

## ERFAHRUNGSBERICHT

## Escape Climate Change - Der Test

Wir haben das Spiel *Escape Climate Change* in der Abteilung Wissenstransfer des *Deutschen Instituts für Erwachsenenbildung - Leibniz-Zentrum für Lebenslanges Lernen e. V.* getestet. Unser Team bestand aus elf Mitgliedern und einer Spielleiterin. Aus den Einschätzungen und Bewertung aller Mitspielerinnen und Mitspieler ist dieses Stimmungsbild entstanden.

### "liebevoll und gewissenhaft konzipiert"

Das Spiel ist für ältere Schülerinnen und Schüler entwickelt worden, um ihnen einen interaktiven und lockeren Zugang zur doch schon etwas härteren Kost Klimawandel zu bieten. Die erste Frage für die Testgruppe war demnach, ob sich das Spiel auch für die Erwachsenenbildung eignet. Nur kurz nach Spielstart war bereits klar: Die Anforderungen sind hoch und das Spiel alleine schon durch den Zeitdruck komplex genug, um auch Erwachsene zu fordern.

Einigkeit herrschte auch darüber, dass das Spiel liebevoll und gewissenhaft konzipiert wurde und die einzelnen Materialien haptisch und optisch überzeugen. Nicht nur das Thema Klimawandel wird durch das Spiel vermittelt - auch das Spiel selbst verfolgt einen nachhaltigen Ansatz: Es kann (wenn es pfleglich behandelt wird) durch imprägnierte Kartenoberflächen und abwischbare Spezialstifte, sowie Holzfiguren und Holzspielbretter viele Male in verschiedenen Kursgruppen genutzt werden.

### "Achtung Gruppendynamik"

Die Form des Escapespiels erzeugt in der Spielgruppe eine gewisse Gruppendynamik - das ist gar nicht wertend gemeint - diese Gruppendynamik nimmt aber womöglich mehr Raum ein, als der Inhalt. So war es auch beim Testen: Der Wechsel zwischen der großen Gruppe und der Aufteilung in kleinere Teams hat viel Bewegung ins Spiel gebracht, der durchaus positiv bewertet wurde. Aber:



Absprachen treffen, Erkenntnisse gewinnen, Hinweise finden - da passiert viel Zwischenmenschliches - es geht um die Herausforderung gegen das Spiel zu gewinnen, was den eigentlich Inhalt "Klimawandel" ein wenig an den Rand drängt.

Das Spiel sollte daher nicht alleine stehen, sondern unbedingt in ein Kurskonzept eingebaut werden. Dafür liegt dem Spiel auch ein Begleitheft mit Unterrichtsvorschlägen, Arbeitsmaterialien und Links zu weiteren Informationen rund um das Thema Klimawandel bei.

Auch der Zeitdruck des Spieles (eine Stoppuhr begrenzt das Spiel auf 60 Minuten) verhindert, dass Informationen untereinander besprochen und ausgetauscht werden können, obwohl einzelne Teammitglieder bei den Aufgaben durchaus Aha-Erlebnisse haben. Hier herrscht allerdings Uneinigkeit: Während die einen das Spiel ohne Zeitdruck attraktiver fänden, sehen andere das Spiel gegen die Zeit als Herausforderung und Spaßfaktor, auf den sie nicht verzichten möchten. Hier ist die Spielleitung gefragt, die Zeit auf der einen Seite im Blick zu haben, aber auf der anderen Seite bei Bedarf die Stoppuhr anzuhalten, um das Team nicht zu frustrieren. Ein Vorschlag war auch: Das Spiel zwischen den verschiedenen Aufgaben kurz anzuhalten, um Raum und Zeit zum Austausch und zur Reflexion zu bieten.

### **Optimale Teilnehmerzahl?**

Durchweg positiv bewertet wurden die Spielelemente. Sowohl die Rätsel, als auch die dafür benötigten Materialien sind wohl durchdacht und es macht Spaß, sich den Herausforderungen zu stellen. Einzig der Druck auf Holzplättchen, die sich später als Puzzle herausstellen ist nicht exakt, wodurch die Aufgabe unnötig schwer wird. Bei manchen Rätseln lässt der Text oder die Aufgabe verschiedene Interpretationen zu. Durch die Arbeit im Team können aber solche Irritationen schnell gemeinsam ausgeräumt werden.

Die optimale Teilnehmerzahl ist bei uns der meist diskutierte Aspekt nach dem abgeschlossenen Spiel: Die Materialien sind handlich und in einer begrenzten Zahl vorhanden. Manche Teammitglieder kommen daher räumlich gar nicht nah genug an die Materialien heran, um sich an der Aufgabe zu beteiligen. Eine Begrenzung der



Teilnehmerzahl auf fünf, wie sich die einen wünschen, wird von anderen allerdings abgelehnt: Als Grund wird angegeben "nur gemeinsam sind wir stark". Rätselt man alleine an einer Aufgabe, kann das berühmte Brett vor dem Kopf eines Einzelnen, den Spielerfolg des ganzen Teams gefährden. Alternativ könnten manche Spielmaterialien in mehrfacher Ausführung dargeboten werden, damit alle Spielenden sich mit den Aufgaben beschäftigen und ihren Beitrag zur Lösungsfindung beitragen können.

Je nach Spielgruppe (Personenanzahl, Alter, Kennen sich die Personen? Ist das Team gewohnt zusammenzuarbeiten? ...) muss die Spielleitung mehr oder weniger moderieren und die Gruppe leiten, damit das Spiel in der vorgegebenen Zeit erfolgreich abgeschlossen werden kann, alle Teilnehmenden ins Spiel integriert werden und auch leise Einwände Gehör finden.

### "und jetzt?"

Grundsätzlich hat das Escape-Spiel die Testgruppe überzeugt. Schade ist, aber das gilt für jede Art von Escape-Spiel, dass das Spiel für die Mitspielenden immer nur einmal spielbar ist, weil sie danach ja die Rätsel/die Lösungen kennen. Das Spiel ist aber eine gute Vorlage, um eigene Varianten zu entwickeln und in das Spiel zu integrieren oder einzelne Elemente auszutauschen. So könnte auch ein eigener Kursschwerpunkt eingebaut werden, der so im Spiel noch nicht vorkommt.

### Zum Spiel

Das Spiel ist ein Projekt von ecomove international und GEO°BOUND und wurde durch das Bundesministerium für Umwelt, Naturschutz und nukleare Sicherheit sowie durch die Nationale Klimaschutzinitiative gefördert.

Mehr Infos unter der Projektseite <http://www.escape-climate-change.de/>

CC BY-SA 3.0 by **Christina Bliss** für wb-web



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 DE. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>.