

M2 Spielbeschreibung und -anleitung

„Die Klimasiedler“

Das Spielprinzip:

Konfis entdecken in diesem Spiel in drei Gruppen und drei bis vier Spielrunden, was passiert, wenn wir versuchen, aus den natürlichen Ressourcen, die die Schöpfung bietet, möglichst viel für sich persönlich, ihre Familie, ihre Gruppe herauszuholen - ohne Rücksicht auf Verluste, bzw. ohne auf Risiken und Nebenwirkungen ihres Tuns zu achten.

An **Spielstationen** erarbeiten sich die Konfis Rohstoffe. Am

„**Marktplatz**“ setzen sie diese in Wohlstandsgüter um.

Dabei sammeln sie Wohlstandspunkte für ihre Gruppe, aber auch Klima-Schadenspunkte **für alle**. Diese werden Holzklötz für Holzklötz aufgetürmt, bis dieser Turm ins Wanken gerät und eine Klima-Katastrophe eintritt, die Teile des bis dahin erwirtschafteten Wohlstands zerstört.

Vor der nächsten Runde können die Gruppen überlegen, ob sie ihre Vorgehensweise ändern wollen ...

Spielvorbereitung:

An den Stationen im Gelände werden gemäß M1 die Aufgabenbeschreibungen, Materialien und Rohstoffkärtchen bereitgestellt

An einem zentralen Punkt wird der Marktplatz hergerichtet:

- es wird ein Ort markiert, auf dem der „Schadens-Turm“ Klima-Schadenspunkt für Klimaschadenspunkt durch Holzklötze errichtet werden wird.

M2 Spielbeschreibung

- die „Güter“, also, das was die Gruppen erwerben können - werden übersichtlich auf Stapeln auf einem langen schmalen Tisch oder auf dem Boden ausgebreitet:



Auf dem Boden oder an einer Hauswand oder Stellwand wird für jede Familiengruppe eine Punktetabelle nach folgendem Muster angelegt:

Foto vom Haus	
Familienname	Punktestand:
„Käufe“	„Schutzmaßnahmen“
<i>Zum Beispiel „Kleidung“</i>	<i>Zum Beispiel „Hydrant“</i>
<i>Zum Beispiel „Kühlschrank“</i>	„Rabatte“
<i>Zum Beispiel „Fernreise“</i>	<i>Zum Beispiel „Wärmedämmung“</i>
<i>Zum Beispiel „Kamin“</i>	„Versicherungen“
...	<i>Zum Beispiel: Versicherung 1</i>
...	<i>Zum Beispiel: Versicherung 2</i>

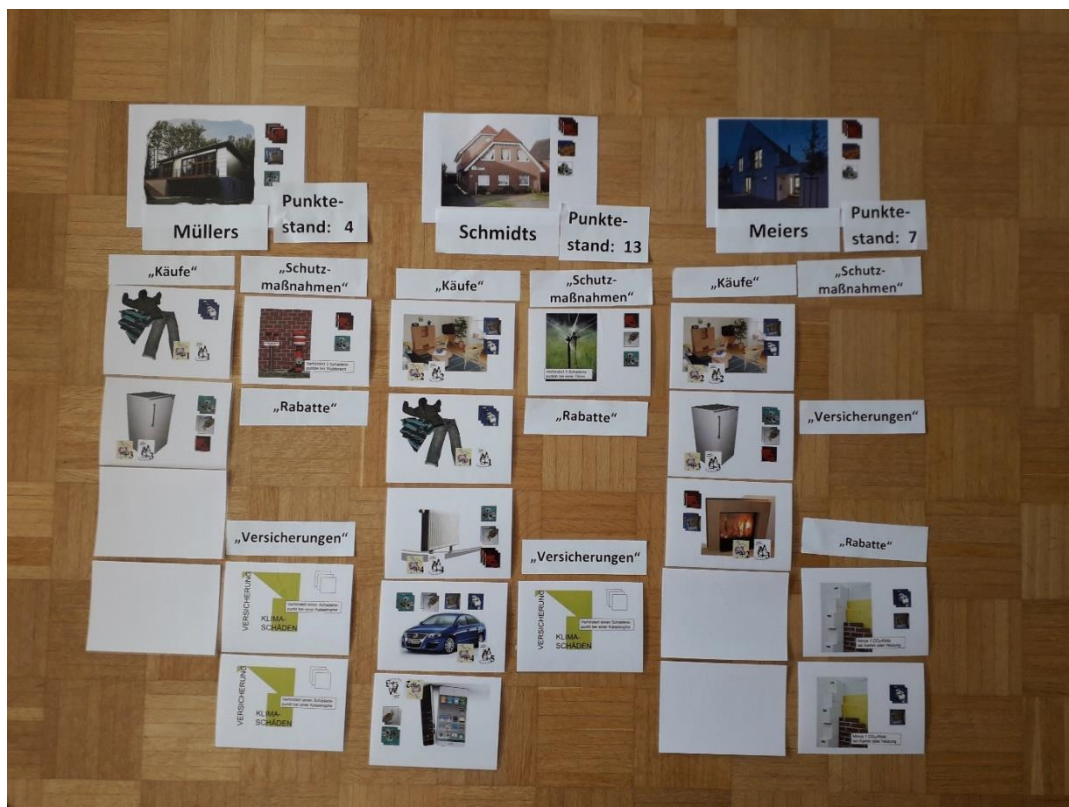
Aus: Kerstin Gäfgen-Track u.a. (Hg.): Gerechtigkeit. KU-Praxis: 66, CD-ROM, Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh, in der Verlagsgruppe Random House GmbH, München 2021; © Zentrum Oekumene der EKHn (ZOE), Frankfurt, Abdruck mit freundlicher Genehmigung des ZOE.

M2 Spielbeschreibung

Das sieht dann vor der ersten Klimakatastrophe vielleicht so aus:



Und nach der Katastrophe, in diesem Falle einer extremen Dürreperiode so:



Aus: Kerstin Gäfgen-Track u.a. (Hg.): Gerechtigkeit leben. KU-Praxis: 66, Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh, in der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, München 2021; © Zentrum Oekumene der EKHn (ZOE), Frankfurt, Abdruck mit freundlicher Genehmigung des ZOE.

M2 Spielbeschreibung

Zur Erklärung:

Ein Turm aus 15 Holzklötzen (= Klima-Schadenspunkten) ist gekippt und als Klimakatastrophen wurde die Karte „Dürre“ gezogen.

Das bedeutet pro Familie im Durchschnitt 5 Minuspunkte.

Bei Müllers auf dem dritten Platz müsste ein Punkt mehr abgezogen werden, also 6, vermindert um 2 Schadenspunkte dank der Versicherungskarten, also 4 = dieser Punktzahl entsprechen werden Käufe entfernt

Bei Schmidts auf dem ersten Platz müsste ein Punkt weniger abgezogen werden, also 4, vermindert um 3 Minuspunkte dank der Bewässerungsanlage und 1 einen weiteren Minuspunkt danke der Versicherung, also kein Punktabzug.

Bei Meiers auf dem mittleren Platz werden genau 5 Punkte abgezogen (keine Versicherung oder Schutzmaßnahme)

Spielverlauf im Überblick

1. Die Konfis werden in das Spiel eingeführt:

- an der „Punktetabelle“
- am „Marktplatz“, dort liegen zu Beginn nur die „Konsumgüter“ offen aus, die „Versicherungen“ etc. werden verdeckt ausgelegt und erst zur zweiten Runde umgeklappt
- an einer Musterstation

2. Bildung von 3-4 Gruppen mit je 5-6 TN

3. mindestens 3 Spielrunden:

Jede Spielrunde dauert bis zur Klimakatastrophe, also zum Kippen des Turmes.

M2 Spielbeschreibung

Spielverlauf – Schritt für Schritt

1 Die Gruppe entscheidet sich für ein Konsumgut. Dann versucht sie, die dazu nötigen Rohstoffe an den Stationen zu erspielen. Jede Gruppe spielt in ihrem eigenen Tempo, trifft ihre Kaufentscheidungen so bewusst und so überlegt wie sie möchte: die einen einfach drauf los und möglichst viele Punkte sammelnd, die anderen geplant

Jede Gruppe kann in einer Spielrunde so viele Konsumgüter erwerben, wie sie in dieser Zeit schafft.

Auch die Wahl der Stationen, an die sich die Gruppe begibt, um Rohstoffe zu erarbeiten, bleibt ganz der Gruppe überlassen, mit der einzigen Ausnahme, dass an jeder Station jeweils nur eine Gruppe arbeiten kann. Stationen können mehrfach aufgesucht werden, solange dort Rohstoffe vorhanden sind.

2. Die Rohstoffkarten werden am Marktplatz gegen eine Konsumkarte getauscht.

Mit jedem Kauf sind Gewinnpunkte verbunden. Diese Gewinnpunkte zählen erst dann, wenn

- alle für den Kauf erforderlichen Rohstoffkarten am Marktplatz gegen eine Konsum-Karte eingetauscht worden sind,

- die Anzahl der Holzklötze entsprechend den Klimaschadenspunkten auf dieser Karte auf den Turm aufgesetzt worden sind, ohne dass er zusammenstürzt,

- und die Karte mit dem gekauften Konsumgut an der Wand befestigt worden ist.

Wenn der Turm kippt, zählen nur die Karten, die schon an der Wand hängen.

M2 Spielbeschreibung

Ab der zweiten Runde können die Gruppen auch Versicherungen gegen Klimaschäden erwerben oder sich gegen bestimmte Schäden schützen etwa durch den Kauf einer Pumpe und sie können statt in Konsumgüter in soziale Aktivitäten investieren. Das mindert Punktabzüge oder bringt ihnen Pluspunkte ohne Schadenspunkte.

3. Der Turm gerät ins Wanken und kippt. Eine Klima-Katastrophe ist eingetreten und die Spielrunde ist beendet.

4. Es wird eine Fotokarte verdeckt gezogen, die anzeigt, welche Klimakatastrophe eingetreten ist.

5. Es kommt zu einer Zwischenauswertung mit Punktabzügen entsprechend der Klimakatastrophe.

Der eingetretene Schaden wird sichtbar gemacht durch Punktabzüge: Die Anzahl der gefallenen Klötze wird durch die Anzahl der Gruppen geteilt. Die Gruppe, die vorn liegt bekommt einen Punkt weniger abgezogen, die Gruppe, die hinten liegt, einen mehr. Das macht deutlich, wie unterschiedlich stark die Gruppen in der Lage sind, sich vor Katastrophen zu schützen.

Die dieser Punktzahl entsprechenden Wohlstandsgüter werden wieder entfernt. Dabei spielen auch die Art der Katastrophe und die Versicherungen eine Rolle. Wer eine Versicherung gegen genau diese Katastrophe abgeschlossen oder sich zum Beispiel durch Kauf einer Pumpe auf Dürre vorbereitet hat, bekommt weniger Schadenspunkte abgezogen.

Die Punktabzüge werden an der Wand sichtbar gemacht, indem Konsumgüter-Karten entsprechenden der Zahl der Verlustpunkte wieder entfernt werden. Bleiben dann noch Minuspunkte übrig, werden die als rote Minuszahlen in diese Spalte gehängt.

M2 Spielbeschreibung

Der aktuelle Gesamtpunktstand wird mit einem Zahlenblock in Form eines Kalenders mit Spiralbindung angezeigt.

4. Nach jeder Klimakatastrophe nimmt sich jede Gruppe einen Moment Zeit, um zu klären, ob sie etwas anders machen möchte.

Alle Fotos: Wolfram Dawin