

☐ ▽ ◻ ◻

DEINE GEMEINDE – UNSER KLIMA

Das „Ich tu's“-Klimaplanspiel



Spielanleitung

und weitere
Informationen
zum Spiel



Das Land
Steiermark

Inhalt

Warum ein Klima-Planspiel und für wen?	5
Die Methode Planspiel	6
Darum geht es - Willkommen in der Region Wurzelwald!	8
Rahmenbedingungen	9
Spielvorbereitung und -aufbau	10
Ausgangslage Ausbauten	13
Ausgangslage Aktionspunkte	14
Materialien des Klimaplayspiels	15
Spieleinführung	18
Eine Spielrunde - Schritt für Schritt erklärt	29
Abriss / Rückbau	35
Zeitlicher Ablauf	36
Reflexionsfragen	42
Protokoll (Kopiervorlage)	43
Beobachtungsbogen für Lehrperson (Kopiervorlage)	46
Weitere Praxistipps zum Spielverlauf	48
Weitere FAQs	49
Anknüpfungspunkte im Unterricht	52
Das Klimaplayspiel in der Erwachsenenbildung	57
Kontakt	58



Warum ein Klima-Planspiel und für wen?

Planspiele zum Thema Klimaschutz gibt es viele - digital, analog, online oder offline. Häufig handelt es sich dabei um Simulationen von Klimakonferenzen, wobei klimapolitische Entscheidungen und diplomatisches Geschick gefragt sind. Das gilt auch hier, trotzdem unterscheidet sich „Deine Gemeinde - Unser Klima“ von anderen Klimaplanspielen.

Bereits seit dem Jahr 2010 werden im Rahmen von „Ich tu's für unsere Zukunft“ Projekttag und Unterrichtsmaterialien für alle Schultypen und Schulstufen in der Steiermark angeboten.

Die umfangreiche Palette von möglichen Themen reicht von der Erarbeitung von Grundlagen wie den Besonderheiten der Luft und der Treibhausgase (v. a. in der Primarstufe), über Klimaprognosen und Klimawandelfolgen bis hin zu allgemeinen und persönlichen Klimaschutz-Maßnahmen in den Bereichen Mobilität, Energie und Konsum. Auch das Thema Klimawandelanpassung - als zweite wichtige Säule neben dem Klimaschutz - wird behandelt.

Bis zum Eintritt in die Oberstufe werden Schüler:innen mehrfach mit dem Thema Klimaschutz und auch mit unterschiedlichen Klimaschutzmaßnahmen konfrontiert, wodurch das Wissen um einen klimaschonenden Lebensstil in diesem Alter theoretisch meist schon vorliegt. Da aber bei vielen Menschen das Wissen um notwendige Klimaschutzmaßnahmen nicht zwingend mit dem persönlichen Verhalten übereinstimmt, müssen für den Bildungsbereich auch Produkte angeboten werden, die Klimaschutz auf einer persönlicheren und emotionaleren Ebene ansprechen und die über reines Vermitteln von Fachwissen hinausgehen.

Diese Idee verfolgt das Klimaplanspiel, um jene Wirkungskette in Gang zu setzen, die Voraussetzung für die Entwicklung von Umweltbewusstsein ist: Diese Kette beginnt mit Umweltwissen (kognitiv), aus dem der Mensch eine Erkenntnis bezieht, die wiederum seine Einstellung zur Umwelt, also seine Haltung beeinflusst. Erst aus dieser Haltung heraus kann sich unser Alltagsverhalten, also unser Tun, ändern.

Dabei setzt sich das Klimaplanspiel folgende **Ziele**: Die Spieler:innen erleben durch das Planspiel

- Entscheidungszwänge in komplexen Systemen und den Grundkonflikt zwischen ökonomischen und ökologischen Interessen,
- Interessenskonflikte zwischen unterschiedlichen Interessensgruppen,
- die Notwendigkeit von kollektiven Entscheidungen im Umwelt-, Klima- und Naturschutz,
- die Bedeutung von Einzelmaßnahmen für den Klimaschutz und
- zusätzlich eignen sich die Spieler:innen ein Basiswissen zum Klimaschutz spielerisch an.



Darüber hinaus schult die Auseinandersetzung mit den gestellten Herausforderungen auch soziale und personale Kompetenzen, Reflexionsfähigkeit oder das bewusste Einbringen in die Gemeinschaft. Mehr dazu im Kapitel „Anknüpfungspunkte im Unterricht“.

Das Klimaplanspiel wurde für Schüler:innen ab der 9. Schulstufe und Erwachsene konzipiert.

Die Methode Planspiel

Planspiele werden häufig zu Lehr- und Lernzwecken eingesetzt und deren Form, Inhalte, Umfang und Setting sind mannigfaltig. Im vorliegenden Planspiel wird das Thema „Klimaschutz“ in den Mittelpunkt gestellt. Die folgenden Zeilen geben einen kurzen Überblick zur Methode Planspiel.

Was sind Planspiele?

Planspiele können äußerst vielschichtig gestaltet sein und unterscheiden sich je nach spezifischen Anwendungsfeldern (Computersimulationen, verhaltensorientierte Rollenspiele mit oder ohne computerunterstützte Simulation, Brettplanspiele, Übungsfirmen/Unternehmenstheater, webbasierte Fernplanspiele usw.).

Planspiele stellen ein **experimentelles Lern-Setting** zur Verfügung, in dem problematische Situationen behandelt werden, die **an bestimmte Konstellationen der Lebenswelt angelehnt** sind, ohne deren Komplexitätsgrad nachzubilden. Der „Plan“ oder das Modell stellt hier eine für das Lernen generell dienliche **vereinfachte Umwelt** dar.

In dem Modell werden zwar soziale Positionen, Wechselwirkungen und Konflikte realitätsnah repräsentiert, jedoch auf eine Weise, in der zentrale Merkmale hervorgehoben und andere vernachlässigt werden. Durch didaktische Reduktionen ist es somit möglich, **komplizierte Abläufe in personalen und sozialen Systemen** – wie Organisationen oder Institutionen – **erlebbar** und nachvollziehbar zu machen. Dabei ist das Ziel nicht vorrangig der Erwerb von Faktenwissen, sondern die in der Methode angelegte kreative Bearbeitung und experimentelle Lösung von Problemlagen.



Rollenbasiertes Planspiel

In rollenbasierten Planspielen - wie im vorliegenden Fall - erfolgt diese Bearbeitung und Lösung von Problemlagen gerade nicht aus der tatsächlichen, realen Position der Spieler:innen, sondern aus **einer im Spiel übernommenen Rolle** und der daraus resultierenden imaginierten **Interessensposition**. Planspiele sind damit grundsätzlich geeignete Methoden, um eine Lernatmosphäre herzustellen, in der **soziale Kompetenzen im Umgang mit Problemstellungen** in authentischen, realitätsnahen Situationen entwickelt und eingeübt werden können, die von den Akteurinnen und Akteuren anschließend in ihre Lebenswelt übersetzbar sind. Zu diesen Fähigkeiten zählen etwa:

- **Kompetenzen des Problemlösens:** analysieren, kommunizieren, verhandeln, Kompromisse durch Win-Win-Konstellationen erzielen
- **Partizipationskompetenzen:** durch die Übernahme einer fremden Rolle wird man angeregt, Entscheidungen zu treffen und diese im Diskurs zu begründen – Artikulationsfähigkeit
- **Reflexionskompetenzen:** Förderung von Fremd- und Selbstbeobachtung – Ambiguitätstoleranz
- **Kontingenzkompetenzen:** Fähigkeiten zum kreativen Umgang mit Unsicherheit, Komplexität, Beschleunigung und Vorläufigkeit von sozialen und kulturellen Problemlösungen – Konfliktfähigkeit

Ziele von Planspielen im Unterricht

Planspiele ermöglichen es den Schüler:innen, **neue und unübliche Situationen** selbst zu erleben und dadurch komplexe Zusammenhänge z.B. in Politik, Wirtschaft etc. zu erfassen und zu verstehen. Sie tragen zur gesteigerten Motivation von Schüler:innen bei, wodurch die Lernintensität vergrößert werden kann und Lern- sowie Konzentrationsprobleme vermindert werden können. Es sollte nichtvorrangig versucht werden, mit der Planspielmethode möglichst viele Ziele zu erreichen, sondern der Fokus sollte auf ein oder einige wenige Ziele gerichtet sein.



Schematische Darstellung des Ablaufs von Planspielen

Vorbereitung

zB Terminfindung,
Vorbereitung,
inhaltliche Hinführung,
Techniktest etc.

Durchführung

Einführung
Spiel
Reflexion

Nachbereitung

zB Nachbesprechung,
Übermittlung weiterer Materialien,
etwaige Korrekturen etc.

Reflexion

Damit das Erreichen gesteckter Ziele gewährleistet ist, braucht jedes Planspiel **eine pädagogisch angeleitete Phase der Reflexion** dessen, was gelernt wurde. Das Planspiel ermöglicht es den Teilnehmer:innen eigenständig und selbstorganisiert Erfahrungen zu machen, die es danach in theoretische Zusammenhänge zu stellen gilt. Nach dem Ausstieg aus den eingenommenen Rollenpositionen kommt es in moderierten Gruppendiskussionen zu Bewertungen der im Spiel aufgetretenen psychischen und sozialen Aspekte mit dem Ziel, Beziehungen zu realen Situationen aufzuzeigen. Neben der Möglichkeit zum experimentellen Handeln und dem Einüben sozialer Kompetenzen, die notwendig sind, um am öffentlichen Leben in demokratischen Gesellschaften teilzunehmen (wie Artikulationsfähigkeit, Konflikttoleranz, Differenzsensibilität, Perspektivenwechsel), stellt das Planspiel eine günstige Methode dar, um Interesse an diversen sozialen Themenstellungen zu wecken und **Zusammenhänge zu verstehen** sowie ein **Verständnis für soziale Systeme**, für die Rollenträger:innen und deren (fremde) Verhaltensweisen zu entwickeln.



Literatur

Horn, Laura: Das Planspiel als Methode. In Köck, Daniela/Tafner, Georg: Demokratie-Bausteine. Das Planspiel in Theorie und Praxis. Schwalbach 2017 (S. 24ff.).

Köck, Daniela/Tafner, Georg: Demokratie-Bausteine. Das Planspiel in Theorie und Praxis. Schwalbach 2017.

Tripold, Thomas: Soziologische Perspektiven auf erfahrungsorientiertes Lernen in postmodernen Gesellschaften – Die Planspielmethode als Instrument des Einübens demokratischer Kompetenzen. In: Köck, Daniela/Tafner, Georg: Demokratie-Bausteine. Das Planspiel in Theorie und Praxis. Schwalbach 2017 (S. 47ff.).

Darum geht es - Willkommen in der Region Wurzelwald!

In diesem Planspiel zum Thema Klimaschutz haben sich die vier fiktiven Gemeinden Bad Schönfels, Webheim, Waldreich und Fruchtstein zu der Kleinregion „Wurzelwald“ zusammengeschlossen. Gemeinsam beschließen sie einen Klimapakt, um sich einem großen Problem der Gegenwart zu stellen - dem Klimawandel.

Die Region, in der die Handlung spielt, hat ihren Namen von dem gebirgigen und bewaldeten Gebiet Wurzelwald, um das herum sich die vier Gemeinden angesiedelt haben. Von Natur aus ist der Region viel gegeben: fruchtbares Land, viel Wald, Seen und Moore.

Jede Gemeinde hat Anteil an dieser schönen Landschaft, weshalb sich Bad Schönfels, Webheim, Waldreich und Fruchtstein zu dieser **Kleinregion** zusammengeschlossen haben.

An sich lebt es sich gut hier - die Menschen sind recht zufrieden, gehen ihren Arbeiten und Freizeitbeschäftigungen nach, leben ihr Leben. Die Region entwickelt sich grundsätzlich relativ gut. Allerdings gibt es eine **zentrale Bedrohung**, die auch diese vier Gemeinden betrifft: Den Klimawandel.

Der Klimawandel und allgemein die Umweltverschmutzung haben in den letzten Jahren auch hier ihre Spuren hinterlassen: **Heftige Unwetter** haben bereits zu **Überflutungen** in der Region geführt. Dabei kam es auch zu **Bodenerosion** auf den Feldern, sodass diese nicht mehr bewirtschaftet werden konnten. Andererseits gab es lange **trockene Phasen**, in denen das Trinkwasser in den Gemeinden zwischendurch knapp wurde und Böden austrockneten. **Heftige Stürme** haben dazu geführt, dass viel Wald zerstört wurde, der Tourismus muss sich vielen Herausforderungen stellen und **Hitze** im Sommer macht der Bevölkerung zu schaffen.

Das verängstigt die Menschen natürlich. Alle Prognosen gehen davon aus, dass noch schlimmere Folgen auf die Region Wurzelwald zukommen werden.

Aus diesem Grund haben die Gemeinden einen **Klima-Pakt** beschlossen, denn man will sich in gemeinsamen Anstrengungen darum bemühen, dem Klimawandel entgegen zu wirken. DENN: Handeln ist JETZT gefragt!

Gleichzeitig ist es für die Gemeinden natürlich wichtig, dass sie sich auch **wirtschaftlich weiterentwickeln**.

Um diese Ziele bestmöglich erreichen zu können, hat sich die Region kürzlich von Expertinnen und Experten beraten lassen. Diese haben den Gemeinden einen **Maßnahmenplan** ausgearbeitet – auf Basis der Voraussetzungen, die in jeder Gemeinde vorhanden sind. Die Politik hat beschlossen, dass sich die **Fachabteilungen** in den Gemeinden nun mit der Entwicklung in den einzelnen Gemeinden beschäftigen sollen.

Für das Planspiel schlüpfen die Spieler:innen in die **Rolle von Verantwortlichen** in diesen Fachabteilungen und müssen gemeinsam mit ihren Kolleginnen und Kollegen Entscheidungen für die Zukunft ihrer Gemeinden und ihrer Region treffen.

Neben Maßnahmen in den Bereichen **Klimaschutz** und **Klimawandelanpassung** ist es den Gemeinden auch wichtig, den **Wohlstand** der Bevölkerung nicht außer Acht zu lassen. Ebenso gilt es zu beachten, welche Auswirkungen gesetzte Maßnahmen auf die **Natur** der Region Wurzelwald haben oder dass Entscheidungen **demokratisch** getroffen werden sollen.

Wird diese Herausforderung gelingen?

Rahmenbedingungen

Folgende Rahmenbedingungen sind für die erfolgreiche Durchführung des Klimaplanspiels zu beachten. Die Planspiel-Kontaktperson am Spielort muss vorab bezüglich deren Gewährleistung kontaktiert werden!

Zeitliche Rahmenbedingungen für das Spiel

- Die Spieldauer - inkl. Spieleinführung und Reflexionsrunde - umfasst **5 bis 5 ½ Stunden** (also 6 Schulstunden). Die Anwesenheit der Teilnehmenden ist über den gesamten Zeitraum notwendig.
- Vor Beginn des Spiels brauchen die Spielleiter:innen circa **45 Minuten**, um den Raum **vorzubereiten** und das Spiel aufzubauen (inklusive Zugang zum Computer und Internet). In Schulen kann dies auch schon vor Beginn der ersten Schulstunde geschehen.
- Die Anwesenheit der Kontaktperson ist bei der Vorbereitung des Raumes nicht durchgehend nötig. Zugang zum Raum und zum Computer/Internet (**Passwort**) muss aber gewährleistet sein.
- Die Spielenden können den Raum in dieser Zeit noch nicht betreten.

Zusätzliche Materialien

- Folgende Materialien befinden sich nicht in der Planspiel-Kiste und müssen von der Spielleitung **extra mitgebracht** werden: **PowerPoint Präsentation** für Einführung auf USB-Stick, pro Tisch **Stifte/Farben** für Wappengestaltung, **Zettel** für Reflexion, **Klebeband/Pinnadeln** zum Aufhängen der Wappen
- Folgende Materialien können von der Spielleitung **optional beigestellt** werden: **Krawatten** für die Kassier:innen, **Gong/Klangschale** für Einberufung von Regionsversammlungen, **Namensschilder/Klammern** für Namenskärtchen, **Clipboard** oder **Mappe** für Klima-Pakt, **Namen der Gemeinden** auf vier A3-Blättern, fünf Blätter mit **Themenbereichen** für Reflexion, **Smileyampel** und Pinnadeln, **Fotoapparat**



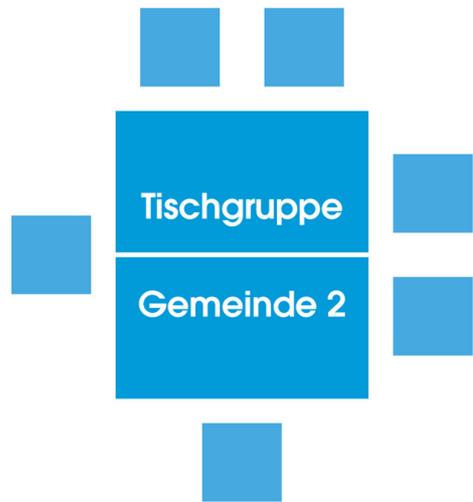
Technische Anforderungen

- Das Spiel umfasst auch **digitale Komponenten**, für die ein Internetzugang auch für die Spielenden notwendig ist.
- Ein **Computer** (inkl. Tastatur und Maus) mit **Internet-Anschluss** und üblichem **Internet-Browser** wird benötigt (alte Version des Internet Explorers ist ungeeignet). Am Computer muss **PowerPoint** oder ein dazu kompatibles Programm installiert sein.
- **Beamer mit Projektionsfläche** oder Smartboard müssen vorhanden sein, außerdem sämtliche dafür notwendigen Kabelverbindungen.
- Pro Tischgruppe verwenden die Spielenden ein internetfähiges **Tablet** oder einen **Laptop**. Auch **Handys** sind möglich, wobei die kleinen Displays jedoch weniger bedienfreundlich sind. Die Geräte (mit vollen Akkus) müssen von der Schule/den Schüler:innen gestellt werden.
- Es muss gewährleistet sein, dass diese Geräte Internetzugang haben. Idealerweise steht dazu ein **WLAN** zur Verfügung.
- Eine **unterbrechungsfreie** Internetverbindung von WLAN und PC sind notwendig.
- Das **WLAN-Passwort** muss für die Spielenden verfügbar sein.
- Variante **ohne WLAN**: Die Spielenden müssen auf ihren Geräten über „mobile Daten“ ins Spiel einsteigen. Optional kann von der Spielleitung auch ein mobiles WLAN mitgebracht werden.

Anforderungen an den Raum

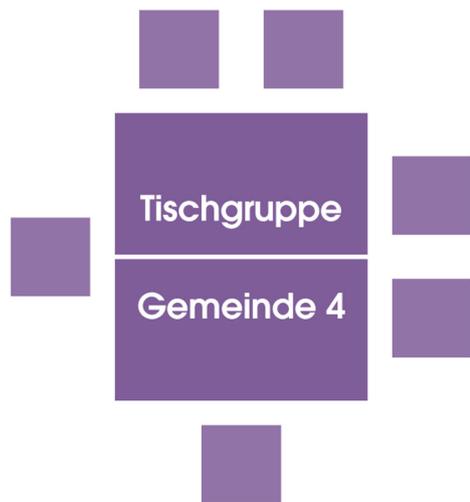
- Der Raum muss **groß genug** sein, um Platz für Tischgruppen (wie im Plan auf der nächsten Seite) für die Teilnehmenden zu bieten.
- Tische und Sessel müssen **verschiebbar** sein (für die Bildung von Tischgruppen).

Tisch für Spielleitung mit PC und Internet, dazu Beamer und Projektionsfläche



Bank
Info-point

Tischgruppe für
Gemeinde-
pläne
und Regions-
versammlung



Materialtisch

Materialtisch

Materialtisch

Materialtisch

Spielvorbereitung und -aufbau

Folgende Punkte sind für die Spielvorbereitung und den Spielaufbau zu bedenken. Die dafür nötige Zeit ist einzuplanen. Die Tischbesetzung mit Materialien ist wie auf der nächsten Seite gezeigt auszuführen.

Vorab zu kopieren oder auszudrucken

Folgende Unterlagen müssen vor dem Spieltermin (idealerweise in Farbe) kopiert werden. Dazu liegen der Kiste die „Kopiervorlagen“ bei. Diese gibt es auch als PDF bei den Downloads auf www.klimaplanspiel.at, um sie wahlweise direkt auszudrucken.

- **Klimapakt:** Ein Exemplar auf A4 oder A3. Wird dann zu Spielbeginn von allen Gemeindevertreter:innen unterschrieben.
- **Namensschilder:** Pro Gemeinde gibt es drei Abteilungen. Je nach Anzahl der Spielenden sitzen z. B. zwei Personen in jeder Abteilung. Für jede Person muss es ein Namenskärtchen geben. Es empfiehlt sich gleich eine größere Anzahl an Namensschildern zu kopieren/auszudrucken. Dickeres Papier ist dafür zu empfehlen. Wahlweise Druck auf Klebeetiketten.
- **Wappenvorlagen:** Pro Gemeinde ein Wappen auf A4. Wird von den Spielenden zu Spielbeginn gestaltet.

Alle anderen Materialien in den Kopiervorlagen sind nur im Fall der Beschädigung von Originalmaterialien nachzukopieren.

Gemeindetische

- Schilder mit den **Gemeindenamen** und den **Abteilungsbezeichnungen** (dreieckig aufgeklappt)
- pro Tisch **Stifte/Farben** für Wappengestaltung
- **Namensschilder** für alle Spielenden
- **Rollenbeschreibungen** für Abteilungsleiter:innen
- jeweilige **Gemeindebeschreibung**
- jeweilige **Wappenvorlage**
- die **Statuskarte**

Aufbau der Spiel-Materialien

Sind die Tische laut Tischanordnung aufgebaut, werden sie wie folgt bestückt (vgl. Bild S.12):

Materialtische

- Hier muss genug Platz sein, um zu Spielbeginn alle **12 Ausbaupläne** (3 pro Gemeinde) nebeneinander aufzulegen.
- Alle Ausbaupläne werden von der Spielleitung schon vorab mit allen **Spielplättchen** bestückt, d. h. alle Felder sind mit den richtigen farbigen Plättchen besetzt.
- Jede Abteilung bekommt auf ihren Ausbauplan auch schon einen Stapel mit ihren **Aktionspunkten**, die sie von Beginn an haben - siehe dazu „Ausgangslage Aktionspunkte“ auf Seite 14.

Tisch für Spielleitung

- **Klimapakt** (ev. mit Clipboard/Mappe)
- **Zettel für Reflexion**
- **Laptop / PC**

Infopoint

- A3-Blatt **Infopoint**
- 4 x **Factsheets**

Bank

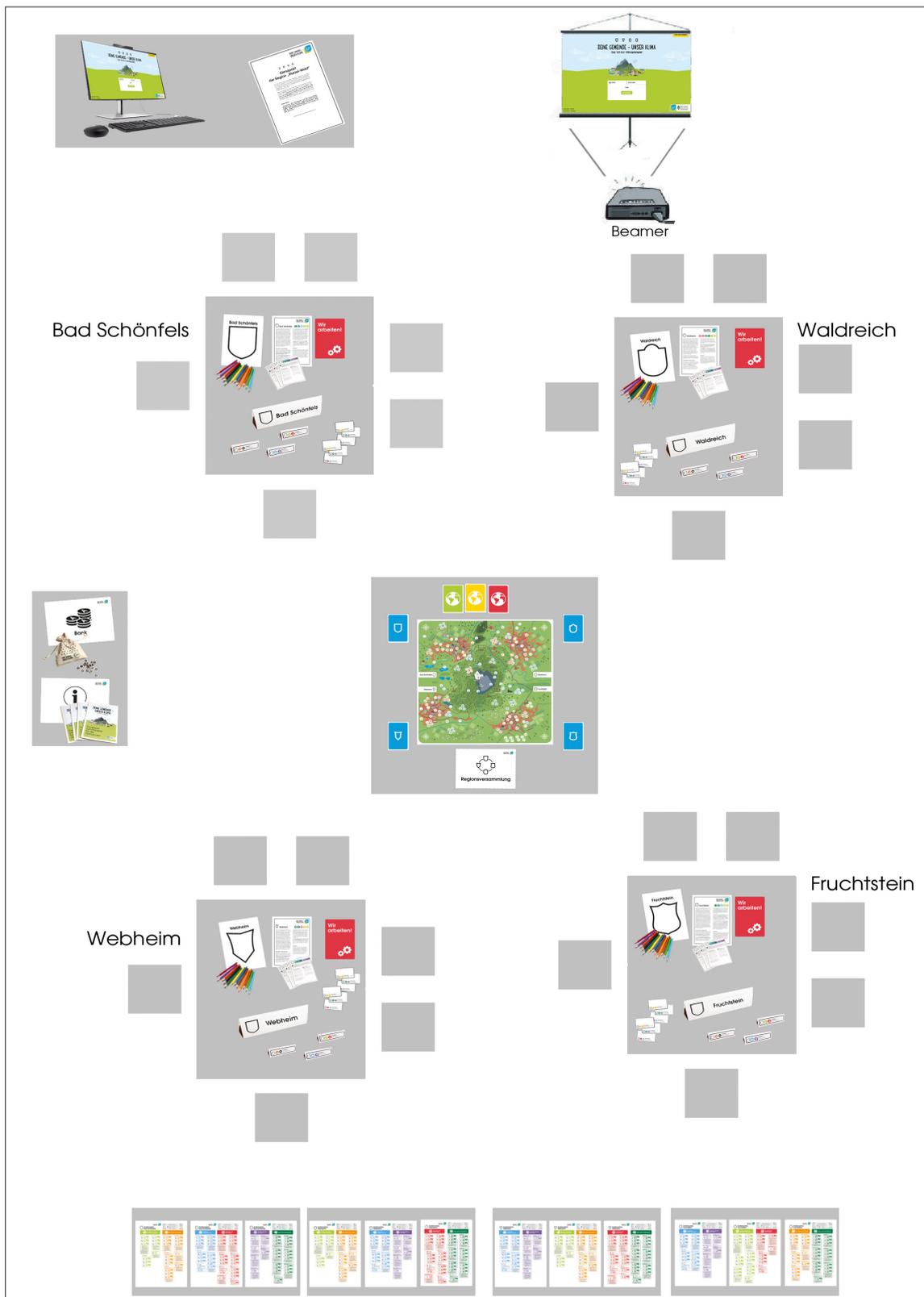
- A3-Blatt **Bank**
- alle restlichen **Aktionspunkte**
- eventuell **Krawatten** für Kassier:innen

weiter auf der nächsten Seite

Tischgruppe für Gemeindepläne und Regionsversammlung

- die vier **Gemeindepläne** zusammengestellt zur Region „Wurzelwald“. Bei der Sitzordnung ist darauf zu achten, dass jede Gemeinde ihrem Gemeindeplan am nächsten sitzt (also am richtigen Eck). Wichtig ist, dass die Anordnung so wie im Bild unten erfolgt, in Sichtrichtung zum Bildschirm (Beamer).

- **Klima-Ereigniskarten** in drei Stapeln (Grün, Gelb, Rot).
- **Gemeinde-Ereigniskarten** als vier Stapel jeweils an das entsprechende Gemeinde-Eck des Tisches.
- A3-Blatt **Regionsversammlung**
- eventuell **Klangschale/Gong**



Ausgangslage Ausbauten

Runde 1 startet mit folgenden bereits bestehenden Ausbauten. Die dementsprechenden Holzplättchen der Ausbauten werden schon vor Spielbeginn auf den Gemeindeplänen positioniert. Dazu werden die Plättchen von den Ausbauplänen immer von oben (Stufe 1) beginnend entfernt. Die Zahlen unten entsprechen immer den Ausbaustufen zu Spielbeginn.



Bad Schönfels

	Kohlekraftwerk	1
	Wasserkraftwerk	1
	Straßennetz	2
	Hotelanlage	2
	Therme	1
	Gewerbegebiet	1
	Seilbahnbetrieb Wedelweiß	1
	Industrielle Landwirtschaft	1
	Forstwirtschaft Monokulturen	1



Webheim

	Kohlekraftwerk	1
	Solarpark	1
	Straßennetz	1
	Gewerbegebiet	1
	Textilfabrik	2
	Industrielle Landwirtschaft	2
	Forstwirtschaft Monokulturen	2



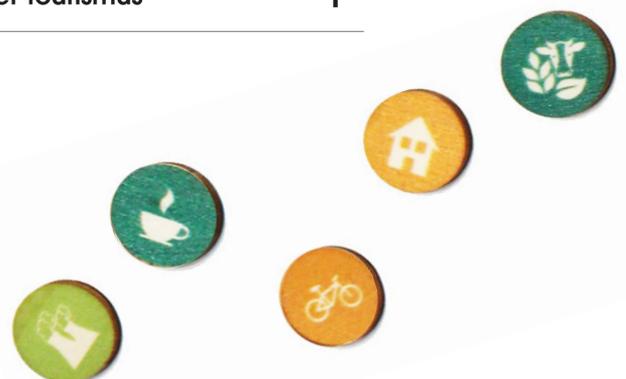
Waldreich

	Kohlekraftwerk	1
	Windpark	1
	Straßennetz	2
	Gewerbegebiet	1
	Papierfabrik	1
	Industrielle Landwirtschaft	1
	Forstwirtschaft Monokulturen	3



Fruchtstein

	Kohlekraftwerk	2
	Müllverbrennungsanlage	1
	Industrielle Landwirtschaft	2
	Forstwirtschaft Monokulturen	1
	Sanfter Tourismus	1



Ausgangslage Aktionspunkte

Runde 1 startet mit der folgenden Verteilung von Aktionspunkten. Die genannte Anzahl an Holzplättchen wird schon vor Spielbeginn auf den entsprechenden Ausbauplänen positioniert.



Bad Schönfels



Waldreich



Webheim



Fruchtstein



Materialien des Klimaplanspiels

Die folgende Auflistung dient dazu, um die Vollständigkeit der Materialien prüfen und die einzelnen Produkte in der Kiste benennen zu können:

Kiste

- Maße 45 x 45 x 13 cm
- Gewicht 18 kg
- Kordeln als Tragevorrichtung



Ausbaupläne

- pro Gemeinde 3 Stück (insg. 12 Stück)
- magnetisch



Gemeindepläne

- pro Gemeinde 1 Stück (insg. 4 Stück)
- magnetisch



Aktionspunkte

- ein Säckchen mit 300 Holzplättchen



Gemeindebeschreibungen

- pro Gemeinde 1 Stück (insg. 4 Stück)
- doppelseitig bedruckt



Rollenbeschreibungen

- pro Gemeinde 3 Stück (insg. 12 Stück)



Spielplättchen

- pro Gemeinde 1 Schachtel (insg. 4 Schachteln)
- pro Gemeinde Spielplättchen in Anzahl der Felder auf den jeweiligen Ausbauplänen
- pro Gemeinde 5 Blanko-Plättchen zum Nachproduzieren verlorengangener Plättchen
- magnetisch



Gemeinde-Ereigniskarten

- 1 Schachtel
- pro Gemeinde 8 Karten (insg. 32 Karten)



Klima-Ereigniskarten

- 1 Schachtel
- 20 Karten (6 grüne, 7 gelbe, 7 rote)



Statuskarten

- pro Gemeinde 1 Karte (insg. 4 Stück)
- doppelseitig bedruckt



Schilder Gemeindenamen

- 1 Schild pro Gemeinde (insg. 4 Stück)
- auffalt- und aufklappbar



Schilder Abteilungsbezeichnungen

- 3 Schilder pro Gemeinde (insg. 12 Stück)
- auffalt- und aufklappbar



Factsheets

- 1 Heft pro Gemeinde (insg. 4 Stück)
- je 43 Seiten mit Informationen zu den behandelten Bereichen



A3-Blätter Infopoint / Regionsversammlung / Bank

- 3 Blätter



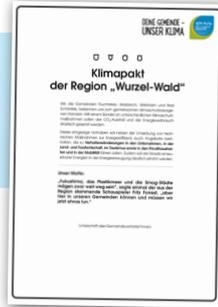
Kopiervorlagen

- 1 Heft
- Kopiervorlagen zum Nachproduzieren von: Klimapakt, Namensschildern, Schildern Gemeindennamen, Schildern Abteilungsbezeichnungen, Wappenvorlagen, Infopoint, Regionsversammlung, Bank, Spielplättchen



Klimapakt

- 1 Seite in den Kopiervorlagen
- zum Nachproduzieren (1 Stück pro Spiel)



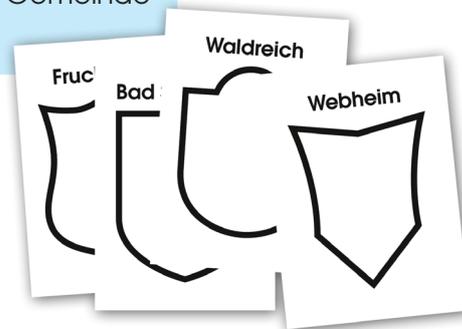
Namensschilder

- 12 unterschiedliche Schilder in den Kopiervorlagen
- zum Nachproduzieren in Anzahl der Spielenden



Wappenvorlagen

- 4 Seiten in den Kopiervorlagen - ein Wappen pro Gemeinde
- zum Nachproduzieren (4 Stück pro Spiel)



Spieleinführung

Die Spieler:innen erhalten anhand einer PowerPoint-Präsentation eine Einführung in den Ablauf des Planspiels. Diese Präsentation liegt als Download auf www.klimaplanspiel.at vor. Die folgenden Texte können für die Präsentation der einzelnen Folien verwendet werden. Es handelt sich dabei um Vorschläge bzw. sollen sie als Gedankenstütze dienen. Die Texte können individuell und situationsgemäß angepasst werden.

Folie 1



Herzlich Willkommen in eurer schönen Region Wurzel-Wald!

Folie 2



Ihr seid alle Bewohner:innen dieser Region, die vier beschauliche Gemeinden umfasst. Diese Gemeinden haben sich zu einer Kleinregion zusammengeschlossen.

Die Region hat ihren Namen von dem gebirgigen und bewaldeten Gebiet Wurzel-Wald, um das herum sich die vier Gemeinden angesiedelt haben. Von Natur aus ist der Region viel gegeben: fruchtbares Land und viel Wald, Seen, Moore.

An sich gibt es eine relativ gute Lebensqualität in eurer Region, eure Bewohner:innen sind sich bewusst, dass sie an sich in einer sehr schönen Gegend leben, sind recht zufrieden, es gibt Arbeitsplätze, Angebote zur Freizeitgestaltung, die Menschen leben ihr Leben, die Region entwickelt sich grundsätzlich relativ gut.

Die Namen der Gemeinden haben meist historischen Hintergrund: Fruchtstein – fruchtbar, bäuerlich geprägt; Webheim – Tradition der Weberei; Waldreich – nutzt traditionell sein Holz für Produktion; Bad Schönfels – ist schon lange als Kurort beliebt.

Allerdings gibt es wie überall auch hier Probleme: wirtschaftlich läuft es nicht ganz rosig, da gibt es einige Herausforderungen. Aber vor allem gibt es eine zentrale Bedrohung, die alle betrifft: Den Klimawandel.

Folie 3



KEINE GEMEINE-
UNSER KLIMA

Die Auswirkungen des Klimawandels sind auch in der Region Wurzel-Wald angekommen ...

Klimawandel trifft auch euch!

Die Auswirkungen des Klimawandels sind auch bei euch spürbar geworden. Lange haben die Bewohner:innen der Region Wurzel-Wald schon mitbekommen, dass es den Klimawandel gibt, das wurde aber gern ignoriert. Aber in den letzten Jahren, viele von euch werden sich noch erinnern, sind doch einige bedrohliche Dinge vor sich gegangen: Heftige Unwetter haben bereits zu Überflutungen in der Region geführt. Dabei kam es auch zu Bodenerosion auf euren Feldern, sodass diese nicht mehr bewirtschaftet werden konnten. Andererseits gab es lange trockene Phasen, in denen das Trinkwasser in euren Gemeinden zwischendurch knapp wurde und Böden austrockneten. Heftige Stürme haben dazu geführt, dass viel Wald zerstört wurde.

Folie 4



ACHTUNG!

- Es besteht dringender Handlungsbedarf!
- Maßnahmen müssen schnellstmöglich umgesetzt werden!

IHR SEID AM ZUG!

Die Menschen sind verängstigt, die Prognosen gehen davon aus, dass - wenn es so weiter geht - noch schlimme Folgen auf eure Region zukommen werden. Nun habt ihr beschlossen in eurer Region einen Klima-Pakt zu schließen, denn ihr wisst: es besteht dringender Handlungsbedarf – NOCH ist es möglich, den Klimawandel einzudämmen! Aber dafür müssen schnellstmöglich Maßnahmen gesetzt werden! Denn Handeln ist JETZT gefragt!

Folie 5



KEINE GEMEINE-
UNSER KLIMA

Entwicklungsplan von Expertinnen & Experten

- Entwicklungsmöglichkeiten für jede Gemeinde ermittelt
- Beauftragt sind die Fachabteilungen der Gemeinden

Gleichzeitig ist es für euch natürlich wichtig, dass sich eure Gemeinden auch wirtschaftlich weiterentwickeln. Wie könnt ihr diese Ziele bestmöglich erreichen? Was könnt bzw. müsst ihr tun? Die Politiker:innen eurer Gemeinden haben sich von Expert:innen beraten lassen und Maßnahmenpläne erarbeiten lassen. Diese Pläne sind auf Basis der Voraussetzungen in allen Gemeinden erarbeitet worden. Die Politik hat nun beschlossen, dass die Fachabteilungen in euren Gemeinden am Zug sind!

Folie 6



KEINE GEMEINE-
UNSER KLIMA

Jede Abteilung ist für zwei Themengruppen zuständig
(Beispiel Fruchtstein)

Eure Abteilungen

- Energie-, Recycling- und Abfallwirtschaft
- Wirtschaft und Technologie
- Bau, Raum und Verkehr
- Land- und Forstwirtschaft
- Tourismus, Freizeit und Sport
- Soziales, Bildung und Kultur

Und die Fachabteilungen, das seid in diesem Spiel IHR, entscheidet nun im Spiel, wie es mit eurer Region weitergehen wird! Eure Abteilungen sind jeweils für 2 Themengebiete zuständig - wie hier für das Beispiel Fruchtstein.

Folie 7

Eure Ziele

KLIMAPAKT:
Maßnahmen für den
Klimaschutz einführen

Wirtschaftliche
Weiterentwicklung der
Gemeinden



Welche Ziele müsst ihr als Abteilungen verfolgen? Eure Abteilungen sind dafür zuständig, Maßnahmen umzusetzen, die im Sinne des Klimaschutzes sind. Aber nicht nur: ihr seid auch für die wirtschaftliche Weiterentwicklung zuständig. Eure Bevölkerung will einen gewissen Wohlstand haben. Ihr könnt nicht einfach die Fabriken schließen, die Stromversorgung abdrehen!

Folie 8

Besonders belastend für das Klima:

Bad Schönfels:
Seilbahn-Betrieb im Schigebiet
Waldreich:
Papierfabrik
Webheim:
Textilfabrik
Fruchstein:
Müllverbrennungsanlage



Jede Gemeinde hat da ihre speziellen Herausforderungen! Denn eure wichtigsten Wirtschaftsbereiche sind auch besonders belastend für das Klima! In Bad Schönfels ist das der Wintertourismus mit dem gesamten An- und Abreiseverkehr der Gäste und den Beherbergungsbetrieben, in Waldreich ist es die veraltete Papierfabrik, in Webheim die ebenso veraltete Textilfabrik und in Fruchstein die Müllverbrennungsanlage, die auch nicht am neuesten technischen Stand ist

Folie 9

Besonders belastend für das Klima:

Kohlekraftwerk:
Steht in Fruchstein, wird aber von allen Gemeinden für die Energieversorgung benötigt.



Ein sehr großes Problem ist die Energieversorgung. Ihr habt noch ein Kohlekraftwerk, das eure Region mit Energie versorgt. Es steht in Fruchstein, aber alle Gemeinden haben Anteil daran. Das Kraftwerk liefert zwar relativ billig Strom, aber dafür mit heftigen Auswirkungen auf den CO₂ Ausstoß und somit aufs Klima. Wie ihr damit umgeht, müsst ihr im Laufe des Spiels gemeinsam überlegen. Ihr seht also, es gibt einige Herausforderungen!

Folie 10

Und los! Eure Aufgaben:

- ↳ Macht euch mit eurer Gemeinde vertraut – Ortsplan und Beschreibung.
- ↳ Gestaltet gemeinsam ein Gemeindewappen!
- ↳ Gib dir einen „Spiel-Namen“ und schreibe ihn auf dein Namensschild!
- ↳ Wer ist dein Abteilungskollege/ deine Abteilungskollegin?
- ↳ Stellt euch in eurer Gemeinde gegenseitig vor!

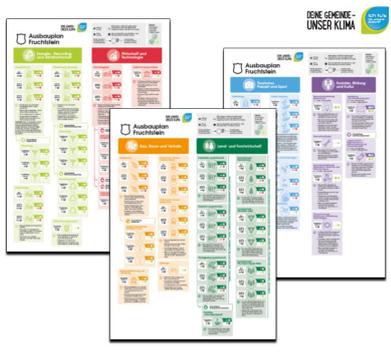


Soweit die ersten Infos! Ihr habt nun Unterlagen auf dem Tisch liegen. *(an den Text auf der Folie halten)*

(Identifikationsphase beginnt jetzt, danach präsentieren die Gemeinden ihre Wappen und ihre Gemeinde - erst danach weiter mit Folie 11)

Folie 11

Die Ausbaupläne



Ihr habt von uns nun Ausbaupläne bekommen. Wie diese zu lesen sind, erkläre ich euch jetzt ...

Folie 12

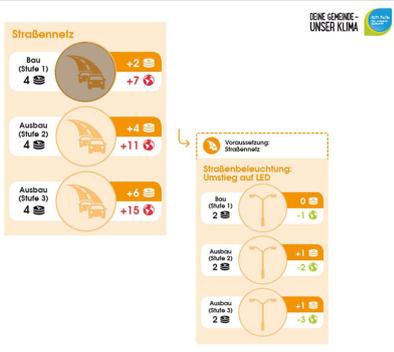
Beispiel: Bau, Raum und Verkehr



... am Beispiel Straßennetz (orange), das es in jeder Gemeinde gibt. Es gibt 3 Ausbaustufen. Man beginnt immer bei Stufe 1. Die schwarze Zahl links zeigt an, wieviel der Ausbau auf diese Stufe kostet (hier 4 Aktionspunkte). Die weiße Zahl rechts zeigt, wieviel Aktionspunkte man pro Runde dafür verdient (hier +2). Die farbige Zahl zeigt die „Klima-Schadpunkte“, also die Auswirkungen aufs Klima an (hier +7). Rot steht für „belastend“.

Folie 13

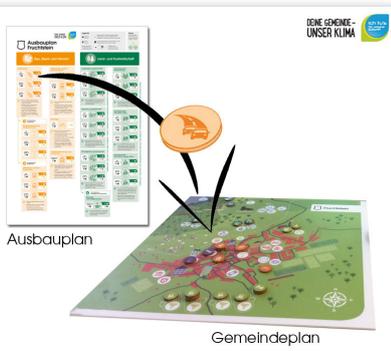
Beispiel: Bau, Raum und Verkehr



Man kann nun alle Bereiche ausbauen, immer beginnend bei Stufe 1.

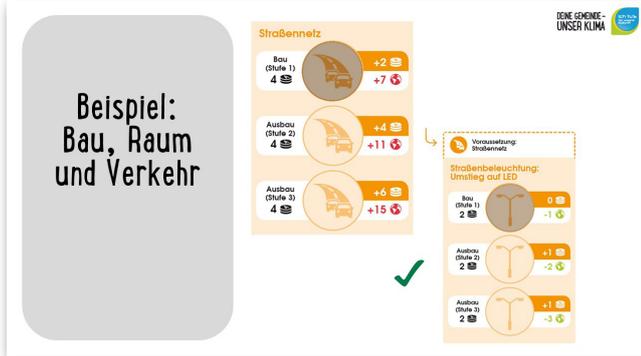
Folie 14

Ausbau



Was bedeutet „ausbauen“? Das bedeutet, dass man vom Ausbauplan ein Plättchen auf den Gemeindeplan auf das entsprechende Symbol setzt. Einige Plättchen liegen dort schon von Anfang an und fehlen auf den Ausbauplänen, d.h. diese sind schon von Beginn an in der Gemeinde ausgebaut.

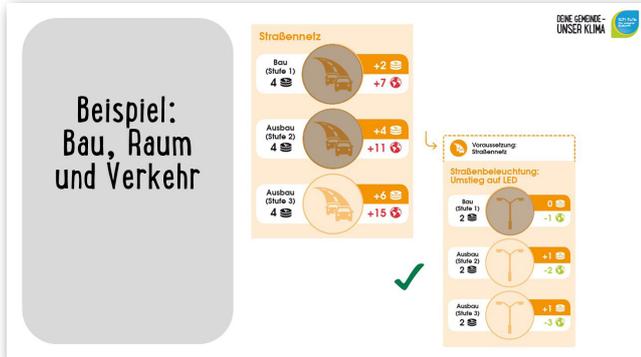
Folie 15 und 16



Bei einigen Bereichen gibt es auch „Add-ons“, also Zusätze. In diesem Beispiel könnte man die Straßen mit energiesparenden LEDs beleuchten. Das würde dann hier das Klima „entlasten“. Das sind dann grüne „Klimapunkte“ (hier -1).

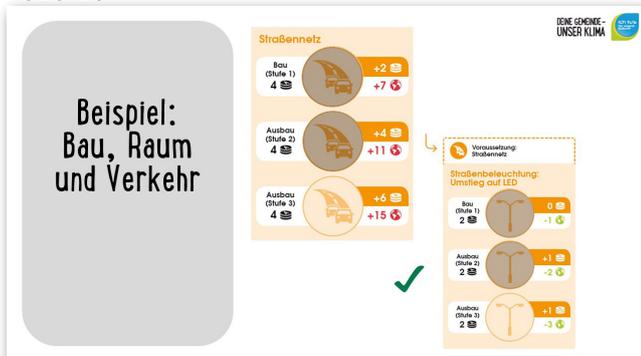
Wichtig: Diese Add-ons kann man nur in maximal derselben Stufe ausbauen wie den eigentlichen Ausbau - hier also Straßennetz auf Stufe 1, LED-Beleuchtung auf Stufe 1.

Folie 17



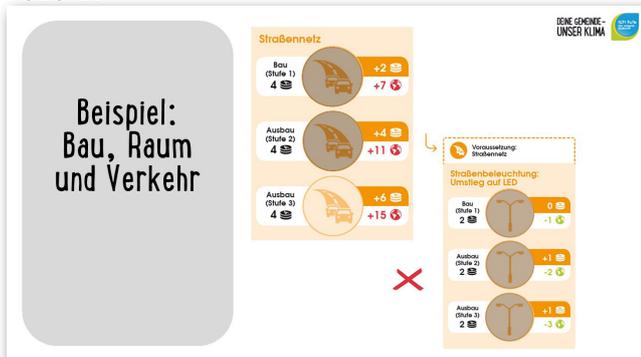
Auch möglich ist:
Straßennetz auf Stufe 2, LED-Beleuchtung nur auf Stufe 1.

Folie 18



Möglich:
Straßennetz auf Stufe 2, LED-Beleuchtung auf Stufe 2.

Folie 19



nicht möglich ist jedoch:
Straßennetz auf Stufe 2, LED-Beleuchtung auf Stufe 3. Das würde das digitale System, das ich euch dann noch vorstelle, auch gar nicht zulassen.

Folie 20

Beispiel: Soziales, Bildung und Kultur

Bewusstseinsbildende Maßnahmen
0, -1, oder -2 Klimapunkte

Umsetzung (Stufe 1)
2
-

Überlegt euch eine konkrete Maßnahme, die ihr für eure Gemeinde als sinnvoll erachtet!

Es gibt auch einige Bereiche, in denen man Maßnahmen einführen oder setzen kann - z. B. zur Bewusstseinsbildung. Bei diesen ist unklar, ob sie euch Gewinne bringen und welche Auswirkungen sie aufs Klima haben werden - deshalb werden Aktions- und Klimapunkte hier gewürfelt. Das erkennt man am Würfel-Symbol.

Folie 21

**Ausnahmen:
Landwirtschaft und Forstwirtschaft**

Industrielle Landwirtschaft	Extensive Landwirtschaft	Ökologische Landwirtschaft
Bau (Stufe 1) +2 5	Bau (Stufe 1) +1 6	Bau (Stufe 1) +1 7
Ausbau (Stufe 2) +4 4	Ausbau (Stufe 2) +3 5	Ausbau (Stufe 2) +2 6
Ausbau (Stufe 3) +6 4	Ausbau (Stufe 3) +5 5	Ausbau (Stufe 3) +4 6
<p><small>1 Die industrielle Landwirtschaft hat hohe Erträge, aber negative Auswirkungen auf Klimabilanz und Landschaftsbild</small></p>	<p><small>1 Die extensive Landwirtschaft (Reduzierung von Düngemitteln und chemischen Pflanzenschutzmitteln) hat geringe Erträge, aber auch die Umweltbelastung</small></p>	<p><small>1 Die ökologische Landwirtschaft weist die geringsten Umweltbelastungen auf, aber auch die geringsten Erträge</small></p>

Eine Besonderheit gibt es in der Landwirtschaft und in der Forstwirtschaft (dunkelgrüne Bereiche). Diese bieten jeweils 3 unterschiedliche Anbauarten. Hier im Beispiel Landwirtschaft: Industrielle Landwirtschaft, extensive Landwirtschaft - die weniger belastend für die Umwelt ist - und ökologische Landwirtschaft. Von all diesen könnt ihr max. 3 Ausbaustufen in eurer Gemeinde ausbauen. Der Grund: für mehr ist eure Gemeinde nicht groß genug - es fehlt an Fläche.

Folie 22

**Ausnahmen:
Landwirtschaft und Forstwirtschaft**

Industrielle Landwirtschaft	Extensive Landwirtschaft	Ökologische Landwirtschaft
Bau (Stufe 1) +2 5	Bau (Stufe 1) +1 6	Bau (Stufe 1) +1 7
Ausbau (Stufe 2) +4 4	Ausbau (Stufe 2) +3 5	Ausbau (Stufe 2) +2 6
Ausbau (Stufe 3) +6 4	Ausbau (Stufe 3) +5 5	Ausbau (Stufe 3) +4 6
<p><small>1 Die industrielle Landwirtschaft hat hohe Erträge, aber negative Auswirkungen auf Klimabilanz und Landschaftsbild</small></p>	<p><small>1 Die extensive Landwirtschaft (Reduzierung von Düngemitteln und chemischen Pflanzenschutzmitteln) hat geringe Erträge, aber auch die Umweltbelastung</small></p>	<p><small>1 Die ökologische Landwirtschaft weist die geringsten Umweltbelastungen auf, aber auch die geringsten Erträge</small></p>

✓ Eine Form der Landwirtschaft voll ausgebaut

Ihr könnt also z. B. die industrielle Landwirtschaft auf 3 Ausbaustufen ausbauen ...

Folie 23

**Ausnahmen:
Landwirtschaft und Forstwirtschaft**

Industrielle Landwirtschaft	Extensive Landwirtschaft	Ökologische Landwirtschaft
Bau (Stufe 1) +2 5	Bau (Stufe 1) +1 6	Bau (Stufe 1) +1 7
Ausbau (Stufe 2) +4 4	Ausbau (Stufe 2) +3 5	Ausbau (Stufe 2) +2 6
Ausbau (Stufe 3) +6 4	Ausbau (Stufe 3) +5 5	Ausbau (Stufe 3) +4 6
<p><small>1 Die industrielle Landwirtschaft hat hohe Erträge, aber negative Auswirkungen auf Klimabilanz und Landschaftsbild</small></p>	<p><small>1 Die extensive Landwirtschaft (Reduzierung von Düngemitteln und chemischen Pflanzenschutzmitteln) hat geringe Erträge, aber auch die Umweltbelastung</small></p>	<p><small>1 Die ökologische Landwirtschaft weist die geringsten Umweltbelastungen auf, aber auch die geringsten Erträge</small></p>

✓ Eine Form der Landwirtschaft voll ausgebaut

... oder ihr könnt die extensive Landwirtschaft auf 3 Ausbaustufen ausbauen ...

Folie 24



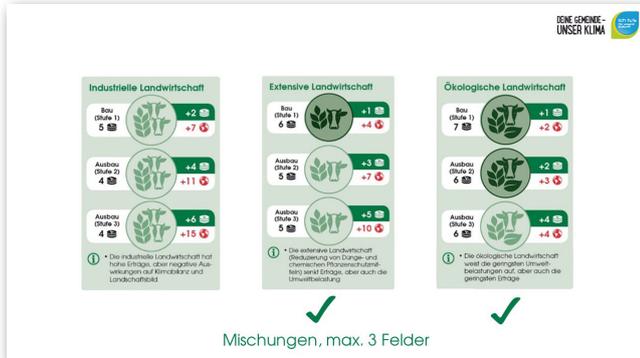
... oder auch die ökologische Landwirtschaft.

Folie 25



Ihr könnt von jeder Form Stufe 1 ausbauen ...

Folie 26



... oder Mischformen

Folie 27



Nicht möglich sind mehr als insg. 3 Ausbaustufen...

Folie 28

Industrielle Landwirtschaft

Bau (Stufe 1)	+2	+7
Ausbau (Stufe 2)	+4	+11
Ausbau (Stufe 3)	+6	+15

Extensive Landwirtschaft

Bau (Stufe 1)	+1	+4
Ausbau (Stufe 2)	+3	+7
Ausbau (Stufe 3)	+5	+10

Ökologische Landwirtschaft

Bau (Stufe 1)	+1	+2
Ausbau (Stufe 2)	+2	+3
Ausbau (Stufe 3)	+4	+4

Auslassen von Stufe 1

... oder das Auslassen von Stufe 1.

Folie 29

Insgesamt nur 1 Feld

Ihr könnt auch insg. nur eine Ausbaustufe haben.

Folie 30

Kompletter Rückbau von Landwirtschaft oder Forstwirtschaft

Gar keine Landwirtschaft geht aber nicht, denn sonst würde die Versorgung mit Lebensmitteln in eurer Gemeinde nicht mehr funktionieren.

D. h. die Landwirtschaft und auch die Forstwirtschaft - für die immer die gleichen Regeln gelten wie für die Landwirtschaft - könnt ihr nicht vollständig rückbauen.

Folie 31

Rückbau

Ausbauplan

Gemeindeplan

Was bedeutet „rückbauen“? Das bedeutet, dass man vom Gemeindeplan ein Plättchen auf den Ausbauplan zurücklegt (vorzeigen!).

Folie 32

**Rückbau
Abriss**

Kompletter Rückbau bzw. Abriss von Ausbauten ist möglich, außer bei:

Bad Schönfels  Seilbahn-Betrieb	Waldreich  Papierfabrik
Webheim  Textilfabrik	Fruchtstein  Müllverbrennungsanlage

Außerdem gibt es pro Gemeinde die schon erwähnten wichtigsten Wirtschaftsbereiche. Auch diese kann man nicht komplett rückbauen bzw. abreißen, da sonst die Wirtschaft in der Gemeinde zusammenbrechen würde. Alle anderen Bereiche kann man komplett rückbauen.*

Folie 33

**Spezialfall:
Kohlekraftwerk**

Rückbau nur möglich, wenn:

- Alle Gemeinden mitmachen
- Die erneuerbaren Energien in allen Gemeinden auf Stufe 3 ausgebaut sind.

Kohlekraftwerk

Bau (Stufe 1) 18	 +4 +14
Ausbau (Stufe 2) 8	 +8 +19
Ausbau (Stufe 3) 8	 +12 +24

Auch das Kohlekraftwerk könnt ihr komplett rückbauen, allerdings sind dafür zuerst spezielle Voraussetzungen nötig: Ohne Kohlekraftwerk hättet ihr aktuell zu wenig Strom und Energie in der Region. Aber: Wenn alle Gemeinden ihre alternativen Energien, also Biogas, Sonnenenergie, Wasserkraft und Windenergie (*fragen „wer hat z.B. Windenergie?“*), auf Stufe 3 ausgebaut haben, kann man das Kohlekraftwerk abreißen - vorausgesetzt alle Gemeinden stimmen zu.

Folie 34

Die Aktionspunkte

Ausgangssituation

- ♣ **Bad Schönfels:** 25 Aktionspunkte
- ♣ **Waldreich:** 20 Aktionspunkte
- ♣ **Webheim:** 22 Aktionspunkte
- ♣ **Fruchtstein:** 17 Aktionspunkte

Jetzt geht es gleich los. Das ist die Ausgangssituation. Bad Schönfels ist aktuell die reichste Gemeinde, da sie stark in den Tourismus investiert und hier viel verdient hat, Fruchtstein ist die ärmste Gemeinde, da sie traditionell stark landwirtschaftlich geprägt ist.** Diese Aktionspunkte stehen euch für die 1. Spielrunde zur Verfügung.

Folie 35

Die Aktionspunkte

Ausgangssituation

Beispiel Webheim

 Wirtschaft und Technologie	 Land- und Forstwirtschaft	10
 Energie-, Recycling- und Abfallwirtschaft	 Bau, Raum und Verkehr	8
 Tourismus, Freizeit und Sport	 Soziales, Bildung und Kultur	4
Ausgangspunkte Gesamt		22

ABER: Diese Aktionspunkte sind auf die 3 Abteilungen pro Gemeinde unterschiedlich aufgeteilt und man darf nur innerhalb der eigenen Abteilungen die Aktionspunkte ausgeben! Hier am Beispiel Webheim zu sehen (für Runde 1).

*) Anmerkung: Ein kompletter Rückbau des Straßennetzes bedeutet nicht, dass es überhaupt keine Straßen mehr in der Gemeinde gibt. Es gibt weiterhin Verkehrswege, aber kein übergeordnetes und leistungsfähiges Verkehrsnetz mehr. Ein kompletter Rückbau der Hotelanlagen bedeutet nicht, dass es keine Unterkünfte mehr in der Gemeinde gibt. Es gibt weiterhin Zimmervermietung, private Pensionen, usw.

**) Falls sich die Frage stellt, warum Fruchtstein trotz Kohlekraftwerk und zentraler Müllverbrennungsanlage der Region die ärmste Gemeinde ist: „Eure Vorgänger in der Gemeinde haben hier sehr ungünstige Verträge für Fruchtstein ausgehandelt - ein Fehler der Vergangenheit“.

Folie 36

Die Klima-Schadpunkte



Ausgangssituation

Bad Schönfels: 71 Klima-Schadpunkte

Waldreich: 56 Klima-Schadpunkte

Webheim: 58 Klima-Schadpunkte

Fruchtstein: 42 Klima-Schadpunkte

Klima aktuell:



Und das sind die Klima-Schadpunkte, also die aktuellen Auswirkungen auf das Klima. Bad Schönfels - mit der stärksten Wirtschaft - ist für das Klima aktuell am belastendsten, Fruchtstein hat am wenigsten Klima-Schadpunkte. Ist der Balken im grünen Bereich bedeutet das „Klima ist OK“, gelb bedeutet „problematische Situation“, rot bedeutet „Klimakatastrophe“. Der Klimabalken liegt zu Spielbeginn knapp im gelben Bereich und verändert sich im Lauf des Spiels.

Folie 37

Ablauf einer Spielrunde

1) Überlegt in eurer Abteilung

2) Besprecht euch in eurer Gemeinde

3) Regionsversammlung

4) Optional: vertiefende Besprechung zu einem Thema

5) Gebt eure Ausbauten elektronisch ein

6) Auswirkungen und Folgen werden sichtbar

Hier der Ablauf jeder Runde (laut Folie erläutern!)

Folie 38

Die Regionsversammlung



Findet jede Runde statt, um ...

- Vorhaben zu präsentieren
- Vorschläge zu machen
- Ausverhandlungen/Angebote an andere Gemeinden zu setzen

Optional:
Vertiefende Diskussion: die zuständigen Abteilungsleiter*innen besprechen sich

So läuft eine Regionsversammlung ab (*an Text in Folie halten*)
Vertiefende Diskussion: hier kann ein Thema gezielt besprochen werden, wie z. B. das Kohlekraftwerk, gemeinsame Radwege, die Bahn, ...
Alle eure Entscheidungen haben Auswirkungen.

Folie 39

Wichtige Spielregel

Es können **max. 5 Aktionspunkte** in die nächste Runde mitgenommen werden!
Bleiben am Ende einer Runde mehr als 5 Aktionspunkte übrig, verfallen diese.

Runde 1: A A A A A → Runde 2: A A A A A ✓

Wichtig: Ihr müsst fast alle eure Aktionspunkte pro Runde ausgeben, dürft sie also nicht aufsparen. Ihr könnt in der Gemeinde max. 5 Aktionspunkte in die nächste Runde mitnehmen.

Folie 40

Wichtige Spielregel

Es können **max. 5 Aktionspunkte** in die nächste Runde mitgenommen werden!
Bleiben am Ende einer Runde mehr als 5 Aktionspunkte übrig, verfallen diese.

Logo: KEINE GEHEIME - UNSER KLIMA

Hat man z.B. noch 8 Aktionspunkte, kann man die Runde zwar beenden ...

Folie 41

Wichtige Spielregel

Es können **max. 5 Aktionspunkte** in die nächste Runde mitgenommen werden!
Bleiben am Ende einer Runde mehr als 5 Aktionspunkte übrig, verfallen diese.

Logo: KEINE GEHEIME - UNSER KLIMA

... verliert aber 3 Aktionspunkte ...

Folie 42

Wichtige Spielregel

Es können **max. 5 Aktionspunkte** in die nächste Runde mitgenommen werden!
Bleiben am Ende einer Runde mehr als 5 Aktionspunkte übrig, verfallen diese.

Logo: KEINE GEHEIME - UNSER KLIMA

... da man nur 5 mitnehmen kann.

Folie 43

www.klimaplanspiel.at

> Spiel starten > Code eingeben > Spiel beitreten

Logo: KEINE GEHEIME - UNSER KLIMA

Geht nun mit eurem Tablet/Smartphone/Laptop auf www.klimaplanspiel.at und gebt den Spielcode ein (*Spielleitung hat zuvor schon das Spiel angelegt und Spielcode notiert bzw. auf Tafel geschrieben*).

Im Lauf der 1. Spielrunde muss die Spielleitung auch noch die Oberfläche am Handy erklären - siehe „Eine Spielrunde - Schritt für Schritt erklärt“. Leiten 2 Personen das Spiel, übernimmt jede/r 2 Tische.

Folie 44

Wichtige Spielregel

Am Ende jeder Spielrunde können max. **2 Aktionspunkte** zwischen den Abteilungen und insg. **max. 5 Aktionspunkte** zwischen den Gemeinden verschoben werden.

Logo: KEINE GEHEIME - UNSER KLIMA

Diese Folie wird erst nach Runde 1 gezeigt, wenn es erstmals zum Punktetauschen kommt.

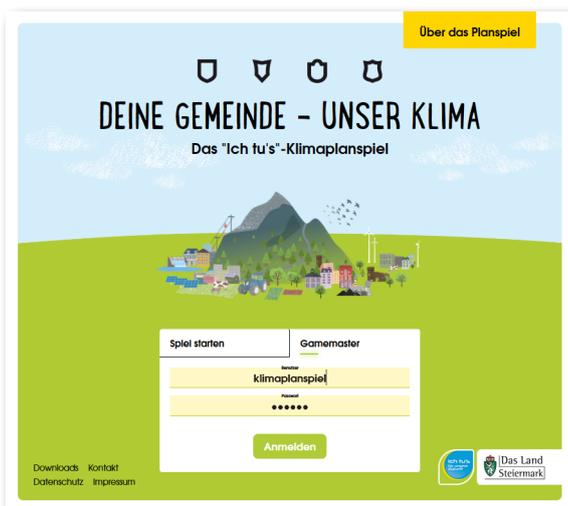
Eine Spielrunde - Schritt für Schritt erklärt

Das digitale System des Klimaplanspiels auf www.klimaplanspiel.at ist prinzipiell selbsterklärend und für die Spielenden (v. a. für Digital Natives) leicht zu verstehen. Die wichtigsten Schritte werden in Folge anhand von Screenshots erläutert.

Während des Spiels sind immer fünf Bildschirmansichten auf fünf unterschiedlichen Geräten offen: Eine Master-Ansicht für die Spielleitung (am besten am PC oder Laptop mit Beamer) und vier auf den mobilen Geräten (Smartphones/Tablets) an den Gemeindetischen. Die größerformatigen Screenshots der folgenden Auflistung sind immer Ansichten am Computer der Spielleitung (Master), die kleinerformatigen Screenshots sind Ansichten auf den mobilen Geräten der Spielenden (Gemeinden).

Screenshot 1

Master: Vorbereitung vor Spielstart



Die Spielleitung geht auf www.klimaplanspiel.at und klickt dort auf „Gamemaster“. Zugangsdaten sind:

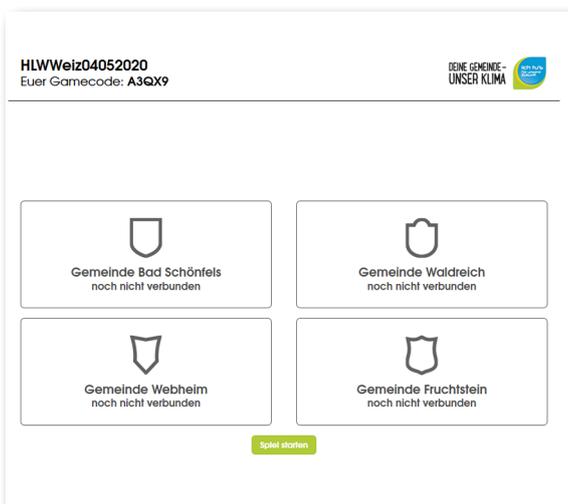
Benutzer: klimaplanspiel

Passwort: klimaplan1234spiel

Dann auf „Anmelden“ klicken. Weiter auf „Neues Spiel“ und bei „Spielname“ einen gewünschten Namen eingeben. Empfohlen wird ein Standardformat, das sich aus Schulnamen und Datum zusammensetzt (Beispiel für die HLW Weiz am 4. Mai 2020: „HLWWeiz04052020“). Auf „Spiel erstellen“ klicken.

Screenshot 2

Master: Gamecode anzeigen



Oben links erscheint am nächsten Bildschirm „Euer Gamecode“. Diesen Code sollte man auch auf die Tafel oder ein Flipchart schreiben, falls man während des Spiels einmal rausfällt und wieder einsteigen muss.

Screenshot 3

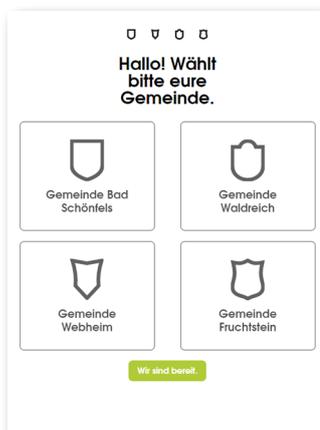
Gemeinden: Startbildschirm



Diesen Gamecode müssen alle vier Gemeinden auf ihren Bildschirmen eintippen. Dazu gehen sie auf www.klimaplanspiel.at, klicken auf „Spiel starten“ und geben ihn bei „Code“ ein. Danach auf „Spiel beitreten“ klicken.

Screenshot 4

Gemeinden: Gemeindeauswahl



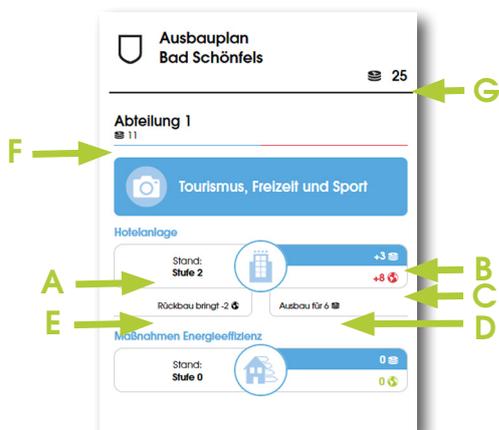
Haben das alle getan, wählen sie am nächsten Bildschirm ihre Gemeinde aus und klicken auf „Wir sind bereit“.

Danach kann die Spielleitung am eigenen Bildschirm auf „Spiel starten“ klicken. Nun dauert es ca. 20-30 Sekunden, bis das System im Hintergrund die Spieldaten angelegt hat. Ist dies geschehen, werden auf den Geräten der Gemeinden die Ansichten für Spielrunde 1 angezeigt.

Sollte auf einem Gerät die erwünschte Bildschirmansicht nicht angezeigt werden, muss man die Seite aktualisieren, was je nach Gerät unterschiedlich funktioniert (z. B. mit F5-Taste). Auch am Master-Bildschirm ist das an dieser Stelle meist notwendig.

Screenshot 5

Gemeinden: Ausbaupläne



Das Beispiel links zeigt nun einen der unterschiedlichen Bereiche der digitalen Ausbaupläne, die die Gemeinden nun einsehen können. Für Details klickt man das gewünschte Symbol an, im Beispiel die Hotelanlage, die hier schon auf Stufe 2 ausgebaut ist (A im Bild links).

Dieser Status bedingt 3 Aktionspunkte (also Einnünfte = B) pro Runde und 8 Klima-Schadpunkte (C, rot = belastend) pro Runde. Ein Ausbau auf die nächste Stufe würde 6 Aktionspunkte kosten (D).

Ein Rückbau auf Stufe 1 würde das Klima um 2 Klima-Schadpunkte (E) entlasten. Kosten entstehen für den Rückbau keine, aber man verdient dann natürlich auch weniger. All diese Zahlen finden sich auch auf den analogen Ausbauplänen.

Unterhalb der Abteilungen (im Beispiel „Abteilung 1“) findet man die Aktionspunkte, die in dieser Abteilung aktuell vorhanden sind (hier 11 = F), ganz oben rechts die Aktionspunkte der gesamten Gemeinde (hier 25 = G). Von letzteren sollten am Ende jeder Investitionsrunde max. 5 übrig sein, damit man keine Aktionspunkte verliert.

Screenshot 6

Gemeinden: Würfeln



Im Bereich „Soziales, Bildung und Kultur“ gibt es einige Maßnahmen, bei denen es unklar ist, ob sie von der Bevölkerung angenommen werden. Diese sind durch ein Würfel-Symbol gekennzeichnet. Das bedeutet, dass es hier keine fixen Aktions- und Klimapunkte gibt, sondern dass diese digital erwürfelt werden müssen.

Screenshot 7

Gemeinden: Runde abschließen



Sind alle Ausbauten getätigt, klickt man weiter, bis man zur Ansicht links kommt. Hier könnte man sich ein letztes Mal noch umentscheiden. Wenn nicht, klickt man auf „Ja, wir beenden die Runde“ und wartet solange, bis dies alle Gemeinden gemacht haben.

Screenshot 8

Master: Rundenauswertung



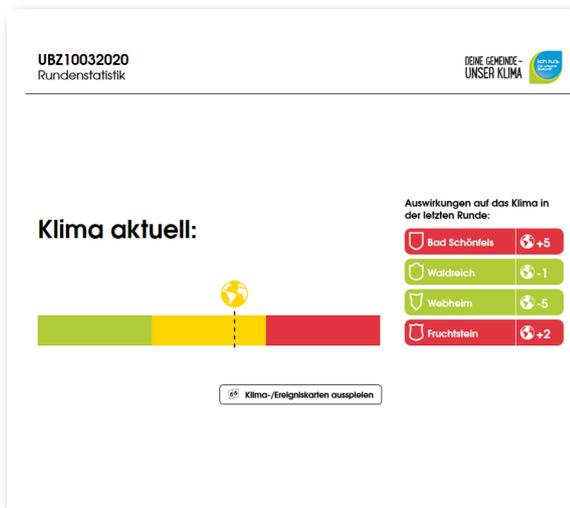
Wenn alle Gemeinden blau hinterlegt sind, weiß die Spielleitung, dass alle Runde 1 abgeschlossen haben.

An den Ziffern in grünen oder roten Kreisen sieht man, ob die Investitionen in dieser Runde in Summe klimafreundlich (grün) oder klimabelastend (rot) waren.

Weiter mit Klick auf „Zur Rundenauswertung“.

Screenshot 9

Master: Rundenauswertung

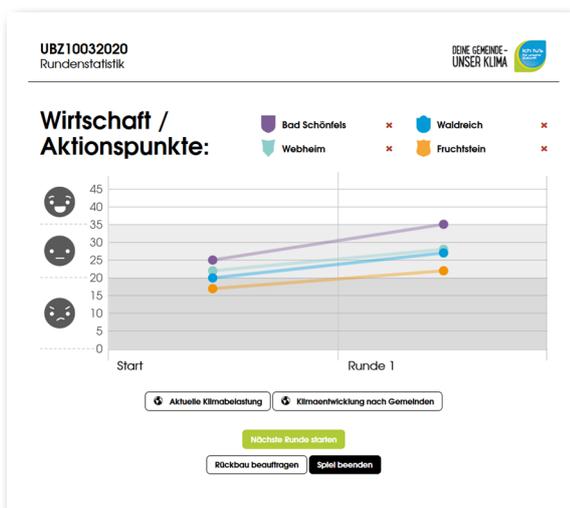


Nun wird der aktuelle Klimabalken angezeigt. Auch wenn alle Gemeinden „grün“ investiert haben, kann dieser weiter nach oben steigen, da große CO₂-Quellen ja immer noch vorhanden sind.

Weiter mit Klick auf „Klima-/Ereigniskarten ausspielen“

Screenshot 10

Master: Rundenauswertung -
Wirtschaft pro Gemeinde vor Karteneingabe



Bevor die Klima- und Gemeinde-Ereigniskarten vorgelesen und die Werte eingegeben werden, schaut man sich aber noch die „Prognostizierte Entwicklung der Wirtschaft“ an. Hier werden die Verläufe der vorhandenen Aktionspunkte pro Gemeinde und Runde angezeigt. Auf der Y-Achse gibt es drei Bereiche, die durch Smileys unterschieden werden:

0-20 Aktionspunkte: sehr schlechte Wirtschaftslage

20-35 Aktionspunkte: stabile Wirtschaftslage

über 35 Aktionspunkte: boomende Wirtschaft

Die grauen Texte unten charakterisieren diese drei Bereiche näher.

Gemeinsam werden die Ergebnisse kurz hinterfragt. Was könnten Gründe für deutlich sichtbare Entwicklungen sein?



Die Wirtschaft ist im Abschwung, die Prognosen sind schlecht. Die Nachfrage nach Produkten ist gering, denn die Menschen können sich wenig leisten. Da Betriebe und Handel weniger Umsatz machen, müssen viele Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter entlassen werden, wodurch die Arbeitslosenquote steigt. Die Gemeinde hat kaum Möglichkeiten ins Gemeindeleben zu investieren. Das merken alle öffentlichen Einrichtungen, die ihre Ausgaben deshalb stark einschränken müssen.



Die Wirtschaft befindet sich in einer stabilen Phase. Die Produktion in den Betrieben läuft gut, der Handel auch und der Absatz ist zufriedenstellend. Die Arbeitslosenquote liegt im Durchschnitt. Finanzielle Mittel für das öffentliche Leben, von der Straßenreinigung bis hin zu den Schulen der Gemeinde, sind ausreichend vorhanden, es wird aber sparsam damit umgegangen.



Die Wirtschaft boomt, die Betriebe der Gemeinde und der Handel haben hohe Absätze, denn auch die Nachfrage ist hoch, da die Menschen sich viel leisten können. Die meisten Menschen der Gemeinde haben einen Arbeitsplatz. Die Gemeinde kann in vielen Bereichen investieren, in der Bildung, in der Kultur oder auch bei der Infrastruktur.

Screenshot 11

Gemeinden: Punkteeingabe aus Karten

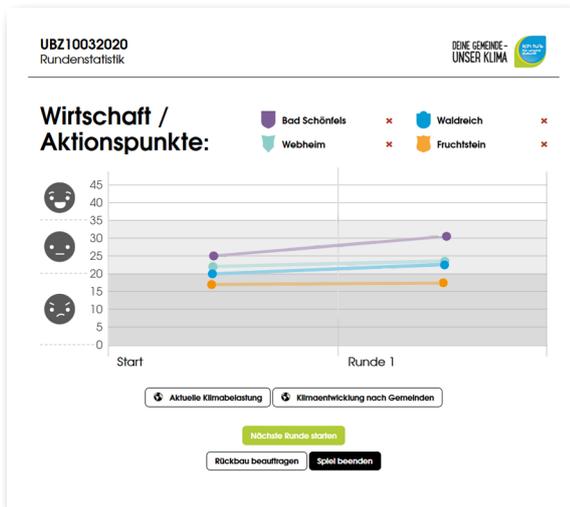
The screenshot shows the 'Bad Schönfels' interface. At the top, it says 'Bad Schönfels' and 'DEINE GEMEINDE - UNSER KLIMA'. Below this, it asks 'Euer Ertrag aus Klima- und Ereigniskarten:'. There are two input fields: 'Klimakarte' with a value of '0' and 'Ereigniskarte' with a value of '0'. Each field has a dropdown arrow and a stack of cards icon. At the bottom, there is a green button labeled 'Bestätigen'.

Erst jetzt werden die Kartenpunkte ermittelt und eingegeben. Auf den Bildschirmen der Gemeinden steht jetzt die Ansicht links. Jede Gemeinde ist selbst dafür zuständig die Aktionspunkte aus den vorgelesenen Klima-Ereigniskarten und Gemeinde-Ereigniskarten einzugeben und auf „Bestätigen“ zu klicken.

Wenn Gemeinden zeitgleich auf „Bestätigen“ klicken oder zeitgleich Runden abschließen, erscheint ein Hinweis, dass sie kurz (wenige Sekunden) warten müssen, bis eine andere Gemeinde die Eingabe abgeschlossen hat.

Screenshot 12

Master: Rundenauswertung -
Wirtschaft pro Gemeinde nach Karteneingabe

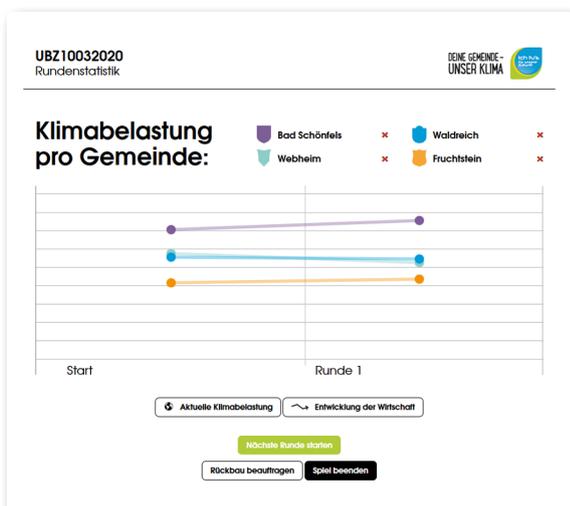


Haben alle Gemeinden ihre Kartenpunkte eingegeben, wird das Wirtschaftsdiagramm aktualisiert. In der Regel erleidet nun die zuvor gewachsene Wirtschaft einen Knick, da Klimawandelfolgen viel Geld kosten. Das kann auch noch individuell andiskutiert werden. Es zeigt sich also, dass die Wirtschaftsprognose durch die Klimawandelfolge gedämpft wurde.

Nun weiter mit „Nächste Runde starten“ oder optional noch zuvor Screenshot 13 ansprechen (wird aber meist weggelassen).

optional - Screenshot 13

Master: Rundenauswertung -
Klimabelastung pro Gemeinde

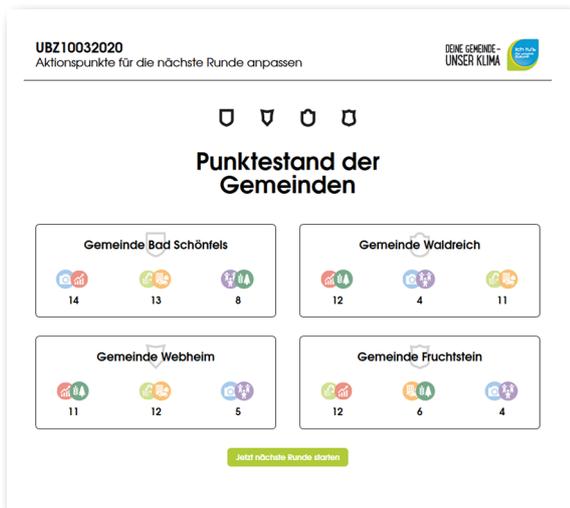


Klickt man auf „Klimaentwicklung nach Gemeinden“, zeigt sich eine Aneinanderreihung der Klima-Schadpunkte pro Runde. Geht hier eine Kurve nach oben, bedeutet das klimabelastende Entscheidungen, geht sie nach unten, waren es in Summe klimafreundliche Entscheidungen der Gemeinde. Je steiler der Kurvenverlauf, desto stärker sind diese Entwicklungen.

Diese Grafik sollte nur bei speziellem Interesse gezeigt werden, da sie u.U. eher verwirrt.

Screenshot 14

Master: Aktionspunkte verschieben



Die letzte Ansicht der 1. Spielrunde erscheint bzw. beginnt damit schon die 2. Spielrunde.

Wenn diese Ansicht in den Runden erscheint, ggf. Taste F5 (aktualisieren) drücken, da sonst - abhängig von Geräteeinstellungen - u.U. falsche Werte angezeigt werden könnten (kommt aber selten vor).

Nun bzw. auch noch in der Regionsversammlung zu Beginn von Runde 2 können Gemeinden Aktionspunkte verschieben und zwar maximal 2 innerhalb der Gemeinde und insgesamt maximal 5 zwischen den Gemeinden (u.U. Powerpoint-Folie 44 zeigen). Dazu kommen die Kassier:innen zur Spielleitung und geben die Entscheidungen der Gemeinden bekannt. Die Spielleitung verschiebt die Punkte direkt in der Bildschirmansicht (mit Cursor in Zahlenfelder gehen und mit Tastatur Zahlen eingeben).

Die jeweiligen Kassier:innen müssen nun dafür sorgen, dass die eigenen Abteilungen nun auch wieder die richtige Anzahl an Aktionspunkten (Holzplättchen von der Bank) bekommen haben.

Erst wenn die Beratungen für Ausbauten der Runde 2 abgeschlossen und in der Regionsversammlung vorgestellt und angenommen wurden, klickt die Spielleitung auf „Jetzt nächste Runde starten“. Auf den Bildschirmen der Gemeinden erscheint wieder die Ansicht der Ausbaupläne mit den neu aufgeteilten Aktionspunkten.

Alle weiteren Runden folgen dem Schema von Screenshot 5 bis Screenshot 14. Es wird erwähnt, dass jede Spielrunde einem Jahr entspricht.

Soll das **Kohlekraftwerk abgerissen** werden, muss die Spielleitung den Anweisungen auf Seite 35 (Besonderheit 1) folgen.

Nach Abschluss der letzten Spielrunde (je nach Zeitressourcen) klickt die Spielleitung auf „Spiel beenden“. Das Endergebnis der zwei Verlaufsdiagramme (Aktionspunkte und Klima-Schadpunkte) wird angezeigt und kann diskutiert werden. Es besteht die Möglichkeit dieses Endergebnis mit einer Spielzusammenfassung als PDF zu exportieren und den Spielenden zukommen zu lassen.

Abriss / Rückbau

Hier gibt es zwei Besonderheiten zu beachten. Prinzipiell können - bis auf die erwähnten Ausnahmen - die Gemeinden ihre Ausbauten auch ganz rückbauen.

Besonderheit 1: Rückbau Kohlekraftwerk

Um das Kohlekraftwerk abzureißen, müssen aber alle Gemeinden ihre alternativen Energien (Solarkraft, Windkraft, Wasserkraft, Biogasanlage) auf Stufe 3 ausgebaut haben und es müssen alle für den Abriss stimmen. Ist dies erfolgt, können die Gemeinden alle in der folgenden Runde das Kohlekraftwerk Stufe für Stufe ganz rückbauen, da diese Funktion vom System erst dann automatisch freigeschaltet wird.

Es gibt aber auch die Möglichkeit, das Kohlekraftwerk schon in jener Runde abzureißen, in der alle die Vorgaben dafür erfüllt haben. Das macht v. a. dann Sinn, wenn es an Zeit mangelt und man sich so eine weitere Runde sparen kann. In diesem Fall ist dann (aus EDV-technischen Gründen) folgender Ablauf zu befolgen:

Schritt 1: Wenn die Gemeinden in der aktuellen Regionsversammlung beschließen, ihre alternativen Energien nun alle auf Stufe 3 auszubauen, um dann das Kohlekraftwerk abzureißen, sagt die Spielleitung den Gemeinden zu Beginn dieser Runde, dass die Runde nach Eingabe der Ausbauten **nicht abgeschlossen/beendet werden darf!**

Schritt 2: Wenn dann in der Spielrunde alle Vorgaben für den Abriss erfüllt sind und alles eingegeben wurde, klickt die Spielleitung auf den Button „Kohlekraftwerk: Abriss erlauben“ (siehe Screenshot 15). **Währenddessen dürfen die Gemeinden nichts eintippen oder klicken!**

Schritt 3: Nun müssen alle Gemeinden ihre Seitenansicht **aktualisieren**.

Schritt 4: Erst jetzt kann jede Gemeinde alle Stufen des Kohlekraftwerks **rückbauen** und danach die Runde **beenden**.



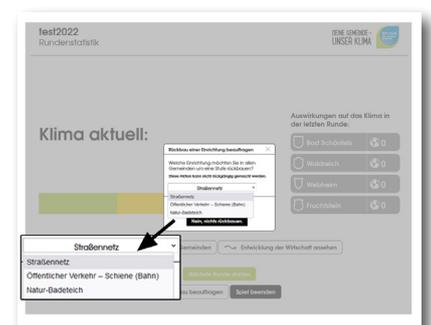
Screenshot 15



Screenshot 16

Besonderheit 2: Erzwungener Rückbau durch Klimawandelfolgen

Beim „Straßennetz“, beim „Öffentlichen Verkehr (Bahn)“ und beim „Natur-Badeteich“ kann es bei besonders starken Klimawandelfolgen (Klima-Ereigniskarten) dazu kommen, dass Ausbaustufen dieser Bereiche durch auftretende Schäden verloren gehen. In diesem Fall kann dann die Spielleitung den Rückbau einer Einrichtung beauftragen. Das funktioniert über den Button „Rückbau beauftragen“, der nach dem Ausspielen der Klima-Ereigniskarten erscheint (siehe Screenshots 16/17). Im System verlieren dann die Gemeinden automatisch dort eine Ausbaustufe, die Spielenden müssen aber selbst zusätzlich das entsprechende Plättchen wieder vom Gemeindeplan entfernen.



Screenshot 17

Zeitlicher Ablauf

Die folgenden Seiten dienen als Orientierung für den Zeitplan und fassen die Struktur des Klimaplanspiels im zeitlichen Rahmen von rund 5 Stunden zusammen.

Struktur und Ablauf (Annahme Start um 8 Uhr; sonst Zeiten an Startzeitpunkt anpassen)

Uhrzeit/Dauer	Ziel/Thema	Methode	Setting	Material
8:00 Uhr / 5 Min.	Einführung, Ankommen, organisatorische Informationen	<p>Begrüßen, willkommen heißen, vorstellen, „Ich tu´s“, Angebot: Arbeits-Du</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurze Einführung: Was ist ein Planspiel? Kennt ihr Planspiele? • Wir bitten euch: lasst euch einfach darauf ein, ein Planspiel ist so gut, wie die Rollen gespielt werden. • Hinweise zum Spiel („spiel spontan und frei, bei Fragen fragen, lass dich darauf ein etc.“); erwähnen, dass es mehrere Spielrunden gibt und dass Aktionen in Kleingruppen gesetzt werden müssen. • Normalerweise: Handys bleiben in der Tasche, aber in diesem Spiel werden wir pro Gemeinde ein Gerät brauchen – näheres dazu später! • Anmerkungen zu den nächsten Stunden: Essen/WC/Pausen je nach Spielphase/Reflexion (<i>fixe Pause nur, wenn organisatorisch nicht anders möglich - z. B. da Schulbuffet nur zu bestimmter Zeit offen ist.</i>) • Ende ist um ... (<i>je nachdem wie mit der Kontaktperson vereinbart</i>) 	Start vor dem Raum im Stehkreis	Ich tus - Logo
8:05 Uhr / 5 Min.	Auflockerung	<p>Ins Spielen kommen - Spiel vor dem Spiel: z. B. Finger fangen</p>		
8:10 Uhr / 5 Min.	Hinführung	<ul style="list-style-type: none"> • „Ihr werdet die nächsten Stunden Bewohnerinnen und Bewohner jeweils einer der vier Gemeinden der Kleinregion „Wurzel-Wald“ sein. Ihr werdet wichtige Rollen in euren Gemeinden innehaben – welche, wird sich noch zeigen. Füllt die Rollen so aus, wie beschrieben, aber es lässt auch viel frei – das spielt ihr so, wie es für euch passt.“ • <i>Die Spielenden im Kreis bis vier durchzählen lassen. 1 = Bad Schönfels, 2 = Waldreich, 3 = Webheim, 4 = Fruchtstein) - Zettel mit Gemeindennamen am Boden. Ein Wechsel von Personen in eine andere Gruppe ist nur bei begründetem Einwand der Lehrperson möglich.</i> • Die Spielenden gehen alle in den Raum zur ihren Tischen. Hinweis: „bitte Material am Tisch noch liegen lassen – ihr bekommt zuerst eine Einführung“ • Lehrperson bekommt Beobachtungsgogen (Seite 46) 	Start vor dem Raum im Stehkreis	vier Gemeindennamen auf vier Zetteln, Beobachtungsbogen für Lehrperson

Uhrzeit/Dauer	Ziel/Thema	Methode	Setting	Material
8:15 Uhr / 10 Min.	Orientierung	<p>Erklärung Spielablauf: Einführung ins Spiel mit PowerPointPräsentation starten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hier den Texten des Dokuments „Spieleinführung“ bis inkl. Folie 9 folgen. • Zusätzlich Gesprächsregeln in den Gemeinden erwähnen: Jede/r muss gehört werden, Entscheidungen mehrheitlich/einstimmig treffen, gewaltfrei in Taten und Worten 	Alle an den Tischen	PowerPoint
8:25 Uhr / 10 Min.	Identifikation	<p>Folie 10</p> <p>Kennenlernen der eigenen Gemeinde</p> <p>„Nun schaut euch bitte eure Unterlagen an, lest euch in eure Gemeinde ein!“ Eine Person aus der Gemeinde liest allen vor. „Überlegt euch auch, wie euer Wappen aussehen soll!“</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gemeindebeschreibung: die Spielenden lesen sich ein, machen sich mit der eigenen Gemeinde vertraut. • Gemeindeplan gemeinsam erkunden • Wappenvorlage austeilen – jede Gemeinde braucht ein eigenes Wappen, das die Besonderheiten der Gemeinde widerspiegeln soll. • eigene Rollennamen überlegen, Namensschilder ausfüllen <p>Eine verantwortliche Person wird pro Gruppe für die rot-grüne Statuskarte bestimmt. Diese wird auf grün gedreht, wenn man schon vorher fertig ist.</p>	Gruppen/ Gemeinde	PowerPoint Gemeindebeschreibungen, Gemeindepläne, Wappenvorlagen, Statuskarte
8:35 Uhr / 10 Min.	Identifikation	<ul style="list-style-type: none"> • Ausarbeiten/Identifikation: Gemeinde gestaltet je ein Wappen, das zu ihnen passt. Bitte nur Skizze anfertigen! (Zeitbegrenzung vorgeben! max. 10 Minuten für Wappen) • Eine Person kann in Folge als Wappenbeauftragte/r weiter daran malen. 	Gruppen/ Gemeinde	Stifte, Wappenvorlagen

Uhrzeit/Dauer	Ziel/Thema	Methode	Setting	Material
8:45 Uhr / 10 Min.	Gegenseitiges Kennenlernen	<p>Zusammenkommen zur Regionsversammlung aller am Regionstisch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung der einzelnen Gemeinden der Kleinregion: Aus jeder Gemeinde stellt eine Person die Gemeinde den anderen kurz vor, eine zweite Person zeigt die Wappenskizze her, zeigt anhand des Gemeindeplans, was es in ihrer Gemeinde für Besonderheiten gibt. • Klimapakt: „Ihr habt in eurer Region beschlossen, einen Klimapakt zu schließen. Ihr unterschreibt diesen nun alle, da ihr euch zu klimafreundlichem Handeln bekennt!“ • Klimapakt wird vorgelesen und zum Unterschreiben durchgereicht. • Der Klimapakt wird danach gemeinsam mit den vier Wappen aufgehängt (Wand, Flipchart, ...). Danach gehen die Spielenden wieder in ihre Gemeinden zurück. 	Alle beim Regionstisch in der Mitte	Gemeinde- pläne, Klimapakt (ev. in schöner Mappe oder auf Clip- board), Stift, Gemeinde- Wappen
8:55 Uhr / 15 Min.	Ausbauplan verstehen	<p>Ab Folie 11 Aktionsspunkte und Ausbauplan - Ausbaupläne und Rollenbeschreibungen können schon von 2. Person während Gemeindevorstellung ausgeteilt werden. „Bitte schaut nun noch einmal her zur Präsentation, das ist sehr wichtig – nun erfahrt ihr, was sich die Expert:innen für euch überlegt haben.“</p> <p>Erklärung der Ausbaupläne anhand von PowerPoint - Folien</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hier den Texten der „Spieleinführung“ ab Folie 12 folgen. • Keine Gemeinde kann sich immer alles leisten! Es gilt gut zu überlegen, was Vorrang hat, wofür Geld da ist, wofür nicht. 	alle an ihren Tischen	vorbereitete Ausbaupläne, Rollenbeschrei- bungen
9:10 Uhr / ca. 20 Min. (je nach Ge- schwindigkeit der Entschei- dungsfindung)	Ausbauten überlegen	<ul style="list-style-type: none"> • Einlesen in die Rollenbeschreibungen • Beschäftigung mit Ausbauplänen: Abteilungen überlegen intern, welche Ausbauten sie forcieren wollen: „Überlegt euch jetzt in den Abteilungen, was ihr gerne ausbauen wollt – und danach bespricht es in der Gemeinde.“ <p>Danach in Gemeinde ausverhandeln, Prioritäten setzen anhand des Ausbauplans und eurer Rollen</p>	Gruppen/ Gemeinde	Ausbaupläne, Rollen- beschreibungen

Uhrzeit/Dauer	Ziel/Thema	Methode	Setting	Material
9:30 Uhr / 10 Min.	Pläne vorstellen	Regionsversammlung: Alle treffen sich wieder in der Mitte. Die magnetischen Ausbaupläne kann man dazu mitnehmen - das hilft beim Vorstellen. Die Pläne und Vorhaben werden von den Gemeinden der Reihe nach präsentiert. Gibt es Einsprüche/Diskussionspotential?	Alle beim Regionstisch in der Mitte	Ausbaupläne, ev. Gong/Klangschale für Regionsversammlung
9:40 Uhr / ca. 10 Min.	Ausbauen ins digitale System eingeben	Nun Erklärung wie die Eingabe funktioniert (dazu die Seiten „Eine Spielrunde - Schritt für Schritt erklärt“). Ihr geht nun mit einem Handy/Tablet auf www.klimaplanspiele.at - Code eingeben - nun Gemeinde auswählen 1.) Entscheidungen werden umgesetzt - d. h. ins Handy eingegeben und mit den Spielplättchen am Gemeindeplan platziert. In dieser ersten Runde geht die Spielleitung diese Eingaben noch gemeinsam mit den Gemeinden durch. Für „digital natives“ ist das aber meist schon selbsterklärend. 2.) OPTIONAL: Ist doch noch ein Thema genauer zu besprechen? Dann kann eine Gemeinde eine „vertiefende Regionsversammlung“ statt. An dieser nehmen die vier zuständigen Abteilungsleiter:innen teil, mit Zeitvorgabe (z. B. 5 Min.). Absprachen sind möglichst, kann aber auch ergebnisoffen sein. 3.) Sind alle Eingaben erfolgt, schließen die Gemeinden die Runden im System ab.	Gruppe/ Gemeinde	
9:50 Uhr / 10 Min.	Resümee der Runde und Ereigniskarten	1.) Auswirkungen werden am Klimabalken sichtbar - u. U. kurz hinterfragen „warum?“ 2.) Button klicken, um Karten auszuspielen. Vor Kartenlesen aber noch Wirtschaftsdiagramm ansehen und interpretieren: <i>„Was bedeutet dieses? Eure Entscheidungen wirken sich unmittelbar auf eure Gemeinde aus: unter 20 Aktionspunkten: große wirtschaftliche Probleme, viele Arbeitsplätze gehen verloren, es gibt kaum Geld für z.B. Schulen und Kindergärten usw. 20-35 Aktionspunkte: Wirtschaft läuft halbwegs gut, die Menschen kommen finanziell gut durch, aber müssen schon aufs Geld schauen. Keine großen Sprünge möglich....“</i> <i>ab 35 Aktionspunkten: Die Gemeinde floriert. Alle haben einen Arbeitsplatz, Jeder kann kaufen was er will. Die Gemeindevorhaben können sich alle Wünsche erfüllen lassen, ...“</i>	Gruppe/ Gemeinde	Klima- und Gemeinde-Ereigniskarten

Uhrzeit/Dauer	Ziel/Thema	Methode	Setting	Material
		<p>3.) Erst jetzt werden die Klima - und Gemeinde-Ereigniskarten vorgestellt. Eine Person liest je nach Klimabalken grüne/gelbe/rote Klima-Ereigniskarte vor. Jede Gemeinde nimmt zusätzlich die oberste Gemeinde-Ereigniskarte.</p> <p>4.) Gemeinden tragen Kartenpunkte ins System ein.</p> <p>5.) Nun nochmals Wirtschaftsdiagramm ansehen. Meist Knick durch Klimawandelfolgen erkennbar. Optional kann auch Klimaauswirkung pro Gemeinde als Diagramm gezeigt werden.</p>		
10:00 Uhr / ca. 10 Min.	Wahl der Kassier:innen und Verschieben von Aktionspunkten	<p>Wer will in jeder Gemeinde Kassier:in sein? – Geld einzahlen und abholen. Darf sich eine Krawatte aussuchen (falls vorhanden).</p> <p>Aktionspunkte verschieben: Bildschirmsicht erklären. Internes Verschieben jetzt möglich (max. 2 AP in jeder Gemeinde und max. 5 AP zwischen den Gemeinden). Der Screen, auf dem Gemeinden Aktionspunkte intern und extern verschieben können, bleibt stehen, da in der kommenden Regionsversammlung auch noch verschoben werden kann.</p>		ev. Krawatten
10:10 Uhr / für alle Spielrunden insgesamt ca. 3 Stunden	Weitere Spielrunden. Realistisch sind insgesamt 5-7 Runden	<p>Alle weiteren Spielrunden laufen nach demselben Prinzip ab. Es werden nun Pläne für Runde 2 gemacht und in der nächsten Regionsversammlung vorgestellt. In dieser Regionsversammlung von Runde 2 können ggf. noch Aktionspunkte verschoben werden. Erst dann klickt die Spielleitung auf „Nächste Runde starten“ und dadurch werden die Geräte der Gemeinden für das Eintippen wieder freigeschaltet.</p> <p>Soll das Kohlekraftwerk abgerissen werden? Dann die Anweisungen von Seite 35 folgen.</p> <p>Die Spielleitung beendet das Spiel rechtzeitig, um genügend Zeit für die Reflexion zu haben (40-50 Minuten dafür einrechnen). Außerdem 5-10 Minuten für schnelles Zusammenräumen des Spiels und Bildung des Sesselkreises einkalkulieren.</p>		

Uhrzeit/Dauer	Ziel/Thema	Methode	Setting	Material
12:15 Uhr / 45 Min.	Reflexion	<p>Spiel wegräumen, Sesselkreis bilden</p> <p>Fragen auf Flipchart oder Tafel schreiben: Frage gemeinsam in Gemeinde/Kleingruppe besprechen: „Was war förderlich, was war hinderlich, um die Spielziele zu erreichen?“</p> <p>Entrollen: Lasst eure Rolle, euer Namensschild am Gemeindetisch zurück (oder einsammeln, zerknüllen,...), das Spiel an sich ist beendet, wir verlassen die Region Wurzelwald und kommen im Kreis zusammen.</p> <p>In Großgruppe: Wortmeldungen und Eindrücke sammeln / Transfer: was hat das mit der Realität zu tun? / Feedback-Blitzlichterrunde - was nehmt ihr euch mit? Weitere Reflexionsfragen (siehe Seite 42).</p> <p>Abschluss: 5 Bereiche auf A3-Zetteln am Boden: Kleidung, Ernährung, Mobilität, Energie/Internet, Müll/Verpackungen. Schüler:innen können sich zu Fragen zu den jeweiligen Zetteln stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was glaubst du, welcher Bereich am klimaschädlichsten ist? - Wo glaubst du, fragen Jugendliche am ehesten zum Treibhausgas-Ausstoß bei? - In welchem Bereich würde es dir am leichtesten fallen, CO₂ einzusparen? 	Kleingruppen/ Sesselkreis	Kärtchen für Gemeinden, Blatt „Reflexionsfragen“, 5 Bereiche auf A3-Blättern
13:00 Uhr	Verabschiedung	<p>„Beim Ausgang steht eine Smiley-Ampel. Bitte nimm dir dort eine Pinnnadel und stecke sie in jenen Smiley, der deiner Empfindung am ehesten entspricht.“</p>		
während des gesamten Spiels	Protokoll	<p>Während des Spiels sollte eine Person der Spielleitung das Protokoll befüllen und mitnotieren, was besonders auffällt bzw. die Lehrperson soll den Beobachtungsbogen füllen.</p>		Protokoll

Reflexionsfragen

Nach der letzten Spielrunde, dem Beenden des Spiels und der Betrachtung des Endergebnisses wird das Spiel gemeinsam abgebaut. Danach treffen sich alle im Sesselkreis (Plenum) für eine Reflexionsrunde. Für die Reflexion sollten 40-50 Minuten einkalkuliert werden. Folgende Fragen sind möglich (individuell wählen). Es sollen auch auffällige Situationen der Spielrunden besprochen werden.

Ablauf der Reflexion

- Zuerst werden in der Kleingruppe (Gemeinde) folgende Fragen beantwortet:
„Was war hilfreich/förderlich bzw. was war störend/hinderlich, um eure Ziele zu erreichen?“
- Im Plenum: Entrollen (Rollenkarten abgeben)
- Im Plenum: Ergebnisse aus den Kleingruppen werden vorgestellt, allgemeine Reflexion
- Besonderheiten im Spielverlauf werden besprochen
- Was hat das Spiel mit der Realität zu tun? Inhaltliche Fragen können geklärt werden.
- Weitere Anmerkungen
- Blitzlichter

Fragen zum Spielverlauf

- Haben sich eure Investitionen ausgezahlt bzw. wie haben sie sich ausgewirkt?
- Wie zufrieden seid ihr damit, wie ihr eure Gemeinde in die Zukunft geführt habt?
- Was würden die Bürger:innen dazu sagen?
- Wie wäre es in weiteren Spielrunden mit eurer Gemeinde weitergegangen?

Fragen zur Gemeinde/Rolle

- Wie ist es euch in eurer Rolle ergangen?
- Wie ist es euch in der Gemeinde ergangen?
- Was war dabei hilfreich/was war störend?
- Wie war die Zusammenarbeit in der Gemeinde und in der Region?
- Was bringt es, wenn man kooperiert und z. B. anderen Gemeinden Geld gibt? Was sind Vor- und Nachteile von diesem Handeln?

Fragen zum Spiel

- War es möglich, euch in eure Rolle hineinzuversetzen?
- Gibt es weitere Ideen/Anregungen?
- Seid ihr mit dem Ergebnis des Planspiels zufrieden?
- Was wäre passiert, wenn ihr in eurer Gemeinde/Region so weitergemacht hättet – was wäre in fünf Jahren?
- Zur Möglichkeit Aktionspunkte nur begrenzt zu verschieben (innerhalb der Gemeinde und zwischen den Gemeinden): Warum glaubt ihr, ist das im Spiel begrenzt? Was glaubt ihr, wie ist das in der Realität?

Fragen zum Umlegen auf das eigene Umfeld

- Gibt es in der Schule Möglichkeiten eigene Ideen einzubringen?
- Gibt es in der Schule Möglichkeiten, eigene Umwelt- und Klimaschutzmaßnahmen durchzusetzen?
- Gab es Bereiche im Spiel, bei denen du glaubst, „da könnte ich auch selber zum Klimaschutz beitragen“?
- Gibt es noch andere Bereiche, in denen man als Schüler:in das Klima schützen kann?

Protokoll Kopiervorlage

Datum		Spielzeit von-bis	
Schule/Klasse		TN-Zahl / M / W	
Kontaktperson		Anzahl Spielrunden	
Spielleiter:innen			
Spielname		Spielcode	

Ablauf

Bitte jeweils Besonderheiten/Auffälligkeiten der einzelnen Phasen notieren. Was hat gut funktioniert, was nicht? Wie war die Stimmung unter den Spielenden?

Aufbau	
Einführungsrunde draußen	
Spieleinführung (Powerpoint)	
Einarbeitungsphase, Identifikation	
Einführung Ausbaupläne	
Elektronisches System	

Spielrunden	
Regionsver- sammlungen	
Reflexion	
Blitzlichtrunde: bitte mitschreiben!	

Adaptierungen

Gibt es Veränderungsvorschläge? Wurde Neues ausprobiert?

Ampel-Feedback

Anzahl der Stimmen hier eintragen:



nicht
abgestimmt

Nachbereitung - Materialien

Gingen Materialien verloren oder wurden beschädigt? Welche Materialien sind nachzuproduzieren?
Bitte ankreuzen und Anmerkungen dazu:

Nachzuproduzieren:

- Namensschilder _____
- Feedback-Kärtchen _____
- Wappen-Vorlagen _____
- Klimapakt _____
- Spielplättchen welche/wie viele? _____
- Sonstiges _____

Nachkaufen / beschädigt:

- Halterung für Namensschilder _____
- Stifte _____
- Sonstiges _____

Weitere Anmerkungen

- Fotoprotokoll der Feedbackzettel wurde erstellt
- Lehrperson wünscht Workshop zur Nachbereitung
- Sonstiges:



Beobachtungsbogen für Lehrperson (Kopiervorlage)

Datum		Schule/Klasse	
Lehrperson			

Wir bitten Sie hier in Stichworten Ihre Beobachtungen während des Spiels mitzunotieren. Diese können die Schüler:innen, den Spielverlauf, das Spiel selbst,... betreffen.

Folgende Fragestellungen bitte schon während des Spiels besonders beachten:

- Wie erleben Sie die Schüler:innen während des Planspiels?
- Können sich die Schüler:innen auf die Aufgaben einlassen?
- Was fällt Ihnen besonders auf?

während der Spieleinführung und in der Einarbeitungsphase	
in den Regionsversammlungen	
in den Spielrunden	
in der Reflexion	

Allgemeine Anmerkungen:

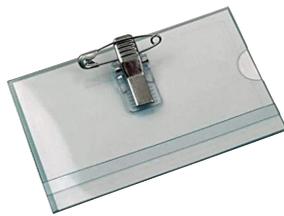
<p>Welche konkreten Inhalte des Workshops werden in Ihrem Schulunterricht weiter behandelt?</p>	
<p>Welche Inhalte des Workshops hatten Ihres Erachtens den größten Lerneffekt auf Ihre Schüler:innen?</p>	
<p>Was hat Ihnen besonders gut gefallen?</p>	
<p>Was hat Ihnen nicht gefallen?</p>	
<p>Anregungen, Wünsche, Kritik, ...</p>	

Weitere Praxistipps zum Spielverlauf

Die folgenden Punkte zeigen Lösungen für etwaige Probleme, die sich im Spielverlauf ergeben können und einige Punkte, die beachtet werden sollten.

Namensschilder

Für die vor dem Spiel zu kopierenden Namensschilder für die einzelnen Abteilungsmitarbeiter:innen können eigene Halterungen beige stellt werden. Es könne die Schilder aber auch auf dickerem Papier kopiert und mit kleinen Klammern angeheftet werden oder sie können auf Klebeetiketten gedruckt werden, die sich die Spielenden auf die Kleidung kleben. Diese Etiketten lassen sich von der Kleidung wieder leicht lösen.



Gemeindebeschreibungen

Pro Gemeinde liegt eine Gemeindebeschreibung vor. Diese wird von einer Person der Gemeinde den anderen Gemeindemitgliedern vorgelesen. Je nach Zusammensetzung der Spielenden kann im eigenen Ermessen die Gemeindebeschreibung auch vorab für jede/n Spielenden zum Selberlesen kopiert werden.

So kann diese Einführungsphase ruhiger und fokussierter ablaufen. Für einzelne Spielende (z. B. nichtdeutschmutter sprachliche Personen) kann dies beim Verständnis des Textes hilfreich sein.

Gruppeneinteilung

Bei der Gruppeneinteilung zu Beginn (im Kreis) kann es hilfreich sein, wenn die vier Namen der Gemeinden auf vier Zetteln groß und gut lesbar ausgedruckt werden. So kann man z. B. Spielenden mit nichtdeutscher Muttersprache erleichtern, den eigenen Gruppennamen besser verstehen zu können. Diese Zettel sind nicht Teil der Materialienkiste und müssten vorab separat ausgedruckt werden.

Ausbaupläne

Auf den Ausbauplänen (je 3 Magnettafeln pro Gemeinde) sind die Texte zu den einzelnen Ausbau-

ten aus Platzgründen in einer geringen Schriftgröße gedruckt. Für den Fall, dass sich unter den Spielenden Personen befinden, die diesen Text nicht lesen können, gibt es auch eine Version der Ausbauplan-Texte mit größerer Schriftgröße. Diese ist als Download unter www.klimaplanspiel.at zu finden und kann vorab auf A3 ausgedruckt werden.

Gemeinde-Ereigniskarten

Die Spielleitung kann die Reihenfolge der nach jeder Runde zu ziehenden Karten „manipulieren“, um gegebenenfalls den Spielverlauf steuern zu können. Kommt es z. B. nur zu wenig Austausch zwischen den Gemeinden, kann eine Gemeinde-Ereigniskarte am Stapel ganz oben auf gelegt werden, laut der eine Regionsversammlung einberufen werden muss.



Klima-Ereigniskarten

Wurde eine Klima-Ereigniskarte gezogen, muss die Spielleitung immer die Karten aller drei Farbstapel umsortieren, sodass es nicht zweimal hintereinander zu den gleichen Schäden kommt - also z. B. in Runde 1 die grüne Karte „Hochwasser“ und in Runde 2 die gelbe Karte „Hochwasser“. Es empfiehlt sich, die Punkte, die die Karte angibt, auf die Tafel zu schreiben.

Verständlichkeit der Texte

Einige Texte sind für einzelne Altersgruppen u. U. recht komplex. Wird ein Text von den Spielenden nur schwer verständlich vorgelesen, sollte die Spielleitung den Inhalt nochmals kurz zusammenfassen oder (einzelne Begriffe) erklären.

Spielabbau

Erfolgt idealerweise gemeinsam. Alle Spielplättchen werden wieder auf den Ausbauplänen richtig platziert. Auf diese Weise sieht man sofort, ob ein Plättchen fehlt.

Um für das nächste Spiel Zeit zu sparen, können die magnetischen Plättchen auf den Ausbauplänen verbleiben und so in der Kiste verstaut werden. Dann hat man beim nächsten Spiel schon gleich die Ausgangsposition aufgebaut.

Verlust von Spielplättchen

Für den Fall, dass einzelne Spielplättchen aus Holz verloren gehen sollten, gibt es pro Gemeinde 5 Blanko-Holzplättchen. In den Kopiervorlagen gibt es alle Symbole dazu zum Kopieren. Auf diese Weise können fehlende Plättchen selbst nachproduziert werden, indem das fehlende Element kopiert, ausgeschnitten und auf ein Blanko-Holzplättchen geklebt wird.

Magnete der Spielplättchen

Sollte sich ein Magnet aus einem Spielplättchen lösen, kann dieser einfach mit Kleber wieder eingeklebt werden. Es empfiehlt sich bei Spielrunden stets einen Kleber mitzuführen.

Weitere FAQs

Die folgenden Punkte geben Antworten auf häufig auftretende Fragen während der Spielrunden.

Spielrunden

Wie viele Runden werden gespielt?

Das hängt von der zur Verfügung stehenden Zeit und von der Entscheidungsgeschwindigkeit der Spielenden ab. In 5 Stunden gehen sich inkl. Einleitung davor und Reflexion danach meist 5 bis 6 Runden aus.

Soll anfangs erwähnt werden, wie viele Runden gespielt werden?

Eher nicht. Wenn sich zeitlich nur mehr 1-2 Runden ausgehen, kann man aber darauf hinweisen.

Ausbau

Kann man zwei Ausbaustufen (zB zwei Stufen Wasserkraftwerk) in einer Runde ausbauen?

Ja, wenn man genug Aktionspunkte dafür hat.

Warum ist eine Ausbaumöglichkeit im System nicht aktiv, also nicht anklickbar?

Das liegt meistens daran, dass für diesen Ausbau eine Voraussetzung nötig ist, die noch nicht erfüllt wurde. Auf den Ausbauplänen steht immer drauf, welche Voraussetzung das ist.

Rückbau

Kostet der Rückbau von Ausbaustufen etwas?

Nein, aber man verliert die laufenden Einnahmen aus diesem bisherigen Ausbau.

Bekommt man die Baukosten zurück, wenn man etwas rückbaut?

Nein.

Kann man beim Kohlekraftwerk zumindest von Stufe 2 auf Stufe 1 rückbauen, auch wenn der komplette Abriss noch nicht möglich ist?

Nein.

Wieso kann man fast alles - auch die Straßen oder Hotelanlagen - ganz rückbauen? Gibt es dann gar keine Straßen, Unterkünfte ... mehr?

Ein Rückbau des Straßennetzes bedeutet nicht, dass es überhaupt keine Straßen mehr in der Gemeinde gibt. Es gibt weiterhin Verkehrswege, aber kein übergeordnetes und leistungsfähiges Straßennetz mehr.

Ein kompletter Rückbau der Hotelanlagen bedeutet nicht, dass es keine Unterkünfte mehr in der Gemeinde gibt. Es gibt weiterhin Zimmervermietung, private Pensionen usw.

Soll man darauf hinweisen, dass das Kohlekraftwerk abgerissen werden muss, um beim Klimabalken in den grünen Bereich zu kommen?

Nein, darauf müssen die Spielenden selbst kommen, ebenso auf die nötigen Schritte dazu (alle alternativen Energien auf Stufe 3).

Klimabalken

Wieso steigt der Klimabalken weiter nach oben (gelb, rot) an, obwohl in einer Runde alle Gemeinden „grün“ investiert haben?

Zeigt sich nach Abschließen der Eingaben, dass eine oder mehrere Gemeinden sehr klimafreundliche Entscheidungen in dieser Runde getroffen haben, also in Summe keine roten Klima-Schadpunkte haben, erscheinen grüne Kreise bei der Zusammenfassung der Ergebnisse am Bildschirm. Der Klimabalken kann nun aber trotzdem weiter steigen, da diese grünen Kreise ja nur die Entscheidungen in dieser einen Runde repräsentieren. In den Klimabalken fließen aber auch alle Ausbauten mit ein, die bereits aus den Vorrunden am Gemeindeplan ausgebaut sind. Das Kohlekraftwerk, bestehende Straßen und Betriebe usw. produzieren ja weiterhin Klima-Schadpunkte.

Aktionspunkte

Wie viele Aktionspunkte (Holzplättchen mit A) hat jede Gemeinde nach jeder Runde?

Es gilt immer jene Anzahl, die am Bildschirm steht (siehe Screenshot 14 auf Seite 34). In diesen Zahlen sind die u.U. aus der letzten Runde mitgenommenen (max. 5) Aktionspunkte schon drinnen. D.h. der Kassier/die Kassierin muss dafür sorgen, dass immer so viele Holzplättchen in den Abteilungen liegen, wie in dieser Bildschirmansicht angezeigt werden.

Punktetausch

Wann erfolgt dieser?

Wenn der dementsprechende Bildschirm (siehe Screenshot 14 auf Seite 34) zu sehen ist. Diese Ansicht soll nun so lange stehen bleiben, bis die folgende Regionsversammlung beendet ist. In dieser kann es nämlich u.U. noch dazu kommen, dass Gemeinden noch etwas tauschen möchten. Erst danach die nächste Runde starten!

Wie viel darf getauscht werden?

Innerhalb jeder Gemeinde je max. 2 Aktionspunkte, zwischen allen Gemeinden insg. max. 5 Aktionspunkte. Für die Spielleitung empfiehlt es sich, dies mitzuschreiben, damit nicht zu viel getauscht wird.

Was machen, wenn man während des Punktetausches aus dem System fliegt (zB Netzausfall)?

Die getauschten Punkte werden erst dann am Server gespeichert, wenn man die nächste Runde startet. Fällt vorher das System aus und man muss nochmals einsteigen, muss der Punktetausch nochmals eingetragen werden. Erst dann nächste Runde starten!

Regionsversammlung

Dürfen die Ausbaupläne zur Regionsversammlung mitgenommen werden?

Ja, da die Plättchen darauf magnetisch sind, geht das gut und es erleichtert den Spielenden die Vorstellung ihrer Entscheidungen für die nächste Runde.

Klimaschonende Ernährung

Warum stehen im System plötzlich 4 Aktionspunkte Ausbaupunkte und am Ausbauplan aber 5 Aktionspunkte?

Bei „Klimaschonende Ernährung“ kostet der Ausbau prinzipiell 5 Aktionspunkte. Wenn die Gemeinde aber bereits „Ökologische Landwirtschaft“ betreibt, verringern sich automatisch die Kosten für „Klimaschonende Ernährung“ um 1 Aktionspunkt. So steht es auch im kleinen Text am Ausbauplan.

Bewusstseinsbildende Maßnahme

Kann man jede Runde eine neue Maßnahme setzen?

Ja, hier geht das. Wichtig: Die Spielenden müssen auch immer dazu sagen, um welche Maßnahme es sich handelt. Das entsprechende Plättchen bleibt einfach am Gemeindeplan liegen.

„Lobbyisten“-Karte

Die Gemeinde Fruchtstein hat bei den Gemeindeereigniskarten eine dabei, mit der sie das Kohlekraftwerk kostenlos ausbauen kann. Wie funktioniert diese?

Der Kartentext lautet „Die Öl- und Kohleindustrie hat ein Interesse daran, dass auch in Zukunft fossile Energieträger verwendet werden. Ein Lobbyist bietet euch den kostenlosen Ausbau eures Kohlekraftwerkes auf die nächste Stufe an. Hebt euch die Karte auf. Ihr könnt sie jederzeit in einer Ausbauphase verwenden.“

Diese Karte kann man als Druckmittel in der Regionsversammlung verwenden oder sie auch tatsächlich ausspielen. In diesem Fall muss die

Gemeinde die 8 Aktionspunkte, die der Ausbau kostet, von der Spielleitung ersetzt bekommen. Das funktioniert mit zwei Methoden: Hat die Gemeinde selbst genug Aktionspunkte, um das Kohlekraftwerk auf die nächste Stufe auszubauen, kann sie das tun und bekommt dann bei der nächsten Möglichkeit (also beim „Aktionspunkte verschieben“ - siehe Screenshot 14 auf Seite 34) die 8 Aktionspunkte ersetzt. Fehlen der Gemeinde die Aktionspunkte zum Ausbau, muss sie der Spielleitung zum Zeitpunkt von „Aktionspunkte verschieben“ sagen, dass sie in der kommenden Runde den Ausbau machen wird und die entsprechenden 8 Aktionspunkte dafür jetzt gutgeschrieben bekommen möchte.

Innovationsfonds zur Klimawandelanpassung

Was ist das und wie funktioniert er?

Bei der Klimawandelanpassung versucht man nicht vermeidbare Schäden durch Klimawandelfolgen abzuschwächen, in diesem Fall durch eine finanzielle Absicherung.

Man investiert in einer Runde 2 Aktionspunkte in diesen Fonds. Dadurch springen die „Einnahmen“ beim Innovationsfonds auf +1 Aktionspunkte. Diese Einnahmen sind dann sozusagen eine Kompensation der Verluste, die durch Klima-Ereigniskarten entstehen, wo ja sehr häufig Aktionspunkte zu zahlen sind.

Bei der Eingabe der Punkteabzüge aus Klima-Ereigniskarten muss man trotzdem jene Werte eingeben, die laut Karte genannt sind. Man muss also nicht selber herumrechnen oder etwas abziehen.

Da der „Verdienst“ von +1 Aktionspunkt jede weitere Runde bestehen bleibt, bedeutet das, dass sich in der zweiten Runde nach Ausbau des Innovationsfonds die 2 investierten Aktionspunkte schon amortisiert haben. In der dritten Runde nach Ausbau des Innovationsfonds hat man dann insg. schon 1 Aktionspunkt gewonnen.

Man kann jede Runde wieder neu in den Innovationsfonds investieren, also beliebig viele Ausbaustufen machen. Bei Ausbaustufe 2 hat man dann schon +2 Aktionspunkte pro Runde, bei Ausbaustufe 3 hat man +3 Aktionspunkte pro Runde usw.

Das entsprechende Plättchen bleibt bei mehrmaligem Ausbau einfach am Gemeindeplan liegen.

Weitere Gutschriften

Bei manchen Investitionen bringen gemeinsame Aktionen eine Gutschrift von 1 Aktionspunkt, zB wenn alle Gemeinden ihre Radwege ausgebaut haben. Wird diese Gutschrift vom System automatisch berücksichtigt?

Ja. Man muss also nichts „händisch“ dazuzählen.

Technische Probleme

Was tun, wenn der PC der Spielleitung oder ein Gerät der Gemeinden ausfällt?

Kein Problem. Alle Daten des Spiels und der Spielstand sind auf einem Server gespeichert. Man steigt also einfach wieder neu mit dem Spielcode ein (auch auf einem anderen Gerät möglich) und kommt automatisch zum aktuellen Spielstand.

Anknüpfungspunkte im Unterricht

Im schulischen Kontext eignet sich das Klimaplanspiel hervorragend, um fächerübergreifendes und projektorientiertes Arbeiten zu fördern, denn das Thema Klima berührt in seiner Komplexität zahlreiche Unterrichtsgegenstände, die nicht getrennt voneinander gesehen werden dürfen.

Für Unterricht und Schule ist es von hoher Relevanz, dass die Arbeit mit jungen Menschen sich nicht nur auf die Schulung einer überfachlichen Kompetenz konzentriert, sondern dass hierbei möglichst viele Kompetenzen beachtet werden. Das ist beim Klimaplanspiel der Fall, da mehrere **Unterrichtsprinzipien und Bildungsanliegen** angesprochen werden:

Unterrichtsprinzip „Umweltbildung“

Umweltbildung will Bewusstsein für die Begrenztheit unserer Lebensgrundlagen schaffen und sie will Bereitschaft sowie Handlungskompetenz für ein aktives Mitgestalten der Umwelt fördern. Dieses Mitgestalten ist ein Kernelement des Klimaplanspiels. Im Zentrum der Umweltbildung stehen die Förderung der Handlungsbereitschaft und die Befähigung des Menschen zum respektvollen Umgang mit den natürlichen Ressourcen im Spannungsfeld von individuellen und gesellschaftlichen sowie ökologischen und ökonomischen Interessen. Dieses Spannungsfeld wird beim Planspiel deutlich erlebbar.

Unterrichtsprinzip „Politische Bildung“

Politische Bildung setzt sich u. a. mit politischen Fragestellungen der Gegenwart und den Möglichkeiten der Einflussnahme auf Entscheidungen auseinander. In einer Zeit, die durch steigende Komplexität in allen Lebensbereichen gekennzeichnet ist, bedeutet Politische Bildung einen aktiven Beitrag zur Gestaltung der Gesellschaft sowie zur Verwirklichung und Weiterentwicklung der Demokratie. Durch die Übernahme von Rollen durch die Schüler:innen im Zuge des Klimaplanspiels werden Entscheidungsfindungen und demokratische Prozesse zum Lerninhalt.

Unterrichtsprinzip „Wirtschafts- und Verbraucher:innenbildung“

Die Rollen der Schüler:innen als Wirtschaftsbürger*innen, als Erwerbstätige und als Verbraucher:innen sollen gestärkt werden und diese Rollen sollen auch kompetent und moralisch verantwortlich wahrgenommen werden. Diese ökonomische Bildung unterstützt die Wahrnehmung der persönlichen Interessen in den verschiedenen Rollen. Das Klimaplanspiel ermöglicht das Erleben diverser Rollen und derer Interessen.

Bildungsanliegen „Globales Lernen“

Eine wesentliche Aufgabe von Bildung besteht heute darin, (junge) Menschen zu befähigen, globale Themen in ihrer Komplexität zu verstehen und kritisch zu reflektieren. Dabei gilt es, ökonomische, soziale, politische, ökologische und kulturelle Entwicklungen als Prozesse wahrzunehmen, die Möglichkeiten zur eigenen Teilhabe und Mitgestaltung in der Weltgesellschaft bieten. Die Themen „Klimawandel“ und „Klimaschutz“ zählen zu diesen komplexen, globalen Themen und das Klimaplanspiel ist ein Übungsfeld für Teilhabe und Mitgestaltung.



Neben den in den erwähnten Bereichen geschul-
ten Kompetenzen werden aber auch noch zahlrei-
che weitere **überfachliche Kompetenzen** durch die
Arbeit mit dem Klimaplanenspiel bedient:

Soziale und personale Kompetenzen

Der Fokus liegt hier auf der Persönlichkeit der
Schüler:innen und in der Auseinandersetzung mit
sich selbst und der Umwelt. Hier erwähnte Qualitä-
ten sind z. B. Reflexionsfähigkeit oder das bewusste
Einbringen in die Gemeinschaft.

Das Klimaplanenspiel ist hierbei ein indirekter Förder-
ansatz für soziale und personale Kompetenzen, da
es sich um eine Methode des Lernens in der Grup-
pe handelt.

Berufsorientierungskompetenzen

Für den Erfolg in Bildung und Beruf bedarf es
neben einem tiefen Fachwissen auch der
Fähigkeit, Entscheidungen vorzubereiten, zu treffen
und auch umsetzen zu können sowie über eigene
Stärken und Schwächen Bescheid zu wissen, sich
Ziele zu setzen und zu verfolgen. Ebenso wichtig
ist es, Wissen durch gezielte Informationssuche
zu erweitern, Informationen zu bewerten und auf
Relevanz zu prüfen.

Entscheidungsfindungen und das Finden von
Argumenten aus vorliegenden Informationen sind
Elemente des Klimaplanspiels.

Medienkompetenzen

Kritisches und kreatives Denken und Handeln sind
zentrale Aspekte der Medienbildung. Schüler:innen
brauchen Medienkompetenz, um Inhalte und Infor-
mationen kritisch bewerten zu können.

Im Klimaplanenspiel ermöglicht Medienkompetenz,
die verschiedenen Interessen der Beteiligten zu
reflektieren bzw. relevante Informationen für den
eigenen Standpunkt zu sammeln.



Genderkompetenzen

Die Übernahme von Rollen im Klimaplanenspiel führt
oft automatisch zur Frage von geschlechtshierar-
chischen Rollennormen. Für deren Abbau kann
hier ein Verantwortungsgefühl erzeugt werden.

Verkehrs- und mobilitätsbezogene Kompe- tenzen

Die Schüler:innen sollen befähigt werden, durch
ihre Kenntnisse, ihre Einstellungen und ihr Verhalten
die Bedingungen für eine sichere, gesunde, sozial-
und umweltverträgliche Mobilität zu verbessern.
Das Klimaplanenspiel bietet mehrere Anknüpfung-
spunkte in diesem Bereich.

Lesekompetenzen

V. a. bei der Nutzung der „Factsheets“ zum Klima-
planenspiel ist erweiterte Lesekompetenz notwendig.
Die Schüler:innen müssen in der Lage sein, komple-
xere und längere Texte zu verstehen.



Neben den überfachlichen Kompetenzen können
fachliche Kompetenzen aus unterschiedlichen
Unterrichtsfächern genannt werden, die in den
diversen Lehrplänen nachzulesen sind. Bei der
folgenden Auflistung handelt es sich nur um eine
Auswahl von **Lehrplanpassagen** einiger Schultypen
(ab der 9. Schulstufe), an denen die Arbeit mit
dem Klimaplanenspiel anknüpfen kann:

AHS-Oberstufe - Biologie und Umweltkunde

- Verständnis für die Probleme der Welternährung, der Ressourcenverteilung und der verschiedenen Formen der Landwirtschaft erwerben.
- Ursachen für den Nord-Süd-Konflikt erkennen und Zukunftsszenarien entwickeln.
- Umweltprobleme und deren Ursachen am Beispiel Klimawandel sollen diskutiert und Lösungsmöglichkeiten im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung aufgezeigt werden.

- Die Schüler:innen sollen Einblick in das Spannungsfeld Ökologie – Ökonomie bekommen.
- An Hand eines ausgewählten regionalen oder globalen Beispiels betreffend Energie, Verkehr oder Tourismus die Charakteristika nachhaltiger Entwicklung kennen lernen und Realisierungsmöglichkeiten diskutieren.

AHS-Oberstufe - Geographie und Wirtschaftskunde

- Den globalen Klimawandel in seinen möglichen Auswirkungen auf Lebenssituationen und Wirtschaft charakterisieren können.
- Nutzungskonflikte an regionalen Beispielen und dahinterstehende politische Interessen sollen erklärt werden.
- Naturräumliche Chancen und Risiken bzw. geoökologische Faktoren und Prozesse am Beispiel eines alpinen sowie eines außeralpinen österreichischen Landschaftsraumes sollen aufgezeigt und in ihrem Zusammenwirken erklärt werden.
- Naturräumliche Voraussetzungen sowie wirtschaftliche, politische und gesellschaftliche Interessen sollen als Ursachen ökologischer Probleme erkannt werden.
- Die Fähigkeit soll erweitert werden, die von den Massenmedien verbreiteten ... Informationen ... kritisch zu beurteilen.
- Wirtschaftliche Ungleichheiten auf der Erde anhand der Verfügbarkeit an Produktionsfaktoren (Boden, Arbeit, Kapital, Humanressourcen) sowie als Folge politischen Handelns erklären können.
- Lokale Betroffenheit durch globale Probleme erkennen und Verantwortungsbewusstsein für die gesamte Erde entwickeln.
- Ursachen und Auswirkungen sozialer und ökonomischer Disparitäten auf globaler Ebene beurteilen und Möglichkeiten von Verbesserungen durch Entwicklungszusammenarbeit diskutieren.
- Umweltprobleme expandierender Stadtregionen erkennen.
- Die Raumordnung als gestalterisches Element auf kommunalpolitischer Ebene kennen lernen und ihre Auswirkungen beurteilen.

AHS-Oberstufe - Physik

- Verantwortung für den nachhaltigen Umgang mit materiellen und energetischen Ressourcen übernehmen.

- Ethische Maßstäbe in der gesellschaftsrelevanten Umsetzung physikalischer Erkenntnisse beachten.
- Rationale Kritikfähigkeit bei gesellschaftlichen Problemen (z. B. Klimawandel, ...) entwickeln.
- Einblicke in den Strahlungshaushalt der Erde gewinnen und Grundlagen der konventionellen und alternativen Energiebereitstellung erarbeiten.
- Einsichten in ... Energiequelle der Sonne ... gewinnen.

AHS-Oberstufe - Chemie

- Über grundlegende Kenntnisse von Funktion und Vernetzung natürlicher und anthropogener Stoffkreisläufe Verantwortung für den nachhaltigen Umgang mit materiellen und energetischen Ressourcen entwickeln.

AHS-Oberstufe - Psychologie und Philosophie

- Soziale Strukturen und gruppendynamische Prozesse erfassen
- Entstehung von Meinungen und Einstellungen bzw. Manipulationsmechanismen erkennen.
- Grundfragen der Ethik
- Problem des Wertbegriffs und der Begründung von Normen
- Freiheit und Verantwortung

AHS-Oberstufe - Religion

- Erfahrungen mit der Natur beschreiben, die positiven und negativen Seiten des Fortschritts aus ökonomischer, ökologischer und sozialer Sicht diskutieren und eine verantwortete Haltung einnehmen können.
- Die Frage nach Mensch, Welt und Kosmos stellen, sich mit Antworten aus verschiedenen Kulturen, Wissenschaften und der christlichen Schöpfungstheologie auseinandersetzen und für die Schöpfung Sorge tragen.

AHS-Oberstufe - Deutsch

- Gesprächen folgen und in sie situationsangepasst eingreifen
- Rollen innerhalb des Kommunikationsprozesses wahrnehmen
- Mittel der Rhetorik nutzen
- Texte in unterschiedlichen Medien zu verschiedenen Themen auffinden

- Textinhalt erfassen, Textsinn verstehen, den Text reflektieren und bewerten
- Verschiedene Standpunkte zu einem Thema erkennen
- Durch das Erkennen von Strategien der Beeinflussung politische Mündigkeit erlangen
- Den Einfluss persönlicher Wertvorstellungen auf das Urteil erfassen
- Wissen aus Medien erfassen: Informationen aus verschiedenen Medienformaten entnehmen

Höhere technische Lehranstalten

- Die Schüler:innen sollen die Bedeutung ... des Schutzes der Umwelt und des ökologischen Gleichgewichts erkennen.
- Die Schüler:innen sollen zu aktuellen Themen aus unterschiedlichen Medien problemspezifische Informationen beschaffen, ihre sachliche Richtigkeit hinterfragen und in geeigneter Form darstellen können.
- Humanökologie (Probleme der Umweltgestaltung, Umwelt- und Naturschutz).

Handelsakademie und Handelsschule

- Ursachen und Folgen des anthropogen bedingten Klimawandels als problemhaft einschätzen und in alltagsrelevanten Situationen entsprechend verantwortungsbewusst handeln.
- Das Wechselspiel zwischen Klima und Vegetation soll erkannt werden.
- Ausgewählte Beispiele aus ... Naturschutz, ... Klimaveränderung ... sind zu behandeln.
- Einfache naturwissenschaftliche Untersuchungen planen, Lösungsansätze formulieren, typische naturwissenschaftliche Arbeitsmethoden anwenden und Untersuchungsergebnisse interpretieren und dokumentieren.
- Aus unterschiedlichen Medien fachspezifische Informationen beschaffen, naturwissenschaftliche Fragestellungen formulieren und analysieren.
- Gewonnene Ergebnisse der Naturwissenschaften mit gültigen wissenschaftlichen sowie aktuellen kulturellen, wirtschaftlichen, technischen und ökologischen Kriterien bewerten und den Nutzen für die Gesellschaft erkennen und begründen.

- Die Verlässlichkeit einer naturwissenschaftlichen Aussage abschätzen, Gültigkeitsgrenzen erkennen und Schlussfolgerungen daraus ziehen.
- Die förderliche Anwendung von naturwissenschaftlichen Erkenntnissen und Prognosen für sich sowie für die Gesellschaft (Wirtschaft, Umwelt und Technik) erkennen und diese beschreiben.
- Naturwissenschaftliche, wirtschaftliche, ökologische und gesellschaftliche Aspekte von Waren und Technologien erfassen und in der entsprechenden Fachsprache beschreiben.
- Die Wechselwirkung von Ökonomie und Ökologie und die ökonomischen Effekte von umweltspezifischen Maßnahmen beurteilen.
- Probleme von Entwicklungs- und Schwellenländern analysieren.
- Wirtschaftliche Nutzungen und ihre Auswirkungen (Konfliktfelder und Konfliktbewältigung bezüglich Umwelt, Bodenschätze, Ressourcenverteilung).
- Sich der Bedeutung der Mathematik und der Naturwissenschaften für Wirtschaft, Technik und Umwelt bewusst sein und dadurch verantwortungsvoll und nachhaltig handeln können.
- Vorgänge und Erscheinungsformen der Natur und Umwelt beobachten, mit Hilfe von Formeln, Größen und Einheiten systematisch und in der entsprechenden Fachsprache beschreiben, berechnen, darstellen und erläutern.
- Aus unterschiedlichen Medien fachspezifische Informationen beschaffen, naturwissenschaftliche Fragestellungen formulieren und analysieren.
- Die Erde als sich dynamisch verändernde Umwelt wahrnehmen und erklären.

Höhere Lehranstalt für wirtschaftliche Berufe

- Kleinklimabeobachtung ist ein mögliches Thema.
- Umwelt und Lebensqualität
- Die vielfältigen Wechselwirkungen zwischen Gesellschaft und Umwelt sollen erfasst werden.
- Umwelt-, Natur- und Klimaschutz werden mehrfach im Lehrplan erwähnt.
- Verkehrssysteme - Energieverbrauch und CO₂-Kennzahlenberechnung.

- Ökonomische Handlungsmuster und die sich daraus ergebenden ... Umweltschäden sollen erklärt werden und zu Problemlösungsansätzen soll kritisch Stellung benommen werden.
- Produkte auf ihre Umweltverträglichkeit überprüfen können
- Technische Möglichkeiten zur Lösung von Umweltproblemen kennen.
- Die Aufgaben eines/einer betrieblichen Umweltbeauftragten durchführen können.
- Rezyklierbarkeit bzw. Umweltverträglichkeit diverser Werkstoffe.
- Umwelttechnologien in Bezug auf Nachhaltigkeit, Ökologie und Ökonomie bewerten können.
- Ökologischer Fußabdruck – Berechnung
- Ursachen ökologischer Probleme, raumbedeutsame Planungen und Maßnahmen zur Erhaltung und Sanierung des Siedlungs- und Landschaftsbildes und der Umweltqualität.

- Bedeutung von Umweltschutz und Nachhaltigkeit begründen.
- Nutzungen und Gefährdungen natürlicher Lebensräume durch den Menschen analysieren.
- Landschaftsökologische Zonen, wirtschaftliche Nutzung
- Den regionalen Natur-, Lebens- oder Wirtschaftsraum charakterisieren.
- Den respektvollen und verantwortungsvollen Umgang mit dem Naturraum vermitteln.
- Räumliche, ökologische soziale und ökonomische Disparitäten
- Umgang mit Ressourcen, ökologischer Fußabdruck, Bevölkerungsentwicklung, Arbeitsmarkt.
- Partizipation in der Zivilgesellschaft insbesondere am Beispiel Österreich
- Ökologische und ökonomische Nachhaltigkeit

Höhere land- und forstwirtschaftliche Lehrgangsstufen

- Erfordernissen des Umweltschutzes entsprechend auswählen und anwenden können.
- Die Vorschriften des Umweltschutzes in der Land- und Forstwirtschaft anwenden können.
- Einfluss des Menschen auf die Umwelt.
- Die Vernetzung des ökologischen und wirtschaftlichen Systems erkennen und entsprechende Maßnahmen im Sinne der Nachhaltigkeit umsetzen können.
- Erneuerbare Energien und Rohstoffe unter Beachtung ökonomischer und ökologischer Gesichtspunkte, der Ressourcenschonung und der Nachhaltigkeit bewerten können.
- Sich der Nachhaltigkeit eigenen Handelns auch im Hinblick auf globale Ressourcenverteilung bewusst sein und ethische Grundsätze berücksichtigen.

Bildungsanstalten für Elementarpädagogik

- Die mit der Nutzung der fossilen Brenn- und Rohstoffe verbundene Umweltproblematik beurteilen und reflektieren.
- Energie, Stoffeigenschaften, Wasser, dynamische Prozesse der Erde, Mensch-Umwelt-Beziehung.

Diese Zusammenstellung soll Lehrenden helfen, das Klimaplanispiel in den eigenen Unterricht zu integrieren und es fachlich einordnen zu können.



Das Klimaplanenspiel in der Erwachsenenbildung

Die Beschäftigung mit dem Klimaplanenspiel dient auch im Erwachsenenbildungsbereich der Schulung wichtiger fachlicher und sozialer Kompetenzen, die den Spielenden in Beruf und Alltag von großem Nutzen sein können und Teil des lebenslangen Lernens sind.

Für Einrichtungen in der Erwachsenenbildung bzw. ganz allgemein für Erwachsene eignet sich das Klimaplanenspiel aus ganz ähnlichen Gründen wie man sie im schulischen Bildungsbereich findet. Es werden sowohl fachliche Kompetenzen als auch Methoden- und Sozialkompetenzen geschult. Das Planspiel konfrontiert die Spielenden mit einer komplexen Situation, die durch diskussionsintensive Entscheidungen und ein folgendes Probehandeln gelöst werden kann und dabei die Konsequenzen nur im Spiel entstehen.

Eine solche Simulation soll auf die Komplexität einer tatsächlichen Situation im Alltag vorbereiten, also auch auf einer kleineren Ebene als bei der globalen Herausforderung des Klimawandels. Darüber hinaus kann eine nachhaltige Veränderung des eigenen Verhaltens und der Bewertung eigener Sichtweisen die Folge sein.

Eigenschaften und Kompetenzen, die durch die Beschäftigung mit dem Klimaplanenspiel geschult werden, sind auch in der Wirtschaft gefragt, dazu zählen z. B. Teamfähigkeit, Verantwortungsbereitschaft oder Kommunikationsfähigkeit. Das Klimaplanenspiel verlangt diesbezügliche Fähigkeiten in einem besonders schwierigen Feld, nämlich im Spannungsfeld ökologischer und ökonomischer Interessen.

Dabei zeigt das Planspiel den Spielenden die Notwendigkeit von Partizipation aller Beteiligten, von Demokratiefähigkeit bei Entscheidungsabläufen, aber auch mögliche (finanzielle) Abhängigkeiten und Machtverhältnisse, die anstehende Entscheidungen im Sinne des Klimaschutzes verzögern oder verhindern.

Die Arbeit mit dem Klimaplanenspiel lässt sich aus diesen Gründen auch hervorragend mit gesetzlichen Formulierungen zur Förderung der Erwachsenenbildung übereinstimmen, wo zu lesen ist: *„Das Vermitteln von Forschungsergebnissen, politischer Bildung und beruflicher Weiterbildung zu den Themenbereichen Nachhaltigkeit, Umwelt- und Klimaschutz trägt in deutlichem Maße zu verantwortungsbewusstem Urteilen und Handeln bei und ist in diesem Sinne als gesetzlicher Auftrag der Erwachsenenbildung anzusehen.“*^{*)}



Somit sollen die praktische Beschäftigung mit dem Planspiel „Deine Gemeinde – Unser Klima“, das Erleben von Entscheidungs- und Konfliktsituationen und das Reflektieren derselben auch in der Erwachsenenbildung Motivation zum Lernen und Teil des lebenslangen Lernens sein.

^{*)} Bundesgesetz vom 21. März 1973 über die Förderung der Erwachsenenbildung und des Volksbüchereiwesens aus Bundesmitteln StF: BGBl. Nr. 171/1973. <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009356> (Abgerufen am 12.10.2019)

Kontakt

Das Klimaplanenspiel wurde im Auftrag der Abteilung 15 / Fachabteilung Energie und Wohnbau des Amtes der Steiermärkischen Landesregierung von der Fachstelle für Kinder-, Jugend- und BürgerInnenbeteiligung (beteiligung.st) gemeinsam mit dem Umwelt-Bildungs-Zentrum Steiermark (UBZ) entwickelt.

Amt der Steiermärkischen Landesregierung

A15 Energie, Wohnbau, Technik
Fachabteilung Energie und Wohnbau,
Referat Energietechnik und Klimaschutz
Klimaschutzkoordinatorin
Mag.^a Andrea Gössinger-Wieser
Landhausgasse 7, 8010 Graz
Tel: 0316 / 877-4861
Mail: andrea.goessinger-wieser@stmk.gv.at
Web: www.ichtus.at



für allgemeine Fragen zum Planspiel:

Fachstelle für Kinder-, Jugend- und BürgerInnenbeteiligung (beteiligung.st)

Mag.^a Daniela Köck
Karmeliterplatz 2, 8010 Graz
Tel.: 0316 / 90370-111
Mail: daniela.koeck@beteiligung.st
Web: www.beteiligung.st



zur Umsetzung im schulischen Bildungsbereich:

Umwelt-Bildungs-Zentrum Steiermark (UBZ)

Mag. Michael Krobath
Brockmanngasse 53, 8010 Graz
Tel.: 0316 / 835404
Mail: michael.krobath@ubz-stmk.at
Web: www.ubz-stmk.at



zur Umsetzung im Erwachsenenbildungsbereich:

Ecoversum - Netzwerk für nachhaltiges Wirtschaften

Dr.ⁱⁿ Mag.^a Karin Dullnig
Schönaugasse 8a, 8010 Graz
Tel.: 0664 / 2318626
Mail: karin.dullnig@ecoversum.at
Web: www.ecoversum.at

ecoversum

DEINE GEMEINDE – UNSER KLIMA



Herausgeber:

Amt der Steiermärkischen Landesregierung
Abteilung 15 – Energie, Wohnbau, Technik
Fachabteilung Energie und Wohnbau
Landhausgasse 7, 8010 Graz
E: ich-tus@stmk.gv.at

Gestaltung: Agentur CMM / UBZ



Die Klima- und Energieinitiative
des Landes Steiermark

Weitere Infos unter:
www.ich-tus.at

Kooperations-
partner:

