

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet dann, wenn (je nach Anzahl der Spielenden) die fünfte, siebte oder neunte Herausforderungskarte aufgedeckt und abgearbeitet wurde. Wobei nach der letzten Herausforderungskarte noch genau eine Runde gespielt wird. In dieser dürfen sich alle eine Themenkarte aus ihrem Stapel frei wählen. (Vorsicht, das passiert im wahren Leben eher selten.)

Nun wird abgerechnet:

- Wurde die Brücke zwischen den großen Waben gebaut, dann erhalten die Spielenden 50 Pluspunkte. [Ja? herzlichen Glückwunsch!](#)
- Nun rechnet ihr die gesammelten Punkte mit den Pluspunkten der gelösten Herausforderungskarten zusammen und schaut unten bei Ergebnissen, was der Punktestand bedeutet.
- Wurde es nicht geschafft, eine Brücke zwischen den beiden großen Waben zu bauen? [Übung macht den Meister!](#)

Hinweis für Spielende und Moderierende:

Spieldauer – Wenn ihr nur eine bestimmte Zeit für das Spiel eingeplant habt, empfehlen wir für jede Themenkarte ein Zeitlimit zu setzen. Etwa 75 Minuten dauert das Spiel, wenn die Spielenden für das Anlegen und Erklären der Karte je 2 Minuten bekommen.

ERGEBNISSE

Ergebnis 1 – Totaler Zusammenbruch

3 Spielende	bis 115 Punkte
4 Spielende	bis 105 Punkte
5 Spielende	bis 115 Punkte

Es ist euch nicht gelungen, im Kleinen oder im Großen eine tragfähige und nachhaltige Gesellschaft zu bauen. Falls alle Menschen so gehandelt hätten, versinkt die Menschheit jetzt im Chaos. Unser Lebensraum wird zerstört, die Ressourcen übernutzt und das Klima irreparabel verändert. Alles nur, weil wir nicht zusammengearbeitet haben. Nun greift die alte Weissagung: »Erst wenn der letzte Baum gerodet, der letzte Fluss vergiftet, der letzte Fisch gefangen ist, werdet ihr merken, dass man Geld nicht essen kann.« [Zum Glück ist das hier nur ein Spiel. Also versucht es doch noch einmal.](#)

Ergebnis 2 – Arterhaltung gesichert

3 Spielende	116–135 Punkte
4 Spielende	106–125 Punkte
5 Spielende	116–135 Punkte

Wenn euer Spiel auf das große Ganze übertragen würde, hat die Menschheit überlebt – bis hier hin. So richtig wurde aber kein Weg gefunden, alles nachhaltig miteinander zu verbinden. Die Ökonomie hatte wohl immer noch Vorfahrt vor der Ökologie. So werden die planetaren Grenzen bis zum Ende ausgereizt. Vermutlich baut sich eine kleine reiche Gruppe unterirdisch eine Überlebensstation, eine andere umkreist die Erde auf einem Raumschiff und vielleicht hat sich auch eine auf dem Mond angesiedelt. [Das klappt nächstes Mal besser!](#)

Ergebnis 3 – Auf dem richtigen Weg

3 Spielende	136–165 Punkte
4 Spielende	126–155 Punkte
5 Spielende	136–165 Punkte

Gar nicht schlecht, ihr habt euch wirklich angestrengt, alles so nachhaltig wie möglich zu gestalten. Eure Geschichte hat Hand und Fuß und auf

die meisten Ereignisse konntet ihr gut reagieren. Ja, das ein oder andere hat euch kalt erwischt und ein paar Sachen waren ein bisschen an den Haaren herbei gezogen, oder? Aber wir sind ja alle Anfänger im Bauen einer nachhaltigen Welt. Beim nächsten Mal seid ihr besser vorbereitet. [Insgesamt gut gemacht, ihr dürft euch auf die Schulter klopfen!](#)

Ergebnis 4 – Paradies auf Erden

3 Spielende	über 165 Punkte
4 Spielende	über 155 Punkte
5 Spielende	über 165 Punkte

Überragend, ihr habt es geschafft die gegensätzlichen Interessen zu vereinen und eine gesunde und glückliche Gesellschaft zu erschaffen, die niemanden zurück lässt. Eine artenreiche Tier- und Pflanzenwelt bevölkert den Planeten und die Ressourcen werden nur im Notfall eingesetzt. Alles wird recycelt, repariert, geborgt und getauscht. Erfolg wird daran gemessen, wie sehr etwas der Allgemeinheit zugutekommt. Jedes Lebewesen, inklusive unserer Erde, wird mit Liebe und Respekt behandelt. Friede, Freude, Eierkuchen.

[Ihr seid toll! Nun geht raus und setzt es auch in der echten Welt um.](#)



Nachhaltige Brücken bauen. NABBA – Das kooperative Spiel für Zukunftsideen

Was genau ist Nachhaltigkeit eigentlich konkret? Und wie soll das vor Ort gehen mit der nachhaltigen Gesellschaft? Erspielt euch eure Nachhaltigkeitspotenziale und erlebt, wie ihr nur gemeinsam die Herausforderungen bewältigen könnt. So baut ihr am Ende die rettende Brücke zwischen den Gegensätzen.

Mehr Infos zum Spiel auf:
nhz-th.de/nabba



Ein Spiel von:



Gefördert durch:



Autor:innen:

Isabelle Laue und Thomas Jäkel

Gestaltung:

ECODESIGN Weimar, Paul-Schneider-Str. 17, 99423 Weimar

Bildnachweis:

Themenkarten: Strawberry Blossom, Ardea-studio, Irina, antto, Dimitrios, MacroOne, priyanka, RedlineVector, Set Line Vector Icon, Chief Design, ~ Bitter ~, kuroksta, nadiinko, blinkblink, Balthus – stock.adobe.com
Herausforderungskarten: enigmatic, soleil1, Roman Dekan, Vikivecto, Sam, martialred, patthana, graphicheat, supanut, oxinoxí, SimpLine, ii-graphics, redkoala, dlyastokiv, Marc, extracoin, RainLedy – stock.adobe.com



Nachhaltige Brücken bauen. NABBA – Das kooperative Spiel für Zukunftsideen

DAS SPIEL – PROLOG

»Eine spielerische Herangehensweise ist die beste Form, mit Leichtigkeit und Freude weiterzukommen.« — Ingrid Dankwart

Spielen gibt uns die Möglichkeit, unbeschwert neue Dinge und Ideen auszuprobieren. NABBA soll erfahrbar machen, dass eine nachhaltige Gesellschaft nur gemeinsam gelingt und dass alle Aspekte unseres Lebens und Arbeitens zusammenhängen und kreativ verbunden werden können. NABBA liefert keine fertigen Lösungen, sondern bietet Gedankenanstöße und ist für alle Branchen nutz-

bar. Entwickelt wurde »NABBA – das kooperative Spiel für nachhaltige Zukunftsideen« von Isabelle Laue und Thomas Jäkel. Das Design stammt vom Team um Andreas Bauermeister und die Finanzierung hat das Thüringer Ministerium für Umwelt, Energie und Naturschutz übernommen. Dank für tatkräftige und kreative Unterstützung gilt ebenfalls allen Probespielenden.

MATERIAL

-  Spielanleitung
-  5 Ablaufkarten
-  1 große Stadtwabe
-  1 große Dorfwabe
-  5 × 21 farbige Themenkarten
-  21 Herausforderungskarten
-  5 Kopiervorlagen Protokollblatt
-  1 Übersichtsblatt 17 Nachhaltigkeitsziele

ZIEL

Aufgabe ist, eine zukunftsfähige Gesellschaft aufzubauen. Geht verantwortungsbewusst mit unseren Lebensgrundlagen und unseren Mitlebewesen um, schützt und pflegt sie und trägt zu ihrer Vielfalt bei. Für dieses Ziel sammelt ihr als Gruppe

Punkte, indem ihr möglichst viele Themenkarten miteinander kombiniert und nachhaltige Projektideen zu einer Geschichte verbindet. Zusätzlich löst ihr Herausforderungen und baut die Brücke zwischen den beiden großen Waben.

VORBEREITUNG

WÄHLT EIN SZENARIO AUS

REGIONAL – Stadt und Dorf

Hier geht es um die Beziehungen zwischen eurer Stadt bzw. Dorf und der Umgebung. Findet die Potenziale eurer Region, teilt euer Wissen und entwickelt Synergien in nachhaltigen Projektideen.

GLOBAL – Europa und der globale Süden

Hier steht die globale Situation im Vordergrund. Überlegt, wie ihr Fairen Handel, Klimagerechtigkeit und Globalisierung nachhaltig verknüpft.

UTOPIE – Stadt und Land

Wählt eine Stadt und ein Dorf in der Zukunft aus und lasst eurer Phantasie freien Lauf. Wie werden wir arbeiten, mobil sein, wohnen? Entwickelt eine nachhaltige Gesellschaft.

SPIELAUFBAU

Messt auf einem großen Tisch mit 10 sechseckigen Themenkarten – in einer Linie aneinandergelegt – die direkte Entfernung zwischen den beiden großen Waben ab. Dies ist das Spielfeld. Tragt auf dem Protokollblatt den Namen der Stadt, des Dorfes oder der Länder ein, zu dem ihr eine persönliche Verbindung habt. Dabei müssen die Stadt und das Dorf nicht unbedingt geografisch nah beieinander liegen. Nun wählt je einen Fokus für die großen Waben. Das kann das erste sein, was euch zu dem Ort, bzw. Land einfällt, z. B. ein bestimmter Wirtschaftszweig oder eine Berufs- oder Altersgruppe. Entscheidet euch möglichst für etwas, das vorhanden ist und auf dem ihr aufbauen könnt. Der Fokus soll euch helfen, ins Spiel zu starten. Er ist optional und hat keinen Einfluss auf das Ende des Spiels.

Legt die Herausforderungskarten verdeckt an den Spielfeldrand. Jede Person wählt einen farbigen Themenkartenstapel aus, legt drei Karten offen und den restlichen Stapel verdeckt vor sich ab (achtet darauf, dass ihr alle unterschiedliche Themen ausliegen habt). Zusätzlich erhalten alle je eine Ablaufkarte. Wählt eine Person aus, die alle erzielten Punkte zusammenrechnet und mit den Stichwörtern der Geschichte auf das Protokollblatt und in Stichwörtern die Geschichte auf das Protokollblatt notiert.

ABLAUF

EINE RUNDE

Die Person mit den schönsten Socken beginnt, dann geht es reihum: Schau dir deine drei offen ausliegenden Themenkarten an und wähle eine aus – gerne eine, mit der du dich gut auskennst. Diese Karte wird nun entweder an eine der großen Waben oder bereits ausliegenden Themenkarten angelegt. Danach erklärst du, mit welcher Idee das Thema der Karte in einem konkreten Projekt oder einer Aktivität mit den Waben, an die du angelegt hast, sinnvoll verbunden werden kann. Hier können alle Mitspielenden ihre Ideen einbringen. Es ist nachhaltig, sich gegenseitig zu helfen.

Vergesst dabei aber nicht: es geht um Nachhaltigkeit. Baut eure Ideen aufeinander auf und entwickelt sie mit jeder Karte weiter, bis eine Geschichte entsteht. Dabei könnt ihr konkrete Ansätze wählen, die bereits vorhanden sind oder eigene Projektideen entwickeln.

Auf euren Themenkarten sind die Nummern der 17 Nachhaltigkeitsziele der UN zu finden. Diese können als Gedankenanstöße dienen.

Ihr bekommt einen Punkt pro Themenkarte (und große Stadt-/Landkarte), an die ihr anlegen könnt. Dabei darf eure Argumentation den bereits gelegten Karten nicht widersprechen. Versucht an möglichst viele Themenkarten gleichzeitig anzulegen, um mehr Punkte zu sammeln. Notiert die Ideen und Punkte auf dem Protokollblatt.

BEISPIEL ABLAUF

Miri, David und Frieder spielen das Regional-Szenario: mit der Stadt Erfurt mit Fokus Tourismus und dem Dorf Gamstädt mit Fokus Landwirtschaft.

Miri beginnt und wählt aus ihren drei offenen Karten »Mobilität« aus. Dafür interessiert sie sich als Fahrradfahrerin sehr. Sie legt die Karte an die große Wabe »Erfurt« an und berichtet von mangelhaften Radwegen. Sie schlägt vor, einen der beiden Stadtringe zu Fahrradstraßen umzubauen. Dafür erhält die Gruppe einen Punkt.


Nun ist David an der Reihe. Er wählt »Demografischer Wandel« aus und legt an Gamstädt an. Er wohnt auf dem Dorf und berichtet vom Ärzterückgang auf dem Land und dass der Bus nur dreimal am Tag fährt. Seine Idee ist ein Bürgerbus, der Senioren nach Bedarf in die Stadt und zu Ärzten bringt. Miri ergänzt, dass dieser Bus auch junge Menschen zum Wandern in die Natur bringen könnte. Für die Karte erhalten sie einen Punkt.

Frieder ist an der Reihe. Er wählt »Digitalisierung« und legt die Karte an die Themenkarte »Demografischer Wandel« und an die große Wabe Gamstädt an. Er schlägt zur leichteren Nutzung des Bürgerbusses die Entwicklung einer App vor. Dazu soll im Dorf eine AG gegründet werden, in der junge Menschen die Nutzung dieser Technik an die Älteren weitergeben. Er erspielt damit zwei Punkte, da er an zwei Karten angelegt hat. David trägt Schlagwörter der Ideen (Fahrradstraße, Bürgerbus, App) und alle erhaltenen Punkte in das Protokollblatt ein.

HERAUSFORDERUNGSKARTEN

Haben reihum alle eine Karte angelegt, die Erklärung abgegeben und sind die Punkte aufgeschrieben, ist die Runde beendet. Die Spielenden ziehen von ihren verdeckten Stapeln eine Karte nach.

Jetzt wird eine Herausforderungskarte gezogen und laut vorgelesen. Danach wird sie sichtbar an den Spielfeldrand gelegt. Löst die in der Herausforderungskarte beschriebene Aufgabe in der nächsten Runde, um 10 zusätzliche Punkte zu sammeln. Integriert die Herausforderung in eure Geschichte. Wenn euch dies nicht gelingt, gibt es keine Punkte.

 *Hinweis für Spielende und Moderierende:*
Herausforderungen – Sollte eine Herausforderungskarte an einer Stelle einfach nicht in eure Geschichte passen, weil ihr zum Beispiel das Problem bereits gelöst oder ganz ausgeschlossen habt, laden wir euch ein die Regeln leicht zu beugen. Nur Vorsicht, zerbricht sie nicht!

BEISPIEL RUNDENENDE

Miri, David und Frieder haben wieder 3 Karten vor sich liegen. Miri zieht die Herausforderungskarte »Internet«: »Legt eine der folgenden Karten an Digitalisierung an: Freiheit, Teilhabe, Bildung oder Kommunikation.«

»Digitalisierung« liegt bereits, aber niemand hat Freiheit, Teilhabe oder Kommunikation aufgedeckt. Lediglich »Bildung« liegt bei David. Um die Herausforderung zu lösen, muss er diese Karte, sobald er an der Reihe ist, unbedingt an Digitalisierung anlegen und sinnvoll verknüpfen. Miri beginnt erneut und möchte »Müll« an »Mobilität« anlegen, da die vielen Autos in der Stadt durch den Abrieb ihrer Räder, sehr viel Mikroplastik (also Müll) verursachen. David merkt an, dass das Thema auch noch mit dem Fokus (Kultur) verbunden werden könnte, da durch mehr Fahrradverkehr die Luftqualität verbessert wird und so der Tourismus gefördert werden könnte. Miri legt ihre »Müll«-Karte also an »Mobilität« und »Erfurt« an und erspielt dafür zwei Punkte.

David legt nun seine Karte »Bildung« an »Digitalisierung« an und alle versuchen die Herausforderung zu lösen. Wie könnte dem schlechten Internet auf dem Land begegnet werden? Kann die AG zur Entwicklung der Bürgerbus-App ausgeweitet werden? Miri hat eine bahnbrechende Idee...

Am Ende der Runde erhalten sie die 10 Punkte für die gelöste Herausforderung.