



## Das Klima am Kippunkt

**Spielort, -platz, -raum**  
An einem Tisch oder stabiler Untergrund

**Spieldauer**  
mind. 15min

**Anzahl der Spieler\*innen**  
Min. 2

**Alter**  
Ab 10 Jahre

**Spielart/**  
Reaktion; Denken; Kooperation

**Wer gewinnt (1 Person, 1 Gruppe)**  
Alle, wenn der Turm stabilisiert wird.

**Benötigtes Material**  
2 Sets Wackelturmspiel (schwarz 43, grün 42, braun 23)  
Würfel (befindet sich in der Mittelspalte des Jutebeutels)  
Stoppuhr

**Von eher ruhig (1) bis actionreich (6)**  
1

**Dieses Spiel passt zu**  
Atomspiel; Klima Teamer

**Entwickelt/Gefunden von (Name, Institution)**  
Sofia Renner, Spielmobile e.V.  
Klima AG

### Spielziel

Bis 2030 müssen die Menschen die globale Erderwärmung stoppen und auf 1,5°C stabil halten. Die geschieht durch reduzierende sowie stabilisierende Maßnahmen (Treibhausgase werden reduziert oder an anderer Stelle stabilisiert und nicht weiter erhöht).

Der Wackelturm symbolisiert die Erdatmosphäre mit natürlichen sowie menschengemachten Treibhausgasen und Maßnahmen zur Reduktion und Stabilisierung/Bindung.

Ziel ist es, möglichst viele schwarze Steine (menschengemachte Treibhausgase) durch grüne Steine (klimafreundliche Handlungen) zu ersetzen und ein Umfallen zu verhindern. Die Zeit drängt!  
Die Spieler\*innen spielen zusammen als Team.

### Vorbereitung(en)

Aufbau:

Es sind Wackelturmklötzchen in 3 Farben vorhanden:

braun: natürliche Treibhausgase (z.B. CO<sub>2</sub> durch Ausatmung, Waldbrände, Vulkanausbrüche) ; wenn sie gezogen werden, müssen sie oben drauf gelegt werden, ohne einen grünen Stein zur Stabilisierung

schwarz: menschengemachte Treibhausgase (seit der Industrialisierung, CO<sub>2</sub> durch Verkehr, Industrie) ; wenn sie rausgezogen werden, werden sie durch einen grünen Stein ausgetauscht.

grün: Möglichkeiten Treibhausgase zu reduzieren oder zu binden

1. Die unteren 3 Ebenen bestehen lediglich aus braunen Steinen
2. Dann werden schwarze und braune gemischt aufgebaut
3. Die obersten 9 Reihen sind komplett aus schwarzen Steinen
4. Die grünen Steine liegen neben dem Wackelturm bereit

## Spielbeschreibung

Nachdem der Turm wie oben beschrieben aufgebaut wurde, geht es reihum. Der Würfel entscheidet, welche Aktion durchgeführt werden muss.

Würfel 1, 2, 3 = ein brauner Stein

Würfel 4, 5, 6 = ein grüner Stein

Wenn 1, 2 oder 3 gewürfelt wird, muss ein brauner Stein gezogen werden. Dieser wird dann oben auf den Turm draufgelegt.

Braune Steine sind natürliche Treibhausgase und bleiben im Kreislauf (im Turmbau) erhalten.

braun ist neutral, ein laufender Kreislauf, der durch schwarz (was man mit grün entfernen kann) erst ins Ungleichgewicht wird.

Wenn eine 4, 5 oder 6 gewürfelt wird, darf ein schwarzer Stein gezogen werden und im gleichen Zug eine Lücke durch einen grünen Stein gefüllt werden.

Die Lücke darf jedoch nur gefüllt werden, wenn der\*die Spieler\*in eine umweltfreundliche Handlung nennen kann, z.B. Rad fahren statt mit dem Auto

Der schwarze Stein wird aus dem Turm entfernt und neben dem Turm abgelegt. Ein grüner Stein wird in eine Lücke eingeschoben. Die rausgezogenen schwarzen Steine bilden im Laufe des Spiels einen eigenen Turm. So wird sichtbar, was bereits erreicht wurde.

### WICHTIG!

Braune und schwarze Steine dürfen nur mit einer Hand entfernt werden.

Zum Einbauen von grünen Steinen darf eine zweite Hand den Turm stabilisieren. Ein\*e andere\*r Mitspieler\*in darf dabei helfen.

### EINSCHRÄNKUNG

Die oberen 4 abgeschlossenen (jeweils 3 Steine) Ebenen, sind tabu. Von diesen Ebenen darf kein Stein gezogen werden.

Das Spiel endet, wenn:

- Der Turm umfällt = Das Team hat verloren
- Der Turm mindestens 15 schwarze Steine durch grüne ersetzt wurden = das Team hat gewonnen



Spielaufbau

## **Variante(n)**

### Variante 1:

Die Spieler\*innen spielen auf Zeit. Die Zeit bis zum Jahr 2030 wird z.B. durch 10 Minuten symbolisiert. Wenn der Turm bis dahin noch steht, hat die Gruppe gewonnen.

### Variante 2:

Die Anzahl der ausgetauschten schwarzen Steine muss nach jeder Runde gesteigert werden.

## **Darauf muss aufgepasst werden (mögliche Gefahrenpunkte)**

Wenn mit den großen Steinen aus dem Anhänger oder E-Mobil gespielt wird, muss der Untergrund besonders stabil sein. Zudem muss darauf geachtet werden, dass der Turm nicht zu hoch wird und beim Umfallen jemanden verletzt.