



Arbeitsgemeinschaft  
**ENTWICKLUNGSPOLITIK**

In der Evangelischen Kirche der Pfalz



**Arbeitsgemeinschaft Entwicklungspolitik**

c/o Diakonisches Werk Pfalz - Karmeliterstraße 20 - 67346 Speyer

# Mit-Mach-Memo

## Das Spiel für Weltveränderer

### 1.

#### Inhalt

2 x 32 Spielkarten, ein Begleitheft

### 2.

#### **Mit-Mach-Memo – Das Spiel für Weltveränderer**

Angesichts von Klimawandel, Rohstoffknappheit, steigender Armut, Ernährungskrise in Entwicklungsländern und ungerechten Handels- und Finanzstrukturen braucht es gesellschaftliche und politische Veränderungen. Wer die Welt positiver gestalten und entwickeln will, braucht Lösungswege, die für jeden Einzelnen begehbar sind. Wir haben dazu aufgefordert, Entwicklungsziele auszuwählen und einen persönlichen Beitrag in einem Bild darzustellen. Aus 300 Einsendungen haben wir die 32 vorliegenden Motive ausgesucht.

## **Mit-Mach-Memo – das Lernspiel für Nachhaltigkeit und Zukunftsfähigkeit**

Nicht nur Konzentration und gutes Gedächtnis sind in diesem Spiel gefragt. Darüber hinaus vermittelt das Mit-Mach-Memo Lösungsansätze für viele Krisen und zeigt, welchen Beitrag jeder dazu leisten kann. Es übt ein, Weltverantwortung auf lokaler Ebene wahrzunehmen. Auf der spannenden Suche nach passenden Bildpaaren vermitteln Memokärtchen mit Entwicklungszielen und Kärtchen mit Lösungswegen ein vernetztes Denken, das die Auswirkungen des eigenen Handelns berücksichtigt. Gleichzeitig zeigen sie Wege auf, wie die Welt nachhaltiger und zukunftsfähiger gestaltet werden kann.

### **Mit-Mach-Memo für Weltveränderer nur ein Kinderspiel?**

Auch für Erwachsene hat das Mit-Mach-Memo seinen Reiz: Die Spielanleitung zeigt Wege, eigene Beiträge zum Erreichen von Entwicklungszielen zu finden. Die Suche nach Handlungsmöglichkeiten wie die Zukunft nachhaltiger gestaltet werden kann, ist auch für Erwachsene eine Herausforderung. Die Entwicklungsziele sind auch unter [www.welt-veraendern.de](http://www.welt-veraendern.de) zu finden.

# 3.

## **Spielanleitung**

Das Mit-Mach-Memo ist ein Spiel für Weltveränderer und wird alleine, zu zweit oder mit mehreren Personen gleichzeitig gespielt. Das Spiel kann einzeln oder in Teams gespielt werden. Auch für eine Einzelperson bleibt der Reiz, passende Kartenpaare zu finden. Das Ideen-Mit-Mach-Memo kann in mehreren Varianten gespielt werden.

## **Das Mit-Mach-Memo mit bekannten Grundregeln**

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Kartenpaare zu gewinnen. Dazu werden alle Kärtchen gemischt und verdeckt auf einem Tisch verteilt. Die jüngste Person beginnt. Nun darf jeder reihum im Uhrzeigersinn zwei Kärtchen aufdecken. Passen die Karten nicht zusammen, werden die Karten an derselben Stelle belassen und die Rückseite nach oben gedreht. Werden zwei gleiche Paare aufgedeckt, hat der Spieler diese Karten gewonnen und darf sie sich nehmen. Solange er gleiche Paare aufdeckt, darf er weiter spielen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Kartenpaare gefunden wurden. Gewonnen hat, wer die meisten Kartenpaare hat.

## **Mit-Mach-Memo für fixe Spieler**

Wird ein Kärtchen mit einem Entwicklungsziel (Bild: Faire Löhne in Entwicklungsländern) aufgedeckt, muss das passende Handlungs-Kärtchen (Bild: Fair gehandelte Produkte kaufen) gefunden werden. Ist es gefunden, muss eine weitere Idee genannt werden, wie das Entwicklungsziel zu erreichen ist.

## **Mit-Mach-Memo mit nachträglichen Gewinnchancen**

Das Spiel wird in Teams gespielt und verläuft wie oben beschrieben. Jedes Team muss sich jeweils abstimmen, welches Kärtchen aufgedeckt werden soll. Wird ein Handlungs-Kärtchen aufgedeckt, muss benannt werden, wie das zugehörige Entwicklungsziel lautet. Wird als erstes ein Kärtchen mit einem Entwicklungsziel aufgedeckt, muss das Ziel erläutert werden. Sind alle Kärtchen von den Teams eingesammelt, ist nicht automatisch das Team Sieger, das die meisten Kartenpaare hat. Nun kann das Team, das weniger Kartenpaare hat, noch aufholen oder überholen. Es muss dazu zu jedem seiner Paare eine weitere Lösungsidee für das Entwicklungsziel nennen. Gelingt dies, zählt diese Entwicklungsidee, als hätte das Team ein weiteres Pärchen und kann damit die Anzahl seiner Pärchen erhöhen. Erst nach dieser Runde steht fest, wer Sieger ist.

## **Einsatzmöglichkeiten für das Mit-Mach-Memo**

Das Mit-Mach-Memo ist als Spiel für die ganze Familie und für andere spielbegeisterte Gruppen gedacht. Darüber hinaus kann es aber auch in der entwicklungsbezogenen Bildungsarbeit mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen eingesetzt werden. Ob als alternatives „Wort in den Tag“, als Einstieg in die Entwicklung eines eigenen Projektes oder auch ganz anders, bleibt der Fantasie der Personen überlassen, die mit unserem Mit-Mach-Memo arbeiten. Über die Einsendung guter Ideen für den Einsatz unseres Mit-Mach-Memo, freuen wir uns.

Email: [freizeiten@evangelische-jugend-pfalz.de](mailto:freizeiten@evangelische-jugend-pfalz.de).

„Best practice“-Beispiele werden wir auf unserer Homepage [www.welt-veraendern.de](http://www.welt-veraendern.de) veröffentlichen.

# 4.

## Die Weltveränderer



Wenzel, Sarah  
13 Jahre



Richard, Monja  
12 Jahre



Kuyateh,  
Mayemona  
12 Jahre



Becker, Selina  
13 Jahre



Faßbender, Lena  
23 Jahre



Jakob, Clara  
12 Jahre

## Die Weltveränderer



Kemper,  
Hannah  
15 Jahre



Treviranus,  
Edda  
12 Jahre



Merz, Laura  
12 Jahre



Möhlig,  
Fabienne  
13 Jahre



Berg, Ina  
11 Jahre



Sarter,  
Jonathan  
13 Jahre

## Die Weltveränderer



Schepper,  
Philipp  
14 Jahre



Funk, Elias  
5 Jahre



Blaschke,  
Franziska  
17 Jahre



Lenk, Carina  
18 Jahre



Gymnasium  
Kusel, Klasse 9a  
Vanessa, Ute,  
Lena, Judith,  
Anna-Lena



Burgdörfer,  
Reinhild  
50 Jahre

## Die Weltveränderer



Meuleman, Eva  
12 Jahre



Huth, Julian  
12 Jahre



Döll, Hannah  
12 Jahre



Lefevre, Pascal  
35 Jahre



Himpel, Lena  
12 Jahre



Biedermann,  
Lena  
17 Jahre

## Die Weltveränderer



Heider, Sophie  
12 Jahre



Götzmann,  
Michelle  
11 Jahre



Krell, Jonas  
12 Jahre



Becker, Nils  
12 Jahre



Clzvs, Johanna  
Alter unbekannt



Engelhardt,  
Viola  
16 Jahre

## Die Weltveränderer



Name, Alter  
unbekannt



Borger, Nura  
16 Jahre

## 5.

### Förderer

Wir danken dem Ministerium des Innern und für Sport Rheinland-Pfalz für die Gewährung von Fördermitteln.

# 6.

## **Bestelladressen**

Landesjugendpfarramt der Evangelischen Kirche der Pfalz

Entwicklungsbezogene Bildungsarbeit

Unionstraße 1

67657 Kaiserslautern

freizeiten@evangelische-jugend-pfalz.de

Tel.: 0631 - 3642-029

**Diakonisches Werk Pfalz**

AG Entwicklungspolitik

Karmeliterstraße 20

67346 Speyer

dieter.weber@diakonie-pfalz.de

Tel.: 06232 - 664-152

# 7.

## **Impressum**

Arbeitsgemeinschaft Entwicklungspolitik  
c/o Diakonisches Werk Pfalz  
Karmeliterstraße 20  
67346 Speyer

## **Redaktion**

Dieter Weber, Diakonisches Werk, Speyer  
Michael Borger, Landesjugendpfarramt, Kaiserslautern

Das Diakonische Werk Pfalz ist eine mit Selbstverwaltungsrechten ausgestattete Einrichtung der Evangelischen Kirche der Pfalz (Protestantische Landeskirche). Sie wird vertreten durch den Landespfarrer für Diakonie. Inhaltlich verantwortlich gemäß § 6 MDStV: Landespfarrer für Diakonie



Mehr Informationen unter

[www.welt-veraendern.de](http://www.welt-veraendern.de)