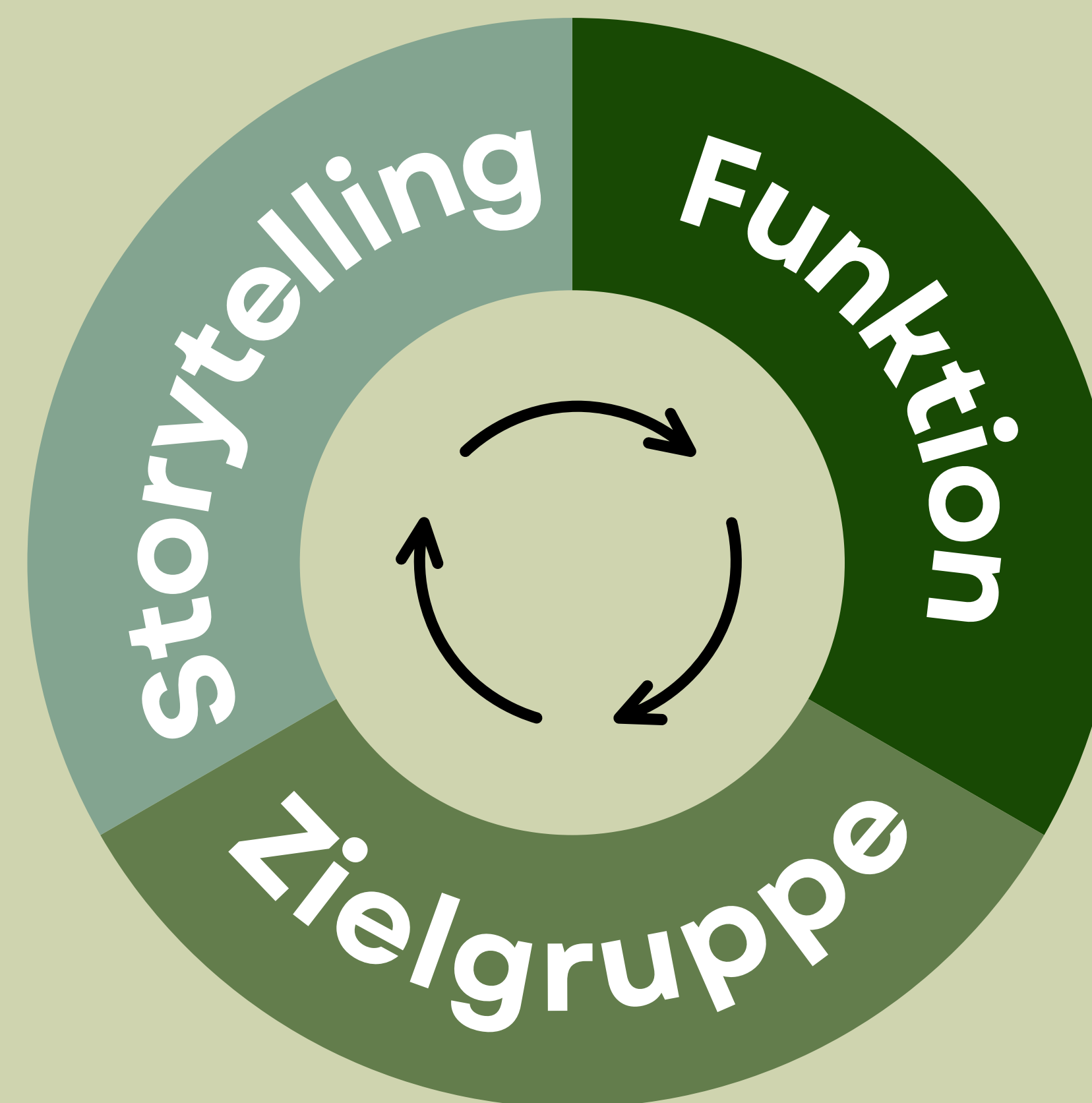


1. WARUM EIN KLIMASPIEL?

- Innovativer Kommunikationsansatz (Wissensvermittlung, Menschen aktivieren)[1]
- Effektivität wissenschaftlich belegt [2]
- Alleinstellungsmerkmal in der (kommunalen) Klimaschutzkommunikation
- Verbindung von Bildung und Unterhaltung

„Wer glaubt, der Ernst der Lage lasse es nicht zu, Spiele zum Klimawandel zu spielen - [...] hat den Ernst der Lage nicht verstanden.“ [3]

Drei Elemente sind über den gesamten Prozess hinweg zu beachten:



2. VORBEREITUNGEN

- Wie ist der Stand im Bereich Klimaschutz und Klimaanpassung? (z.B. Konzepte, Projekte)
- Welche Kommunikationswege werden bereits genutzt? Wie lässt sich das Spiel integrieren?
- Welchen zeitlichen und finanziellen Aufwand darf das Spiel haben?

Ist eine Kooperation mit (Bildungs-) Einrichtungen oder eine Projektausschreibung möglich?



3. ZIELE

- Wer ist die **Zielgruppe** und in welchem Kontext wird das Spiel verwendet? (z.B. Workshops, Unterricht)

Tipp: Zielgruppenspezifische Kommunikation beachten aufgrund unterschiedlicher Anforderungen an Klimakommunikation [4]

Tipp: **Zielgruppe** früh festlegen (trotz Streuverlusten)

- **Funktionen:** Was soll sich durch das Spiel verändern? (z.B. Wissen, Einstellungen, Handlungen)

- **Storytelling:** Was soll das Spiel erzählen? (z.B. „Die Zeit läuft, es muss gemeinsam gehandelt werden!“) [5]

Tipp: Positiv und unterhaltsam kommunizieren [6]

Tipp: Werte und Emotionen ansprechen [3]

Wie können sich Bürger:innen beteiligen und ihre Anliegen an die Kommune richten?

4. INHALTE FINDEN

- Welche Inhalte sollen kommuniziert werden? (z.B. Maßnahmen, Handlungsmöglichkeiten)
- Welche lokalen Besonderheiten gibt es? (z.B. Natur, Infrastruktur)
- Welche Inhalte sind für die **Zielgruppe** besonders interessant? (ggf. erfragen)
- Welches Vorwissen hat die **Zielgruppe**? Was muss erklärt werden?

- Welche Inhalte passen zu den **Funktionen** des Spiels? (z.B. Handlungen erleichtern durch Aufzeigen von Partizipationsmöglichkeiten)
- Welche Inhalte passen zum **Storytelling**? (z.B. Verhältnis positive/ negative Entwicklungen)

Tipp: Inhalte sammeln, dann priorisieren (Absprache mit **Zielgruppe**, Expert:innen)

6. ERSTELLUNG

Inhaltliche Ausgestaltung

- Wie können die ausgewählten Inhalte im Spiel umgesetzt werden?
- Welche Spielmaterialien werden benötigt? (z.B. Spielanleitung, Spielbrett)
- Soll es begleitende Texte (z.B. Erklärungen) oder weiterführende Informationen (z.B. Links) auf dem Spielmaterial geben?

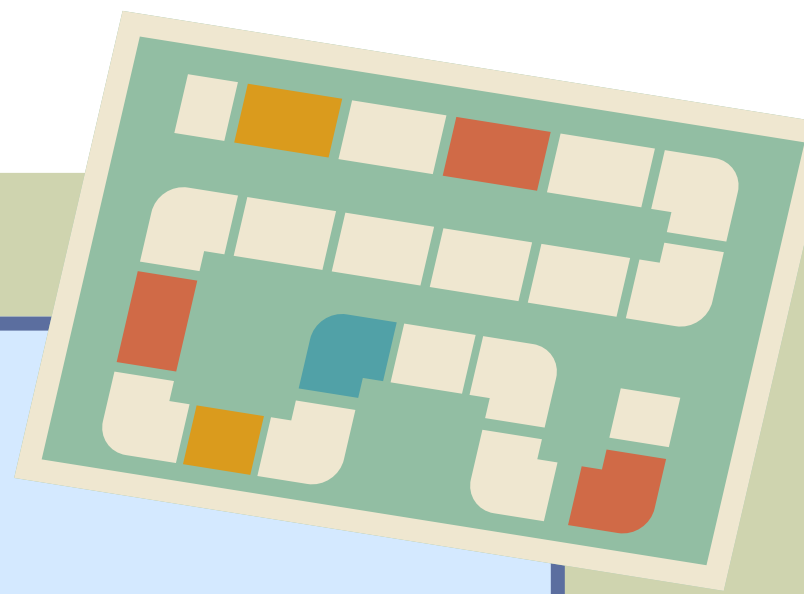
Tipp: Fokus auf Spielcharakter, Infos kurz

Testen und Feedback (Probe-Spielen)

- Was soll getestet werden? (z.B. Spielformat, Ziele, Schwierigkeitsgrad)
- Mit wem und wie oft soll getestet werden? (**Zielgruppe** beachten)
- Wie kann das Feedback in das Spiel eingearbeitet werden?

Tipp: Frühzeitig erste Version erstellen, diese weiterentwickeln

Tipp: Auch Wirkung des Designs testen



DESIGN

- Freundliches, neutrales Farbkonzept
- Schlichtes, leicht verständliches Design
- Anpassung an **Zielgruppe**
- Barrierefreiheit (z.B. neutrale Sprache, deutliche Farbkontraste)
- Materialverbrauch minimieren:
 - schwarze Flächen vermeiden
 - umweltfreundliche Produktion/ Druck

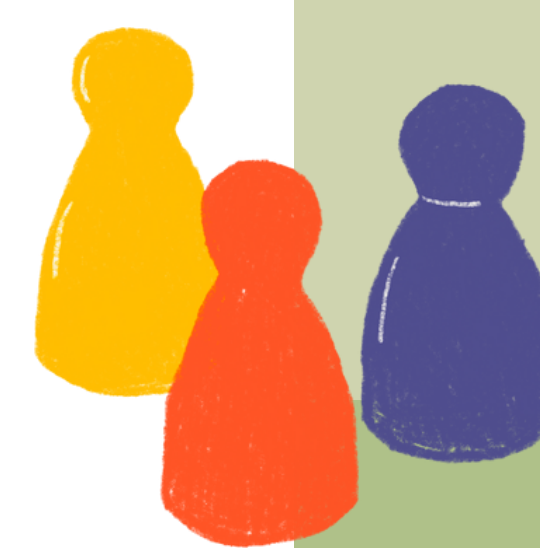
5. SPIELANSATZ ENTWICKELN

- Welche bestehenden Spiele sind bekannt und machen Spaß? (Orientierung an bewährten Spielkonzepten, z.B. einfache Regeln, interaktive Elemente; Achtung: Urheberrecht/ Medienrecht beachten!)

Tipp: Recherche nach Bildungs- und Klimaschutzspielen, auch Unterhaltungsspiele hilfreich

- Welches Spielformat passt zur **Zielgruppe**? (z.B. Schwierigkeitsgrad, Intensität der Interaktion)
- Welches Spielformat passt zu den **Funktionen** des Spiels (z.B. Wissensvermittlung durch Quiz)
- Welches Spielformat passt zum **Storytelling** des Spiels? (z.B. Kooperation, Wettbewerb)
- Soll das Spiel durch eine Moderation begleitet werden?
- Wie lange soll das Spiel dauern?

Tipp: Externe Expertise zu Spielformat einholen (z.B. Psycholog:innen, Spielemacher:innen, **Zielgruppe**)



PRAKTISCHE HINWEISE

- Einfache Sprache verwenden bzw. schwierige Begriffe erklären
- Spielanleitung kurz halten (max. 10 Min.)
- Spiel fortlaufend evaluieren und ggf. anpassen

Öffentlichkeitsarbeit:

- Wie und von wem wird das Spiel bekannt gemacht?
- Welche Akteur:innen können eingebunden werden (z.B. als Multiplikator:innen)?

Tipps zur langlebigen Gestaltung:

- Jahreszahl auf Spielkarton z. B. "Edition 2025"
- Fakten zum Status quo mit Bezugsjahr angeben
- Weiterentwicklung/ Aktualisierung der Inhalte ermöglichen

Reflexion des Spielerlebnisses für mehr Lernerfolg und Spielfreude [7]

- Kontext, Lernziele und Realitätsbezug können z.B. in einem Einleitungstext eingeordnet werden
- Selbstbezug kann durch Fragen und Informationsangebote hergestellt werden
- Emotionen auffangen und in Handlungsmöglichkeiten umwandeln z.B. durch Endkarten mit offiziellem Grußwort der Kommune und Partizipationseinladung

PRAXISBEISPIEL 2024/25

- **Klimaspiel Landkreis Lüneburg** (Kooperation mit Studierenden der Leuphana Universität Lüneburg)
- **Kontakt:** Friederike Lang, Landkreis Lüneburg - Klimaschutzmanagement, Tel. 04131-261119, E-Mail: klimaschutz@landkreis-lueneburg.de

WEITERFÜHRENDE LITERATUR

Spielformat entwickeln

- [Klimaspiele Datenbank](#) von Friends4Future e.V.
- [Klimaspiele Sammlung](#) von Psychologists / Psychotherapists for Future e.V.

Kommunale Klimaschutz-Kommunikation

- adelphi (Hrsg.). (2018). [Landkreise in Führung! Gemeinsam handeln im Klimaschutz](#).
- DIfU. (2023). [Klimaschutz in Kommunen: Praxisleitfaden](#). Deutsches Institut für Urbanistik.
- Schwarz, J. & Schulze, D. (2018). [Kommunikationsleitfaden für Landkreise in Klimaschutz](#). adelphi.

Klimaschutz-Kommunikation

- Fischer, D., Selm, H., Fückler, S. & Sundermann, A. (Hrsg.). (2021). [Nachhaltigkeit erzählen, Durch Storytelling besser kommunizieren?](#) Oekom Verlag. **[5]**
- Schrader, C. (2022). [Über Klima sprechen: Das Handbuch](#). Oekom Verlag. **[3]** (Zitat: S. 253)
- Sippel, M. (O.J.). [Besser übers Klima reden: 10 wissenschaftlich belegte Regeln](#).

Ergänzende Quellen vom Poster

- De Troyer, O. (2017). [Towards effective serious games](#). In 2017 9th International Conference on Virtual Worlds and Games for Serious Applications (VS-Games) (S. 284-289). IEEE. **[7]**
- Klöckner, C. A. (2015). [The Psychology of Pro-Environmental Communication](#). **[1]**
- Krauß, F. (2013). [Klimawandel kommunizieren: die richtigen Framings, Formate und Zielgruppen](#). In K.-D. Müller & F. Krauß (Hrsg.), Wissenschaft in der digitalen Revolution: Klimakommunikation 21.0 (S. 105-134). Springer VS. **[6]**
- Torok, S., Pearce, K. & Hassol, S. J. (2020). [Communicating climate change science with different audiences](#). In D. Holmes & L. M. Richardson (Hrsg.), Research handbook on communicating climate change (S. 33-45). Edward Elgar Publishing. **[4]**
- Wu, J. S. & Lee, J. J. (2015). [Climate change games as tools for education and engagement](#). Nature Climate Change, 5(5), 413-418. **[2]**