

Ein Spiel zum Jahr der Schöpfung:

Achtung Klimakatastrophe

Werdet ihr die Welt retten?

Ein Projekt im Schuljahr 2021/22 der 3.Klassen am BG/BRG Lichtenfels im evangelischen Religionsunterricht von Magister Daniel Kant.

Aufgabe:

Das Ziel der 3.Klassen war es, gemeinsam Ideen für ein Spiel zum Thema Schöpfung / Klimawandel zu erarbeiten, dieses dann praktisch zu erstellen und es zum Schluss auf die Spielbarkeit zu prüfen. Nach einem intensiven Brainstorming und der Entwicklung verschiedener Ideen habe ich aus den Vorschlägen der SuS eine konkrete Spielidee kreiert und Aufgaben zur Umsetzung und Gestaltung dieser für die SuS erarbeitet. Die Aufgaben erstreckten sich von der Gestaltung eines Spielplans, Ausarbeitung von verschiedenen Charakteren bis zu der Erstellung von Fragen- und Aufgabenkarten zum Thema Klimaschutz. Nicht fehlen durfte auch eine Exegese des ersten Schöpfungsberichtes, um auch die christliche Verantwortung für die Schöpfung in das Spiel einfließen zu lassen. Nach mehreren Wochen intensiver Arbeit, manchen Frusterlebnissen und vielen kreativen Stunden ist dieses Spiel entstanden.

Bericht über das Projekt von Yvaine Korsatko, Schülerin der 3.Klasse

Im Religionsunterricht erzählte uns Herr Prof. Kant über den Wettbewerb zur Schöpfung des evangelischen Schulamtes. Zuerst waren nicht alle überzeugt, doch schließlich entschieden wir uns mitzumachen. Wir besprachen, was wir überhaupt machen wollen und waren dann alle sehr kreativ und hatten schon am Anfang viel Spaß. Nach längerem Überlegen haben wir entschieden ein Brettspiel zu entwickeln. Zuerst gingen wir in dreier Gruppen zusammen und jede der drei Gruppen überlegte sich, wie das Spiel aussehen könnte. Nachdem wir alles angeschaut hatten, beschlossen wir alle Idee zusammen zu legen und hatten schon in Kürze einen Plan für ein Spiel. Unser Ziel war es ein Spiel zu entwickeln, welches auch jüngere Kinder spielen können, bei dem sie etwas lernen und Spaß haben. Alle von uns bekamen eine Aufgabe, welche im Unterricht zu erfüllen war, wie zum Beispiel den Spielplan zu designen, Fragen und Antworten aufzuschreiben und aus Bibelstellen zur Schöpfung Fragen für das Spiel zu formulieren. Wir haben viel Zeit mit dem Spiel verbracht und auch selbst sehr viel dabei gelernt. Außerdem hat es Herr Prof. Kant sehr gut geplant und das Material besorgt. Wir haben sehr viel diskutiert und gelacht. Es war ein sehr lustiges und informatives Projekt, ich würde es jederzeit gerne wiederholen.

Kurzvorstellung: siehe die nächsten Seiten.

Anhang:

- Die ausführliche Spielanleitung (leider noch nicht ganz fertig)
- (Bei Bedarf kann ich die anderen Dateien mit allen Unterlagen ebenfalls als PDF verschicken)

Kurzvorstellung des Spiels:

Achtung Klimakatastrophe

Werdet ihr die Welt retten?

Ziel:

Zwei Teams treten gegen die Herausforderungen des Klimawandels an. Team A versucht dabei mit allen Mitteln die Welt zu retten, Team B will am gewohnten Leben festhalten und keinen Beitrag zur Bewahrung der Schöpfung leisten. Wer wird sich durchsetzen?

Um ihr Ziel zu erreichen, erwerben alle Spieler/innen im Laufe des Spiels Einflusssteine, indem sie Fragen beantworten oder Aufgaben erfüllen. Diese setzt der Spieler/die Spielerin für die Umsetzung oder Verhinderung von Maßnahmen zum Umweltschutz ein und sorgt so dafür, dass die Welt gerettet wird oder die gewohnten Lebensgewohnheiten erhalten bleiben und so die Welt der Vernichtung preisgegeben wird. Symbolisiert wird dies mit einem Puzzle in der Mitte des Spielplans. Die eine Seite zeigt eine zerstörte Welt, die andere Seite eine grüne und gerettete Welt. Das Team, das seine Seite zuerst vollständig hat, gewinnt das Spiel.

Spielablauf:

Zu Beginn des Spiels zieht jeder Spielende eine Charakterkarte. Jeder Charakter hat eine spezielle Eigenschaft, die ihm bestimmte Vorteile bringt. Außerdem erhält jeder Spielende einen Einflussstein und eine Spielfigur, die er auf das Startfeld stellt.

Nun wird der Reihe nach gewürfelt. Gemäß der gewürfelten Augenzahl zieht man seine Figur auf dem Spielplan weiter und erfüllt die Aktion auf dem Zielfeld. Für erfolgreiche Aktionen und beantwortete Fragen erhält man Einflusssteine. Diese kann man an den Eckfeldern für seine Ziele einsetzen.

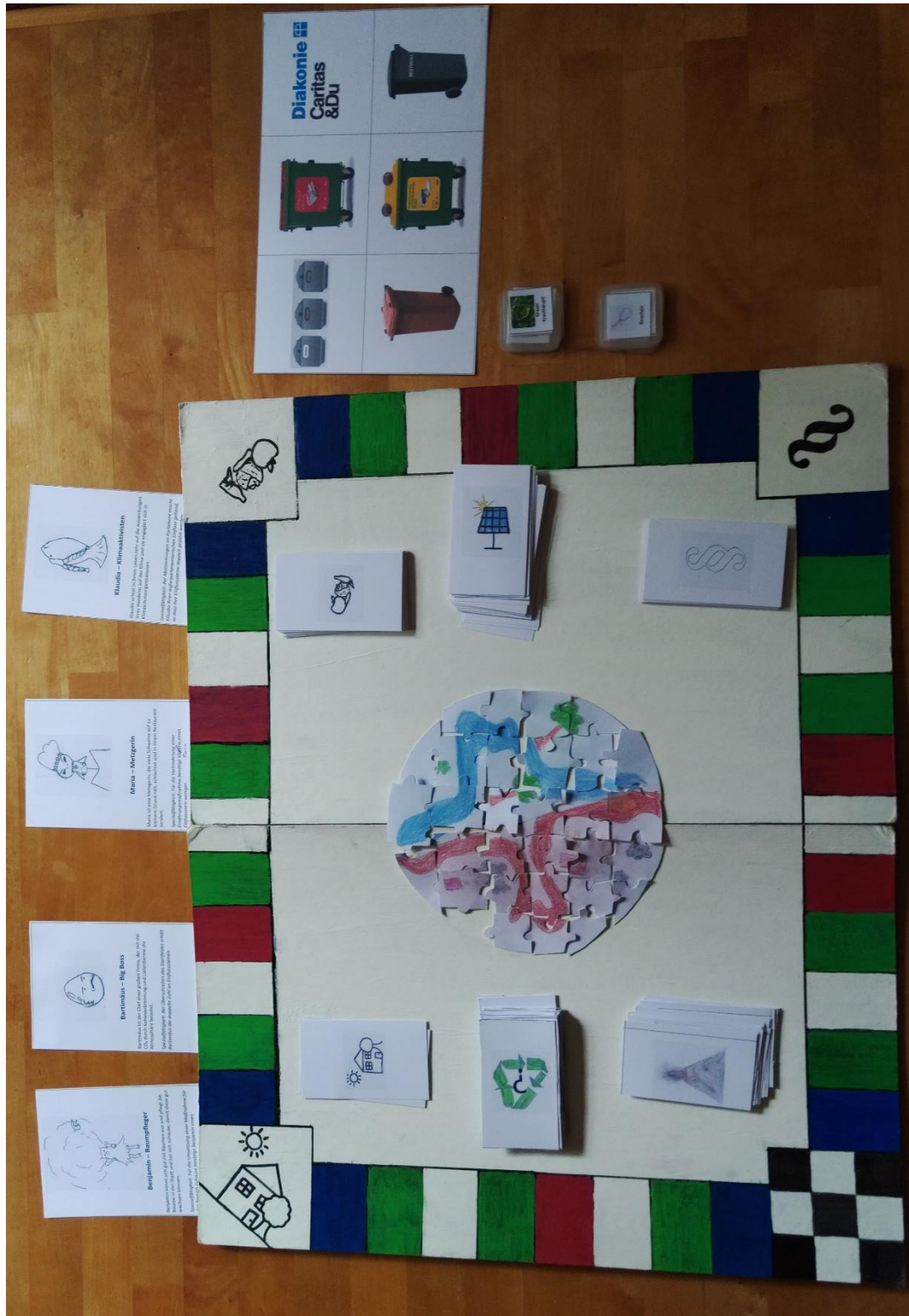
Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Team seine Seite des Puzzles vollständig aufgebaut hat. Das Spiel endet ebenfalls nach dem Verlesen und der Auswertung der letzten Gesetzesvorlage. Denn dann hat die Menschheit ihre restliche Zeit verbraucht, die ihr blieb, um weitere Maßnahmen zu verhängen. Nun muss sich zeigen, ob die Maßnahmen ausreichen (die Puzzleseite der Erde von Team A ist weiter), oder ob die Menschheit zu wenig getan hat, um die Erde zu retten (die Puzzleseite der Erde von Team B ist weiter).

Der Spielplan:

Als gedankliche Vorlage für den Spielplan diente der Spielplan von Monopoly, um dem Spiel einen Rahmen zu geben. Nach intensiven Überlegungen und Vorplanungen ist dieser Spielplan entstanden:

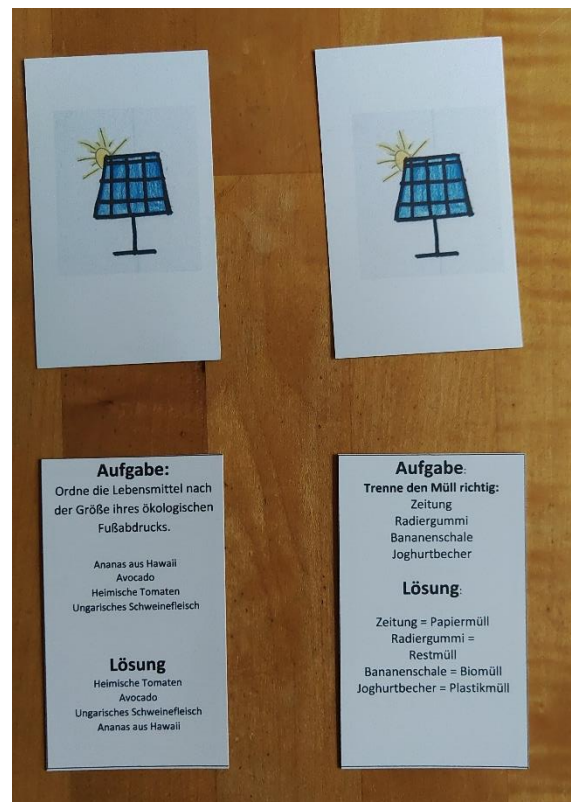
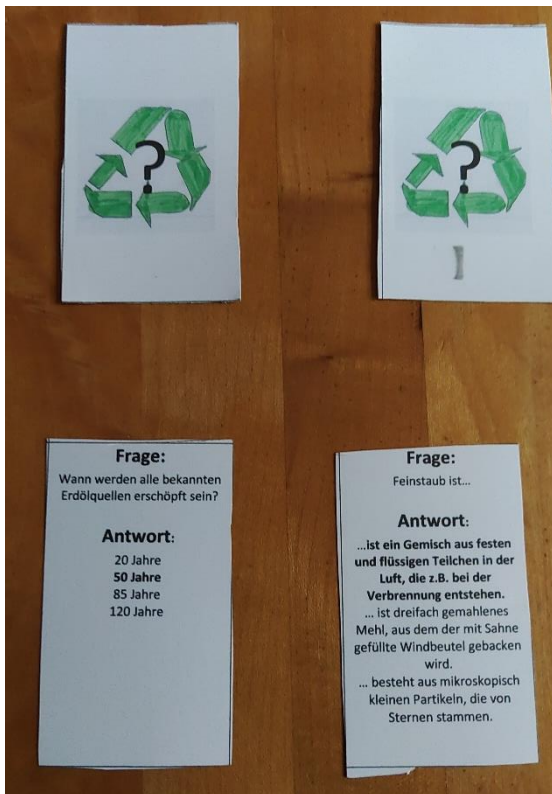
Der Spielplan besteht aus den vier großen Eckfeldern und Frage-, Aufgaben- und Ereignisfeldern.



Die Fragekarten und Aufgabenkarten:

Für die Fragekarten haben die SuS Inhalte zum Klimaschutz im Internet recherchiert und daraus viele verschiedene (und unterschiedlich schwere) Fragekarten erstellt.

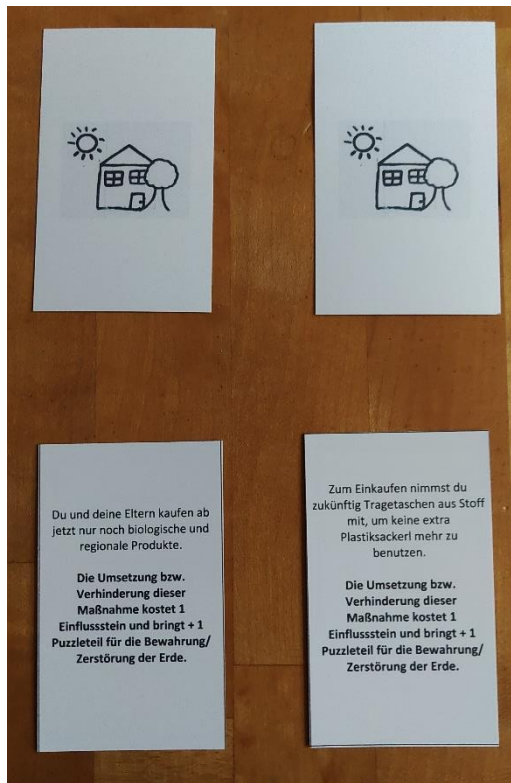
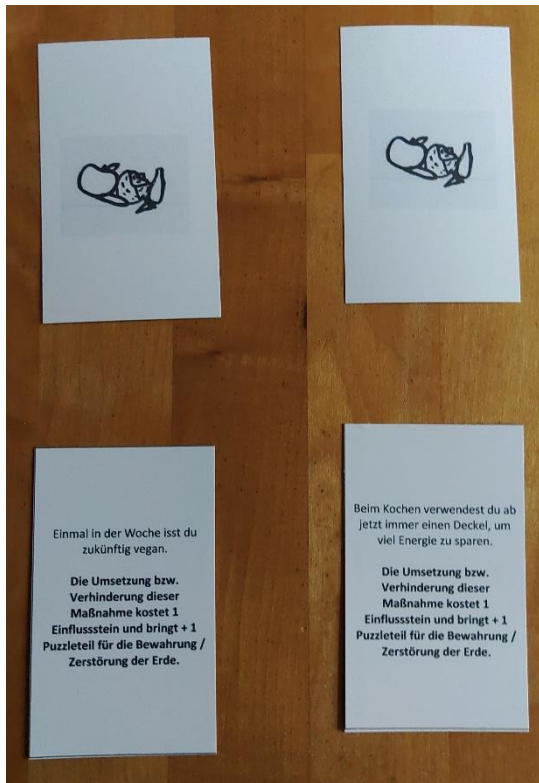
Bei den Aufgabenkarten sollte im Mittelpunkt stehen, dass die Spielenden nicht nur etwas wissen müssen, sondern dieses Wissen auch anwenden sollen. So entstanden unter anderem die Aufgaben, dass die Spielenden verschiedene Arten von Müll richtig entsorgen und Lebensmittel nach der Größe ihres ökologischen Fußabdrucks sortieren müssen.



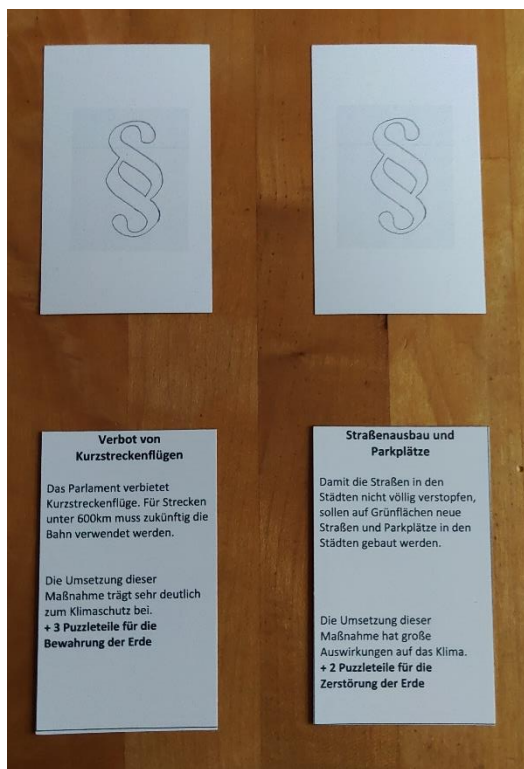
Die Ecken des Spielplans:

Start, Zuhause, Ernährung, Parlament:

Am **Startfeld** erhalten die Spieler kostenlose Einflusstheine. Die Ecken **Zuhause** und **Ernährung** geben den Spielenden die Möglichkeit, mit Einflusstheinen Maßnahmen zum Klimaschutz im entsprechenden Bereich umzusetzen oder zu verhindern und so die Erde zu retten oder zu ihrer Zerstörung beizutragen.



Im **Parlament** wird über Gesetze zum Klimaschutz abgestimmt. Hier dürfen alle Spielenden mit Hilfe ihrer Einflusstheine abstimmen.



Die Charaktere:

Mit acht unterschiedlichen Charakteren versuchen die Spielenden ihr Ziel zu erreichen. Hier einige Beispiele:



Benjamin – Baumpfleger

Benjamin kennt sich gut mit Bäumen aus und pflegt die Bäume in der Stadt und bei sich zuhause, damit diese gut wachsen können.

Spezialfähigkeit: Für die Umsetzung einer Maßnahme für den Bereich Zuhause benötigt Benjamin einen Einflussstein weniger.



Bartimäus – Big Boss

Bartimäus ist der Chef einer großen Firma, der mit viel CO₂ durch Kohleverbrennung und Lieferdienste die Atmosphäre belastet.

Spezialfähigkeit: Bei Überschreiten des Startfeldes erhält Bartimäus die doppelte Zahl an Einflusssteinen.



Maria – Metzgerin

Maria ist eine Metzgerin, die viele Schweine auf zu kleinem Grund hält, schlachtet und in ihrem Restaurant serviert.

Spezialfähigkeit: Für die Verhinderung einer Ernährungsmaßnahme benötigt Maria einen Einflussstein weniger.

Maria



Klaudia – Klimaaktivisten

Klaudia achtet in ihrem Leben sehr auf die Auswirkungen ihres Handelns auf das Klima und sie engagiert sich in Klimaschutzorganisationen.

Spezialfähigkeit: Bei Abstimmungen im Parlament macht Klaudia ihren außerparlamentarischen Einfluss geltend, so dass ihre Einflusssteine doppelt gezählt werden.

Das Weltpuzzle:

In der Mitte des Spielplans wird im Laufe des Spiels ein rundes Puzzle errichtet. Die eine Hälfte zeigt symbolisch die zerstörte Welt, die andere die gerettete Welt. Das Team, das seine Hälfte zuerst zusammen hat, gewinnt das Spiel. (Das Bild zeigt das Puzzle in seiner provisorischen Form. Ein gedrucktes Puzzle ist in Ausarbeitung.)

