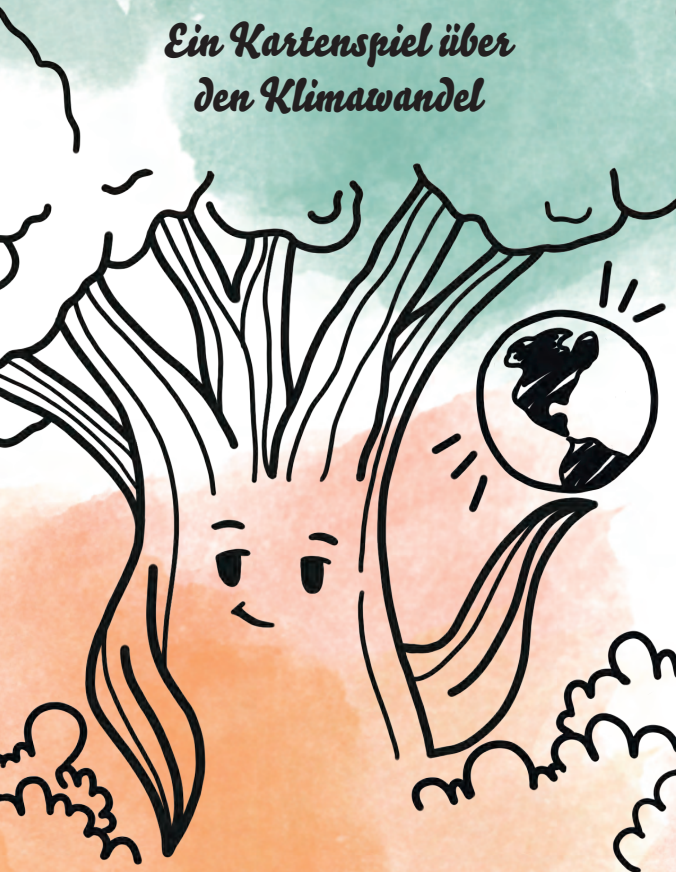


ERD- EFFEKT

*Ein Kartenspiel über
den Klimawandel*



SPIELANLEITUNG

ERD-EFFEKT

Erd-Effekt ist ein Kartenspiel mit dem Ziel, das Bewusstsein für unseren CO₂-Fußabdruck zu schärfen. Der CO₂-Fußabdruck gibt an, welche Menge von Treibhausgasen durch eine Aktivität (z.B. Autofahren), einen Prozess (z.B. Anstellen der Waschmaschine) oder eine tägliche Handlung (z.B. Duschen mit warmem Wasser) erzeugt wird.

Wenn im Spiel angegeben wird, dass ein Cappuccino 240g CO₂ produziert, bedeutet das, dass seine Herstellung, also die Nutzung der Kaffeemaschine und die Gewinnung der Zutaten, ungefähr 240g Treibhausgase produziert.

Alle Daten, die ihr im Spiel findet, sind realistisch, aber zwangsläufig immer indikativ.



Eine Energiesparlampe
Geschwindigkeit
in



1.000 € in ein
tr



1 kg Tomaten aus
dem Gewächshaus,
Febru



Ein Buch druck



8 km mit dem Fahrrad
nach dem
Verzehr eines
Schinkenbrötchens

KOMPETITIVE SPIELVARIANTE



Für 2 bis 5 Spieler:innen

Bei dieser Spielvariante benötigt ihr nur die 143 CO₂-Karten, mischt diese gut und legt den Stapel in die Mitte des Tisches.

Das Spielziel ist, als Erster alle Handkarten abzulegen.

Jede:r Spieler:in erhält 5 Handkarten und legt diese offen vor sich ab, die CO₂-Werte sind verdeckt auf der Rückseite der Karten.

Eine zufällig vom Stapel gezogene Karte wird in der Mitte des Tisches so ausgelegt, dass der CO₂-Wert sichtbar ist.

Die jüngste Person beginnt.

In jeder Runde spielst du eine Handkarte aus und legst diese so neben oder zwischen die ausliegenden Karten, dass links die Karten mit der niedrigeren CO₂-Bilanz liegen und rechts die Karten mit der höheren CO₂-Bilanz. Nachdem du entschieden hast, wo deine Karte liegen soll, drehst du sie um und alle kontrollieren gemeinsam ob sie dort richtig liegt. Ist die CO₂-Bilanz deiner Karte am falschen Platz, wird sie weggelegt und du erhältst vom Stapel eine Strafkarte. In beiden Fällen ist dein Zug vorbei und es spielt die links von dir sitzende Person. Ist die CO₂-Bilanz von zwei Karten identisch, ist die Reihenfolge der Positionierung egal.

Beispiel

Beispiel einer korrekt angeordneten Abfolge von Karten:

Die gerade ausgespielte Karte hat eine CO₂-Bilanz von 250g.
Die Position der Karte ist richtig, rechts liegt eine Karte mit höherem Wert und links eine Karte mit niedrigerem Wert.



Beispiel einer falsch angeordneten Karte:

Die gerade ausgespielte Karte hat eine CO₂-Bilanz von 480g.
Die Position der Karte ist falsch, rechts liegt eine Karte mit höherem Wert aber links eine Karte mit einem ebenfalls höherem Wert. Die Karte wird weggelegt und der:die Spieler:in erhält eine Strafkarte vom Stapel.



Gewinner:in ist, wer es zuerst schafft alle Handkarten korrekt abzulegen. Jede Runde wird zu Ende gespielt. Sollten zwei oder mehr Personen ohne Handkarten verbleiben, ziehen diese Spieler:innen eine neue Karte vom Stapel und sie spielen so lange weiter, bis nur eine Person alleine ohne Handkarten verbleibt.

KOOPERATIVE SPIELVARIANTE:



Für 2 und mehr Spieler:innen.

Benötigt werden die 143 CO₂-Karten, die 9 Planet-Erde-Karten sowie die 12 Baumkarten.

Alle spielen zusammen in einer Mannschaft.

Die Planet-Erde-Karten (Aufgaben) werden in einem Raster 3x3 ausgelegt (siehe Bild A).

Für die erste Aufgabe werden 4 Baumkarten ausgegeben, das sind die verfügbaren Leben in dieser Stufe.

Merke: Unter jeder der 9 Aufgaben steht ein nützlicher Tipp für den Alltag. Dieser ist im Spielablauf nicht relevant, ist aber jeweils ein gutes Beispiel, wie man mit kleinen Aktionen einen Beitrag zum Erhalt und zum Schutz der Umwelt leisten kann.

Beispiel - Bild A



Die 143 CO₂-Karten werden gut gemischt.

Die Spieler:innen ziehen für die erste Aufgabe 4 CO₂-Karten vom Stapel. Die CO₂-Werte bleiben dabei verdeckt. Das Ziel ist nun, diese 4 Karten in eine Reihe zu legen, sodass links die Karte mit dem niedrigsten CO₂ Wert liegt und dann aufsteigend nach rechts die CO₂ Werte immer größer werden. Für die folgenden Aufgaben müssen die Spieler:innen die auf der Planet-Erde-Karte angegebene Anzahl von CO₂-Karten in die richtige Reihenfolge bringen (zum Beispiel 8 Karten für die fünfte Aufgabe). Die Spieler:innen können sich in dieser Phase des Spieles austauschen und diskutieren, wo welche Karte am richtigen Platz sein könnte. Sobald eine gemeinschaftliche Einigung getroffen wurde, werden die ersten beiden Karten von links beginnend aufgedeckt. Zeigt die zweite Karte einen gleichwertigen oder höheren CO₂-Wert gegenüber der ersten Karte? Gut gemacht! Ist der CO₂-Wert niedriger? In diesem Fall wird die Karte aus der Reihe genommen und weggelegt und die Spieler:innen müssen eine ihrer Baumkarten abgeben. In beiden Fällen geht das Spiel weiter und die folgende Karte wird aufgedeckt und verglichen. Ist eine Karte nicht in der richtigen Reihenfolge und die Spieler:innen haben keine Baumkarte mehr zur Verfügung, ist das Spiel zu Ende und die Aufgabe ist nicht erfüllt.

Sind alle Karten kontrolliert, ist die Aufgabe erfüllt, es geht zu der nächsten Aufgabe. Alle CO₂-Karten werden wieder in den Stapel gemischt und die Spieler:innen erhalten eine zusätzliche Baumkarte als Bonus.

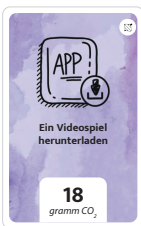
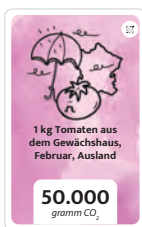
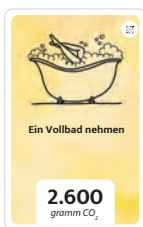
Die jeweilige Aufgabenkarte gibt an mit wie vielen CO₂-Karten in dieser Runde gespielt wird. Wird eine Aufgabe gelöst, wird die Aufgabenkarte umgedreht und nach und nach ergibt sich ein Bild. Sind alle 9 Aufgaben gelöst, zeigt sich der Planet Erde umgeben von 6 Wolken. Die Spieler:innen haben zusammen gewonnen!



SPIELVARIANTE FÜR KINDER ZWISCHEN 7 UND 10 JAHREN

Bei dieser Variante werden nur die 42 CO₂-Karten mit dem Kreiselsymbol (rechts oben auf der Kartenrückseite, wo die CO₂-Werte stehen) als Spielmaterial verwendet. Hierbei handelt es sich um Karten, welche leicht verständliche Situationen aus dem Alltag beschreiben.

Beispiel



SPIELINHALT:



33 Lebensmittel-
karten



27
Fortbewegungs-
karten



29
Lifestyle- karten



26
Gegenstands-
karten



28
Technologie-
karten



9 Planet-
Erde-karten
(Aufgaben)



12 Baumkarten
(Leben)



Mahlzeit

DANKSAGUNGEN

Spielidee:
Cristian Confalonieri

Grafik und Illustration:
Serena Mazzi

Das Spiel wurde Dank der Unterstützung von Studiolab und im Besonderen von Salvatore Rizzello, Andrea Venegoni, Federico Picamus, Angela Ponzini, Giulia Gasperini, Marta Zanotto entwickelt.

Ein großer Dank gilt dem Team von Banca Etica. Sie haben an das Projekt geglaubt und mit deren Unterstützung konnte das Spiel als Mittel zur Verbreitung der Idee der ökologischen Nachhaltigkeit herausgegeben werden. Besonderen Dank an Margherita Ider und Tommaso Rondinella.

Ein Dankeschön an das Team von Demoela für die bewährte Unterstützung, an Luigi Cornaglia für die Leidenschaft und an Simone Riggio für die Geduld.

Die Übersetzung und Bearbeitung für die deutsche Ausgabe wurde von Burkhard von Prondzynski durchgeführt.

QUELENNACHWEIS

Die auf den Karten angegebenen CO₂-Werte wurden sorgfältig recherchiert. Grundlegend war das Buch "Wie schlimm sind Bananen? Der CO₂-Abdruck von allem" von Mike Berners-Lee (Verlag Midas Management). Weitere Daten stammen von der Banca Etica und aus unzähligen Online-Recherchen.

www.demoela.de



**Lasst uns gemeinsam das Klima retten!
Spiele mit deiner Familie oder mit
Freunden und vertiefe dein Wissen über
die Auswirkungen deines täglichen
Handelns in Bezug auf den Klimawandel.
Was hat welche Folgen und was können wir
vielleicht besser machen?**

Spielidee von


STUDIOLABO

In Zusammenarbeit mit

 bancaetica

Erschienen im
Verlag

 Demoela
GIOCHI

