



Anregung für Spielregeln zum Kartenspiel „Unsere 30 Klimatrümpfe“

Schön, dass Du Dich / dass Ihr Euch mit unserem Kartenspiel „Unsere 30 Klimatrümpfe“ beschäftigt!

Zunächst einmal zur Spielidee:

- Die Hauptidee ist, dass wir beim Spielen miteinander in Austausch kommen, welche MehrWerte die angeführten Aktionen uns selbst bringen. Da gibt sicher für jede von unsere andere Werte. Die auf den Karten angegebenen MehrWerte sind auch nicht wissenschaftlichen Studien, sondern im Spiel und in der Diskussion darüber entstanden. Dabei haben wir die **MehrWert-Qualitäten Gesundheit, Soziales, Freude, Geld/Wert und Zeit** ins Spiel gebracht. Stimmen die angegebenen MehrWerte für Euch? Oder seht Ihr das ganz anders? Zettelt eine Werte-Diskussion an. Wir haben hier natürlich nicht die Weisheit gepachtet!
- Unser Ziel des Spiels ist erreicht, wenn das Kartenspiel dazu beiträgt, dass uns immer bewusster wird und wir Stück für Stück verinnerlichen, wie wertvoll ein nachhaltiger, klimafreundlicher Lebensstil ist und dass er absolut nichts mit einem Verzichtsprogramm zu tun hat. (Also kein kleines Ziel...) 😊
- Und wenn wir dann auch noch beginnen, das eine oder andere selbst auszuprobieren und anzuwenden, dann kann unser ökologischer Fußabdruck ja nur niedriger werden. 😊
- Dazu haben wir u.a. das eBook „Unsere Klimatrümpfe“ entwickelt, in dem wir jede der Spielkarten erläutern und mit einem interessanten, weiterführenden Link versehen. Hier ist das eBook zu finden: <https://kulturdeswandels.de/ebook-unsere-klimatruempfe/>

Die Spielregeln:

- Maximal sechs Spieler*innen. Verteilt Eure Spielkarten so, dass jede*r gleich viele Karten auf die Hand bekommt. D.h. bei sechs Spieler*innen bekommt jede*r fünf Karten 😊.
- Dieses Kartenspiel kann wie ein Quartett gespielt werden. D.h. jemand fängt an, spielt die Karte eines der **sechs Bereiche (1. Ernährung, 2. Lifestyle/Konsum 3. Mobilität/Freizeit, 4. Bewusstsein/Bildung 5. Technik/Energie, 6. Kultur/Gemeinschaft)** und erfragt, ob die Mitspieler*innen eine Karte seines Bereiches haben. Die- oder derjenige, die-der das höchste Blatt in der Hand hält, bekommt von den anderen eine ihrer Karten des jeweiligen Bereichs „zugespielt“.
- **Sobald eine Person einen Bereich komplettiert hat, hat sie gewonnen.**