

FÜR WEN?

Geeignetes Alter: 10 – 98 Jahre

Teilnehmer*innen: 2 – 7; empfohlene Anzahl: 4

Zeitlicher Rahmen: 60 Minuten; beim Einsatz im Unterricht inkl. Vorbereitung 90 Minuten

Material: 1 Weltkarte, 1 Würfel, 7 Spielfiguren, 20 HotSpot-Karten, 20 HotSpot-Hintergrundkarten, 54 Ereigniskarten, 33 Fragekarten

ENTSTEHUNG UND FÖRDERUNG

Dieses Projekt wurde finanziell unterstützt vom Agenda 21- und Nachhaltigkeitsbüro der Landeshauptstadt Hannover.

Landeshauptstadt

Hannover

Agenda 21- und
Nachhaltigkeitsbüro

ein Projekt von JANUN Hannover e.V.

Entstanden ist die Idee für dieses Spiel im Rahmen einer internationalen Jugendbegegnung mit Teilnehmer*innen aus Grönland, Norwegen, Dänemark, Polen und Deutschland.

HotSpot - Das Klimaspiele



JANUN Hannover e.V.

INHALTSVERZEICHNIS

Das Spiel.....	1
Komm mit auf die Reise.....	1
Ziel des Spiels.....	1
Spielvorbereitung.....	2
Spielverlauf.....	3
Wer sind wir?	5
Kontakt.....	5

WER WIR SIND

JANUN Hannover e.V. ist eine Jugendorganisation, aktiv in der Bildung für Nachhaltige Entwicklung. In verschiedenen Arbeitsgruppen engagieren sich Jugendliche und junge Erwachsene. Sie beschäftigen sich mit sozialen und ökologischen Themen und organisieren dazu Kampagnen, Seminare, Projekte und internationale Jugendbegegnungen. Unterstützt werden die Aktiven dabei von hauptamtlichen Mitarbeiter*innen. Arbeitsgruppen und Projekte gibt es aktuell zu den folgenden Themen: Umweltbildung, Klimawandel, Konsum & Globalisierung, Inklusion, Müll, Naturgarten, Upcycling & Nähwerkstatt.

Jährlich veranstaltet JANUN rund 10 internationale Jugendbegegnungen. Naturpädagogische Projekte für Kinder finden im vereinseigenen Garten in Hannover statt. Auch Projekte zur Kinder- und Jugendbeteiligung werden durchgeführt. Zudem ist der Verein Träger eines Jugendtreffs in Hannovers Südstadt.

Jährlich führt JANUN Hannover e.V. viele verschiedenen Workshops an Hannovers Schulen durch. Dabei geht es insbesondere darum, wie sich unser persönlicher Konsum auf den Klimawandel und die Umwelt, wie die Lebenssituation von Menschen weltweit, auswirkt. Viele dieser Workshops, von denen einige in Hannovers Fußgängerzone stattfinden, werden vom Agenda21- und Nachhaltigkeitsbüro der Landeshauptstadt Hannover finanziert.

KONTAKT

JANUN Hannover e.V.
Fröbelstraße 5, 30451 Hannover
Telefon: 0511 59 09 190
E-Mail: buero@janun-hannover.de
Web: www.janun-hannover.de



SPIELVERLAUF II

6. Steht Du mit deiner Figur auf einem Feld und eine zweite Spielfigur kommt hinzu, musst Du bei der nächsten Runde einmal aussetzen.

7. Wenn Du an einer Kreuzung ein Feld zurückgehen muss, hast Du mehrere Möglichkeiten, wohin Du zurücksetzen willst. Such Dir eine Option aus.

8. Richtungswechsel sind jederzeit erlaubt.

9. Um eine HotSpot zu erreichen, ist nicht die genaue Augenzahl des Würfels nötig. Die restlichen Schritte gehen verloren. Erreicht ein*e Spieler*in einen seiner*ihrer HotSpots, muss er*sie die entsprechende HotSpot-Hintergrundkarte aus dem Kartenstapel suchen. Er*sie zeigt den Mitspieler*innen das Foto und liest den Text auf der Rückseite vor.

10. Nachdem ein*e Spieler*in alle gezogenen HotSpots aufgesucht hat, muss er*sie möglichst schnell wieder zum Ausgangsort nach Tansania zurückkehren, um das Spiel abzuschließen. Dabei kommt es auf die genaue Augenzahl des Würfels an. Du musst also genau auf Tansania kommen. Jedoch kannst Du entscheiden, wenn Deine Würfelzahl nicht passt, ob Du gehen willst oder nicht, um Dein Glück von der anderen Seite zu suchen. Wer als erstes in Tansania ankommt, hat gewonnen.

Tipp: Am Rande der Weltkarte gibt es die Pfeile, an diesen Stellen kommst du auf der anderen Weltkartenseite raus.

DAS SPIEL

Komm mit auf die Reise

Macht eine Reise zu den Klima-HotSpots dieser Welt! Dies sind Orte, an denen die Auswirkungen des Klimawandels bereits heute deutlich spürbar sind - oder aber in absehbarer Zeit.

Bei eurer Reise um die Welt erfahrt ihr Vieles über den Klimawandel und darüber, was ihr zum Schutz des Klimas tun könnt.

Start und Ziel der Weltreise ist Tansania an der Ostküste Afrikas. Dort befindet sich die „Wiege der Menschheit“. Alle Nachweise menschlicher Vorfahren, die älter als zwei Millionen Jahre sind, wurden dort gefunden. Und nachdem er Fertigkeiten wie die Werkzeugherstellung oder den Umgang mit Feuer beherrschte, breitete sich der Mensch zunächst in Afrika und im Laufe der Zeit über die ganze Welt aus. Dank dieser Fähigkeiten war der Mensch anpassungsfähig und immer weniger an einen Ort gebunden.

Quelle: https://www.planet-wissen.de/geschichte/urzeit/afrika_wiege_der_menschheit/index.html#Out_of_Africa

Ziel des Spiels

Die Spieler*innen müssen - in Tansania startend - verschiedene Klima-HotSpots aufsuchen und erhalten unterwegs Informationen über den Klimawandel und seine Auswirkungen. Außerdem müssen Fragen zum Thema Klima beantwortet werden. Wer nach Aufsuchen des letzten HotSpots zuerst wieder in Tansania angelangt ist, hat gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG

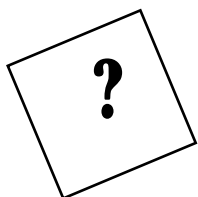
Alle Ereigniskarten werden gemischt und mit dem Text nach unten als Stapel neben der Weltkarte abgelegt. Gleiches gilt für die Fragenkarten. Die Hotspot-Hintergrundkarten werden als dritter Kartenstapel neben das Spielfeld gelegt.

HotSpot-Karten: Die Orte auf den HotSpot-Karten geben vor, wohin die Reise geht. Die Karten werden nach Weltregionen (blau, rot, lila) sortiert.



HotSpot-Hintergrundkarten (A5-Karten): Diese Karten geben Informationen zu den aufgesuchten HotSpots und den Auswirkungen des Klimawandels. Sie beinhalten einen Text und ein Foto.

Ereigniskarten: Diese beschreiben verschiedene Auswirkungen des Klimawandels und Maßnahmen zum Schutz des Klimas. Außerdem beinhalten die meisten Ereigniskarten eine Aufforderung, die zu befolgen ist, wie z.B. „Vorrücken“ oder „Aussetzen“.



Fragenkarten: Die Karten enthalten Fragen rund um den Klima- und Umweltschutz. Es gibt offene Fragen oder Fragen mit vorgegebenen Antwortmöglichkeiten.

SPIELVERLAUF

1. Jede*r Spieler*in wählt eine Spielfigur aus und stellt sie in Tansania auf den roten Punkt.

2. Jede*r Spieler*in zieht drei kleine HotSpot-Karten - je eine pro Weltregion (blau, rot, lila). Sind noch HotSpot-Karten übrig, können diese unter den Mitspielenden aufgeteilt werden. Die gezogenen HotSpots müssen nacheinander in beliebiger Reihenfolge aufgesucht werden. Dabei sind Richtungswechsel erlaubt.

3. Die jüngste Person darf anfangen zu würfeln.

4. Je nach gewürfelter Augenzahl dürfen Felder vorgerückt werden. Bei einer sechs darf nicht noch einmal gewürfelt werden.

5. Wenn die Spielfigur auf einem Feld mit einem Fragezeichen oder einem Ausrufezeichen zum Stehen kommt, gilt Folgendes:

- Beim Fragezeichen ist eine Fragekarte vom Fragenkarten-Stapel zu ziehen. Die Frage wird einschließlich der vorgegebenen Antwortmöglichkeiten von der*dem rechten Sitznachbar*in vorgelesen. Wird die Frage richtig beantwortet, darf der*die Spieler*in zwei Felder vorrücken. Wird sie falsch beantwortet, muss er*sie ein Feld zurückgehen.
- Beim Ausrufezeichen ist eine Ereigniskarte vom Ereigniskarten-Stapel zu ziehen. Der Text wird von dem*der Spieler*in vorgelesen. Sofern es eine Aufforderung gibt, vorzurücken oder auszusetzen, ist dieser nachzukommen.