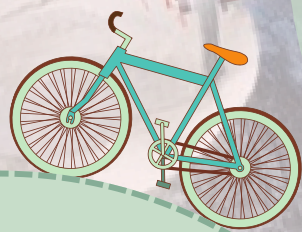


Ein kooperatives Brettspiel



für 5 starke Charaktere

Gutes Leben für Alle Mobilität und Rohstoffe





In diesem Spiel taucht ihr in die faszinierenden Themen von Rohstoffen und Mobilität ein. Gleichzeitig versucht ihr, ein gutes Leben für alle zu erreichen und unseren Planeten zu schützen.

Im Mittelpunkt steht die Idee, dass alle Menschen auf der Welt ein gutes Leben führen und sich gleichzeitig um die Erde kümmern sollten. Wir sollten dieses Leben in **SOLIDARITÄT** miteinander leben und nicht auf Kosten anderer. Es ist wichtig, dass wir einander zuhören und zusammenarbeiten.

“Gutes Leben für alle” ist ein kooperatives Brettspiel mit Rollenspiel-Elementen.

**Ein gutes Leben für alle &
Ein gutes Leben für mich...**

Gutes Leben für alle; ein kooperatives Brettspiel

Oder doch ein Rollenspiel?



Das Spiel eignet sich am besten für 5 Spieler:innen. Ihr seid weniger als 5? Dann übernehmen eine oder mehrere Personen weitere Charaktere.



Eine Partie dauert in etwa 60 min.



Das Spiel ist geeignet ab 14 Jahren.

Spielmaterial



1 Spielanleitung



5 Glossar
Bögen



4 Infokarten



32 Aufgabenkarten



32 grüne und 16 rote
Spielchips zum Zählen
der Punkte



1 Spielbrett



5 doppelseitige
Charakterbögen

Spielziel

Das Ziel dieses Spiels ist es, Perspektiven und Meinungen auszutauschen und sich in Menschen an ganz anderen Orten hineinzusetzen. Deshalb ist dieses Spiel auch ein **Rollenspiel**: Ihr nehmt eine Rolle ein und versetzt euch in sie hinein. Denkt und handelt wie jemand anderes. Lasst euch ermutigen, über große (und kleine!) Dinge und Ideen auf eine neue Art und Weise nachzudenken.



Alle Charaktere sollen ein gutes Leben führen und es soll gleichzeitig der Natur und der Gesellschaft gut gehen.

Um zu gewinnen, braucht also..

- jeder Charakter mindestens 3 grüne Chips (= ein gutes Leben)
- die Gesellschaft mindestens 10 grüne Chips (= ein gutes Leben für alle)
- der Umweltschaden **WENIGER** als 10 rote Chips (= die Natur ist nicht zerstört)

Ihr verliert sofort, wenn der Umweltschaden bei **10 roten Chips oder mehr** liegt.

Spielvorbereitung

Alle wählen einen Charakter. Ihr könnt sie auch zufällig ziehen.

Lest euch die Abschnitte **“Vor dem Spielen lesen”** und **“Ich möchte...”** gut durch. So erfahrt ihr Infos über das Leben, die Ziele und die Persönlichkeit deines Charakters.

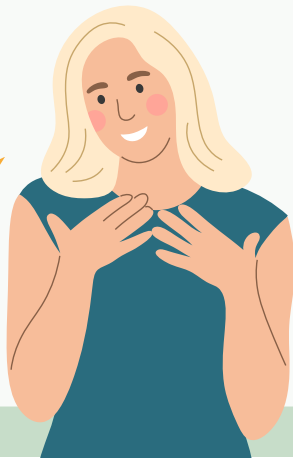
Versetzt euch in euren Charakter hinein! Was will diese Person? Wie denkt sie? Hat sie andere Ziele und Lebensumstände als du?

Achtet auf den Namen eures Charakters. Durch den Namen wisst ihr immer, wann ihr gemeint seid.

Das Geschlecht könnt ihr selbst wählen. Alle Namen sind geschlechtsneutral.

Stellt euren Charakter den anderen kurz vor.

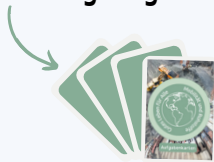
“Hi ich bin...”



Spielvorbereitung

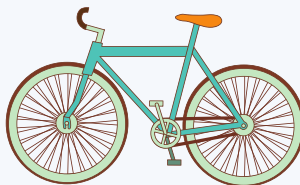
Nun werden die Punkte als Vorrat bereitgelegt, das Spielbrett kommt in die Mitte. Die Glossar-Bögen und Info Karten liegen griffbereit..

Alle Aufgabenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.



Legt 5 rote Chips auf die Umweltschaden-Leiste - die Natur ist bereits in der Krise!

Alle Charaktere sowie die Gesellschaft starten mit 1 grünem Chip - euer Leben ist okay.



Wer zuletzt mit dem Rad gefahren ist beginnt.

Nützliche Tipps



Ihr könnt
gemeinsam
entscheiden, wie
lange ihr spielen
wollt. Alles ab
30 Minuten
funktioniert gut.



Glossar

Das Glossar enthält wichtige Begriffe.

Anleitung: Das Glossar des Modells oder Handbuchs werden, dann werdet
ihr euch selbst das Glossar des Modells selbst und es soll sein, wie es
ist. Ihr werdet es selbst machen und es soll sein, wie es ist.

Beispiel: Das Glossar des Modells selbst und es soll sein, wie es ist.

Das Glossar des Modells selbst und es soll sein, wie es ist.

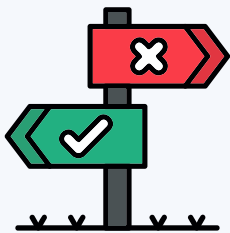
Das Glossar des Modells selbst und es soll sein, wie es ist.

Das Glossar des Modells selbst und es soll sein, wie es ist.

Das Glossar des Modells selbst und es soll sein, wie es ist.

Vergesst nicht, einen
Blick in das GLOSSAR
zu werfen - dort
werden viele wichtige
Begriffe (unterstrichen)
erklärt.

Versucht, euch in die
jeweilige Rolle eures
Charakters
hineinzuversetzen.
Lest den Hintergrund eures
Charakters und stellt euch
vor, wie er denken würde.
Handelt so, wie ihr glaubt,
dass er handeln würde.
Habt Spaß dabei!



Nehmt die Anweisungen auf den
Karten ernst, aber habt keine
Angst davor, das Spiel falsch zu
spielen. Wenn euch eine Karte
unklar ist, entscheidet gemeinsam,
wie ihr sie spielen wollt.



Spielablauf

Ziehe eine Karte und lies sie laut vor. Lies den ganzen Text auf der Karte vor, bis auf die **AUSWERTUNG**.

Auf vielen Karten steht die Anweisung: "HÖRT ZU". Das heißt, dass es Charaktere gibt, die etwas über das Thema der Karte wissen.

Alle Charaktere, deren Name hier abgedruckt ist, suchen auf ihren Charakterbögen nach dem richtigen Text. Der Titel ist der gleiche wie der Text unter HÖRT ZU. Lest die Texte in der vorgegebenen Reihenfolge vor und hört einander zu.

Auf manchen Karten steht die Anweisung: "SCHAUT EUCH AN". Das heißt, dass ihr für diese Aufgabe Infokarten braucht. Nehmt die passende Karte aus der Schachtel und seht sie gemeinsam an, bevor ihr eine Entscheidung trifft.

Dann: Auf allen Karten gibt es eine Aufgabe, die ihr gemeinsam erfüllen müsst. Meistens müsst ihr miteinander reden und dann eine Entscheidung treffen. Nehmt euch Zeit und lasst alle zu Wort kommen. Keine Angst, es gibt keine falschen Antworten.

SCHLECHTES WETTER
Für Michi und Chris
Michi, in Deiner Schule läuft ein Projekt, welches zu den Möglichkeiten der Produktion von erneuerbarer Energie informiert. Chris Eltern erwägen die Installation von Photovoltaik auf ihrem Haus. Sie befürchten aber, dass es zu wenig sonnige Tage gibt und so nur wenig Strom erzeugt wird.

HÖRT ZU
Michi 1) Solarenergie bei schlechtem Wetter
Dann: Chris und Michi sprechen über die Vorteile von Photovoltaik.
A: Ihr findet drei Argumente für Photovoltaik
B: Ihr findet weniger als drei Argumente

AUSWERTUNG	
A Ihr könnt Chris' Eltern überzeugen.	CHRIS ◀ UMWELTSCHADEN ▶
B Chris Eltern bleiben skeptisch.	NICHTS PASSIERT

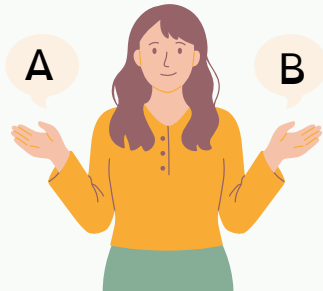
GUTES LEBEN FÜR ALLE! • MOBILITÄT & KIMSTOFFE 3

eine Solaranlage auf dem Dach, weil meine Familie Wert auf Nachhaltigkeit legt. Und wenn ich mal eine Pause vom Lernen und Arbeiten brauche, spiele ich gerne Landwirtschafts-Simulator am Computer.

1 SOLARENERGIE BEI SCHLECHTEM WETTER
Trotz des wechselhaften Wetters sind Solaranlagen auch in Österreich sinnvoll. Das Land erhält je nach Region zwischen 900 und 1.400 kWh Sonnenenergie pro Quadratmeter und Jahr, was für eine wirtschaftlich rentable Nutzung von Photovoltaik und Solarthermie ausreicht. Besonders in den östlichen und südlichen Regionen, wie Burgenland, Steiermark und

gefunden, das das Mitreisen auf Frachtschiffen ermöglicht. Der Flug würde 2h dauern, die Schiffsreise 3 Tage.

SCHAUT EUCH AN
Flyer von einem Reiseanbieter für Frachtschiffreisen
Dann: Alex entscheidet sich.

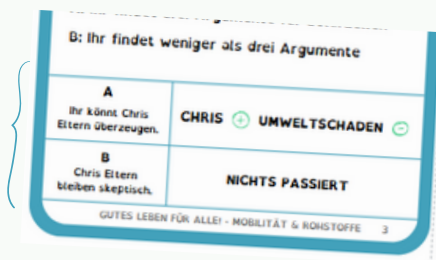


Manche Karten sind **KOLLEKTIVKARTEN** - das heißt, dass mehrere oder alle Charaktere eine Entscheidung treffen.



Ist eine Entscheidung getroffen oder die Aufgabe der Karte gelöst, geht es weiter.

AUSWERTUNG: Lest jetzt die Auswertung vor. Führt die Anweisungen aus, die zu eurer Entscheidung oder Aufgabe gehören. Das bedeutet, dass ihr Spielchips zu Charakteren, Gesellschaft oder auf die Umweltschaden-Leiste dazulegen oder weglegen müsst. Ihr müsst diese Anweisungen immer befolgen.



Legt die Karte auf den Ablagestapel.

Überprüft, ob ihr gewonnen habt! (Siehe Seite 9)



Ansonsten ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe und zieht die nächste Karte.



Hinweis zur Punktevergabe

Vielleicht fällt euch auf, dass manche Karten mehr Punkte bringen oder größere Auswirkungen auf die Umwelt haben als andere. Das liegt daran, dass Entscheidungen, die viele Menschen betreffen oder die gemeinsam getroffen werden, oft mehr bewirken als einzelne Handlungen. Wenn sich viele für eine Sache einsetzen, kann wirklich etwas verändert werden. Trotzdem zählt auch, was Einzelne tun – denn gutes Vorbild zu sein, kann andere dazu bringen, selbst nachhaltiger zu handeln.

Spielende

Es gibt drei Möglichkeiten,
das Spiel zu beenden:

GEWINNEN:

- alle Charaktere haben ein Gutes Leben (mindestens 3 grüne Chips)
- die Gesellschaft hat ein Gutes Leben (mindestens 10 grüne Chips)
- unser Ressourcenverbrauch hat die Natur nicht zerstört (weniger als 10 rote Chips auf der Umweltschaden-Leiste)

VERLIEREN:

Ein gutes Leben für alle ist nicht mehr möglich, weil unser Ressourcenverbrauch zu groß geworden ist. Die Erde kann ihr Ökosystem, von dem wir ein Teil sind, nicht mehr erhalten.

(10 oder mehr rote Chips auf der Naturleiste).

ZEIT IST UM:

Wenn ihr vorher ausgemacht habt, wie lange ihr spielt, dann kann auch die Zeit ablaufen. Überlegt dann, ob ihr, wenn ihr weitergespielt hättet, eher gewonnen oder eher verloren hättet.



Über das Spiel

Das Spiel "Gutes Leben für alle - Mobilität und Rohstoffe" wurde im Rahmen des Projekts "Mobilität in der 7-Tonnen-Zukunft" entwickelt, welches von der Dreikönigsaktion - Hilfswerk der Katholischen Jungschar geleitet und von der Arbeitsgemeinschaft Rohstoffe (<https://ag-rohstoffe.at/>) durchgeführt wurde. Das Projekt wurde von der Austrian Development Agency gefördert.

Projektleitung: Herbert Wasserbauer

(Dreikönigsaktion - Hilfswerk der Katholischen Jungschar)

Koordination Lernspiel: René Schuster, Andreas Müller

(beide Südwind)

Spieleentwicklung & Design: Valerie Quade, Alex Thallinger (Ludovico)

Co-Autor:innen:

Fabian Triller, Gabriella Freckmann, Laika Koop, Martin Kapper, Lennart Nahrgang, Karl Reimer, Romana Schweiger, Mizgin Yagbasan



www.the-good-life-for-all.info

Dieses Spiel ist eine weitere Variante des Spiels "The Good Life for All", welches im Rahmen des Projekts "Lernmaterialien für das Gute Leben für alle" entwickelt und an der Universität Siegen durchgeführt wurde.

Die neue Variante entstand mit freundlicher Genehmigung von Prof. Thomas Kopp und Claudius Engeling (Projektleitung und Entwicklung der Erstversion des Spiels).

Gefördert durch die



Österreichische
Entwicklungs-
zusammenarbeit





Gutes Leben für Alle

Mobilität und Rohstoffe

Gefördert durch die

Österreichische
Entwicklungs-
zusammenarbeit

SÜDWIND Ludovico

 **Dreikönigsaktion**
Hilfswerk der Katholischen Jungschar

 **UNIVERSITÄT
SIEGEN**