

Klimaschutz oder Umweltschmutz

Hallo Erde – was machen wir mit Dir?

Ziel und Eckdaten des Spiels

Dieses Spiel mit einem pädagogischen Anspruch ist ein kooperatives Gruppenspiel für den Außen- und Innenbereich (Platzbedarf zum Spielen: mind. 3,50 – 2,50 m).

Zielgruppe, Alter und Spielerzahl

Es wurde entwickelt für alle Spielgruppen von **2 bis 15 Spielern** und ist besonders geeignet 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 Umweltschmutz 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 ernsten 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 20 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 Umrisse der Kontinente der (noch ganzen) Erde erkennen.

- Die 12 Umweltschmutz-Tafeln werden eng in beliebigen Pärchen sichtbar auf die entsprechende Unterlage in den Innenraum des Parcours gelegt. Unter 3 beliebigen Umweltschmutz-Tafeln versteckt der Spielleiter (von den Spielern unbeobachtet) die 3 Joker.
- Die Ereigniskarten werden in den Spender gesteckt
- Die Punktespender (auf den Aktionsfeldern) werden gefüllt
- 4 Würfel und die 3 Multiplikations-Marker liegen bereit.

Tipp: Jeder merkt sich unbedingt, wer vorher mit Würfeln dran war (und/oder der Spielleiter notiert die Reihenfolge der Spielenden.

Spielablauf

- 1. Die 1. spielende Person beginnt zu würfeln und bleibt neben ihrem erwürfelten Feld stehen.
- 2. Sie nimmt sich aus dem Punktespender die entsprechenden CO₂-Punkte bzw. führt die entsprechende Aktion aus! (Minus-Werte bedeuten hier eine geringe CO₂-Last während Plus-Werte eine hohe CO₂-Last darstellen)
- 3. Das Fragezeichen steht für eine Ereigniskarte: man zieht eine beliebige Karte aus der Hülle (und versenkt sie anschließend in der anfangs leeren Seite der Hülle)
- 4. **Zum Jahresende (Erreichen des Stopp-Schildes oder darüber hinaus)** werden die Minus- und Plus-Werte zusammengezählt und dem Spielleiter zurückgegeben. (Die Punkte des letzten Zuges, die nach Neujahr eingespielt wurden, fließen dabei jedoch in das neue Jahr ein). Bei einer **Punktebilanz von 0 und darunter** darf ein Umweltschmutz-Feld beseitigt werden. Beim Umdrehen eines Umweltschmutz-Feldes tritt ein Puzzleteil zum Vorschein, welches ein Teil eines wertvollen Lebensraumes darstellt. Der eventuell unter der Umweltschmutz-Karte befindliche Joker steht dem findenden Spieler ab seiner nächsten Abrechnung zur freien Verfügung.

Bei einer **Punktebilanz über 0** (CO₂-Ausstoß) wird ein **Erdentor** aufgeklappt. Dies erfolgt dieses immer der Reihe nach (beginnend mit der Erdentor „+1.4°C“).

Verlangt das Erdenfeld eine veränderte Regelung zum Errechnen der CO₂-Punkte, gilt diese ab sofort. Als Erinnerungshilfe gibt es 3 Multiplikations-Marker, welche entsprechend bei „Stopp“ abgelegt werden.

Tipp: in einer Kindergruppe mit jüngeren Kindern kann man auch die Regelung mit den Kippunkten ausblenden

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 !

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-Kippunkte in der Realität nicht plötzlich auf und sind nicht an eine konkrete Temperatur gebunden, da sie schleichend und Temperatur übergreifend passieren.

Dieses Spiel wurde 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 21 Feldern
2. Unterlage Erde aus Jute und 12 Holz-Tortenstücken, die die Erde darstellen
3. Unterlage Jute für Umweltsch(m)utztafeln mit 12 Holz-Quadraten
4. Ereigniskartenspender mit 34 Ereigniskarten
5. 3 Joker
6. 2 Würfel
7. 3 Erinnerungsmarker
8. Punktekarten:

70g (-10) Co₂-Punktekarten (ca. 45 Stück)

103g (-5) Co₂-Punktekarten (ca. 65 Stück)

103g (-2) Co₂-Punktekarten (ca. 65 Stück)

134g (+10) Co₂-Punktekarten (ca. 85 Stück)

40g (+5) Co₂. Punktekarten (ca. 25 Stück)

(+2) Co₂. Punktekarten (5 Stück)

