

**2020ff – Ein Klimawandelmusiktheater**  
 2.7) Kippunkte – Ein ungleicher Wettkampf  
 Spielanleitung

Bitte sparsam mit Kopien umgehen!

Vordergründig hat dieses Spiel die Form mehrerer, simultan verlaufender Geschicklichkeits- und Wettspiele. Das hintergründige Ziel des Spieles besteht darin, das Prinzip der „Kippunkte“ zu veranschaulichen.

### **Voraussetzungen**

Für die Durchführung wird ein Raum ohne Tische und Stühle benötigt. Dieser Raum sollte so groß sein, dass er mit den Spielerinnen „gut ausgefüllt“ ist: Einerseits sollen sich die Spieler\*innen gut bewegen können, ohne dass dadurch ständiges Gedrängel oder Gerempel entsteht. Andererseits sollte der Raum aber auch zur Gänze bespielt werden, ohne dass großen Leerflächen frei bleiben. Falls ein sehr großer Raum zu Verfügung steht (zum Beispiel eine Turnhalle), sollte vorab eine begrenzte Spielfläche definiert werden, die nicht verlassen werden darf.

Des weiteren wird für die Durchführung des Spiels unterschiedliches Material benötigt:

- a) möglichst viele Dominosteine oder vergleichbares Material (Bauklötze etc.).
- b) möglichst viel robustes, stapelbares Material (zum Beispiel leere Konservendosen, Plastikeimer o.ä.)
- c) möglichst viele Bälle in unterschiedlichen Größen, die man sich zuwerfen kann. Alternativ bzw. zusätzlich können auch Kissen o.ä. Verwendet werden.

### **Die Spielregeln der drei Einzelspiele**

Im Spiel treten vier gleich große Gruppen „gegeneinander“ an. Die Besonderheit besteht darin, dass jede dieser Gruppen eine andere Aufgabe hat und eine andere Spielregel verfolgt. Die Gruppen 1 und 4 spielen jeweils für sich, die Gruppen 2 und 3 treten gegeneinander an.

Die drei Spiele finden simultan auf der gleichen Spielfläche statt. Sie beginnen zeitlich versetzt: Gruppe 1 (Dominobahn) beginnt alleine. Nach fünf Minuten startet das Spiel der Gruppen 2 und 3 (Türme stapeln). Nach weiteren fünf Minuten kommt Gruppe 4 hinzu (Bälle werfen).

#### Gruppe 1: Dominobahn

Gruppe 1 hat die Aufgabe, quer durch den Raum eine Dominobahn zu bauen. Die Dominosteine müssen so aufgestellt werden, dass das Kippen eines Steines alle nachfolgenden Steine zum Kippen bringt. Ziel ist es, gemeinsam eine möglichst lange und interessante Dominobahn zu bauen. Wenn der größte Teil der Dominobahn umkippt, ist das Spiel vorüber.

### Gruppen 2 und 3: Um die Wette Türme stapeln

Die Gruppen 2 und 3 treten gegeneinander in einem Wettkampf an. Dabei geht es darum, welche der beiden Gruppen am schnellsten einen Turm stapeln und wieder abbauen kann. Dafür steht jeder der beiden Gruppen ein Fundus an Materialien in gleicher Anzahl (Blechdosen, Plastikeimer...) zur Verfügung. Auf ein Startkommando beginnen beide Gruppen, ihre Materialien so schnell wie möglich zu einem Turm zu stapeln. Sobald alle Materialien verbaut sind, wird der Turm wieder abgebaut.

Gewonnen hat die Gruppe, die ihren Stapel am schnellsten auf- und wieder abgebaut hat. Falls ein Turm vorzeitig umfällt, verliert die Gruppe, der dieser Turm gehört.

Die Gruppe, die gewonnen hat, erhält von der Verlierergruppe ein Stapel-Element (also z.B. eine Dose). Dadurch allerdings gerät sie in der nächsten Runde in den Nachteil, weil sie nun ein Element mehr zu stapeln und abzubauen hat.

### Gruppe 4: Bälle werfen

Die Aufgabe von Gruppe 4 besteht darin, möglichst viele Bälle in der Luft zu halten. Die Spieler\*innen von Gruppe 4 sind im Raum verteilt. Ob sie dabei eine feste Reihenfolge einhalten oder „kreuz und quer“ werfen, können die Spieler\*innen selber entscheiden. Zu Beginn ist nur ein Ball im Spiel. Die anderen Bälle liegen griffbereit in der Nähe. Sobald das Werfen dieses einen Balles von einem Spieler zur nächsten Spielerin glatt und ohne Ballverlust funktioniert, kann ein zweiter Ball ins Spiel gebracht werden. Auf diese Weise kann die Anzahl der Bälle nach und nach erhöht werden. Ziel ist es, gemeinsam dafür zu sorgen, dass möglichst viele Bälle in Bewegung sind. Wenn ein Ball auf den Boden fällt, wird wieder mit einem einzigen Ball von vorne begonnen.

### **Die übergeordnete „Meta-Regel“**

Jedes der drei parallel verlaufenden Spiele folgt seinen eigenen Regeln. Das heißt: Die Gruppen 1 und 4 spielen jeweils für sich, ohne die drei anderen Gruppen zu beachten. Die Gruppen 2 und 3 spielen gegeneinander, ohne die beiden anderen Gruppen zu beachten. Dennoch gibt es ein Spiel, dessen Ergebnis sich auf alle Gruppen auswirkt: Das Ende von Spiel 1 (Dominobahn) markiert zugleich das Ende aller anderen Spiele. Sobald die Dominobahn fällt, haben alle vier Gruppen das Spiel verloren.

### **Rollenwechsel**

In zwei weiteren Runden sollten die Rollen getauscht werden, so dass jede\*r Spieler\*in einmal Bälle geworfen, Türme gestapelt und die Dominobahn gebaut hat.

**Reflektion**

Wenn das Spiel beendet ist und alle Spieler\*innen die Gelegenheit hatten, in die verschiedenen Rollen zu schlüpfen, können die Spielregeln diskutiert und auf das Prinzip der „Kipppunkte“ im planetarischen Gesamtsystem übertragen werden. Falls die Gruppe noch nicht hinreichend über die globalen Kipppunkten informiert ist, können folgende Links genutzt werden:

<https://www.zeit.de/video/2019-09/6087750314001/klimawandel-was-wenn-wir-nichts-tun>

<https://www.sueddeutsche.de/wissen/klimawandel-erderwaermung-kipppunkte-1.4701472>