KonsUmwelt

Spielanleitung

Story

Konsum im privaten Haushalt hat viel mit uns selber und unseren Entscheidungen zu tun. Aber auch mit der Profitgier und dem kapitalistischen Denken von Unternehmen. Tagtäglich sollen wir entscheiden was wir brauchen und kaufen. Dabei stellt sich die Frage, woher beziehen wir unsere Informationen? Meist haben wir keine Zeit, uns selbständig in die Recherche zu stürzen. Somit glauben wir das, was uns über das Produkt erzählt wird. Aber wer hat daran Interesse, euch Informationen zu den Produkten zu geben? Richtig, die Unternehmen selber. Nur wie werden diese Informationen dargestellt und welche Informationen zum Produkt erreichen uns überhaupt? Oftmals die, die euch zum Kauf überzeugen sollen. Aber ist das der Weg für eine nachhaltige und ökologische Gesellschaft? Wir müssen dem profitorientierten Konsum etwas entgegensetzen. Also wie wäre es, wenn ihr euch selber mit den anderen eurer Gruppe über nachhaltigen Konsum informiert und euch dabei von unserem Spiel helfen lasst?

Benötigte Materialien:

- 1x Scheibe (Münze, Deckel, Schlüssel, Kieselstein, eben alles was rutscht)
- 1x Spielfigur [Das Unternehmen] (Egal welcher Gegenstand)
- 1x Wurfbrett, 1x Routenbrett, 1x Schmierblatt, 1x Abwurfbrett (alles in A4)
- Laptop oder Handy mit Internetzugang, um die digitalen Fragen und Diskussionen bearbeiten zu können
    - Website für Fragen: https://naha.app/konsumwelt
- Optional: PDF runterladen und Fragen ausdrucken

Spieldauer & Alter:

Das Spiel variiert in der Spieldauer. Es kann im Ausnahmefall von 15-75 Minuten dauern. Normalerweise sollte es ca. 45 Minuten dauern. Es ist für Spieler*innen ab 10 Jahren geeignet.

Ziel

Sammelt zum **Bereich Ernährung und Kleidung jeweils 4 Punkte und zum allgemeinen Bereich 8 Punkte**. Somit benötigt ihr **insgesamt 16 Punkte,** um das Spiel zu gewinnen. Achtet darauf, dass das Unternehmen nicht schon vorher das Ende von Routenbrett erreicht. Denn dann habt ihr verloren.

Sammelt genug Wissen & Informationen, bevor es zu spät ist und das Unternehmen sein Ziel der Gewinnmaximierung durch Konsumspiralen erreicht. Das Unternehmen möchte so schnell wie möglich einen Kauf erzwingen, was geschafft ist, wenn es das Routenbrett vom Start bis zum Ende durchläuft. Um die Konsumspirale zu durchbrechen, und das immer

schnellere und größere Wachstum der Unternehmen zu stoppen, müsst ihr Punkte sammeln. Wie ihr und das Unternehmen Punkte sammelt, sieht wie folgt aus:

Es gibt je zwei Möglichkeiten für die Themenfelder und für die Aktionsfelder.

Themenfeld	Aktionsfeld
Frage richtig beantwortet: Team erhält Themenpunkt, Unternehmen zieht ein Feld vor	Aktion erledigt: Team erhält keinen Punkt, Unternehmen muss Zahl der Felder, die auf Aktionsfeld steht, zurück gehen
Frage falsch beantwortet: Team erhält keinen Punkt, Unternehmen darf bis auf nächste Farbfeld des Themas ziehen	Aktion nicht erledigt: Team erhält keinen Punkt, Unternehmen bleibt auf Position

Spielzug

Das Spiel ist kollaborativ konzipiert, heißt jegliche Situationen und Fragen sollen als Gruppe bearbeitet und beantwortet werden.

1. **Wie wählt ihr eure Felder aus?**

   Dazu braucht ihr nun das Wurfbrett und eine Scheibe (z.B. Münze, Deckel, etc.). Das Wurfbrett ist in drei Themenfelder (grün, creme und gelb) und in drei Aktionsfelder (dunkelblau) gegliedert. Lasst die Scheibe über das Spielfeld rutschen und versucht die Themenfelder, um auf die 16 Punkte zu kommen, zu treffen. Wichtig dabei ist, dass ihr die Scheibe im definierten Bereich loslässt (Rot gekennzeichnet, siehe Abwurfbrett). Nähert sich das Unternehmen dem Ende, solltet ihr versuchen Aktionsfelder zu treffen. Dadurch könnt ihr das Spiel in die Länge ziehen, um noch die zum Gewinnen benötigten Punkte zu sammeln.

2. **Fragen der Themen- und Aktionsfelder:**

   Nachdem ihr ein Feld getroffen habt, schaut ihr auf die Naha.App. Dort findet ihr unter dem Spiel KonsUmwelt die spezifischen Fragen und Antworten dazu. (Link: https://naha.app/konsumwelt)

3. **Scheibe ist zwischen zwei Aktionsfeldern.**

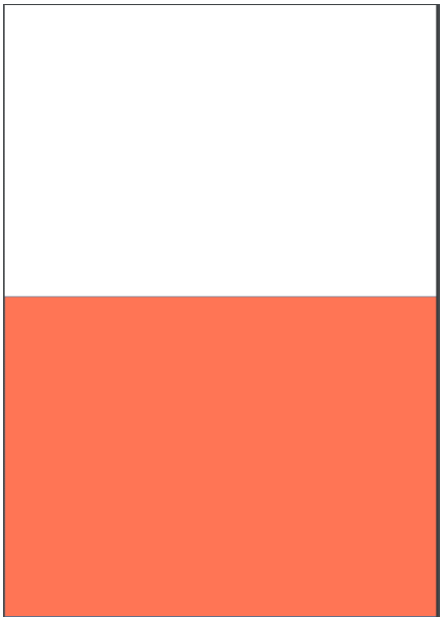
   Das Aktionsfeld, welches die meiste Fläche der Scheibe hat, wird gewählt. Ansonsten muss erneut die Scheibe geworfen werden.

Spielvorbereitung

Druckt die Spielbretter und Elemente (Wurfbrett, Routenbrett und Abwurfbrett).

Legt die beiden Spielbretter vor euch hin. An das Wurfbrett legt ihr ein weiteres weißes A4 Blatt (oder Schmierblatt) und danach das Blatt mit dem Abwurfbrett. Lasst sie überlappen, dass eure Scheibe nicht durch die Kanten aufgehalten wird. Beschwert die überlappenden Bereiche oder klebt sie zusammen (siehe fertiger Spielaufbau unten). Sucht euch eine Scheibe für das Wurfbrett. Setzt das „Unternehmen“ auf die Startposition des Routenbretts. Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wurfbrett (links) und Routenbrett (rechts)



Abwurfbrett: Abwurf im roten Bereich

Beispiel des Spielaufbaus