

WISSENSPIEL: SCHWAMM DRUNTER!

SCHNELL-EINSTIEGSSZENARIO



1. EINSATZ:

- **Bürger:innen ohne viel Vorkenntnis** → schöne Wochenend-Aktivität für die ganze Familie
- **Wenig Zeit:** Die Besuchenden haben keine Zeit, sich eine ganze Stunde mit dem Thema zu beschäftigen → eher Laufkundschaft
- **Geringe Vorkenntnis:** Sowohl zu den Themen Klimafolgenanpassung als auch zum Spiel, → Hürden zum Mitmachen gering halten
- **Das Szenario hat ein klares Ziel,** durch geschicktes Storytelling wird die Gruppe ohne Regelkenntnis durch das Spiel geführt.
- **Dauer:** 30 Minuten
- **Teilnehmende:** 3 bis 10 Personen + Moderationsperson
- **Ziel ist es,** durch das Schnelleinstiegsszenario den Personen einen kleinen Einblick in das Spiel zu geben.

2. VORBEREITUNG:

- Die Gruppe ist grundsätzlich über das Spiel informiert.
- Das Spielbrett ist aufgebaut.
- Alle Hexagon-Felder bis auf die Felder des Bolzplatzes sind mit der grünen Seite nach oben ausgelegt.
- Die Baumplättchen sind auf dem Spielfeld verteilt. Nur am Bolzplatz fehlen noch Baumplättchen.

Folgende Spielkarten liegen neben dem Spielplan:

- P11
- 20 Wissensfragen
- Ereigniswürfel
- Baumplättchen

Farbmarkierungen:

- ” Zum Vorlesen
- Moderator-Aktion
- Spielgruppen-Aktion

Einstieg: Mission

„Der Klimawandel schreitet voran. Die Folgen könnt ihr auch in Eurer Stadt spüren: Hitze, Starkregen und Dürren.

Es wird Zeit, dass wir etwas dagegen tun!

Die Lösung: Eure Stadt zur Schwammstadt umbauen!

Lasst uns gemeinsam ans Klima.Werk gehen!“

Aufgabe: Was ist eine Schwammstadt?

→ Frage an die Gruppe:

„Bevor wir loslegen:

Weiß jemand von euch, was eine Schwammstadt ist?“

→ Die Spielgruppe beantwortet die Frage.

→ Antwort abwarten!

„Genau!

Schwammstädte helfen, Extremwetter besser zu bewältigen. Parks, Grünflächen, grüne Dächer und Fassaden, Wasserspeicher oder wasserdurchlässige Materialien sorgen dafür, dass Regenwasser direkt vor Ort versickert oder gespeichert wird. Das entlastet die Kanalisation, dient als Bewässerung für die Pflanzen und verbessert das Stadtklima.“

Aufgabe: Namen finden

„Eure erste Aufgabe besteht darin, eurer Gruppe einen Namen zu geben. Wie wollt ihr euch nennen?“

→ Die Spielgruppe gibt sich einen Namen.

→ Warten, bis sich die Spielgruppe einen Namen überlegt hat!

„Ein toller Name! Jetzt seid ihr ready loszulegen!“

Das Klima.Projekt

„Wir können direkt ins Spiel einsteigen, ohne lange Regeln zu wälzen. Ich werde euch als Moderator:in durch das Spiel führen.“

→ Auf den Spielplan zeigen.

„Vor euch seht ihr eure Stadt! Dort ist schon einiges passiert. Es sind schon viele Klima.Projekte umgesetzt worden. Durch die Maßnahmen hat sich die Stadttemperatur schon ein bisschen abgekühlt.“

→ Spielstein auf die Mitte der Temperaturleiste legen.

„Doch noch ist ein letzter grauer Fleck auf dem Stadtplan zu erkennen: Könnt ihr ihn finden?“

→ Die Gruppe sucht das letzte offene Klima.Projekt

„Genau! Der verwaiste Bolzplatz!“

→ Vorlesen Karte (P11): Verwaister Bolzplatz:

„Hier spielt eigentlich niemand mehr“, berichtet euch ein Anwohner, als ihr ihn auf den brachliegenden Bolzplatz ansprecht. Kein Grün, kein Schatten und keine Bäume auf einem Gelände von 15.000 Quadratmetern. Ein idealer Ort, um unsere blau-grüne Vision Realität werden zu lassen.

Die Stadtverwaltung bittet euch, bei der Umgestaltung des Bolzplatzes zu helfen. Das ehrgeizige Ziel: eine multifunktionale Freizeitanlage innerhalb von 18 Monaten. Außer den vielen Möglichkeiten für Sport und Erholung sollen die umgesetzten Maßnahmen auch den natürlichen Wasserkreislauf stärken und dadurch das gesamte Gelände von der Kanalisation abgekoppelt werden.

Eure Mission ist es, den letzten Baustein der Schwammstadt umzusetzen.

Dafür müsst ihr drei Aufträge erfüllen:

Mit eurem Wissen, eurer Kreativität und Kommunikationsfähigkeit helft ihr, aus dem Bolzplatz eine blau-grüne Oase zu machen.“

Wissensquiz:

„Euer erster Auftrag dreht sich um euer Wissen.

Die Stadtverwaltung hat beim Thema Schwammstadt ganz viele Fragen. Ihr als Expert:innen sollt diese beantworten.

Hier kommt das kleine Wissensquiz:

→ Ziehe zufällig 5 Wissenskarten vom Stapel und lasse die Spielgruppe die Fragen beantworten.

→ Die Spielgruppe beantwortet die Fragen nacheinander.

Auftrag: Wissen

Bei 4 bis 5 richtigen Antworten:

„Wow, ihr seid schon wirklich richtige Expert:innen. Dieses Wissen sollten wir nun auch an die breite Bevölkerung geben!

Ihr bekommt die Möglichkeit in der Nachbarschaft ein Pop-up-Infostand einzurichten. Entwickelt fünf Aktionen, die auf das Thema Schwammstadt und die Umgestaltung des Bolzplatzes aufmerksam machen.“

→ Spielgruppe entwickelt gemeinsam Ideen für fünf Aktionen.

Diese sollten öffentlichkeitswirksam, sinnvoll und kreativ sein.

→ Höre dir die Antworten der Spielgruppe an.

„Das sind richtig gute Ideen. Ihr habt euer Wissen bewiesen und gezeigt, wie ihr auf das Thema Schwammstadt aufmerksam macht.“

Bei 1 bis 3 richtigen Antworten:

„Bei eurem Wissen gibt es noch ein bisschen Luft nach oben. Euer erster Auftrag gibt euch die Chance, euer Wissen noch weiter zu vertiefen!

Ihr bekommt die Möglichkeit in der Nachbarschaft ein Pop-up-Infostand einzurichten. Entwickelt fünf Aktionen, die auf das Thema Schwammstadt und die Umgestaltung des Bolzplatzes aufmerksam machen.“

→ Spielgruppe entwickelt gemeinsam Ideen für fünf Aktionen.

Diese sollten öffentlichkeitswirksam, sinnvoll und kreativ sein.

→ Höre dir die Antworten der Spielgruppe an.

„Das sind richtig gute Ideen. Ihr habt euer Wissen bewiesen und gezeigt, wie ihr auf das Thema Schwammstadt aufmerksam macht.“

Auftrag Wissen erledigt:

„Euer Einsatz zeigt Wirkung: Gemeinsam können wir den ersten Wissensauftrag für den neuen Bolzplatz umdrehen.“

→ Spielgruppe dreht Hexagon-Feld mit Wissenssymbol um.

„Zusätzlich dürft ihr für eurer Engagement zwei Bäume um das Bauprojekt herum pflanzen. Diese tragen auch zu einem besseren Mikroklima bei.“

→ Gib der Spielgruppe zwei Baumplättchen.

→ Spielgruppe legt die Baumplättchen auf die dafür vorgesehenen Symbole.

Ereigniswürfel:

„Ein Ereignis steht an. Mit diesem Ereigniswürfel könnt ihr bestimmen, was als nächstes passiert. Doch Achtung! Es können positive als auch negative Ereignisse eintreten.“

→ Eine Person aus der Gruppe würfelt den Ereigniswürfel.

→ Lese das erwürfelte Ereignis vor:

„Baumpatenschaft:

Mehr Stadtgrün! Euer Engagement für den Bolzplatz bleibt nicht unentdeckt. Ein anonymer Spender übernimmt die Patenschaft für einen Baum der im neun Park gepflanzt werden soll. Legt ein Baumplättchen neben euer aktuelles Projekt.“



„Baumpatenschaft:

Mehr Stadtgrün! Euer Engagement für den Bolzplatz bleibt nicht unentdeckt. Ein anonymer Spender übernimmt die Patenschaft für einen Baum, der im neun Park gepflanzt werden soll. Legt ein Baumplättchen neben euer aktuelles Projekt.“

**„Glückswetter:**

Glück gehabt! Ihr könnt das schöne und ruhige Wetter genießen! Nichts passiert.“

**„Starkregen:**

Teile eures Bauvorhabens werden weggespült! Dreht ein bereits erfülltes Hexagon-Feld wieder um.“



„Dürreperiode:

Ein Baum vertrocknet! Nehmt ein Baumplättchen, das noch nicht durch eine Rigole gesichert wurde, vom Spielfeld.“



„Sturm:

Durch den heftigen Sturm wird ein Teil eures Bauvorhabens zerstört. Dreht ein bereits erfülltes Hexagon-Feld wieder um.“



Bei negativem Ereignis:

„Oh man, da hattet ihr jetzt aber Pech! Für den Wiederaufbau müsste ihr nun eine Wissensfrage richtig beantworten.“

→ Neue Wissensfrage ziehen.

Bei positivem Ereignis:

„Da hattet ihr aber jetzt richtig Glück!“

Auftrag Dialog:

„Auf zum nächsten Auftrag! Grünflächen! Klar, die Begrünung des neuen Platzes hat viele Vorteile. Doch wie sollte sie gestaltet sein, damit sie für eine möglichst große Artenvielfalt sorgt?

Welche drei Faktoren tragen zu mehr Biodiversität des Parks bei?“

→ Spielgruppe überlegt sich passende Antworten.

→ Mögliche Rückmeldung:

- *„Richtig! Zu Biodiversität tragen Grünflächen bei, die nicht nur aus Rasen bestehen. Es sollten auf Blühwiesen, Sträucher und Bäume gepflanzt werden. Denn sie bieten vielen verschiedenen Tieren von Insekten bis Vögeln einen Lebensraum.“*
- *„Auch Biotope und Wasserflächen erhöhen die Biodiversität.“*
- *„Es können zusätzlich noch Behausungen für Vögel oder Insektenhotels aufgestellt werden.“*

Auftrag Dialog erledigt:

***„Toll gemacht! Wir können einen weiteren Bauabschnitt umdrehen.
Dreht den Abschnitt mit dem Dialog-Symbol um. Jetzt fehlt nur noch ein
Abschnitt und dann sind wir mit dem neuen Park fertig!“***

→ Spielgruppe dreht Hexagon-Feld mit Auftragssymbol Dialog um.

„Ihr bekommt auch wieder Bäume!“

→ Gib der Spielgruppe zwei Baumplättchen.

→ Spielgruppe legt die Baumplättchen auf die dafür vorgesehenen Symbole.

Auftrag Aktion:

„Um das Projekt abzuschließen, müsst ihr folgenden Auftrag erfüllen: Der Bolzplatz hat eine Überdachung. Bisher fließt das Regenwasser von den Dachflächen direkt in die Kanalisation. In der Nähe gibt es einen Bach, der häufig austrocknet. Entwickelt eine Maßnahme zur Stärkung des natürlichen Wasserkreislaufs und des Bachlaufs.“

→ Spielgruppe überlegt sich passende Antworten

→ Mögliche Rückmeldung:

- *„Richtig. Man könnte das Regenwasser des Dachs abkoppeln, so dass es nicht mehr in die Kanalisation fließt. Zum einen können auf dem Gelände Mulden angelegt werden, in denen das Wasser gespeichert werden kann und langsam versickert.“*
- *„Es ist auch möglich, das Regenwasser über Rinnen in den nahegelegenen Bach zu leiten.“*

Auftrag Aktion erledigt:

„Ihr habt es geschafft! Dreht das letzte Hexagon-Feld mit dem Auftragssymbol Aktion um.“

→ Spielgruppe dreht Hexagon-Feld mit Auftragssymbol Dialog um.

„Zum Abschluss des dritten Bauabschnitts bekommt ihr auch wieder Bäume, die ihr auf dem Gelände pflanzen könnt!“

→ Gib der Spielgruppe zwei Baumplättchen.

→ Spielgruppe legt die Baumplättchen auf die dafür vorgesehenen Symbole.

Projekt fertig gestellt!

→ Lese die Rückseite der Projektkarte vor und zeige der Spielgruppe das Bild:

„VOM ASCHEPLATZ ZUR OASE:

Das Spiel ist in vollem Gange. Die Nestschaukel schwingt und vom Boule-Platz ist Gelächter zu hören: Der Ascheplatz in Bochum ist kaum noch wiederzuerkennen. Es ist eine multifunktionale Sport- und Freizeitfläche entstanden. Ein identitätsstiftender Ort für die Nachbarschaft, der für alle Bürger:innen frei zugänglich ist. Das gesamte Areal ist von der Kanalisation abgekoppelt. Ein unterirdisches Speichersystem nimmt das Regenwasser auf und gibt es dann nach und nach an die Umwelt ab. Dadurch ist der Platz gegen Hitze und Starkregen gewappnet.

Ein weiterer Baustein für die Schwammstadt ist fertig. Damit sinkt die Temperatur in eurer Stadt!“

→ Der Spielstein auf der Temperaturleiste wird runter gestellt.

„Ihr genießt die kühle Luft im Schatten der von euch gepflanzten Bäume. Wertvolles Regenwasser wird nachhaltig genutzt und fließt nicht mehr in die Kanalisation.

Ihr könnt stolz auf euch sein: Durch euer Engagement, Wissen und eure Ideen habt ihr in der Stadt einen wichtigen Beitrag im Kampf gegen Klimawandel-Folgen geleistet!

Wir hoffen, euch hat der Einblick in das Wissensspiel gefallen. Konntet ihr denn etwas aus diesem Spiel mitnehmen? Was habt ihr gelernt?“

→ Antworten der Gruppe abwarten. Ggf. in einen Dialog mit der Gruppe gehen.

„Als kleines Dankeschön bekommt ihr noch ein tolles Samenpäckchen/ Give-Away von uns!“

→ Spielende erhalten Give-Away!