

Geländespiel Klimagerechtigkeit

Grundidee

Das Spiel basiert im wesentlichen auf der Idee von Siedler. An verschiedenen Stellen auf dem Gelände können die Jugendlichen sich Rohstoffe (Holz, Stein, Eisenerz, Öl, Wolle) erarbeiten und mit diesen in einem Laden verschiedene Gegenstände des Gebrauchs kaufen (Haus, Auto, Fernseher, ...). Jeder Gegenstand kostet unterschiedliche Rohstoffe, bringt unterschiedlich viele Wohlstandspunkte und verursacht unterschiedlich viel CO₂. Die CO₂ Menge wird mit Bauklötzen zu einem Turm aufgestapelt. Fällt dieser Turm um, verursacht das Klimafolgeschäden (Überschwemmung, Dürre, Wirbelsturm). Je nach Wohlstandssituation des einzelnen Teams sind diese unterschiedlich betroffen, so dass die Gerechtigkeitsfrage ebenfalls dargestellt wird. Alle 3 Minuten wird ein Stein vom CO₂-Turm heruntergenommen als natürliche Kompensation. Es gäbe also ein nachhaltiges Wachstum, das aber bedingt, dass alle Teams zusammenarbeiten und nicht im Wettkampf um Wohlstand ausbrechen.

Spiele zum Rohstoffwerb

Holz: An einem Sägebock muss von einem Baumstamm eine 3-4 cm dicke Scheibe abgeschnitten werden. Dabei müssen alle Jugendlichen (max 5, sonst 2x sägen) ihre Hände an der Säge haben.

Steine: Aus Band und Stäben muss das Team einen Quader basteln.

Öl: Aus einem Wassereimer muss 1Liter Wasser mit einem Schlauch in einen anderen Eimer gebracht werden.

Eisen:

1. Ein Teammitglied stellt über Pantomime Gegenstände aus Eisen vor (Löffel, Schere, Spaten, Schraube, ...). Das Team gewinnt den Rohstoff, nachdem 5 Begriffe erraten wurden.
2. Das Team macht eine Wortkette mit Gegenständen aus Eisen, wobei derjenige der mehr als 3 Sekunden überlegen muss, rausfliegt. Das Team gewinnt den Rohstoff, wenn es das 5-fache an Wörtern schafft, wie Spieler im Team sind.

Wolle: Das Team muss einen gordischen Knoten erstellen und dann wieder auflösen. (Alternativ: In ein Seil sind einige Knoten gemacht. Die Teammitglieder müssen nun das Seil in gleichen Abständen mit einer Hand anfassen. Aufgabe ist es, die Knoten zu lösen, ohne das Seil loszulassen.)

Konsumgegenstände

Haus: 4 Steine, 2 Holz, 2 Eisen – 3 CO₂-Steine (Pappkarton)

In ein Haus kann nur eine Heizung eingebaut werden, alle anderen Konsumgegenstände sind unbegrenzt kaufbar.

Auto: 4 Eisen, 2 Öl – 3 Wohlstandspunkte, 4 CO₂-Steine

Urlaubsreise: 2 Öl – 1 Wohlstandspunkt, 2 CO₂-Steine

Fernseher: 1 Öl, 1 Eisen – 1 Wohlstandspunkt, 2 CO₂-Steine

Kleidung: 3 Wolle – 1 Wohlstandspunkte, 1 CO₂-Stein

Möbel: 2 Holz, 2 Wolle - 2 Wohlstandspunkte, 3 CO₂-Steine

Straße: 3 Stein, 1 Öl – 3 Wohlstandspunkte, 5 CO₂-Steine

Heizung: 2 Eisen, 3 Öl – 3 Wohlstandspunkte, 3 CO₂-Steine

Schutzgegenstände

Solaranlage: 3 Eisen – verhindern 2 Schadenspunkte bei Klimakatastrophe

ÖPNV-Bus: 3 Eisen, 1 Öl – Verhindert 3 Schadenspunkte bei Klimakatastrophe

Windrad: 4 Eisen, 2 Stein – verhindert 4 Schadenspunkte bei Klimakatastrophe

Öko-Investment: 1 Eisen, 1 Wolle – verhindert 1 Schadenspunkt

Versicherung: 3 Wolle, 2 Eisen – verhindert 3 Schadenspunkte

Nur in Öko-Investment kann unbegrenzt investiert werden, alle anderen Schutzmaßnahmen können nur einmal pro Haus getroffen werden.

Kompensation: 1 Rohstoff pro Schadenspunkt

Schadensaufteilung

Gruppe(n) mit den meisten Wohlstandspunkten: CO2-Steine / Teams – 1

Gruppe(n) mittleren Wohlstands: CO2-Steine / Teams

Gruppe(n) mit den wenigsten Wohlstandspunkten: CO2-Steine / Teams +1

Schaden größer als die Hälfte der Wohlstandspunkte kann nicht durch Kompensationen ausgeglichen werden, Wohlstandspunkte müssen abgebaut werden, zuerst durch Autos und Häuser. Bei Häusern verliert derjenige auch alles im Haus.

Ablauf

Das Spiel wird immer solange gespielt, bis der CO2-Turm einstürzt. Dann gibt es für alle eine kurze Verschnaufpause, Während der Schaden auf die einzelnen Teams aufgeteilt wird.

In dieser Verschnaufpause wird den Teams Zeit eingeräumt, um Ihre Strategie zu überdenken. Es können ab der dritten Pause auch Botschafter zu anderen Teams geschickt werden.

Nach 5 Runden wird geguckt, welches Team gewonnen hat.