







«SAVE the OCEANS!»

Das Spiel zur unterhaltsamen Aufklärung über den Schutz der Meere

Einleitung

Die Meere sind für das globale Ökosystem von essenzieller Bedeutung. Sie sind jedoch durch zahlreiche Faktoren bedroht. Die meisten Menschen kennen zwar die Hauptbedrohungen der Meere, allerdings wissen nur wenige über deren Ursachen und Folgen Bescheid. Obwohl es noch nie so einfach war, an Informationen zu gelangen, muss demnach wohl die Art und Weise der Informationsvermittlung angepasst werden. Allenfalls könnte ein Spiel zu einer zielgerichteten Informationsvermittlung im Bereich des Meeresschutzes beitragen.

Zentrale Bedrohungen der Meere

-  **Verschmutzung:** Plastik, Chemikalien, Mikroplastik sowie Unterwasserlärm
-  **Überfischung:** 34% der weltweiten Fischpopulationen bereits überfischt
-  **Klimawandel:** Erwärmung und Versauerung der Ozeane, Gletscherschmelzen sowie Anstieg des Meeresspiegels
-  **Massentourismus:** Belastung von Küstenregionen durch Abwasser, Müll, Lärm und direkte Schäden an Korallenriffen

«SAVE the OCEANS!» thematisiert diese vier Faktoren, da sie die Hauptursachen der Meeresgefährdung darstellen.

Spielmechanik

«SAVE the OCEANS!» vereint Wissens- und Strategiespiel und basiert auf dem kooperativen Prinzip, d.h., die Spielenden gewinnen bzw. verlieren gemeinsam. Im Spiel übernehmen sie unterschiedliche Rollen, um die vier zentralen Bedrohungen der Meere einzudämmen. Zu Beginn besteht bereits eine Ausgangsbedrohung, die sich mit jedem Spielzug weiter ausbreitet. Wird eine Region zu stark belastet, kippt das Gewässer, wodurch auch die Gewässer der verbundenen Regionen einer zusätzlichen Belastung ausgesetzt werden, da das Ökosystem aus dem Gleichgewicht gerät. Um das Spiel zu gewinnen, müssen die Spielenden u.a. Fragen zum Meeresschutz beantworten, um Massnahmen gegen die vier Bedrohungen zu ergreifen, bevor der Ozeanzustand aufgrund zu vieler und zu häufig gekippter Gewässer auf die unterste Stufe sinkt. Die Wissensvermittlung erfolgt subtil über die Spielmechanik und durch die Gestaltung des Spielmaterials sowie über Fragekarten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad.

Fragestellung

Vor diesem Hintergrund stelle ich mir folgende Frage: «Wie kann ich ein Gesellschaftsspiel entwickeln, das Jugendliche und Erwachsene auf zugleich lehrreiche und unterhaltsame Art über den Zustand der Meere und deren Schutz aufklärt?»







Vorgehen

Die Arbeit besteht aus einem theoretischen und einem praktischen Teil. Im theoretischen Teil werden die Grundlagen zu den wesentlichen Bedrohungen der Meere sowie zu Lernspielen dokumentiert. Auf dieser Basis wurde schliesslich das Lernspiel «SAVE the OCEANS!» entwickelt.

Dazu habe ich zunächst ein Spielkonzept gestaltet und anschliessend einen einfachen Prototyp hergestellt. Dieser wurde mit einer Testgruppe getestet und schrittweise weiterentwickelt, worauf das Endprodukt von «SAVE the OCEANS!» entstand.



Lernziele

-  Einführung in das Thema Meeresschutz sowie Vertiefung bereits vorhandenen Wissens
-  Verständnis für die Bedeutung gesunder Meere fördern
-  Bewusstsein für die Folgen des eigenen Handelns stärken
-  Entscheidungen abwägen und strategisch vorgehen
-  Kooperation und gemeinsames Planen
-  Erkennen, wie im Alltag zum Meeresschutz beigetragen werden kann

