



Spielregeln für das Gesellschaftsspiel zum Thema Biogas

Frauen* Projekt des Energieseminars

Wintersemester 2021/22

1 Hintergrund

Der Stadtrat der kleinen Gemeinde Renewable hat beschlossen, die alte Biogasanlage am Stadtrand zu sanieren. Der vorherige Eigentümer Ernst Rufus von Fossilis, der die Anlage damals auch betrieb, hatte nach mehreren Skandalen die ohnehin nicht rentabel bewirtschaftete Anlage aufgeben müssen und der Gemeinde zu einem symbolischen Preis von einem Euro überlassen. Um die durch Unwissenheit verursachten Fehler des von Fossilis nicht zu wiederholen, entschied der Gemeinderat, die Kompetenz der zukünftigen Betreiber vor Vertragsabschluss zu prüfen, um so den fachkundigsten Bewerber auszuwählen. Dazu hatten die findigen Gemeinderatsmitglieder:innen zu allen wichtigen Themenbereichen Aufgaben vorbereitet, die die Bewerber:innen abwechselnd lösen sollen. Da nicht nur der erfolgreiche Betrieb der Anlage, sondern auch ein rentables Wirtschaften innerhalb der Betreibergruppen ein Kernanliegen des Gemeinderates darstellt, sollte auch dies beim Lösen überprüft werden. Dazu werden die Aufgaben in unterschiedlich schwierige Kategorien gruppiert, sodass die einzelnen Bewerber:innen strategisch entscheiden sollen, welche Risiken sie bereit sind einzugehen und welche Kompetenzen sie sich selbst zutrauen. Diejenige Betreibergruppe, die sowohl die meiste Fachkompetenz als auch die eigenen Kompetenzen richtig einschätzt und damit richtige Risikoabwägungen trifft, soll somit ausgewählt werden und den Zuschlag zum Betrieb der Anlage erhalten.

2 Übersicht

Alter der Spieler:innen

Geeignet für Jugendliche der Klassenstufe 8-9.

Anzahl der Spieler:innen

Es werden mindestens sieben Spieler benötigt, optimal sind jedoch 15-25 Mitspieler:innen, bestehend aus:

- 1-3 Gemeinderatsvertreter:innen
- 2-4 Betreibergruppen zu je min. 3 Mitgliedern

Benötigt werden:

- ein Spielbrett, siehe Abbildung 2
- 60 Spielkarten (30x Level 1, 20x Level 2 und 10x Level 3 Karten) zu je vier Themengebieten; Input-Karten, Output-Karte, Funktionsweise und Allgemeines, die Schwierigkeit ist dabei ansteigend.
- + einige Aktionskarten –; insgesamt 240 Spielkarten
- eigene Spielfiguren (Radiergummis, Bonbons, etc.)

Dauer des Spiels:

Je nach Anzahl und Wissensstand der Mitspieler:innen dauert das Spiel ca. 45 Minuten.

Ziel des Spieles

Als erste Gruppe wieder am Anfang des Spielfeldes anzukommen, um den Zuschlag für den Betrieb der Biogasanlage zu erhalten.

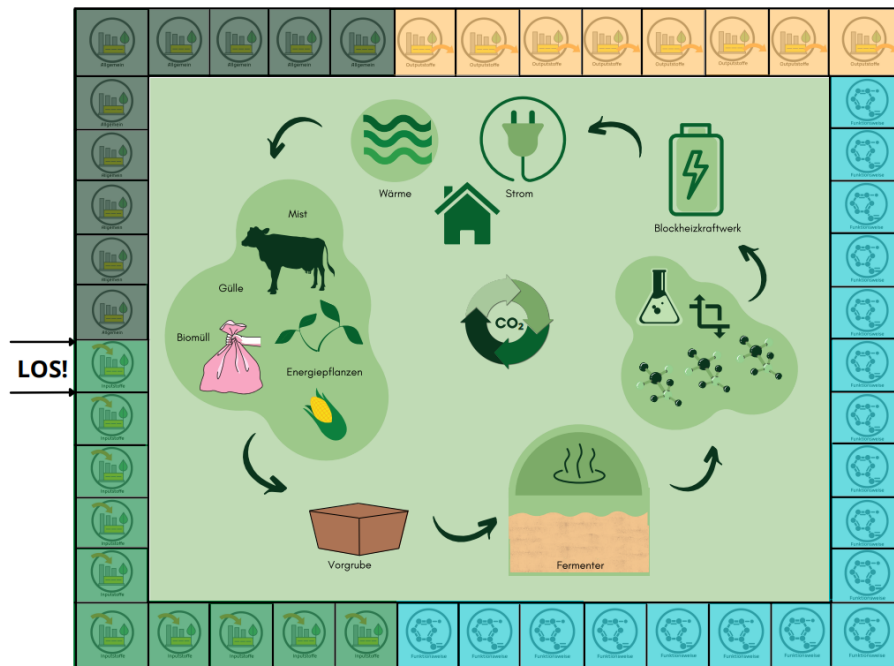


Figure 1: Spielbrett

3 Spielvorbereitung

Gruppenbildung

Für die Durchführung des Spieles muss mindestens ein:e Spieler:in aus der Gruppe den Gemeinderat vertreten. Dieser Person obliegt es, die Aufgabenstellung zu verkünden und die geäußerten Lösungen zu bewerten. Die von der Person getroffenen Entscheidungen sind für alle Mitspieler:innen bindend. Daher wird empfohlen, für diese Aufgabe eine Person auszuwählen, der zugetraut wird, faire und objektive Entscheidungen zu treffen. Falls sich die Gruppe auf keine Person einigen kann, kann auch alternativ der/die älteste Mitspieler:in, mit dieser Rolle betraut werden. Es kann auch eine kleine Gruppe (maximal

drei Mitspieler:innen) die Gemeinderatsvertretung übernehmen. Die Entscheidungen dieser Vertretergruppe müssen jedoch im Konsens getroffen werden, was gegebenenfalls zu Spielverzögerungen führen kann.

Des Weiteren muss es mindestens zwei Bewerbergruppen geben, die sich um den Betrieb der Anlage bewerben. Diese Gruppen müssen aus mindestens je drei Mitgliedern bestehen. Die Größe dieser Gruppen ist nicht begrenzt, es sollte jedoch eine Gruppenstärke von je sieben Personen nicht überschritten werden, damit die Gruppe noch zu gemeinsamen, strategischen Entscheidungen instande ist. Der Gemeinderat wählt in seiner Vorauswahl maximal vier Bewerbergruppen aus und lädt diese ein. Die Bewerbergruppen können sich entweder selbständig formieren, oder aber durch geeignete Auswahlmethoden, wie abzählen oder auslosen, eingeteilt werden. Die Gruppen bestimmen im Vorhinein ein:e Sprecher:in, die für die Antwort der jeweiligen Gruppe verantwortlich ist.

Spielaufbau

Das Spielfeld wird mittig, für alle Mitspieler:innen gut sichtbar platziert. Die Betreibergruppen wählen je einen kleinen Gegenstand als Spielfigur aus, der ihren Spielfortschritt auf dem Spielbrett markiert. Dies kann beispielsweise ein Radiergummi, ein Bonbon oder eine Münze sein. Die Spielfiguren werden an den mit einem Pfeil markierten Anfang des Spielfeldes gestellt. Die Spielkarten werden nach Themengebiet (Inputstoffe, Funktionsweise, Outputstoffe und Allgemeines), sowie in den Kategorien nach Level sortiert neben das Spielfeld platziert.

Spielkarten

Die Spielkarten beinhalten wie das Spiel *Activity* unterschiedliche Aufgaben. Es müssen entweder Fragen richtig beantwortet werden, ein Wort entweder pantomimisch dargestellt, gezeichnet oder erklärt werden. Beim Erklären eines Wortes ist darauf zu achten, dass das Wort selbst oder Bestandteile des Wortes nicht in der Erklärung verwendet werden dürfen. Des Weiteren befinden sich einige Aktionskarten unter den Spielkarten, die gelesen und die darauf beschriebenen Aktionen durchgeführt werden sollen.

Spielbeginn

Mittels Schnick-Schnack-Schnuck wird ermittelt, welche Betreibergruppe beginnen kann. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

4 Spielablauf

Jede Gruppe hat pro Frage eine halbe Minute Zeit, eine endgültige Antwort beim Gemeinderat einzureichen. Da der Gemeinderat ausnahmsweise nicht von Stellenkürzungen und Personalmangel betroffen ist, erfolgt die Rückmeldung über die potenziell richtige Lösung unverzüglich. Bei falscher Antwort hat die nächste Gruppe, die an der Reihe ist, erneut eine halbe Minute Zeit, um

die richtige Lösung beim Gemeinderat einzureichen. Ziel des Spiels ist es, als Gruppe möglichst schnell wieder am Anfang des Spielbretts anzukommen, um neuer, erfolgreicher Betreiber der in Zukunft florierenden Biogasanlage zu werden.

Die Gruppe, die an der Reihe ist, muss dafür zunächst entscheiden, welche Schwierigkeitsstufe sie für diesen Zug auswählen möchte. Es darf nicht mehr als dreimal hintereinander die gleiche Schwierigkeitsstufe ausgewählt werden. Ist die Aufgabe auf der Karte eine Frage, so hat die Gruppe wie beschrieben eine halbe Minute Zeit, diese richtig zu beantworten. Handelt es sich stattdessen um ein Wort, das beschrieben/gezeichnet/pantomimisch dargestellt werden soll, so hat die Gruppe eine Minute Zeit dafür. Dazu muss ein Gruppenmitglied ausgewählt werden, welches das Wort vom Gemeinderat gezeigt bekommt.

Der Gemeinderat ist in jedem Fall dafür zuständig, die Zeit zu stoppen (bspw. mit einem Handy-Timer) und für faire Rahmenbedingungen zu sorgen. Tritt der unwahrscheinliche Fall ein, dass alle Karten eines Themenfeldes gespielt wurden, aber noch weitere Karten benötigt werden, so werden alle Karten gemischt und erneut verwendet.