Anleitung

Überblick: Dieses Spiel ist als Empowerment-Tool konzipiert, um eine proaktive Herangehensweise an die Herausforderungen der komplexen Welt, in der wir leben, zu fördern. Die Spieler:innen werden mit Frustrationen des Alltags durch Herausforderungs-Karten konfrontiert, die zufällig gezogen werden und mit den Politikbereichen des Europäischen Grünen Deals verknüpft sind. In jeder Runde werden außerdem drei Themen-Karten gezogen, um die Diskussion zu leiten. Die Spieler:innen werden angeregt, eine kurze Projektidee zu entwickeln, die möglichst viele Themen nutzt, um die gegebene Herausforderung zu lösen. Diese Idee wird anschließend einem Teammitglied in begrenzter Zeit präsentiert. Je nach Ergebnis werden Änderungen am Turm vorgenommen, indem die Blöcke, aus denen er besteht, verschoben werden (mithilfe der Zahlen-Karten), was die vernetzten Systeme unserer Welt symbolisiert. Der Erfolg der Spieler:innen hängt davon ab, wie strategisch ihre Projekte gestaltet sind, um zu verhindern, dass der Turm einstürzt.

Inhalt:

- 46 Blöcke (15 Natur, 15 Gesellschaft, 15 Wirtschaft, 1 Gurken-Block)
- 36 Zahlen-Karten, 14 Herausforderungs-Karten, 7 Ereignis-Karten, 10 Themen-Karten
- 1 Begleitheft, 1 Stift/Papier, 1 Timer

Zielgruppe: 3–4 Spieler:innen, ab 15 Jahren

Der Turm:
In diesem Spiel gibt es einen Turm aus Holzblöcken. Der Turm repräsentiert unsere Welt und ihre Systeme. Er ist in drei Abschnitte unterteilt: Natur, Gesellschaft und Wirtschaft. Jeder Holzblock gehört zu einem dieser Abschnitte, und seine Farbe zeigt an, zu welchem Abschnitt er gehört. Im Laufe des Spiels können die Holzblöcke des Turms von ihrem ursprünglichen Platz in die oberste Schicht verschoben werden und umgekehrt. Dies repräsentiert die Interaktionen der Menschen mit dem System. Eine Möglichkeit, die Blöcke zu verschieben, besteht darin, die Herausforderungs-Karten zu lösen und die Blöcke gemäß den Zahlen-Karten zu bewegen.

> Box für den/die Moderator:in: Als Moderator:in hast du die Möglichkeit, die Diskussionen anzuregen, indem du die Spieler:innen fragst, was der Grund für die Reihenfolge der Blöcke im Turm sein könnte.

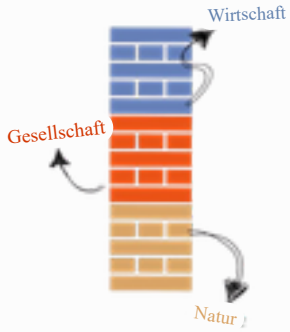
Herausforderungs-Karten: In jeder Runde zieht ein:e Spieler:in eine Herausforderungs-Karte aus dem Stapel. Diese Karten beschreiben reale Situationen aus dem Alltag. Im Laufe des Spiels diskutieren die Spieler:innen diese Herausforderungen, um Lösungen vorzuschlagen. Während dieser Austausche gibt es bestimmte Kriterien, an denen sich die Spieler:innen orientieren können, um die Punkte zu maximieren, die sie erhalten.

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autorin und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese Aussagen verantwortlich gemacht werden.

Zahlen-Karten:
Jede Zahlen-Karte bietet zwei Zahlenreihen. Jede Reihe stellt die Auswirkung auf Natur (N), Gesellschaft (S) und Wirtschaft (E) dar. Die Auswirkungen können positiv (+), negativ (−) oder neutral (0) sein. Die Zahlen geben an, wie viele Blöcke verschoben werden müssen: Positiver Einfluss (+): Ein Block wird vom oberen Teil des Turms zurück in seinen ursprünglichen Abschnitt (Natur, Gesellschaft oder Wirtschaft) platziert. Negativer Einfluss (−): Ein Block wird von seinem ursprünglichen Abschnitt an die Spitze des Turms verschoben. Neutraler Einfluss (0): Für diese Kategorie wird kein Block verschoben. Beim Platzieren der an die Spitze verschobenen Blöcke kann ihre Position frei gewählt werden. Werden sie dagegen in ihren ursprünglichen Abschnitt zurückgelegt, müssen sie auf ihrer entsprechenden Schicht platziert werden.

Themen-Karten:
Diese Karten bieten Lösungsansätze. Wenn ihr diese Ansätze in eure Vorschläge einbezieht, erhaltet ihr zusätzliche Punkte: 1 Punkt pro verwendeter Karte, mit maximal 3 Punkten pro Runde.

Ereignis-Karten:
Sie repräsentieren die Unvorhersehbarkeit unserer Systeme, indem sie unerwartete Auswirkungen auf den Turm erzeugen. Eine Ereignis-Karte wird nach jeder 3. Runde einer Herausforderungs-Karte ausgelöst. Im Laufe des Spiels können höchstens zwei Ereignisse eintreten.





Spielvorbereitung:
Ordnet die 15 Blöcke nach Typ (Natur, Gesellschaft, Wirtschaft). Stapelt sie in Gruppen von 3 und dreht dabei jede Schicht um 90°. Reihenfolge: Natur (unten) → Gesellschaft → Wirtschaft (oben). Entfernt zufällig 4 Natur-, 4 Gesellschafts- und 2 Wirtschafts-Blöcke und stapelt sie auf den Turm. Mischt die Herausforderungs-Karten und legt den Stapel verdeckt ab.

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autorin und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese Aussagen verantwortlich gemacht werden.

4) Mischt die Zahlen-Karten und legt den Stapel verdeckt ab.
5) Mischt die Ereignis-Karten und legt den Stapel verdeckt ab.
6) Mischt die Themen-Karten und legt sie verdeckt ab.
7) Zieht 3 Herausforderungs-Karten und legt sie nebeneinander offen aus.

Szenario :
Wir schreiben das Jahr 2025. Kriege toben auf der ganzen Welt. Die Klimakatastrophe ist im Gange, und die Biodiversitätskrise führt zum Zusammenbruch von Ökosystemen, oft auf irreversible Weise. Einige Kipppunkte wurden überschritten… Doch die Hoffnung bleibt bestehen. Organisationen arbeiten an Lösungen, und die Bürger:innen organisieren sich. Jeder Schritt auf diesem gemeinsamen Weg zählt. Werdet aktiv, gestaltet den Wandel proaktiv mit und bewahrt unser Ökosystem vor dem Zusammenbruch.

Hinweise für die Moderation:
Um die Diskussionen anzuregen, stellt Fragen wie: :

- Kennt ihr Organisationen, die sich für diese Anliegen einsetzen ?
- Warum verwendet man verschiedene Begriffe(Klimakatastrophe, Klimakrise, Klimawandel, globale Erwärmung, planetare Erwärmung) ?
- Habt ihr schon von Kipppunkten gehört ?
- Was ist Biodiversität und warum ist sie essenziell ?
- Was sind Ökosysteme und warum ist ihr Zusammenbruch oft irreversibel ?

Spielablauf :

- Beginn: Wer Gurken am liebsten mag, beginnt (auf kreative Weise zu beweisen). Er hält den Gurken-Block und reicht ihn am Ende seines Zuges an den nächsten Spieler weiter.
- Spielrichtung: Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
- Zug: Der Spieler mit dem Gurken-Block zieht 1 Zahlen-Karte + 3 Themen-Karten und liest sie laut vor.
- Auswahl der Herausforderung: Die an der Reihe befindliche Person schlägt eine der 3 offenen Herausforderungs-Karten vor. Die Spieler:innen wählen eine davon endgültig aus.. Ziel: Eine Lösung finden, die zu einer der Zahlenreihen der Zahlen-Karte passt. Ohne Lösung vor Ablauf der Zeit: 0 Punkte.
- Diskussion (15 Min. max., Timer obligatorisch) : Der Spieler mit dem Gurken-Block eröffnet die Diskussion. Die Spieler:innen verbessern die Lösung, sodass sie zu den Zahlen passt(und gegebenenfalls zu den Themen-Karten für Bonuspunkte). Am Ende präsentiert er die Idee dem Spieler zu seiner Linken und erklärt den Zusammenhang mit den Zahlen/Themen. Bei Einigung → Herausforderung erfolgreich. Sonst oder bei abgelaufener Zeit → Herausforderung gescheitert(0 Punkte, 0 verschobene Blöcke). 3 gescheiterte Herausforderungen = sofortiges Spielende.
- Verschieben der Blöcke: Bei erfolgreicher Herausforderung verschiebt der Spieler mit dem Gurken-Block allein die Blöcke gemäß der Zahlen-Karte. Wenn ein Abschnitt voll ist und ein Block nicht verschoben werden kann, ignoriert ihn und macht weiter.

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autorin und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese Aussagen verantwortlich gemacht werden.

- Nach den Zügen : a) Die gelöste Herausforderungs-Karte wird verdeckt zur Seite gelegt, und die Anzahl der integrierten Themen-Karten wird für das Spielende notiert; die gescheiterte Herausforderungs-Karte wird offen zur Seite gelegt. b) Die Themen-Karten werden zurück in ihren Stapel gelegt, der anschließend gemischt wird. Danach werden drei Themen-Karten gezogen und nebeneinander offen ausgelegt. c) der Gurken-Block wird an den nächsten Spieler weitergereicht. d) Nach jeder 3. gelösten Herausforderung wird eine Ereignis-Karte gezogen und ihre Anweisungen werden angewendet. Dies zählt nicht als Zug.
- Das Spiel endet mit einer Ereignis-Karte, nachdem 6 Herausforderungs-Karten gespielt wurden, oder wenn der Turm einstürzt.

Ende des Spiels: Notiert euch 1 Punkt für jede gelöste Herausforderung. Notiert euch 1 Punkt für jede in die Lösungen integrierte Themen-Karte, gemäß euren Notizen. Überprüft eure Platzierung auf der Punktetabelle, die sich im letzten Abschnitt der Anleitung befindet.

Allgemeine Regeln :

- Ihr dürft eure zweite Hand verwenden, um den Turm zu halten, während ihr die Blöcke anordnet.
- Nur eine Person darf den Turm gleichzeitig berühren, außer bei einem Ereignis.
- Bei einem Ereignis müssen möglicherweise mehrere Blöcke verschoben werden. Alle Spieler:innen dürfen den Turm berühren und die Blöcke während Ereignissen verschieben.
- Die Blöcke dürfen nur von ihren ursprünglichen Abschnitten (Natur, Gesellschaft & Wirtschaft) nach oben in die höchsten Schichten verschoben werden, und sie dürfen nur nach unten in ihre entsprechenden ursprünglichen Abschnitte verschoben werden.

Punktetabelle:
Je mehr Punkte ihr gewinnt, desto größer ist eure Fähigkeit, die Politiken des Grünen Deals für Europa zu verbinden und strategische Lösungen zu entwerfen, um unsere vernetzte Welt zu stabilisieren.

1-10: Begeisterte:r Erkennt die Herausforderungen und verbindet sie mit den grundlegenden politischen Themen.
11-14: Auslöser:in Versteht die Ursache-Wirkungs-Beziehungen und verbindet mehrere Themen.
15-22: Veranstaltungsorganisator:in Kombiniert die Themen zu strukturierten und strategischen Ideen.
23-31: Eifrige:r Aktivist:in Entwirft wirkungsvolle Lösungen mit erweitertem Systembewusstsein.
32-34: Umsichtige:r Kampagnenführer:in Antizipiert Kaskadeneffekte und plant vorausschauend.
35-40: Expert:in für Plädoyer Beherrscht das vernetzte Denken und baut systemisch resiliente Lösungen..

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die des Autors/der Autorin und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese Aussagen verantwortlich gemacht werden.