und Schlüpfe in dein Un:Wesens-Kostüm

Hier könntet ihr euch nach dem Klingeln der Eieruhr die Möglichkeit einräumen, auf das Feedback eurer Mitspieler:innen zu reagieren. Scheint alles halbwegs stimmig? Stellt die Eieruhr ggfs. nochmal auf 5 Minuten, um Korrekturen und Feinjustierungen an euren Sounds und Kostümen vorzunehmen.

Schreibe deine Un:Wesens-Rede

Wenn ihr es etwas gehaltvoller mögt: Dürfen die Appelle auch länger sein als 2 Minuten. Entsprechend müsst ihr mehr zu Papier bringen. Mehr als 4 Minuten ist für das Klimaparlament am Tisch indes nicht empfehlenswert.

Erweiterungen für die Parlamentsphase

Auftritt/Appelle

Ihr könntet während der Appelle nun auch Reaktionen, Einwürfe und Kommentare der anderen Botschafter:innen erlauben. Rein inhaltlich-argumentativ, nicht darauf bezogen, wie ihr den Appell findet. Das macht den Vortrag zwar etwas schwieriger durchzuführen, das Parlament aber lebendiger und interaktiver, ergo lebensnäher.

Aussprache

Im Anschluss an die Ausspracherunden könnt ihr bereits eine Vorstufe für eure Beschlüsse einbauen: Den **RAT DER ZEIT**. Alle Botschafter:innen, die gerade KEINEN APPELL gehalten haben, sind dann aufgefordert, für jeweils zwei Anliegen eine besondere Empfehlung bzw. Ablehnung auszusprechen. Hier gilt es, eine Langzeitperspektive einzunehmen, Argumente der Vergangenheit und der Zukunft mitzubedenken. Was würde der siebte Ahn eures siebten Ahns zu den vorgebrachten Anliegen sagen, was der/die siebte Nachkomme des siebten Nachkommens? Reihum darf jeder:r Botschafterin 2 Anliegen benennen: Eines, das aus Sicht des **RATS DER ZEIT** eine besonders hohe und eines, das eine besonders niedrige Zustimmung erhalten sollte. Dies ist aber nicht bindend, sondern dient nur als Empfehlung für die Beschlussfassung. Wenn ihr mit dem **RAT DER ZEIT** spielen wollt, plant pro Mitspieler:in ca. 2x2 Minuten mehr ein. Der Rat ergreift zwei Mal, im Anschluss an jede Ausspracherunde, das Wort.

Hinterzimmergespräche?!

Seid ihr z.B. mehr als 6 Spieler:innen, könnt ihr euch innerhalb der eigenen Fraktion zunächst über euer Abstimmungsverhalten austauschen, bevor ihr in individuelle Koalitionsgespräche geht. Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch zudem analog der meisten Menschenparlamente einen Fraktionszwang auferlegen. Dann müssen alle, die derselben Fraktion angehören, exakt gleich abstimmen. Auf den Zwang zu verzichten, führt jedoch meist zu besseren Ergebnissen.

Mehr als 6 Mitspieler:innen

Rechnet pro weiterem Mitspieler:in mit mindestens 10 Minuten mehr. Passt die jeweiligen Zeitziele entsprechend an.

Mehr Mitspieler:innen bedeuten auch mehr Appelle. Damit alle konzentriert dabeibleiben, empfiehlt es sich, die Appelle in zwei Runden aufzuteilen und bereits nach der Hälfte eine erste Aussprache-Runde einzuschieben. Generell liegt bei etwa 12 Mitspieler:innen das Maximum, was man gerade noch inhaltlich aufnehmen kann. Eine andere Variante zur Zeitersparnis könnte sein, auf gemeinsame Appelle ganzer Fraktionen umzusteigen ...

Bei mehr als 6 Spieler:innen empfiehlt es sich besonders, bestimmten Mitspieler:innen Sonderaufgaben zu übertragen. Mit **Spilleitier**, **Protokollodil** und **Uhrzeittier** habt ihr bereits drei solcher Sonderrollen kennengelernt. Diese Rollen konnten bisher problemlos auch neben dem Botschafter:in-sein ausgeübt werden. Seid ihr aber deutlich mehr Mitspieler:innen, sollten sich diese Rollen besser voll und ganz ihren Leitungsaufgaben als Parlaments-Präsidium widmen. Sie sind dann quasi Nicht-spieler:innencharaktere.

Mehr Sonder-Rollen!

Um dem Präsidium die Arbeit zu erleichtern und/oder noch mehr Würze ins Spiel zu bringen, hier noch zwei Ideen für zwei weitere Ergänzungs-Rollen:

Sound-Referent:in: Wenn ihr z.B. Zeit einsparen wollt, könnt ihr die Erstellung und Wiedergabe euer Un:Wesen-Sounds auch an eine:n **Sound-Referent:in** vergeben. Diese:r kümmert sich dann um nichts anderes und überrascht die anderen jeweils zu Beginn der Appelle mit eigenen Soundfundstücken.

Kommentator:in: Diese Rolle wird, wann immer es ihr nötig erscheint, nachrichtliche Kommentare zum aktuellen Stand der Entwicklungen abgeben. Ähnlich wie bei einem Fußballspiel. Der/die **Kommentator:in** darf sich im Laufe des Spiels bis zu max. 6 Mal für jeweils 1 Minute im Hintergrund mit einmischen. Mit etwas leiserer Stimme zwar, aber jederzeit, wenn er/sie es für angebracht hält. Als Vertreter:in der "öffentlichen" Meinung wird so indirekt Einfluss auf die Dynamik der Appelle, Aussprachen, Abstimmungen genommen.

Klimaparlament als Fortsetzungsspiel

Ihr dürft natürlich mehrere Sitzungen als dieselben Botschafter:innen derselben Un:Wesen durchführen! Wichtig ist hierbei, dass ihr dann (z.B. durch Wiedervorlage nur knapp ausgeschiedener Anliegen), bei der nächsten Sitzung Bezug auf vorherige nehmt. Vielleicht sind manche von euch unzufrieden über die bisherige Umsetzung? Dann macht eine weitere Sitzung mit entsprechendem Themenschwerpunkt Sinn! Versucht euch dabei immer auch die Frage zu stellen, ob es nicht ein weiteres

Un:Wesen gibt, dass evtl. übersehen wurde und ihr neu mit einbinden solltet, um ggfs. auf wieder neue Sachverhalte und Problemlösungsideen zu stoßen!

“Life ist live”: Klimaparlament nicht mehr nur am Tisch

Für das Klimaparlament sämtlicher Wesen und Unwesen stand der Soziologe Bruno Latour mit seiner Idee eines “Parlaments der Dinge” ebenso Pate wie der zunehmende öffentliche Diskurs über die Frage, ob der Natur nicht einklagbare “Rechte” analog der Menschenrechte zugestanden werden müssten. Was wir versucht haben ein Stück weit in einem Probespiel konkret werden zu lassen, ist also nur einer von mehreren tastenden Versuchen, mehr Teilhabe und Mitsprache auch für mehr-als-menschliche Wesen zu ermöglichen. Hier sind ein paar verwandte Projekte – schaut dort gerne einmal vorbei!

Verwandte Projekte

- www.organismendemokratie.org
- www.planetary-democrats.org
- www.klimarechnungshof.jetzt
- www.general-assembly.net
- www.raumlabor.net/le-theatre-des-negotiations

Was uns betrifft habt ihr anhand der bisherigen Fotos ja sicher bereits geahnt: Die Un:Wesen, die ihr im Probespiel gespielt habt, wurden alle bereits “wirklich gespielt”. Nämlich u.a. in den Klimaparlamenten Hamburg und Rhein-Main. Diese wurden 2020 und 2022 als Live-Events mit Menschen unterschiedlicher Herkunft als partizipative Theateraufführungen durchgeführt. Die entsprechenden Beschlüsse wurden dann offiziell an die jeweiligen Bürgermeister:innen übergeben. Weitere Live-Klimaparlamente z.B. an (Berufs-)Schulen, Museen, Soziokulturellen Zentren folgten. Sogar den Sprung über die Landesgrenze hat das Konzept geschafft: Nach Thessaloniki. Ablauf und Funktionsweise waren und sind dabei sehr nahe an der Version, die ihr “am Tisch” gespielt habt. Nur alles eine Nummer größer – und mit zusätzlichem “Publikum”.

klimaparlament.org

Mehr zu alledem findet ihr auf unserer Homepage www.klimaparlament.org. Dort findet ihr neben der Dokumentation einiger dieser Live-Klimaparlamente im Pressebereich unseres Archivs auch weiterführende Artikel, die das alles nochmal etwas anschaulicher erläutern. Falls ihr Interesse habt, selbst ein Live-Klimaparlament an eurem Ort durchzuführen – spricht uns einfach an!

Feedback und Abschluss

Toll, dass Ihr bis hierhin vorgedrungen seid! Feedback und Verbesserungsvorschläge zu diesem Angebot richtet bitte gerne an spiel@klimaparlament.org.

Das Weiter-so wie bisher steht außer Frage. Wenn die Menschheit gut durch die Zeit der Klimakrise und des Artensterbens kommen will, muss sie sich weiterentwickeln. Und an eine Lebensweise annähern, die unsere Mitwelt anders einbezieht als bisher. Das Klimaparlament verstehen wir als ein mögliches Trainingslager dafür. Das Probehandeln im Spiel kann dabei helfen, auch in der Realität nachhaltige Veränderungen einzuleiten.



Bereit, sich einzusetzen?

Packen wir's an!

Eure
Klimaparlament GbR

