

Klimaschutz oder Umweltschutz

Hallo Erde – was machen wir mit Dir?

Ziel und Eckdaten des Spiels

Dieses Spiel mit einem pädagogischen Anspruch ist ein kooperatives Gemeinschaftsspiel für den Außen- und Innenbereich (Platzbedarf zum Spielen: mind. 3,50 – 3,00 m).

Zielgruppe, Alter und Spielerzahl

Ein Spiel für den niederschweligen Zugang im Bereich Klima- und Umweltschutz für **2 bis 14 Spieler*innen** für Jugendliche, Erwachsene und Kinder **ab 8 Jahren**

Spieldauer: Das Spiel dauert ungefähr **60 – 90 Minuten**.

Kurzfassung

Die Spieler werden mit abwechslungsreichen Aktionen für den Klimaschutz oder Umweltschutz konfrontiert und bekommen - wenn erforderlich - direkt eine entsprechende Reaktion von der Erde.

Ein leicht verständliches und bewährtes Spielprinzip sorgt für einen schnellen Einstieg und einen unkomplizierten Spielablauf und bewahrt bei diesem ernstem Thema den Spielspaß.

Die Gewichtung der CO₂-Punkte, die Klima-Kippunkte und die entsprechende Erderwärmung sind in diesem Spiel stark vereinfacht, da es vorrangig um die spielerische Darstellung der Zusammenhänge von alltäglichen Handlungen und deren Folgen für unser Klima geht und weniger um einen wissenschaftlichen Anspruch.

Dieses Spiel ist ein Gemeinschaftsspiel, bei dem alle Spieler nur gemeinsam gewinnen oder verlieren können.

Das Spiel ist gewonnen, wenn alle 12 Umweltschmutz-Felder beseitigt sind. Es ist verloren, wenn alle 12 „Erden-Tore“ geöffnet wurden (mit jedem geöffneten Erden-Tor schreitet in der Regel die Erderwärmung um 0,2°C voran).

Mit jeder Spielrunde, die „Neujahr“ beginnt, trägt jede spielende Person mit ihrem CO₂-Ergebnis dazu bei, ob ein Spiel gewonnen oder verloren wird.

Der Einstieg sowie der Ausstieg aus dem Spiel können fließend erfolgen, man sollte jedoch seine Spielrunde beenden, damit die gesammelten CO₂-Punkte in das Spielergebnis einfließen.

Spielvorbereitung

- Der Parcours mit den 22 Feldern wird ausgebreitet (siehe Foto)
- Die 12 Erden-Tore werden so auf der runden Unterlage im Innenraum des Parcours verteilt, dass die Ereignisse verdeckt nach unten liegen. Dabei beachtet man die richtige Reihenfolge: benachbarte Felder zeigen eine Temperaturzunahme von +0,2°C an. Das Temperaturspektrum der Erdentore beginnt bei +1,4 °C und endet bei +3,6°C. Sind die Erdentore richtig gelegt, kann man die Umriss der Kontinente der (noch ganzen) Erde erkennen.

- Die 12 Umweltschmutz-Tafeln werden in beliebigen Pärchen sichtbar auf die entsprechende Unterlage in den Innenraum des Parcours gelegt.
- Die Ereigniskarten und die CO₂-Karten werden in den Spender gesteckt
- Die CO₂-Karten-Spender (auf dem Parcours) werden entsprechend der CO₂-Werte gefüllt
- 5 Würfel, 3 Multiplikations-Marker und 3 Joker liegen bereit.

Tipp: Jeder merkt sich unbedingt seinen Vorgänger oder sein Vorgänger-Team.

Spielablauf

- 1. Die spielende Person würfelt mit 2 Würfeln, zählt die Augen zusammen und bleibt neben ihrem erwürfelten Feld stehen.
- 2. Sie nimmt sich aus dem Punktespender die entsprechenden CO₂-Karten heraus bzw. führt die entsprechende Aktion aus! (Die Minus-Werte stehen für eine CO₂-Einsparung, die Plus-Werte stellen den Ausstoß von CO₂ dar)
- 3. Das Fragezeichen steht für eine Ereigniskarte: man zieht eine beliebige Karte aus der Hülle (und versenkt diese anschließend in der anfangs leeren Seite der Hülle)
- 4. Das Kombi-Feld „Ereigniskarte“ und „Wissenskarte“ erfordert das Ziehen einer Ereigniskarte **oder** einer Wissenskarte.
- 5. **Zum Jahresende** (bei **Erreichen des Stopp-Schildes oder darüber hinaus**) werden die Minus- und Plus-Werte zusammengezählt und die Karten dem Spielleiter zurückgegeben. (Die CO₂-Werte des letzten Zuges, die nach Neujahr eingespielt wurden, fließen dabei jedoch in das neue Jahr ein).

Abrechnung: Bei einer **Wertebilanz von 0 und darunter** darf der Spielende ein Umweltschmutz-Feld beseitigen. Beim Umdrehen eines Umweltschmutz-Feldes tritt ein Puzzleteil zum Vorschein, welches ein Teil eines wertvollen Lebensraumes darstellt.

Bei einer **Wertebilanz über 0** (CO₂-Ausstoß) klappt der Spielende ein Erdentor auf. Dies erfolgt immer der Reihe nach (beginnend mit dem Erdentor „+1.4°C“).

Verlangt das Erdenfeld eine veränderte Regelung zum Errechnen der Plus-CO₂-Werte (bei **Kippunkten**), gilt diese ab sofort und für alle. Wenn sich ein Kippunkt auswirkt und sich der Klimawandel dadurch beschleunigt können Multiplikationmarker („x2“, „x3“ oder „x4“) als Erinnerungshilfe entsprechend bei „Stopp“ abgelegt werden.

•

Tipp 1: in einer Kindergruppe mit jüngeren Kindern könnte man einfach die Regelung mit den Kippunkten ignorieren, damit es nicht zu kompliziert für die Kinder wird.

Tipp 2: Bei mehr als 7 Spieler*innen macht es mehr Spaß, wenn man in 2-er Teams spielt.

- (z.B. Einer ist die Spielfigur und der Andere würfelt)

Gewonnen ist das Spiel, wenn alle „Umweltschmutz-Felder“ beseitigt sind. Verloren ist das Spiel, wenn alle „Erdentore“ aufgeklappt sind, dann ist die Erderwärmung zu groß geworden.

Viel Spaß beim Spiel!

Wichtige Hinweise

Da dieses Spiel reale Fakten zum Klimawandel enthält, die für Kinder Ängste auslösen können, wird empfohlen, dass mindestens ein Erwachsener zugegen ist, um über die Problematik bei Bedarf mit den Kindern zu sprechen.

Anders als im Spiel dargestellt, treten die Klima-Kipppunkte in der Realität nicht plötzlich auf und sind nicht an eine konkrete Temperatur gebunden, da sie schleichend und Temperatur übergreifend passieren.

Dieses Spiel wurde größtenteils aus nachhaltigen Materialien und in Handarbeit von Firmen aus der Region (MV) hergestellt.

Der Spielanbieter ist nicht für psychische oder sonstige gesundheitliche Folgen dieses Spiels haftbar.

Inhalt des Spiels:

1. Parcours (ca 2,15 m x 3,05 m) mit 23 Feldern
2. Unterlage Erde aus Jute und 12 Holz-Tortenstücken, die die Erde darstellen
3. Unterlage Jute für Umweltschmutztafeln mit 12 Holz-Quadraten
4. Ereigniskartenspender mit über 50 Ereigniskarten
5. 3 Joker
6. 5 Würfel
7. 3 Erinnerungsmarker

8. CO₂-Werte-Karten:

- 70g (-10) Co₂-Werte-Karten (ca. 45 Stück)
- 103g (-5) Co₂-Werte-Karten (ca. 65 Stück)
- 103g (-2) Co₂-Werte-Karten (ca. 65 Stück)

- 134g (+10) Co₂-Werte-Karten (ca. 85 Stück)
- 103g (+5) Co₂- Werte-Karten (ca. 65 Stück)
- (+2) Co₂-Werte-Karten (15 Stück)

© Spielzeit 2024 Gudrun Wilken

Info@klimaspiel-gruppen.de

WWW.Klimaspiel-Gruppen.de