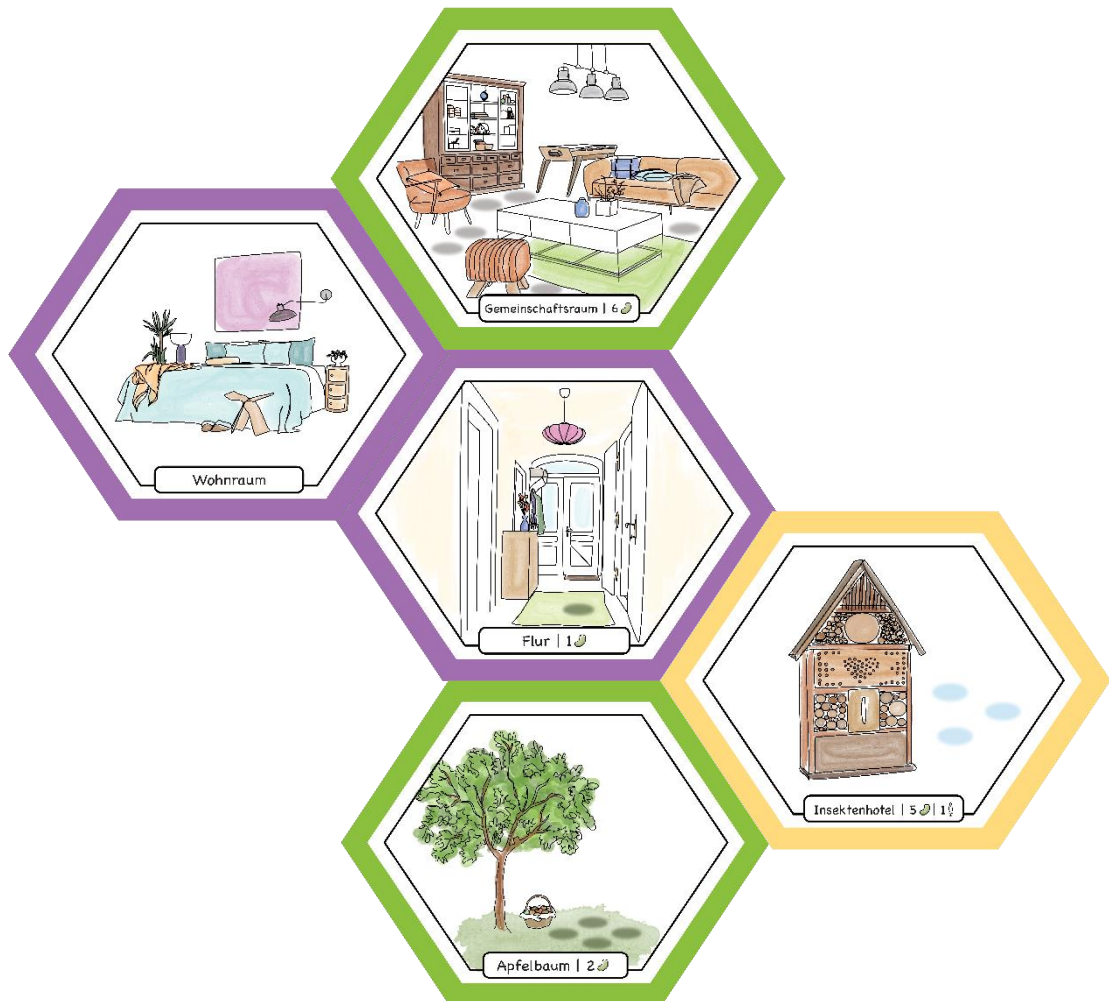


Ab ins Wohnprojekt!

Gemeinsam Zukunft bauen



3-6 Spieler*innen

|

ab 12 Jahren

|

60-90 Minuten

Einleitung

Euer Ziel ist es, kooperativ ein nachhaltiges Wohnprojekt aufzubauen. Durch gemeinsame Aktionen, viele Ortswaben zum Ausleben eurer Hobbys sowie aktive Nachbar*innen könnt ihr eure Gemeinschaft stärken und Community-Punkte (Wertungspunkte) sammeln.

Das Spiel besteht aus vier Jahreszeit-Phasen, wobei ihr von Frühling bis Herbst versucht, euer Wohnprojekt kreativ und zu euch passend aufzubauen. Im Winter wird dann ausschließlich die Auswertung des Spiels gemacht. Im Laufe des Jahres verändern sich die Regeln des Zusammenlebens und erst im Winter werdet ihr die genaue Punkteverteilung erklärt bekommen.

Material

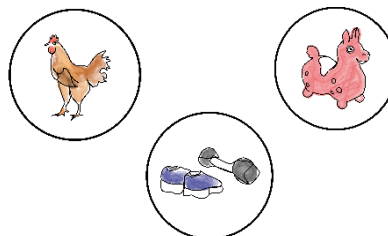
6 Rollenkarten und 6 Spielfiguren



120 Energiebohnen



20 Nachbar*innen



47 Ereigniskarten

- Je Jahreszeit eine Startkarte;
- Frühling, Sommer & Herbst 13 Ereignisse;
- Ein Newsletter im Herbst;
- 4 Bewertungen im Winter



Farbzuordnung der Jahreszeiten

Frühling - Grün

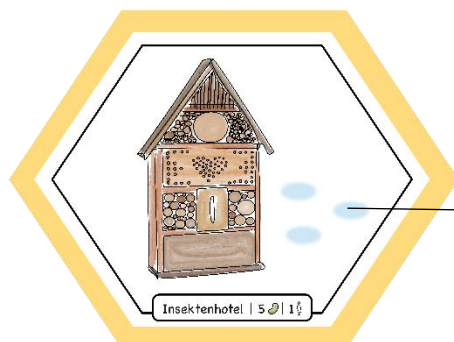
Sommer - Gelb

Herbst - Rot

Winter - Blau

48 Ortswaben

- 6 Wohnräume
- 12 Flure
- Frühling, Sommer, Herbst: je 10 Orte

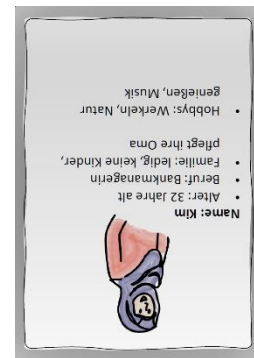


Anzahl der "freien Felder" wird durch dunkle Ovale angezeigt.

Beschriftung der Ortswaben: Ortsname | Energiekosten | Mitbewohner*in

Aufbau

Jede*r sucht sich eine Rollenkarte und einen Spielstein aus. Pro Person bekommt ihr außerdem eine Wohnraumwabe. Die Wohnräume werden an die Flure (2 Flure bei 3-4 Personen, 3 Flure bei 5-6 Personen) frei angelegt und die Spielsteine auf die Wohnräume verteilt. Ihr bekommt zudem 8 Energiebohnen als Gruppe und teilt sie untereinander auf. Im Folgenden seht ihr einen Beispielaufbau



Ereigniskarten

Die Ereigniskarten werden in die vier Jahreszeiten aufgeteilt und jeweils ohne ihre Startkarte (und ohne den Newsletter im Herbst) gemischt. Zählt acht Ereigniskarten für Frühling, Sommer und Herbst ab und nehmt alle Winterkarten. Nehmt dann jeweils die Startkarten und für Herbst den Newsletter dazu und legt die Jahreszeiten als jeweiligen Stapel verdeckt neben die Spielfläche. Die restlichen Ereigniskarten werden in die Schachtel zurückgelegt. Sie werden nicht benötigt. Jede Saison beginnt mit einer Startkarte und endet, wenn der Stapel leer ist. Danach geht ihr zur nächsten Jahreszeit über und wechselt die Ereigniskarten und Ortswaben. Das Spiel startet mit dem Frühling.

Ortswaben

Die Ortswaben werden auch in die drei Jahreszeiten Frühling, Sommer und Herbst aufgeteilt jeweils gemischt und als verdeckter Stapel neben der Spielfläche ausgelegt. Die ersten drei Orte der aktuellen Jahreszeit werden offen ausgelegt. Von diesen drei kann während der Aktion „Bau“ jeweils eine zum Anlegen ausgewählt werden. Nachdem eine Ortswabe angelegt wurde, wird der nächste Ort vom aktuellen Jahreszeitenstapel offen ausgelegt, so dass immer drei zur Auswahl stehen. Beim Jahreszeitenwechsel werden auch die Ortswaben entsprechend ausgetauscht. Daneben wird der Stapel Flurplättchen ausgelegt.

Nachbar*innen

Alle Nachbarsteine werden in dem Stoffbeutel aufbewahrt und vorerst neben den Spielbereich gelegt. Ihr werdet zu einem späteren Zeitpunkt erfahren, wie Nachbar*innen in euer Wohnprojekt integriert werden können.

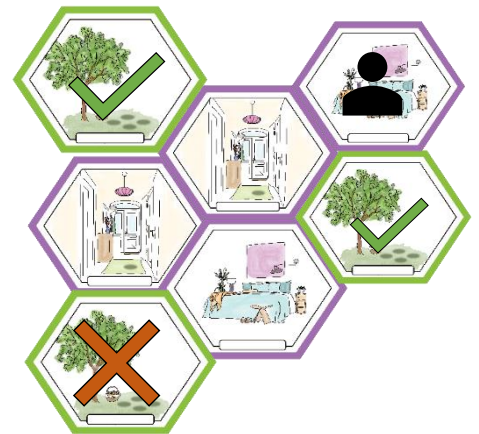


Spielregeln

Stellt eure Rollen und Hobbys gegenseitig vor. Wie heißt euer Wohnprojekt? Denkt euch gemeinsam einen Namen aus. Die Person mit der meisten Erfahrungen in WGs/Wohnprojekten oder ähnlichem fängt an. Der*die Startspieler*in beginnt nun das Spiel mit dem Lesen der Start-Ereigniskarte des Frühlings. Beim Wechsel der Jahreszeiten werden die Start-Karten jeweils von dem*der aktiven Spieler*in laut vorgelesen. Ein Spielzug besteht aus folgenden Aktivitäten eines*r Spieler*in. Eine Runde bedeutet, dass alle Spieler*innen einmal am Zug sind.

Spielzug

1. **Energie erhalten:** Der*die aktive Spieler*in bekommt zu Beginn des Spielzugs Energiebohnen entsprechend des eigenen Standorts:
 - Unabhängig des Orts jede Runde: 2 Energie
 - Auf Ortswaben mit Bezug zum Hobby: +2 Energie (nach eurer eigenen Einschätzung)
 - Je weiterer Person am selben Ort: + 1 Energie
2. **Bau (optional):** Nun kann maximal einer der drei offenliegenden Orte oder ein Flurplättchen an eine freie Flurseite des an deinen Standort angrenzenden Flurs angebaut werden (siehe Abbildung). Die Energiekosten sind auf den Orten angegeben (Flure kosten immer 1 Energie) und können von der gesamten Gruppe gezahlt werden. Danach dürft ihr einen neuen Ort vom Nachziehstapel offen auslegen. Sollte kein passender Ort offen ausliegen, können die drei Ortswaben alle ausgetauscht werden. In diesem Fall darf jedoch nichts mehr gebaut werden.
3. **Bewegung (optional):** Gehe über die Flure zu einem anderen Ort, der mit maximal 3 Schritten erreichbar ist. Du kannst dich nur auf freie Felder eines Orts stellen. Sollten alle Felder belegt sein, kannst du jetzt nicht den Ort besuchen.
4. **Ereigniskarte (verpflichtend):** Ziehe die oberste Ereigniskarte der aktuellen Jahreszeit und lies diese vor. Je nach Angabe auf der Karte handle diese allein oder gemeinsam ab und lege sie auf den Ablagestapel.



Sollte jemand mal keine Energie mehr haben, obwohl sie etwas abgeben muss, muss diese Person sofort zurück in ihren Wohnraum, um sich auszuschlafen. Dort startet sie dann ihren nächsten Zug.

Ihr solltet beim Bau darauf achten, dass es immer freie Flurseiten gibt. Sollte es keine freien Flurseiten mehr geben endet das Spiel vorzeitig, da das Wohnprojekt nicht weiter ausgebaut werden kann.



Beispiel Energie erhalten

In diesem Fall bekommt Ute (Blau) 5 Energiebohnen zu Beginn des Spielzugs, da sie an der Kräuterspirale gärtnern kann (ihr Hobby +2) und Grün auf demselben Feld steht (+1). Alpaslan (Gelb) würde nur 2 Energiebohnen bekommen, da er allein auf einem Feld ohne Bezug zu seinen Hobbys steht.

Spielende

Das Spiel endet regulär mit dem Start der Winter-Saison. In dieser vierten Jahreszeit wertet ihr euer Wohnprojekt mit Hilfe von Community-Punkten aus.

Solltet ihr während den ersten drei Jahreszeiten zu einem Zeitpunkt keine offene Flurseiten mehr haben, könnt ihr euer Wohnprojekt nicht weiter ausbauen. Dadurch endet das Spiel vorzeitig. Zur Auswertung startet ihr entsprechend direkt mit der Winter-Saison.

Mögliche Alternativen

- Prinzip des Konsens: Beim Bau einer neuen Ortschaft müssen ALLE Mitspieler*innen einverstanden sein.
- Die Länge des Spiels könnt ihr verändern in dem ihr mehr (oder weniger) Ereigniskarten pro Jahreszeit beim Spielaufbau mischt und als Stapel bereitlegt.
- Wenn ihr mehr Personen als sechs seid, bildet gerne 2er-Teams je Spielfigur.
- Erfindet eure eigene Rollenkarte und taucht ein in ein neues Wohnprojekt.
- Bastelt eure eigenen Ortschaften und integriert sie ins Spiel.

Reflexionsfragen

- Wie hat euch das Spiel gefallen? Hattet ihr Spaß beim Aufbau des Wohnprojekts?
- Wie liefen die Diskussionen ab? Wie hast du dich dabei gefühlt?
- Konntest du ein Wohnprojekt aufbauen, dass dir gefallen würde? Was waren/sind für dich Prioritäten?
- Wie realistisch waren die Diskussionen aus deiner Sicht? Was macht es in einem richtigen Wohnprojekt einfacher oder schwerer?
- Konntet ihr zwischen euren individuellen Wünschen (Hobbys) und den Gemeinschaftsbedürfnissen entscheiden? Gab es Momente, in denen ihr Kompromisse eingehen musstet?
- Wie haben euch die Nachbarn in eurer Entscheidungsfindung beeinflusst?
- Wie nachhaltig ist euer Wohnprojekt geworden?

Themen zur Vertiefung

Während des Spiels seid ihr bestimmt auf die ein oder anderen der folgenden Themen gestoßen. Wenn ihr euch tiefergehend damit beschäftigen wollt oder einfach ein wenig dazu lesen möchtet, findet ihr hier einige Tipps:

Eine aktive **Demokratie** benötigt **Beteiligung** auf gesellschaftlicher und persönlicher Ebene. In Wohnprojekten wird genau dieser Partizipationsgedanke sowie gesellschaftliches Engagement alltäglich (vor-) gelebt. Außerdem können in Wohnprojekten **Ressourcen gebündelt** und Synergieeffekte genutzt werden. Hierdurch sind Wohnprojekte auch Vorläufer für nachhaltiges Leben. (*bpb.de*)

Im Spiel gibt es **Fairteiler, Food-Coop, Containern und SoLaWis**. All dies sind Beispiele im Bereich Ernährung, die zeigen wie gemeinschaftlich gewirtschaftet werden kann, so dass Essen nicht weggeworfen wird sowie regionales Essen bezahlbar in gemeinschaftlicher Hand erwirtschaftet werden kann. (*foodcoops.de, foodsharing.de, solidarische-landwirtschaft.org*)

Ein weiteres wichtiges Thema, welches im Spiel angesprochen wird, ist der **Klimawandel** mit einhergehendem **Wassermangel und Hitzewellen**. Die klimatischen Veränderungen betreffen uns alle. Im Wohnprojekt können sich die Bewohner*innen gegenseitig unterstützen und mögliche Härten gemeinsam aushalten. Viele Wohnprojekte versuchen einen nachhaltigen Lebensstil zu verfolgen und nachhaltige Bauweisen umzusetzen, um gemeinsam gegen den Klimawandel aktiv einzustehen. (*wwf.de, planet-wissen.de, mehr-leben-wohnprojekte.org*)

Viele Wohnprojekte möchten ihren **Wohnraum langfristig dem Immobilienmarkt entziehen**. Hierzu arbeiten sie mit dem Mietshäuser Syndikat zusammen. Der Wohnraum gehört einer entsprechenden Organisation, die dazu gegründet wurde, dass der Wohnraum langfristig allen Bewohner*innen gemeinsam gehört und selbst verwaltet wird. (*syndikat.org*)

Ihr habt Lust weitere Materialien zum Thema Nachhaltigkeit auszuprobieren, wollt Tipps, wie Umwelt- und Klimaschutz als Bildungsthema aufgegriffen werden kann, oder wollt euch einfach mit Mitstreiter*innen vernetzen? Dann meldet euch gerne bei lueneburg@janun.de

Dieses Spiel ist im Rahmen des Projekts „Gamification: Gesellschaft spielen“ in Kooperation mit dem Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. entstanden. Das Projekt wurde ermöglicht durch eine Förderung der Aktion Mensch.



Janun Lüneburg e.V.
Katzenstraße 2, 21335 Lüneburg
Tel: 04131 2472831
lueneburg@janun.de

Illustration: Andra Krogmann
Autor*innen: Aline, Finn, Berit, Alo,
Renkje, Emmy und Ari
Alle Rechte vorbehalten