

Know your water

– Wasserverstecken auf der Spur

– 2021

Zielgruppe

- interessierte Spieler*innen ab 18 Jahren
- zukünftige / ehemalige Freiwillige
- Mitarbeiter*innen verschiedener (EZ-)Organisationen

Methode

Memory-Spiel (Text- und Bildpaare)

Stichwörter / Themen

Kritischer Konsum, Postwachstum, Klimakrise

Beschreibung

Wasser ist ein so alltäglicher Bestandteil unseres Lebens, dass wir uns selten bewusst machen, wann und wo wir es eigentlich verwenden. Amelie machte es sich zur Aufgabe, die kleinen und großen „Wasserverstecke“ unseres Alltags buchstäblich mit ihrem selbstentwickelten Memorykartenspiel aufzudecken. Ziel des Spiels war es, für den vielseitigen Einsatz von Wasser und die besondere Bedeutung dieser Ressource zu sensibilisieren und die Teilnehmenden anzuregen, ihren eigenen Wasserverbrauch zu reflektieren.

Für die Entwicklung des Spiels stützte Amelie sich auf das fundierte Wissen als Auszubildende zur Fachkraft für Wasserversorgungstechnik. Eine Herausforderung bestand darin, die Texte verständlich, aber nicht zu einfach zu gestalten, sodass die passende Bildkarte nicht zu einfach zu finden war. Um zu gewährleisten, dass alle Teilnehmenden unabhängig von Bildungshintergrund und Vorwissen die Inhalte ihrer Karten verstehen konnten, wählte Amelie eine einfache Sprache für die Texte und erklärte auftauchende Fachbegriffe in angeleiteten Spielrunden proaktiv. Es entstand ein Memoryspielset aus 12 Bild- und Textpaaren, die unterschiedlichste Orte der Wassernutzung zeigten sowie aus 36 weiteren reinen Bildpaaren. Das Spiel wurde in einer Um-

weltdruckerei gedruckt sowie als digitale Version entwickelt. Zur Evaluation des entwickelten „Prototyps“ diente eine Gruppe von Teilnehmer*innen aus Amelies Bekanntenkreis. Aus zeitlichen und organisatorischen Gründen fand statt ursprünglich drei geplanter Spieldurchläufen mit verschiedenen Spielgruppen unterschiedlichen Alters nur eine Evaluationsrunde statt. Die Rückmeldungen der Teilnehmenden wurden anschließend in eine finale Version des Spiels eingearbeitet, die als Bildungsmaterial den EZ-Netzwerken / Institutionen verschiedener Bundesländer zur Verfügung gestellt wurde.

Das Spiel wurde von den Teilnehmenden sehr positiv aufgenommen. Eine Spielmoderation ist für die aufkommenden spannenden Diskussionen notwendig, um Fragen aufzufangen und die Reproduktion von Stereotypen zu verhindern.

Amelie gelang es, unterschiedlichstes Wissen über Wasser in einem Memoryspiel zusammenzuführen und es für ein breites Publikum auf spielerische und ungezwungene Weise zugänglich zu machen.