



Klimaspiel - Spielanleitung

Einführung

Disclaimer

Die Massnahmen und Akteur*innen sind fiktional und wurden einzig für dieses Spiel entwickelt. Sie widerspiegeln nicht die Realität. Durch das Spiel sollen die Schüler*innen ein besseres Verständnis erhalten für

- die Komplexität von Nachhaltigkeitsinteraktionen und der damit verbundenen Dynamik
- die Kompromisse, die zwischen den Beteiligten auftreten können
- unterschiedliche Sichtweisen auf dieselben Themen und deren Berücksichtigung bei der Lösungsfindung

Zielgruppe

Schüler*innen auf Stufe SekII und Berufsschüler*innen

Sprache

Das Spiel ist auf Deutsch verfügbar

Anzahl Spieler*innen

- Das Spiel benötigt mindestens 11 Spieler*innen (10 Rollen und eine Spielleitung)
- Wenn mehr als 11 Personen spielen, dann können mehrere Personen dieselbe Rolle übernehmen und sich für die Abstimmungen absprechen

Dauer

- Einführung in das Spiel: ca. 30 Minuten
- Vorbereitung für Schüler*innen, vertraut machen mit den Rollen: ca. 2 Stunden
- Spielen: Pro Sektor sollten ca. 1.5 Stunden eingeplant werden. Es kann aber auch schneller gespielt werden, indem weniger Zeit für Diskussion eingeplant wird oder einzelne Massnahmen übersprungen werden. Das Spiel kann zudem jederzeit abgebrochen werden
- Besprechung der Resultate und Reflexion: 1.5-2 Stunden

Nötiges Material, um das Spiel zu spielen

- Einen Laptop mit Internetverbindung, sowie eine Möglichkeit, den Bildschirm auf einer grossen Leinwand zu teilen
- Begleitdossier Klimaspiele
- Rollenbeschreibungen (alle Spieler*innen sollten nur ihre eigene Rolle sehen)
- Namensschilder und Klebeetiketten

Spiel vorbereiten und spielen

Ziel des Spiels

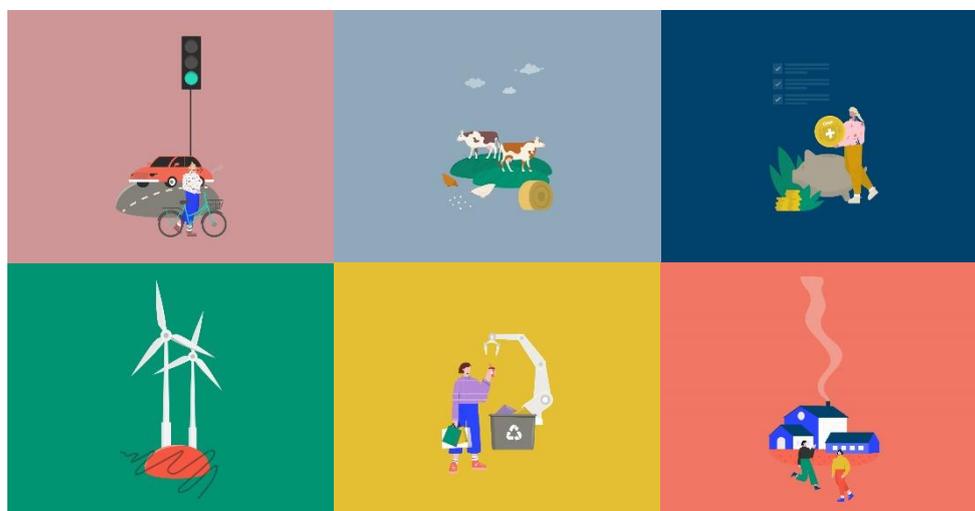
Am Ende des Spiels soll ein fiktives CO₂-Gesetz für die Schweiz vorliegen, das während des Spiels von den Spielenden gemeinsam erarbeitet wird. Die Spielenden nehmen je eine fiktionale Rolle ein, aus deren Perspektive sie im Gremium über Massnahmen des Gesetzes verhandeln und abstimmen. Ihr Ziel ist, möglichst jene Massnahmen in das fiktive Gesetz zu bringen, die ihre Interessen gemäss ihrer fiktionalen Rolle widerspiegeln.

Aufbau des Spiels

Das Spiel ist in sechs Teile gegliedert. In jedem Teil wird ein für die Klimapolitik wichtiger Sektor behandelt. Für jeden Sektor stehen fünf Massnahmen zur Auswahl, über die abgestimmt werden kann. Alle angenommenen Massnahmen fliessen in das fiktive CO₂-Gesetz ein. Das Gesetz wird am Ende des Spiels automatisch zusammengestellt und kann ausgedruckt werden.

Die Sektoren sind:

- **Verkehr**
- **Landwirtschaft und Ernährung**
- **Sektorübergreifend**
- **Energie**
- **Industrie/Konsum/Abfall**
- **Gebäude**



Rollen und Parameter

Rechnen Sie genügend Zeit ein, damit die Schüler*innen sich in Ihre Rollen und die Parameter einlesen können: alle sollen nur ihre eigene Rolle lesen. Die Spielenden sollten nicht wissen, welche Interessen die anderen Rollen verfolgen, so dass ihre eigene Strategie und ihr Abstimmungsverhalten nicht beeinflusst werden. Die Schüler*innen sollten zudem die Möglichkeit haben, vor dem Spiel Fragen zu ihrer Rolle zu klären.

Rollen

Das Gremium besteht aus zehn Akteur*innen, die einerseits politische Parteien und andererseits Organisationen aus der Zivilgesellschaft vertreten. Es sind vertreten: **die rechte Partei, die mitte Partei, die linke Partei, die Gewerkschaft, die Erdöllobby, der Wirtschaftsverband, die Umwelt NGO, die Klimajugend, die Wissenschaft und die Landwirtschaft.**



Parameter und Interessen

Jede Rolle hat ein bis drei Interessen, die in den Parametern widerspiegelt sind. Im Rollenbeschrieb ist festgehalten, ob alle Interessen gleichwertig sind, oder ob die Rolle ein Hauptinteresse und Nebeninteressen hat. Die Rangliste, die sowohl während des Spiels als auch am Ende eingesehen werden kann, resultiert aus den Punkten, die den Parametern für die Annahme oder Ablehnung jeder Massnahme angerechnet werden. Je nach Gewichtung der an die Parameter geknüpften Interessen erhalten die Spielenden für jede Abstimmung Plus- oder Minuspunkte. Daher ist es wichtig, dass sie jene Massnahmen durchsetzen, die sich positiv auf die ihrer Rolle zugeordneten Parameter auswirken.

Die Parameter sind:

- **Ausgebauter Klimaschutz**
- **soziale Gerechtigkeit**
- **liberale Wirtschaft**
- **Wohlstands- und Erfolgsmodell Schweiz**
- **Innovationsstandort Schweiz**



Vorstellungsrunde

Zum jetzigen Zeitpunkt sollten alle Spielenden vertraut sein mit ihren Rollen. Sie erhalten Namensschilder für den Tisch und Klebeetiketten, um sich anzuschreiben. Die Spielenden können sich nun selbst kurz vorstellen, oder, falls die Zeit knapp ist, kann auch die Spielleitung die Vorstellungsrunde übernehmen, indem über jede Rolle zwei, drei Sätze gesagt wird. Auch hier soll darauf geachtet werden, dass die Interessen der einzelnen Rollen nicht öffentlich bekannt gemacht werden.

Massnahmen

In jeder Runde muss das Gremium über eine Massnahme abstimmen. Es gibt verschiedene Abstimmungsvorgänge:

1. Massnahmen, die man entweder annehmen oder ablehnen kann
2. Es werden zwei Massnahmen vorgestellt und es muss eine der beiden gewählt werden

Wenn eine Entscheidung ansteht, kann das Gremium debattieren und verhandeln. Während dieser Beratungen haben die Spielenden verschiedene Möglichkeiten. Sie können ihre Argumente vortragen, um die anderen zu überzeugen; sie können sich der Stimme enthalten, wenn sie der Meinung sind, dass das Ereignis sie nicht betrifft; sie können für den Vorschlag von jemand anderem stimmen; oder sie können versuchen, ihre Interessen auf andere Weise durchzusetzen (z. B. durch bilaterale und geheime Verhandlungen). Die Spielenden können in ihrer Rolle Einfluss auf die Auswirkungen des Gesetzes nehmen, indem Sie für ihre Interessen eintreten und versuchen, andere Rollen von ihrer Meinung zu überzeugen.

Abstimmungen verlaufen demokratisch: Es wird abgestimmt und die Mehrheit gewinnt. Der oder die Spielleiter*in wählt im Spiel die Entscheidung. Daraufhin wird am Bildschirm ersichtlich, welche Parameter von der Entscheidung betroffen sind, indem sich diese auf der Skala nach links (negativ, rot), rechts (positiv, grün) oder nicht (unverändert, schwarz) verschieben. Es sind nicht immer alle Parameter betroffen, und die Auswirkungen können unterschiedlich stark sein. Zudem erscheint ein Text, der die Auswirkungen kurz erklärt. Kommt es bei der Abstimmung zu einem Patt, dann haben die Rollen nochmals fünf Minuten Zeit, die anderen Spieler*innen von Ihren Argumenten zu überzeugen, bevor es zu einer zweiten Abstimmung kommt. Besteht nach wie vor ein Patt, wird die Massnahme abgelehnt.

Es kommt vor, dass einzelne Rollen von einer Abstimmung ausgeschlossen werden. Auch können sie aufgrund von bestimmten Gegebenheiten gezwungen sein, gleich wie eine andere Rolle abzustimmen. Und manchmal wird eine Stimme doppelt gezählt. Solche Situationen sind jeweils auf der rechten Seite des Bildschirms aufgeführt.

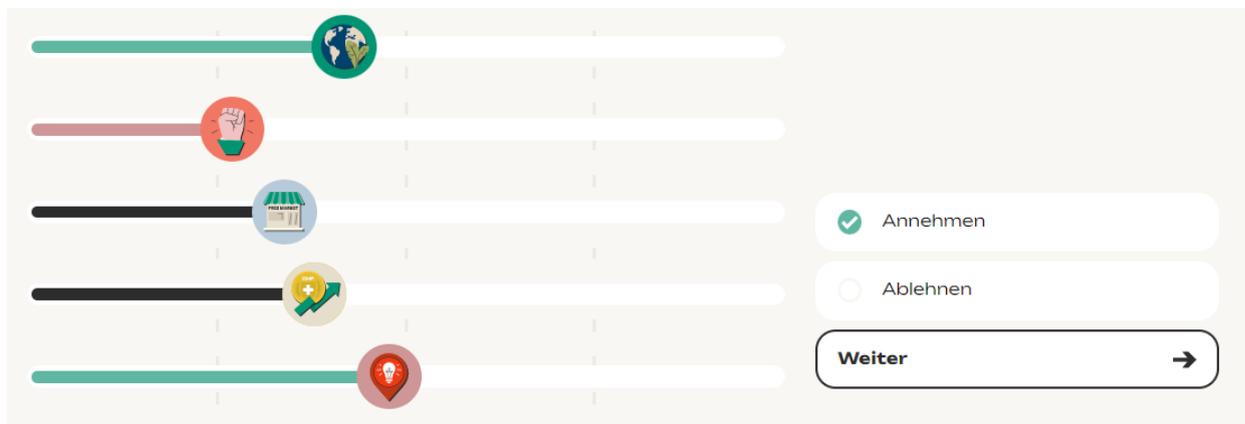
Schlagzeilen

Ab und zu tauchen unerwartete Schlagzeilen auf. Diese sind fiktiv und zeigen das Weltgeschehen und dessen Auswirkungen auf die Parameter oder auf bestimmte Rollen. Auf solche Schlagzeilen und deren Auswirkungen hat das Gremium keinen Einfluss, es kann keine Entscheidung treffen, sondern lediglich die Konsequenzen zur Kenntnis nehmen und zur nächsten Massnahme übergehen.



Auswirkungen und Punkte

Nach jeder Abstimmung gibt der oder die Spielleiter*in die Entscheidung des Gremiums in die App ein. Während sich der Schieberegler bewegt, sehen Sie die Auswirkungen der Entscheidung auf die verschiedenen Parameter. Die Farben zeigen an, ob ein Parameter gestärkt (= grün), geschwächt (= rot) oder unverändert (=schwarz) wurde. Manchmal wirkt sich ein Ereignis auf alle fünf Parameter aus, manchmal nur auf einen Teil der Parameter. Die durch diese Schwankungen der Parameter erhaltenen oder verlorenen Punkte spiegeln sich in den individuellen Wertungen der Spielenden wider. Die «Punktekonten» der Rollen sind direkt mit den Parametern verknüpft: Erhöht sich ein Parameter, erhalten die Rollen, die ihn als Interesse haben, Punkte. Wenn das Interesse doppelt oder dreifach gewichtet wird, erhalten sie die Punkte entsprechend mehrfach.



Zusatzpunkte

Manche Entscheidungen oder Schlagzeilen haben spezielle Auswirkungen auf einzelne Rollen: Diese können positiv oder negativ betroffen sein. Solche speziellen Auswirkungen sind jeweils daran ersichtlich, dass die Avatare der betroffenen Rollen eingblendet sind. Die zusätzlichen Bonus- oder Minuspunkte, die sich aus dieser Betroffenheit ergeben, werden den Punktekonten der speziell betroffenen Rollen gutgeschrieben oder abgezogen.

Rangliste

Der aktuelle Punktestand der Rollen kann durch einen Klick auf «Rangliste» in der oberen rechten Ecke des Bildschirms jederzeit aufgerufen werden. So wird ersichtlich, wie es um die einzelnen Rollen steht. Ziel aller Spielenden ist es, möglichst viele Punkte zu sammeln.

Es sollte bedacht werden, dass die Rangliste erst nach ein paar Runden wirklich repräsentativ wird, da sich nicht alle Massnahmen gleich stark auf alle Parameter auswirken. Um das Spiel spannender zu machen, sollte die Rangliste mindestens am Ende jedes Sektors gezeigt werden. So sehen die Spielenden regelmässig, wie es um ihre Rolle steht, und können allenfalls ihre Spieltaktik ändern. Das Endergebnis kommt dann weniger überraschend.

Das Ende des Spiels

Das Spiel ist fertig, wenn über alle Massnahmen abgestimmt wurde, oder wenn die Spielleitung das Spiel beendet. Wichtig: Die Beendigung des Spiels ist endgültig, ein beendetes Spiel kann nicht wieder aufgenommen werden. Der Spielstand wird gelöscht.

Die Rolle, die am meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Das fiktive CO2-Gesetz

Am Ende des Spiels generiert die App automatisch den Entwurf des fiktiven CO2-Gesetzes, welches das Gremium während des Spiels erarbeitet hat. Dieser Gesetzesentwurf kann ausgedruckt werden. Wenn erwünscht, können die Spielenden das Gesetz nun noch einmal gesamthaft anschauen und entscheiden, ob sie es als Ganzes annehmen oder ablehnen möchten. Dazu kann eine finale Abstimmung durchgeführt werden.

