



Nr. 5

Titel: „E-Mission“ – ein Brettspiel als Wegweiser aus der Klimakrise?

Betreuer: Jan Meyberg

Zielgruppe: Verspielte SchülerInnen der Klassen 7 bis 12

(Voraussichtliche Kosten: 0 €)

Kurzbeschreibung:

Mit „E-Mission“ aus dem Schmidt-Verlag liegt ein Brettspiel vor, das in beispielhafter Weise Auswege aus der Klimakrise thematisiert:

Die Spieler arbeiten gemeinsam gegen das Spiel und versuchen, mit unterschiedlichen Strategien der globalen Erwärmung Einhalt zu gebieten.

Alle Aktionskarten sind mit QR-Codes versehen, unter denen weitere Informationen zu jeweiligen Strategien gegen globale Erwärmung hinterlegt sind.

(<https://www.daybreakgame.org/de>)

Wir wollen prüfen, ob das Spiel die Möglichkeit bietet, vielen Menschen Handlungsalternativen für die Zukunft zu eröffnen. Wir werden uns mit Rezensionen auseinandersetzen, wissenschaftliche Ansprüche prüfen und natürlich das Spiel spielen.

Ein Exemplar liegt in unserer Bibliothek vor, im Rahmen des Projektes soll dazu eine eigene Rezension entstehen.

Außerdem ist es möglich, sich mit weiteren ökologischen oder sozialen Projekten auf dem Brettspielmarkt auseinanderzusetzen.