

## Atelier Keep Cool Europa de Est - plan pentru multiplicatori

*Propuneri de metodă pentru Board Game de Julian Gröger, Mai 2018  
în funcție de elementele alese pentru joc 3 – 8 ore*

### 1. Sa ne cunoaștem

a.) Întâmpinați grupul într-un cerc. Lăsați-i să se plimbe liber prin sală, să formeze grupuri de 2, 3 sau 4 persoane de fiecare dată când spuneți "STOP" și lăsați-i să vorbească timp de circa 60-90 secunde. Întrebările la care pot răspunde în aceste discuții pot fi: De ce ești aici? Cum ai aflat despre acest eveniment? Ce știi deja despre Keep Cool? Cu ce te ocupi în timpul tău obișnuit? Ce temă din domeniul educației de mediu te preocupă în mod deosebit?

b.) Lăsați-i să revină în cerc și să se stea în grup cu oamenii pe care îi cunosc deja. În această etapă, fiecare spune pe scurt de unde vine și ce organizație reprezintă.

**2. Gândindu-ne la schimbările climatice și educație** – *opțional dacă sunt mulți educatori/învățători în grup, sau dacă considerați că o meta-discuție despre educație are sens.*

Idee asupra căreia se poate reflecta: Dacă schimbarea climatică este una dintre provocările majore cu care se confruntă societățile noastre în acest secol, de ce nu știm și nu facem mai mult în direcția aceasta? Întrebați grupul care sunt factorii care fac ca schimbarea climei să fie o temă dificilă de abordat în educație? S-ar putea să ajungeți la următoarele rezultate ale discuției:

- E o problemă complexă; lipsesc mesaje clare și "simple"
- Oamenii în continuare nu simt o legătură/amenințare directă pentru viețile lor, cauzele și efectele sunt mult prea "invizibile"
- Înțelegerea acțiunilor pe care trebuie să le întreprindem în consecință nu se potrivesc cu sistemul din care facem parte (creșterea economică, capitalism)
  - Lobby puternic împotriva părerii experților, dezinformare
  - Ar putea amenința anumite aspecte ale stilului nostru de viață (cumpărături, case mari cu piscine, etc.)
  - În continuare nu sunt suficiente alternative atractive la îndemână.

Prin urmare, acest joc contribuie la o temă care trebuie inclusă în educația noastră la scară mai largă.

### 3. Brainstorming: Schimbările climatice & Negocierile asupra acestora

a.) Introducerea în istoria UNFCCC:

Unul dintre instrumentele politice este Conferința anuală privind Negocierile Climatice sub umbrela ONU (Convenția-cadru a Națiunilor Unite asupra schimbărilor climatice), care a luat ființă în 1992. În cadrul acestei conferințe se încearcă atingerea unor acorduri și semnarea unor obligatorii prin lege între țări.

Ce știți despre Negocierile privind Schimbările Climatice?

Posibile răspunsuri ar fi: rezultate preponderent nesatisfăcătoare și frustrante, acorduri prea slabe, Protocolul Kyoto din 1999 ca prim pas, la Copenhaga în 2009 țările nu au reușit să convină asupra unui nou tratat post-Kyoto, conferința de la Paris din 2015 a fost una surprinzător de bună, însă rezultatele se vor vedea în viitor... În general, întotdeauna sunt așteptări mari și rezultate prea mici (emisiile de gaze cu efect de seră au continuat să crească din 1992 încoace la nivel global...) – de ce? Păi, jocul de față încearcă să ne explice acest lucru.

b.) Întrebări practice legate de Negocierile Climatice:

Care sunt problemele și țintele/angajamentele discutate de către diverse țări? Lăsați participanții să caute pe internet. Una dintre resursele de la care pot începe căutările în acest scop este [www.climatewatchdata.org](http://www.climatewatchdata.org)

#### 4. Explicația regulilor și celor 6 părți din joc

a.) Prezentați cele 6 părți din joc și oferiți-le câteva caracteristici din viața reală ale acestor grupuri de țări.

**OPEC** (*eng*: Oil producing and exporting countries, *ro*: Țările producătoare și exportatoare de petrol): interesate să vândă petrol, schimbările climatice nu sunt foarte serioase resimțite. În prezent nu mai sunt la fel de puternice pentru că sunt divizate (în mode special Arabia Saudită și Iran) și nu vorbesc într-o singură voce – în caz contrar, prețul petrolului nu ar fi atât de mic.

**SUA & partenerii**: cea mai mare economie, cerere mare de combustibili ieftini (fosili). Are puterea să declanșeze schimbări, însă nu o folosește atât de mult, vrea angajamente puternice și din partea Chinei pentru a nu-și pierde poziția de lider în economia globală. Are un grup puternic la nivel național de contestatori ai schimbărilor climatice.

**Europa**: Până recent, a fost regiunea înaintașă în ceea ce privește inițiativele climatice. În prezent nu mai este la fel de puternică pentru că e divizată (e.g. Polonia e foarte dependentă de cărbune). În continuare e cel mai bun partener pentru sudul mai sărac, însă își pierde poziția de forță mobilizatoare și morală

**Țările Tigru**: Recent au început să nu mai blocheze toate țintele de mitigare, însă: și aceste țări își doresc dreptul de a se dezvolta așa cum s-a dezvoltat vestul, dau vina pe alte țări pentru emisiile istorice, vor reduceri serioase a emisiilor din partea SUA și mai mulți bani pentru investiții din Vest.

**Fosta Uniune Sovietică**: dacă luăm anul 1990 ca standard, aceste țări și-au redus emisiile ca urmare a colapsului economic; așteaptă ca Vestul să înainteze cu inițiative și să investească, nu are încredere în Vest, depinde de vânzarea combustibililor fosili.

**Țările în curs de dezvoltare**: cer ajutor financiar, dau vina pe nord pentru pierderile pe care le au și pentru situația creată, vor șanse la dezvoltare, putere morală mare, nu au putere economică, învață să folosească mijloacele media și ONG-urile pentru a le fi auzită vocea și pentru a obține bani.

b.) Reguli:

Pentru a explica regulile, e necesar să aveți o coală de hârtie mare cu regulile reprezentate vizual (tip flipchart) și care să fie vizibilă pe tot parcursul jocului. Puteți explica regulile în ordinea de mai jos, asigurându-vă că le puteți explica și în cursul derulării jocului.

- ținte: o țintă economică și o țintă politică (din două) pentru fiecare țară
- diferența dintre fabricile negre și cele verzi
- clima - și banii
- prețul investițiilor – digresiunea prețurilor datorată dezvoltării tehnologiilor (preț mai mare pentru tehnologii noi)
- cărțile cu catastrofe și asigurările
- pașii de întreprins pentru fiecare mișcare (listați pe flipchart!): 1 sau 2 catastrofe, declarații/negocieri (+ bonus?), investiții (inițierea unei inovații, achiziționarea de fabrici sau asigurări), redresarea climei
- Este un joc de rol! Fiecare trebuie să își joace rolul!
- Este un joc! Prin urmare, încercați să îl câștigați! Pentru a înțelege cât mai mult posibil din joc, fiecare ar trebui să încerce să câștige.

## 5. Jucați jocul

a.) cu atenție la jocul de rol:

Înainte de a începe: Cereți-le tuturor să se țină de mână și să fie conștienți de faptul că în câteva momente va începe un joc de rol, și nu ar trebui să se simtă ofensați personal, pentru că până la urmă e vorba de un joc – indiferent de cât de nepoliticoși sau nepăsători față de planetă ar părea ceilalți jucători. După ce fiecare și-a ales și s-a familiarizat cu rolul și țintele politice, prezentați-vă ca fiind liderul jocului și ca António Guterres, și urați-le bun-venit delegaților la sediul ONU de la New York pentru această rundă de negocieri. Cereți-le tuturor să se prezinte. Puteți să îi dai cuvântul lui Donald Trump, Xi Jinping, Emanuel Macron/Angela Merkel, Președintele Putin, Președintele Muhammadu Buhari (Nigeria, țările în curs de dezvoltare), Regele Salman ibn Abd al-Aziz (Arabia Saudită, OPEC) – e un element și mai puternic dacă le puneți carduri cu numele în fața lor.

b.) începeți jocul. SUA începe

... cineva câștigă – sau toată umanitatea e sortită pieirii...

Strângeți mâinile din nou și invitați jucătorii să își iasă din roluri.

## 6. Cunoștințele extrase din joc

a.) reflecție în rolurile lor:

Care a fost strategia voastră? Ce v-a făcut să vă simțiți așa cum vă simțiți acum?

b.) reflecție în afara rolurilor lor:

Discutați pe scurt jocul care tocmai a avut loc: Ce s-a întâmplat? De ce? Care a fost strategia de succes? Alternativ: Oferiți o pauză imediat după joc. Dacă jocul a fost bun, oamenii vor discuta în mod natural despre el.

c.) cunoștințele din cunoștințele generale pe care participanții le pot obține din acest joc? Notați-le pe o coală de flipchart. Mesajele importante ar putea fi:

- Regiunile au obiective diferite și puncte de vedere diferite privind necesitatea de a acționa.
- Schimbările climatice generează pierderi economice grele. Vom trece printr-o perioadă de tranziție. (Pentru mai multe informații despre acest lucru citiți Raportul Stern, 2006)
- Adaptarea (asigurarea) sau atenuarea (reducerea fabricilor negre) sunt singurele măsuri pe care le putem întreprinde. Nu putem îmbunătăți situația climatică în mod direct (donând bani la contorul de carbon).
- Liderii noștri sunt prinși într-o poveste de creștere. Jocul îi forțează prin obiectivul economic să facă economia să crească. Pentru a câștiga jocul nu poți spune: Nu, pentru mine trei fabrici sunt suficiente. Această poveste a creșterii provoacă concurență pentru resursele limitate (bani) și neîncredere. Este reală această capcană? Pentru cine? Ce ar putea fi suficient?
- Încrederea este capital social. Dacă partenerii au încredere reciprocă (împrumutând bani, ajută), catastrofele nu sunt atât de grele, iar dezvoltarea este mai ușor de gestionat. Competențele soft ale liderilor noștri sunt importante.
- Vom trece printr-o perioadă de tranziție care ar putea duce la un nivel mai scăzut al vieții și la scăderea PIB-urilor. Distrugerea fabricilor negre și investițiile în tehnologii verzi vor costa resurse.
- Profiturile pe termen lung (tehnologia verde) sunt greu de argumentat atunci când situația este foarte intensă.

- Clima se va redresa foarte încet, chiar dacă nu mai există nici o fabrică neagră pe masă. O stare de echilibru ar fi dacă toată lumea ar avea o fabrică neagră - deci nu trebuie să ajungem la zero emisii neapărat. Planeta noastră ne permite să avem un mic buget de carbon.
- Infrastructura noastră nu este în prezent sustenabilă sau în armonie cu ecosistemul planetei noastre (prea multe fabrici negre!)
- Ar trebui să folosim banii câștigați din climă pentru a proiecta tranziția: inovarea și construirea noii economii. Dacă nu o facem prin design, va veni prin dezastru.
- ...

## 7. Provocările pentru societatea noastră: Ce e de făcut?

a.) abordarea teoretică a pașilor ce urmează pentru noi:

Dacă luăm serios în considerare ceea ce am învățat din joc, și dacă avem încredere în de jos în sus (educația!), atunci există câteva lucruri dintre cele învățate pe care le putem aplica în viața noastră. Care sunt acestea și cum le putem implementa?

- Pentru a aborda schimbările climatice, avem nevoie de mai multă încredere și cunoaștere în societate. Cum putem face acest lucru în viața de zi cu zi la un nivel foarte simplu?
- Pentru a aborda schimbările climatice, avem nevoie de o societate care gândește și se orientează pe termen lung. Cum putem motiva oamenii să gândească și să planifice pe termen lung, pentru generații înainte?
- Pentru a aborda schimbările climatice, e necesar să ne eliberăm liderul de această capcană a creșterii. Cum ne putem concentra pe mai multă calitate și mai puțină cantitate în viața noastră? Cu putem promova o societate post-creștere?

b.) abordarea practică a pașilor ce urmează pentru noi:

Puneți întrebarea: Care sunt fabricile negre și fabricile verzi din viața voastră?

**Negre** (care afectează negativ clima): consumul de carne, utilizarea curentului electric obținut prin arderea combustibililor, conducerea unei mașini, zborul cu avionul ...

**Verzi** (nu afectează negativ clima): mersul cu bicicleta, consumul de mâncare vegană/vegetariană, achiziționarea produselor locale și de sezon, economisirea energiei, etc. ...

Cum putem folosi în mod înțelept banii noștri câștigați din arderea combustibililor fosili pentru tranziție?

Lăsați participanții să vină cu idei despre modul în care pot contribui în mod individual fie la reducerea părții lor negre, fie la întărirea părții verzi sau cum pot să își utilizeze puterea lor financiară. Oamenii s-ar putea să vrea să împărtășească în grup care ar fi următorii pași în acest sens.

## 8. Keep Cool Mobil

Prezentați grupului diferitele setări ale versiunii on-line: până la 50 de orașe ca actori-cheie, toate încep la același nivel, 100 de ani, 2 grade celsius max., etc.

Pregătiți jocul pe [www.keep-cool-mobil.de](http://www.keep-cool-mobil.de) și partajați link-ul/codul. Puneți 30 sec pe an (50 minute în total pe joc). Dacă e posibil, conectați laptopul la un proiector astfel încât toți să poată vedea ecranul și să vă poată urmări pe Dvs. și explicația Dvs. În timpul jocului ar trebui să existe suficient timp pentru a explica, a reflecta și a discuta: Care e diferența? Care sunt avantajele și dezavantajele dintre board game și versiunea online?

## 9. Utilizarea jocului

Discutați despre ce fel de cadru e necesar pentru utilizarea jocului ca metodă.

- 6 – 24 persoane pentru un joc; numărul perfect e de 8-12, astfel încât unele echipe să poată lucra împreună în caz că cineva abandonează jocul.
- Cel puțin 2,5 pre: prezentarea 30 minute, jocul 90 minute, reflecție 30 minute

Întrebați pe participanți: care dintre ei ar dori să faciliteze o sesiune de "Keep Cool" și în ce cadru? Rugați-i să împărtășească pe pagina noastră de Facebook "Keep Cool Eastern Europe" impresii, întrebări și lucruri învățate din joc:

<https://www.facebook.com/groups/1031004956992453/?fref=ts>

Nu uitați de lista participanților și întrebați-i cine ar vrea să cumpere un exemplar de joc.

Să ne pierdem unii de alții și să nu ne înfierbântăm!

Contact: [Julian@ecovisio.org](mailto:Julian@ecovisio.org)

[www.ecovisio.org](http://www.ecovisio.org)



HUMBOLDT-UNIVERSITÄT ZU BERLIN



ECOVISIO