

# Spießer?

## Überblick

Alter der Zielgruppe	von 15 bis 18
Gruppengröße/struktur	Kann von mehreren kleinen Gruppen parallel gespielt werden.
Thema	Güterarten und Nutzungs- und Beitragsdilemma
Schlagworte	Rivalität, Ausschließbarkeit, Soziale Dilemmata
Dauer	30 bis 45 min
Autor*innen	Bernd Remmele

## Abstract

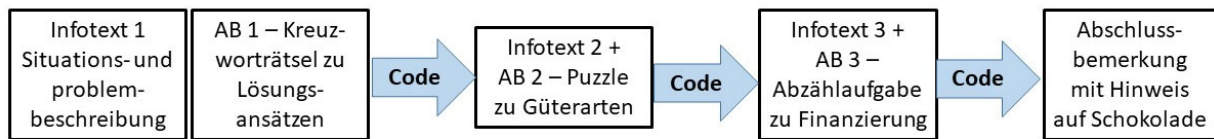
Die Geschichte dreht sich um den Auszug aus einer Wohngemeinschaft. Die erste Aufgabe dreht sich um das Putzproblem in WGs und um Möglichkeiten mit diesem sozialen Dilemma umzugehen. Die zweite Aufgabe behandelt die vier auch in WGs auftauchenden Güterarten (privat, öffentlich, Club- und Allmendegut) und deren Differenzierung. Die dritte und letzte Aufgabe differenziert verschiedene Finanzierungsmöglichkeiten von tendenziell öffentlichen Gütern.

## Lernziele

1. Güterarten nach Rivalität und Ausschließbarkeit differenzieren können.
2. Die Struktur von Nutzungsdilemmata (Allmendproblem) und passenden Lösungsansätzen beschreiben können.
3. Das Beitragsdilemma bei öffentlichen Gütern und Finanzierungsmöglichkeiten von öffentlichen Gütern erklären können.



## Spielablauf - Übersicht



Es bestehen mehrere Möglichkeiten, wie der Spielprozess 'technisch' umgesetzt werden kann. Die einfachste Variante ist die Arbeitsblätter mit den Lösungen abzugeben um vom Spielleiter den nächsten Infotext + Aufgabe zu erhalten.

Es können mit den Lösungscodes aber Schlösser für Kisten eingestellt werden, um Kisten mit Zahlenschlössern zu öffnen, in denen Umschläge mit dem nächsten Infotext + Aufgabe liegen. Vertreter der Gruppen müssten dann ggf. anstehen, um ihren Code auszuprobieren – und bei Erfolg die Kiste wieder schließen und das Schloss wieder verdrehen; ggf. kann auch mit mehreren parallelen Kisten gearbeitet werden; oder wenn es einfach um die Haptik geht, können auch nur Schlösser mit verteilt werden und es müssen die offenen Schlösser gezeigt werden um die nächsten Materialien ausgehändigt zu bekommen.

Wenn die Gruppen bei der Lösung einzelner Aufgaben nicht vorankommen, können – wenn es didaktisch gegeben ist – Hilfestellungen gegeben werden.

### *Lösungscodes*

Lösung 1: 447

Lösung 2: 384

Lösung 3: 432

## Einrichtung und Durchführung des Escape Rooms

### *Bereitgestellte Escape Room Materialien*

#### *Für die Spieler:innen:*

Infotexte 1 bis 3

Aufgaben 1 bis 3

Schlusstext

#### *Für die Spielleiter:innen*

Lösungsblätter 1 und 3



### *Aufbau*

Es müssen für die erwartete Anzahl von Gruppen, die gegeneinander spielen, Texte und Arbeitsblätter ausgedruckt werden.

Je nach Vorwissen können im Kreuzworträtsel (AB 1) noch Buchstaben ergänzt werden. Es sind aber die meisten Lösungsbuchstaben über relativ einfache Fragen abgedeckt., so dass das Lösungswort auch zu finden ist, ohne dass alle Wörter gefunden wurden.

Auch dieser Aufgabe ist durch die drei Formen ein hohes Maß an Redundanz für das Finden des Codes eingebaut.

Für das Puzzle (AB 2) müssen die Schnipsel für jede Gruppe vorher ausgeschnitten werden. Wenn Kisten und Schlösser verwendet werden sollen, werden mindestens drei Kisten mit Schlössern benötigt – ggf. kann natürlich auch mit mehreren analog vorbereiteten Kisten etc. gespielt werden.

Wenn der Escape Room mehrfach verwendet werden soll, bittet es sich ggf. an Infotexte und Arbeitsblätter zu laminieren. Dies kann auch für die Spieler hilfreich sein, wenn sie Lösungsversuche korrigieren wollen.

### *Reboot*

Für einen Reboot müssen beschriftete Infotexte und Arbeitsblätter ausgetauscht bzw. die laminierten abgewischt, für das Puzzle (AB 2) neue Schnipsel ausgeschnitten werden.

### *Einführung*

In der 9. und 10. Klasse sollte der Escape Room eher zur Sicherung, ggf. Erweiterung des Themas der Güterarten und sozialen Dilemmata genutzt werden. Einleitend kann hier auf die vorher verwendeten Beispiele (Gefangenendilemma, Sauberkeit im Klassenzimmer, Teamwork ...) eingegangen werden.

In höheren Klassen kann der Escape Room auch als einleitende Diskussionsgrundlage verwendet werden. Es kann dann direkt mit allgemeinen Hinweisen zur Durchführung des Spiels begonnen werden. Dies entspräche grob: Einteilung der Gruppen, Klärung des generellen Ablaufs, d. h. insbesondere wie die Progression technisch organisiert ist, sowie ggf. das Erteilen von Beobachtungsaufgaben.

### *Debriefing*

Generell geht es darum die Vielgestaltigkeit der an die Güterarten anschließenden sozialen Dilemmastrukturen deutlich werden zu lassen.

Wenn der Escape Room eine solche Einheit abschließt, sollte die Reflexion nochmals die Fachbegriffe (soziales Dilemma, Beitrags- und Nutzungsdilemma, Rivalität, Ausschließbarkeit) mit Blick auf früheren Ausführungen und die Umsetzung im Escape Room aufgreifen. Ebenso ist hier ein weiterer Transfer auf verschiedene soziale Interaktionsebenen (persönliche, gesellschaftliche, politische) möglich.

Wenn der Escape Room als Einstieg in die Thematik verwendet wird, kann von der Analyse der einzelnen Aspekte aus die Struktur des im Folgenden zu behandelnden Inhaltsfeldes erarbeitet werden. Die Struktur findet sich in den verschiedensten Feldern wieder: von der nuklearen Abschreckung über Umweltprobleme (Fliegen, Müllvermeidung ...) bis zum Beschwerdeführen in der Schule.