

## **Auf dem Weg zur/von der Klimakatastrophe Klimaflüchtlinge im Spiel „The Climate Trail“**

Erstellt von Alexander Preisinger

Das Spiel „The Climate Trail“ wurde von William Volk erstellt und ist seit 2019 in einer aktualisierten Version verfügbar. Es handelt sich hierbei um ein klassisches Serious Game, also ein Spiel, das für Lernkontexte erstellt wurde. Das Spiel ist in etwa 15-30 Minuten spielbar, je nachdem, wie ausführlich der Wissensteil zu Beginn gelesen wird. Es ist für alle Plattformen erhältlich und aufgrund seiner geringen Größe und Hardwareanforderungen für den schulischen Einsatz ideal zu verwenden. Bislang existiert nur eine englische Version. Zusätzliche Informationen zum Spiel finden sich auf der Website ([www.theclimatetrail.com/](http://www.theclimatetrail.com/)). Die Spielidee geht auf das 1971 entstandene „Oregon Trail“ (Brøderbund, The Learning Company, Gameloft) zurück.

Die Spielhandlung startet in Atlanta, dem Lager der Überlebenden. Katherine erzählt dem\*der Spieler\*in die Vorgeschichte. Nach der Klimaerwärmung, deren Hintergründe sie anführt, kam es zu einem großen Bürgerkrieg („Resource War“) und aufgrund der hohen Temperaturen zum großen Brand („The Burn“). Mittlerweile sind die Lebensbedingungen so schlecht, dass sich eine Gruppe (Katherine, Bonnie und Albert) gemeinsam mit dem\*der Spieler\*in entscheidet, über die Interstate 75 auf den Weg nach Kanada zu machen – 2000 Kilometer sind dabei mit einfachen Fahrrädern zu bewältigen.

Das Spielprinzip ist einfach: Nach der Informationsphase im Camp bricht die Gruppe auf. Sowohl deren Gesundheit als auch die Moral geben Auskunft über den Zustand der Gruppe. Die Klimaflüchtlinge werden mit einer Reihe von Entscheidungen konfrontiert, etwa, ob sie vor Stürmen und Hitze Schutz suchen sollen, oder ob sie die verlassenen Städte nach Lebensmitteln durchsuchen wollen. Außerdem muss der\*die Spielende Rationen und Fahrgeschwindigkeit festlegen. Das Spiel kann jederzeit gespeichert werden; die Funktion „Back“ ermöglicht es überdies, falsche Entscheidungen zurückzunehmen. Auf YouTube finden sich, etwa unter [www.youtube.com/watch?v=RybxDQ8AHh8](https://www.youtube.com/watch?v=RybxDQ8AHh8), Walkthroughs, in denen der Spielverlauf dargestellt wird.

## Schulstundenverlauf „The Climate Trail“

### Information für Lehrkräfte:

Im ersten Teil des Spiels beschäftigen sich die Schüler\*innen mit den sozialen und klimatischen Hintergründen der Klimakatastrophe. Im zweiten Teil, dem eigentlichen Spielverlauf, erleben sie die vom Klimawandel zerstörte Welt. Die Aufgaben sind hier im Bereich des handlungs- und produktionsorientierten Unterrichts angesiedelt. Der letzte Teil des Stundenverlaufs ist für die Auswertung des Spielerlebnisses und Anschlussübungen gedacht und arbeitet medienreflexiv.

Dauer	1 bis 2 Unterrichtseinheiten
Schulstufe	8. und 9. Schulstufe
Digitales Spiel	The Climate Trail, Deep State Games, 2019
Plattform	Mac, Win, Linux, Android, iPhone, iPad
Spieleinstufung	o.A., nach Ansicht des Autors ohne Altersempfehlung
Methoden	Übungen für die Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit; Austausch und Diskussion auf digitalem Weg
Materialien	Zettel, Stifte, diverse Software, Internet, „The Climate Trail“
Kompetenzen	Sachkompetenz, Methodenkompetenz, Urteilskompetenz
Zielsetzungen	Die Schüler*innen erarbeiten sich in unterschiedlichen Methoden die im Spiel dargestellten Hintergründe und Konsequenzen der Klimakatastrophe. Die letzte Phase ist der Spielreflexion gewidmet.
Lehrplanbezug	Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung, Geographie und Wirtschaftskunde, Biologie und Umweltkunde, Lebende Fremdsprache Englisch

### Ablaufbeschreibung für Lehrkräfte

1. **Das Spiel kennenlernen:** Zunächst erproben die Schüler\*innen das Spiel, lernen Mechaniken und Spielverläufe kennen. Selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad kann die Flucht tödlich enden. Ein erster, erfolgloser Spieldurchgang bietet die Möglichkeit, mit der Bearbeitung des Spiels zu beginnen.
2. **Klimatische und soziale Hintergründe und Auswirkungen der Klimakatastrophe erarbeiten (A1 und A2):** Die Schüler\*innen starten das Spiel neu und organisieren, im Rahmen eines konzeptionellen Lernens, die wissenshaltigen Spielinhalte in zwei Grafiken. Die Ergebnisse können im Klassen-Chat mit der Lehrkraft besprochen oder einfach per Word-Dokument abgegeben werden.

3. **Unterwegs im Spiel und auf der Straße (A3 und A4):** Anschließend spielen die Schüler\*innen das Spiel erneut, diesmal allerdings reflektierter. Mit der Übung A3 beziehen sie die Spielinhalte auf die außerspielerische Wirklichkeit, wodurch ein Transfer entsteht, der für nachhaltiges Lernen mit digitalen Spielen wichtig ist. Auch diese Tabelle kann elektronisch abgegeben oder als Grundlage für eine andere Form der Bearbeitung dienen. Der Arbeitsauftrag A4 (2 Varianten) zielt auf eine Dokumentation und Reflexion des Spieldurchgangs ab. Die unterschiedlichen Spieltagebücher könnten etwa der Klasse elektronisch zur Verfügung gestellt werden. Besonders interessant ist es, wenn mehrere Schüler\*innen gemeinsam ihre Erfahrungen diskutieren und so unterschiedliche Spielverläufe vergleichbar werden.
4. **Abschluss- und Anschlussübungen (A5 und A6):** Beide Übungen zielen auf eine Reflexion des Spiels als Medium ab. Die Schüler\*innen bewerten das Spiel mittels eines selbstgewählten Rasters (A5), den sie dann für verschiedene bewertende Formate (Rezension, Let'sPlay-Video) oder einen Brief an die Entwickler\*innen (A6) verwenden können. Auch hier lohnt sich der Erfahrungsaustausch in Form einer Gruppenarbeit.

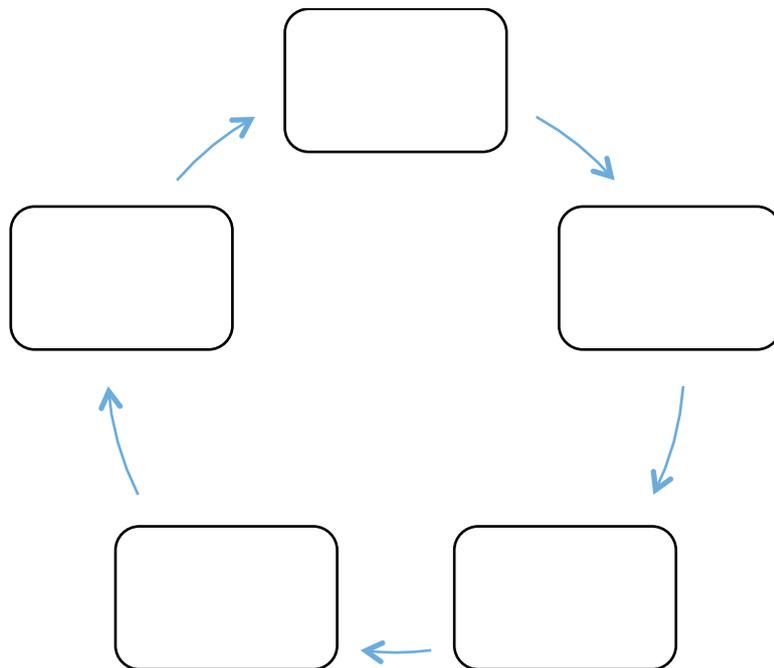
#### **Link- und Medientipps**

Website des Herstellers: [www.theclimatetrail.com/news](http://www.theclimatetrail.com/news)

## Arbeitsblatt 1 „The Climate Trail“

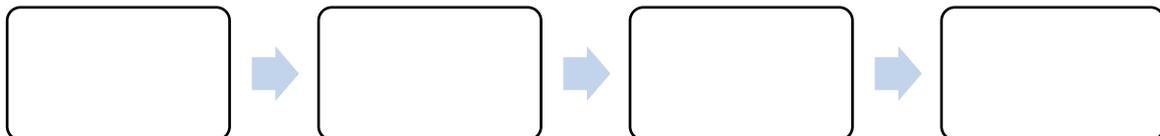
### A1 Spielbeginn: Ursachen und Folgen des Klimawandels

Am Beginn der Handlung erklärt Katherine, wie es zum großen „Brand“ gekommen ist und nennt dabei sogenannte „feedback loops“. Zeichne in das Schema die sich verstärkenden Faktoren dieser „feedback loops“ ein:



### A2 Spielbeginn: Die sozialen Folgen des Klimawandels

Ausgehend von diesem „feedback loop“ erzählt Albert von den Geschehnissen der letzten Jahrzehnte. Trage in diesem Diagramm wesentliche Veränderungsprozesse ein, mittels derer die US-amerikanische Gesellschaft auf den Klimawandel reagiert hat:



## Arbeitsblatt 2 „The Climate Trail“

### A3 Auf der Straße: Unterwegs durch die apokalyptische Landschaft

Spielereignisse	Spielfunktion	Bezug zum Klimawandel
Städte	Lebensmittel und Trinkvorräte können erworben oder gefunden werden.	Die Lebensbedingungen in den Städten haben zu einer Flucht der Bewohner*innen geführt. Geschäfte wurden geplündert, die Infrastruktur zerstört oder sie verfällt.

### A4 Variante I: Ein Tagebuch „sprechen“

1. Erstelle ein Sprachmemo, in dem du deinen Spielverlauf beschreibst. Erkläre, warum du welche Entscheidungen triffst und was die Konsequenzen deines Handelns sind.
2. Zusätzlich kannst du die Route deines Teams per Google Maps verfolgen, herauskopieren und einzeichnen.

### A4 Variante II: Spieldurchgang aufnehmen

1. Nimm deinen Spieldurchgang, ähnlich wie Influencer auf Twitch oder YouTube, mittels einer Screencast Software auf und kommentiere ihn. Begründe deine Entscheidungen und interpretiere die Konsequenzen.

### A 5 Bewertung mittels eines Rasters

1. Erstelle ein Raster und entwirf Kategorien der Spielbewertung und überlege dir ein Punkteschema. Bewerte und kommentiere anschließend das Spiel.

	Grafik	Sound	Spaßfaktor	Steuerung	Verständlichkeit
<b>Kommentar</b>	...	...	...	...	...

2. Nütze diese Bewertung abschließend als Textplanung für eine Rezension, ein Let'sPlay-Video oder eine Kundenrezension.

## Arbeitsblatt 3 „The Climate Trail“

### A6 Brief an den\*die Entwickler\*in

1. Schreibe, ausgehend von A5 jetzt an den\*die Entwickler\*in: Was ist im Spiel gelungen, was verbesserungswürdig? Welche Elemente würdest du einbauen oder anders konzeptionieren? Ist das Spiel insgesamt dazu geeignet, in der Schule eingesetzt zu werden und Informationen zum Klimawandel zu vermitteln und ein kritisches Bewusstsein zu schaffen? Orientiere dich dabei an folgenden Operatoren:
  - a. **Fasse** die wesentlichen Spielinhalte zusammen.
  - b. **Diskutiere**, welche Spielinhalte dir gut und welche dir weniger gut gefallen haben.
  - c. **Entwirf** abschließend Überarbeitungsvorschläge, die das Spiel deiner Meinung nach besser machen.
  
2. Schreibe einen Brief oder erstelle ein weiteres Sprachmemo mit deinem Text.