

# «ÖKOPOLY» *Sensibilisierungsspiel*

## Ausgangslage

Der Auftrag bestand darin, ein Projekt zur Reduktion von Co<sup>2</sup> zu entwerfen und anschliessend auch durchzuführen. Sprich es genügt nicht, nur ein Konzept ins Blaue hinaus zu erarbeiten, sondern es sollte eine überzeugende Wirkung haben. Wir haben uns entschlossen, das Problem Co<sup>2</sup>-Ausstoss bei der Wurzel zu packen, indem wir direkt auf die Probleme in diesem Gebiet aufmerksam machen, anstatt nur Symptombekämpfung zu betreiben. Wir wollen mit unserem Projekt «ÖKOPOLY» nicht nur eine Generation oder ein bestimmtes Zielpublikum ansprechen, sondern so viele wie möglich erreichen. Ausserdem war das Ziel, uns nicht nur auf das Thema Co<sup>2</sup> festzulegen, sondern das Ganze um die Themen Stromverbrauch, Energiegewinnung und Klimaerwärmung erweitert.

## Motivation

Durch spannende und knifflige Fragen sollen die Spieler auf die Themen Co<sup>2</sup>-Ausstoss, Stromverbrauch, Energiegewinnung und Klimaerwärmung aufmerksam gemacht werden. Durch den spielerischen Umgang mit dem Thema sollen auch jüngere Altersgruppen auf die Thematik sensibilisiert werden. Ein wichtiger Punkt der Arbeit ist, dass es sich nicht nur um ein «spassiger» Zeitvertreib handelt, sondern einen Lerneffekt hat, den der Spieler auf sein alltägliches Leben übertragen kann. Wir wollen Leute auf eine unbeschwertere Art und Weise das Thema Umwelt näher bringen. Wir haben selbst oft die Erfahrung gemacht, dass wir bei unbewussten und spielerischen Lernaktionen mehr mitnehmen als bei stundenlangem Bücher wälzen.

## Zielsetzung

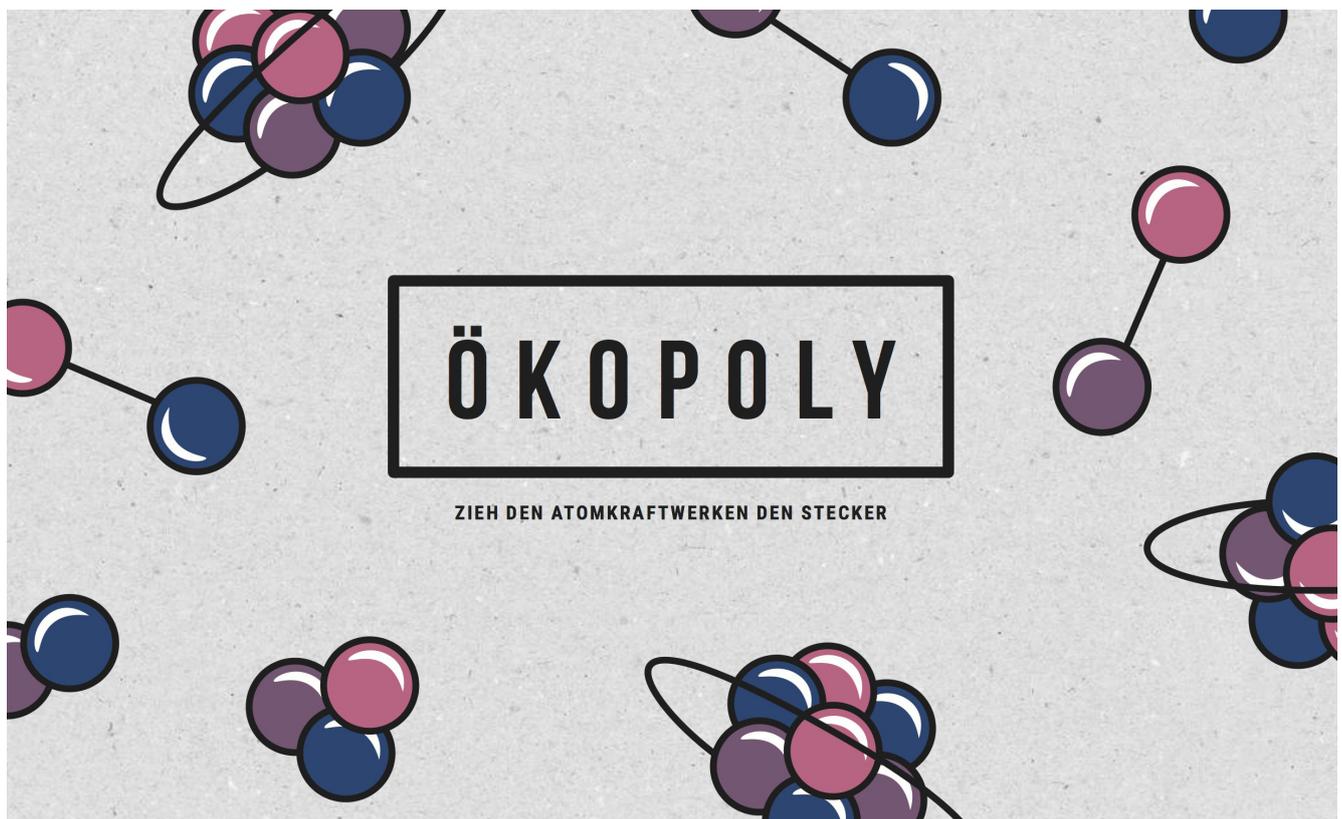
Im Zentrum des Spiels steht die Sensibilisierung der vier Hauptthemen und das Auseinandersetzen mit der Umwelt. Das Ziel des Projekts ist es Leuten in verschiedenen Altersgruppen die Thematik «Umwelt» näher zu bringen, und dies mit einer grossen Portion Spass.

## Zielpublikum

Aufgrund der Schwierigkeit der Fragen empfehlen wir das Spiel ab 16 Jahren zu spielen.

## Fragestellung

- Inwiefern sensibilisiert ein Spiel auf das Geschehen in unserer Umwelt?
- Kann das gelernte Einfluss auf die Lebensweise der Spieler haben?



## Methode und verwendete Literatur

Das Gestalten der Landkarte beziehungsweise des Spielfeldes, leiteten wir von dem bereits bestehenden Familienspiel «WILD LIFE» vom Herausgeber Carlit ab. Zudem bot es uns eine Grundlage für den Spielablauf, die Grösse des Spielfeldes und der Karten wie auch die Grundlage für unsere Spielanleitung. Das Erstellen der Fragenkarten basiert hauptsächlich auf der Literatur unseres Lehrmittel «Technik und Umwelt für Berufsmaturität» und teilweise aus dem Internet. Die verwendete Landkarte stammt von «all-free-download.com».

## Vorgehen

### Ideenentwicklung

Die Aufgabe der Klima-Werkstatt, brachte uns auf die Idee ein Sensibilisierungsspiel zu erstellen. Gemeinsam entwickelten wir verschiedenen Ideen und Konzepte für unser Spiel. Zum Schluss basierte unsere Ideenentwicklung hauptsächlich auf dem WWF-Spiel «WILD LIFE», welches dem Konzept unserer Spielidee am nächsten kam.

### Spielkonzept

Wir wählten den Themenbereich Energie. Wir entschieden uns, die verschiedenen Stationen als Atomkraftwerke zu definieren und die Fragen dazu zu den Themen Stromverbrauch, Co<sup>2</sup>-Ausstoss, Energiegewinnung und allgemeine Klimaerwärmung zu zuordnen. Das Hauptziel des Spiels ist es, möglichst viele AKW's einzusammeln, respektiv abzuschalten. Die Spieler bewegen sich mit Würfeln und den zugeteilten Spielfiguren vorwärts und müssen dann auf einem AKW-Feld eine Frage zu einem der obengenannten Themen beantworten. Beantwortet man die Frage richtig, darf man das AKW ausschalten und es in seinen Grundstock aufnehmen. Wer zuerst fünf AKW's abgeschaltet hat, gewinnt das Spiel.

### Gestaltung

Um visuell die Thematik des Spiels aufzugreifen, haben wir uns von den Atomkraftwerken inspirieren lassen. Wir haben illustrative Gestaltungselemente erstellt, welche wir von der technischen Abbildung eines Atoms abgeleitet und abstrahiert haben. Das Material des Spielbrettes sowie der Verpackung, erinnert an das Grau des Kühlturm-Betons. Die Farbkombination der trendigen, modernen Farben soll auch das junge Zielpublikum ansprechen und durch den Kontrast zum grauen Karton auffallen. Die moderne serifenlose Schrift unterstützt diesen Effekt.

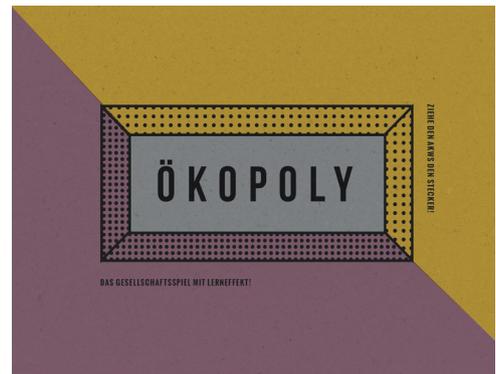
### Arbeitsaufteilung

Den Stärken entsprechend teilten wir uns unserer Arbeiten in die Themen Gestaltung, Fragenentwicklung und Text auf. Jeder arbeitete eigenständig an seinem Themengebiet. Regelmässig setzten wir uns dann wieder für eine Besprechung zusammen um den aktuellen Standpunkt zu überprüfen und das weitere Vorgehen zu besprechen. Oft arbeiteten wir auch zusammen um wichtige Entscheidungen miteinander besprechen zu können.

### Materialbeschaffung & Druck

Die benutzten Materialien wie der Spielkarton, die Spielfiguren, Würfel und Magnetbänder stammen aus verschiedenen Papeterien und Bastelläden. Die aus Aluminium geformten Atomkraftwerke wurden extra von Hand gefertigt. Spielbrett, Karten und Spielanleitung druckten wir im Printgrapic Bern.

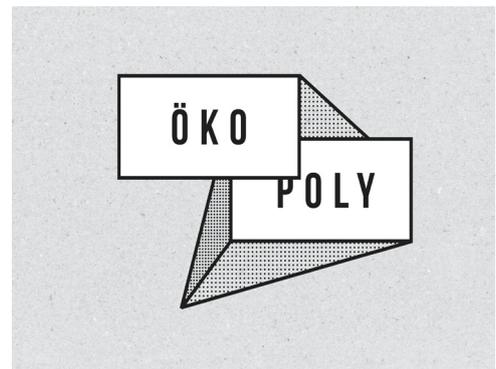
2



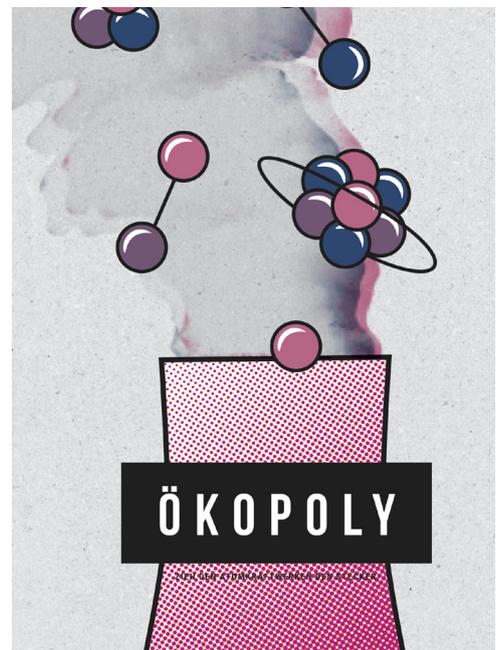
3



4



5



## Fazit und Reflexion

Die Entwicklung eines Spieles kostete uns mehr Zeit und Aufwand, als wir erwartet haben. An erster Stelle stand die Anforderung an uns selbst ein Spiel zu entwickeln, das nicht nur spannend sondern auch lehrreich ist. Das Spiel sollte Fakten enthalten, die der Spieler auf sein eigenes reales Leben übertragen kann und so auch tatsächlich eine sensibilisierende Wirkung hat.

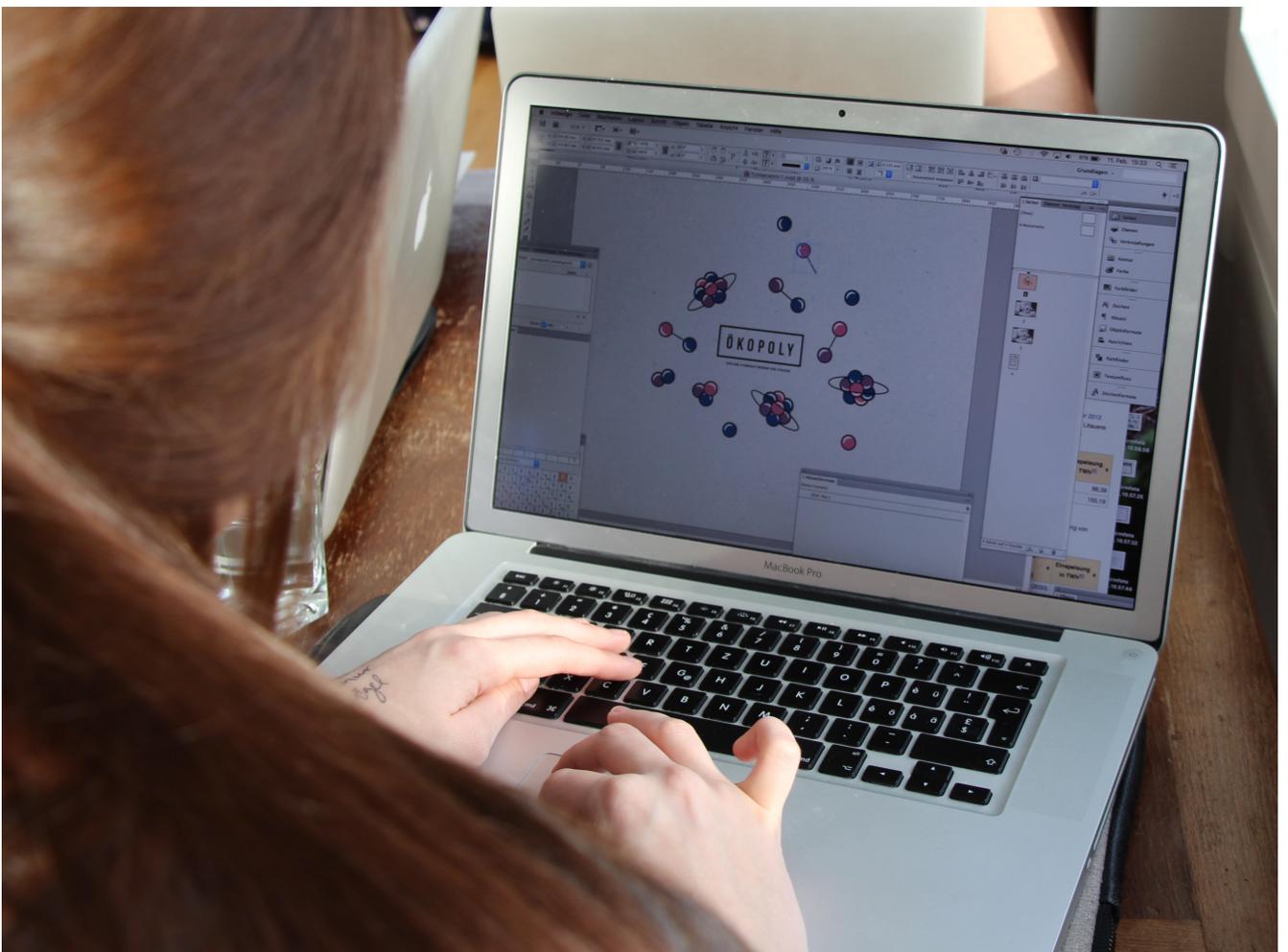
Die erste Herausforderung stellte sich uns in der Entwicklung des Spielkonzepts, wir richteten uns nach dem Spiel «Wild Life» und übernahmen insbesondere die Formate der verschiedenen Karten und auch ein Teil des Spielablaufs. Die grösste und zeitintensivste Herausforderung stellte sich für uns allerdings in der Gestaltung des Spiels. Der Spielplan, die verschiedenen Spielkarten und besonders die Spielfiguren selbst zu gestalten kostete uns viel Zeit und wie wir später feststellten auch Geld. Bereits zu Beginn war uns bewusst, dass die Gestaltung unseres Gesellschaftsspiels eine wichtige Rolle spielt - der erste Eindruck im Verkaufsregal zählt. Also setzten wir uns zum Ziel, unsere Gestaltung plakativ, modern und auch jugendlich umzusetzen.

Der gesamte Aufwand hat sich allerdings, wie wir alle finden, sehr gelohnt! Trotz einigen Schönheitsfehler sind wir mit Konzept und Gestaltung sehr zufrieden. Das Spiel ist durchaus lehrreich und besonders im Themengebiet «Stromverbrauch» auf das eigene Leben übertragbar, was für uns von Beginn an im Vordergrund stand. Die Fragen zu den Themen Co<sup>2</sup>-Ausstoss, Stromverbrauch, Energiegewinnung und allgemeine Klimaerwärmung sind unterschiedlich schwer und wir haben uns erlaubt einige „Spassantworten“ einzubauen, um das Ganze etwas aufzulockern.

Die Altersempfehlung von 16 Jahren scheint auf den ersten Blick vielleicht etwas hoch gesteckt, ist allerdings durch den Schwierigkeitsgrad der Fragen durchaus gerechtfertigt, wie wir finden.

Bei einer Weiterführung des Spiels würden wir mehr Zeit für die Gestaltung einplanen und ein ausgeklügelteres Spielkonzept entwickeln. Da die Fragen zu einem gewissen Zeitpunkt alle benutzt wurden, läuft man Gefahr, die Antworten früher oder später auswendig zu wissen, wenn man das Spiel regelmässig spielt.

Wir sind der Meinung, dass es uns durchaus gelungen ist, ein lehrreiches Spiel zu kreieren, das wichtige Themen anspricht und dem es trotzdem nicht an Spass fehlt. Das Gelernte kann in vielen Hinsichten auf das wahre Leben übertragen werden, ausserdem werden die verschiedenen Themen mit spannenden Fragen, die sich auch oft konkret auf unsere Schweizer-Umstände beziehen, untermauert, was das Thema greifbarer macht.



6

## Quellen

### Fragekarten:

30.10.16 - <http://www.testedich.ch/quiz27/quiz/1249403946/EQ-Test-Wie-einfuehlsam-bist-du>

30.10.16 - <https://de.wikipedia.org/wiki/Kohlenstoffdioxid>

30.10.16 - <https://de.wikipedia.org/wiki/Kernenergie>

2.11.16 - [https://www.energie-experten.ch/de/wohnen.html?gclid=Cj0KEQIAifvEBRCVx5up6Ojgr5oBEiQALHw1Tk8zyEtbOKvs0xamyqMCR1Y6ZpQ\\_\\_5e-Y5GsfV4mVyYaAmhd8P8HAQ](https://www.energie-experten.ch/de/wohnen.html?gclid=Cj0KEQIAifvEBRCVx5up6Ojgr5oBEiQALHw1Tk8zyEtbOKvs0xamyqMCR1Y6ZpQ__5e-Y5GsfV4mVyYaAmhd8P8HAQ)

13.12.16 - [http://www.energieeffizienz.ch/dam/studien/2013\\_typischer\\_haushalt\\_stromverbrauch\\_d/pdf\\_de/Typischer\\_Haushaltstromverbrauch-2007.pdf](http://www.energieeffizienz.ch/dam/studien/2013_typischer_haushalt_stromverbrauch_d/pdf_de/Typischer_Haushaltstromverbrauch-2007.pdf)

13.12.16 - <https://www.nzz.ch/schweiz/abstimmung-vom-27-november-atomausstiegsinitiative-auf-einen-blick-ld.124002>

13.12.16 - <https://www.admin.ch/gov/de/start/dokumentation/abstimmungen/20161127/atomausstiegsinitiative.html>

6.02.17 - Skript Horst.docx (educanet2)

### Literatur:

3.01.17 - Technik und Umwelt für Berufsmaturität, Regina Hürlimann und Andrea Grigoleit, 1. Auflage 2015

### Wild Life Spiel:

WILD LIFE - Das grosse Tierspiel/Carlit, Der Schweizer Spielverlag 2005

### Landkarte:

6.02.17 - <http://www.fr-online.de/blob/view/8118730,5011483,data,pol+atom+europa.PDF.pdf>

6.02.17 - [http://all-free-download.com/free-vector/download/europe-map-background-black-silhouette-design\\_147361.html](http://all-free-download.com/free-vector/download/europe-map-background-black-silhouette-design_147361.html)

## Bildlegenden

1. Definitive Gestaltung Verpackung

2. Erste Entwürfe Gestaltung Verpackung

3. Erste Entwürfe Gestaltung Verpackung

4. Erste Entwürfe Gestaltung Verpackung

5. Erste Entwürfe Gestaltung Verpackung

6. Im Arbeitsfluss