

# SPIELANLEITUNG



Ein Kletterspiel mit  
Pächterin, Lieferant und Co.



AB 12 JAHRE  
6-10 SPIELER \*INNEN

**Herausgeber:**

Sektion München des DAV e.V.  
Rindermarkt 3-4, 80331 München

**Redaktion/Autor:**

ANAH - Alpine Nachhaltigkeit auf Hütten  
(Universität Innsbruck - Institut für Geografie & DAV München)

**Unter Mitarbeit von:**

Roman Ossner, Marc Stannartz, Jutta Kister,  
David Segat, Yvonne Lesewa, Jessica Balling

**Gefördert durch:**

INTERREG Österreich - Bayern 2014-2020  
Projektnummer: AB305

**Gestaltung:**

Amber Catford

**Holzgestaltung:**

www.pfennigparade.de

**Druck:**

www.oberlaender.com

**Kontakt:**

service@alpenverein-muenchen.de

**Haftung und Versicherung:**

Die Teilnahme und Durchführung des Kletterspiels erfolgt auf eigene Gefahr und Verantwortung. Die Aufsichtspflicht für Kinder obliegt generell den Erziehungsberechtigten oder dem/der Spielleiter\*in. Von Ansprüchen Dritter gegen den Herausgeber auf Ersatz von Schäden, die durch den Teilnehmer verursacht wurden, stellt der Teilnehmer den Veranstalter auf erste Anforderung hin frei. Der Herausgeber dieses Spiels oder ihre Vertreter und Beauftragten haften nicht für Schäden oder Verletzungen jeder Art, die durch die Teilnahme an diesem Spiel entstehen können. Die Teilnehmer haben sich so zu verhalten, dass kein anderer geschädigt, gefährdet oder mehr als nach den Umständen unvermeidbar behindert oder belästigt wird.

Es ist zu beachten, dass insbesondere im Berg- und Klettersport ein erhöhtes Unfall- und Verletzungsrisiko besteht, z. B. Absturzgefahr, Lawinen, Steinschlag, Spaltensturz, Höhenkrankheit, Kälteschäden etc.

Dieses Risiko kann auch durch umsichtige und fürsorgliche Betreuung nicht vollkommen reduziert und ausgeschlossen werden. Das alpine Restrisiko muss der/die Teilnehmer\*in selbst tragen.

# INHALT

Übersichtsblatt zum Spiel .....	1
Phase 1: Konzept und Mindmap-Phase .....	3
Phase 2: Aufbau .....	3
Phase 3: Rollenspiel .....	3
Phase 4: Ereignisphase .....	4
Phase 5: Reflektion und Abbau .....	4
Handreichung Spielleiter*in .....	5

Das Spiel gliedert sich in **5 Phasen**, welche chronologisch durch gespielt werden.

Kurze Einleitung (siehe „**Handreichung**“) durch den/die Spielleiter\*in.

Spielziel und generelle Informationen findest du im „**Übersichtsblatt zum Spiel**“

## WICHTIG: SICHERHEITASPEKTE DÜRFEN NIE VERNACHLÄSSIGT WERDEN!

Daher müssen Kletter-Vorerfahrung (Toprope/Vorstieg) sowie Partnercheck abgefragt werden. Der/Die Spielleiter\*in muss sicherheitsrelevante Aspekte im Auge behalten und diese kontrollieren.

### PARTNERCHECK

- |                   |   |
|-------------------|---|
| → Gurt            | → niemals übereinanderklettern                              |
| → Knoten          |   |
| → Sicherungsgerät | → wenn geklettert wird, aufpassen, dass nichts runterfliegt |
| → freies Seilende |   |



# ÜBERSICHTSBLATT ZUM SPIEL

## SPIELZIEL

### Grundsätzlich:

Punkte sammeln. Am Ende Gruppenreflexion zum Thema Nachhaltigkeit.

### Dauer:

Alle fünf Phasen sollten nacheinander durchgespielt werden. Dafür sollte man mindestens 3h veranschlagen. Um das Spiel abzukürzen kann man bereits nach Phase 4a zur Reflexion übergehen. Je nach Gruppendynamik kann das Spiel aber auch mehrere Stunden Spaß bringen.

### Absolvierung der fünf Spielphasen

→ **Phase 1:** Mindmap-Phase: Brainstorming zu Beginn

→ **Phase 2:** Aufbau und Definition des Spielbereichs

→ **Phase 3:** Rollenspiel

→ **Phase 4:** Ereignisphase; untergliedert in drei Abschnitte

→ **Phase 5:** Reflexion und Abbau

## BEPUNKTUNG

Punkte erhält man durch die Rollenausführung und -bewertung im Sinne der Nachhaltigkeit (mögliche Punkte 1-5).

Weitere Punkte erhält man durch die Ereigniskarten (2 Punkte pro Ereigniskarte)

Das Kletter-Rollenspiel ist empfohlen für die Halle, mit Abwandlung und Beachtung der Sicherheitsaspekte jedoch auch am Fels möglich!

## MATERIAL

- 3 Seile zum Toprope-Klettern
- Gurt, Schuhe, Sicherungsgerät, evtl. Helm (je Teilnehmer\*in)
- Gefüllte Wasserflasche als Gewicht
- 1 Rolle Tape
- Mindmap und mind. 2 verschiedenfarbige Stifte (je Teilnehmer\*in)

*Die Mitnahme der vorgeschriebenen Ausrüstung ist zwingend erforderlich. Erfolg und Sicherheit des Spielverlaufs können von der Qualität und Vollständigkeit der Ausrüstung abhängen. Mangelhafte oder unvollständige Ausrüstung kann zum Ausschluss vom Spiel führen.*

## INHALT EINES SPIELSETS



**1 Hüttenschild**, welches an der Kletterwand platziert wird



**1 Parkplatzschild**, an dem Gespräche stattfinden und auf dem die Ereigniskarten vom Spielleiter\*in platziert werden



**Rollenkarten:** 6-8 Stück



**Ereigniskarten:** 16 Stück + 3 Blanko-Karten für weitere Ideen



**29 Icons** in Materialkiste

Das Kletter-Rollenspiel ist

- geeignet ab **8 JAHREN**,
- empfohlen ab **12 JAHREN** und
- für **6-10 TEILNEHMER\*INNEN** konzipiert.

## MINDESTANFORDERUNGEN ZUM SPIELEN

**5 Spieler\*innen + 1 Spielleiter\*in**

**Max. Teilnehmer:** 10 (5 Rollen, Gäste-Rollen doppelt besetzt + 2 Zusatzrollen + 1 Spielleiter\*in)

**3 Kletterrouten** im Toprope parallel nebeneinander

# SPIELABLAUF

## PHASE 1: KONZEPT UND MINDMAP-PHASE

Jede\*r Spieler\*in bekommt eine **Mindmap und Stifte ausgehängt**. Es wird eine Mindmap mit dem Begriff Berghütte in der Mitte erstellt. Jede\*r beantwortet die Frage: Welche Akteur\*innen und welche Aspekte spielen auf einer Berghütte und rund um einen Hüttenbesuch alles eine Rolle? Sei frei und kreativ bei der Gestaltung der Mindmap! Für die Erweiterung der Mindmap in Phase 5 wird eine andere Farbe verwendet oder die Erweiterung markiert, damit man die Unterschiede erkennt. Nehmt euch hierfür ca. 5-10 Minuten Zeit.



**Rollenverteilung:** Jede\*r Spieler\*in wählt eine Rollenkarte, liest die jeweiligen Aufgaben gut durch und stellt seine Rolle kurz vor.

**Zusatzrollen:** Bergführer\*in und Handwerker\*in bei mehr als 5 Spieler\*innen: Die Rollen Tagesgast und Übernachtungsgast können zudem noch doppelt besetzt werden.



## PHASE 2: AUFBAU

**Der Kletterbereich wird definiert.** Im besten Fall ist dies eine Kletterwand mit möglichst vielen Routen im gemäßigten Schwierigkeitsgrad, jedoch mit der Option, einen Grad schwerer zu klettern. Die Materialkiste steht am Startplatz. Der Parkplatz muss definiert werden. Achte dabei darauf, dass sich der Parkplatz nicht dort befindet, wo geklettert wird. Wichtig: Bei reinen Toprope-Gruppen muss der Aufbau im Vorfeld erfolgen, ansonsten kann auch während des Spiels aufgebaut werden. D.h. durch die Rollenbeschreibung der Sektion (Hütte aufhängen) und des Lieferant\*in (erste Lieferung zur Hütte) werden im Vorstieg Seile eingehängt. Parallel dazu finden bereits die ersten Gespräche statt (z.B. Lieferant\*in mit Hüttenwirt\*in). Phase 2 und Phase 3 haben somit einen fließenden Übergang.

**Die Ereigniskarten werden auf dem Parkplatz-Schild ausgelegt.** Das Seil muss am Top eingehängt werden, damit im Toprope geklettert werden kann. Vorgabe: Es gibt 3 Routen. Alle Touren enden bei einem Umlenker und verlaufen nebeneinander:

- Links oder rechts einmal „Forstweg“ und einmal „Wanderweg“
- Mittlere Tour = Materialseilbahn, welche zur Hütte führt
- Hütte hängt UNTER dem Umlenker an einer Expressschlinge, der Umlenker symbolisiert den Gipfel

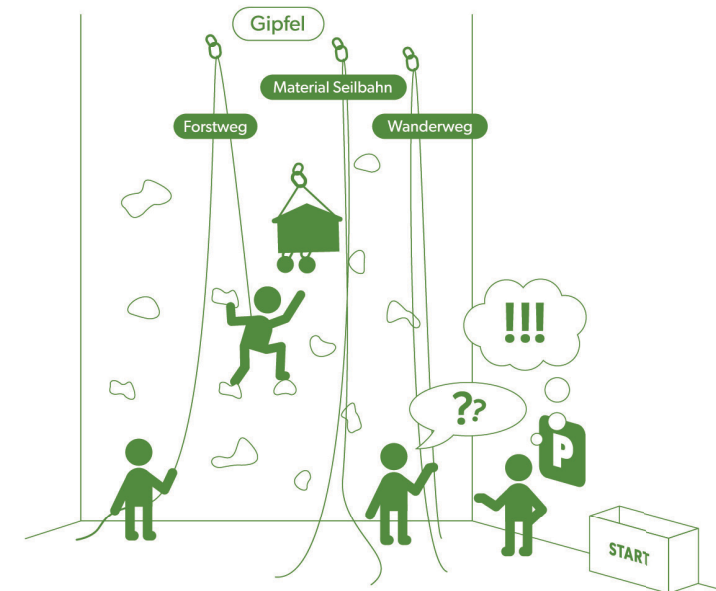
**Dabei ist Folgendes zu beachten:**

- Forstweg begehbar für alle außer Tages- und Übernachtungsgäste
- Wanderweg für alle begehbar
- Materialseilbahn zur Hütte ist KEINE Kletterroute

**Wichtig:** Die Hüttenkapazität beträgt max. 8 Essen. Deshalb auf Gewichtssymbole achten!



Ziel dieser Phase ist es, die Teilnehmer\*innen über Sicherheitsstandards aufzuklären, die Limits + Grenzen der Spieler\*innen zu definieren sowie die Raumaufteilung festzulegen.



### PHASE 3: ROLLENSPIEL

Wenn deine Rolle an der Reihe ist, werden die Aufgaben laut Rollenbeschreibung an der Kletterwand erledigt. Wenn gerade nicht geklettert wird, erfülle die weiteren Aufgaben laut Rollenbeschreibung (z.B. Gespräche am Parkplatz). Die Reihenfolge steht als Nummer auf den Rollenkarten. Phase 3 endet, wenn alle Rollen geklettert sind.

Durchgehend gilt: Immer, wenn geklettert wird, wird Essen konsumiert (Ausnahme Hüttenwirt\*in und Lieferant\*in), d.h. jede Person, die klettert, nimmt Essen von der Hütte mit runter. Wie viel konsumiert wird, zeigt das Essenssymbol rechts oben auf deiner Rollenkarte.

*Lebensmittel kommen mit der ersten Lieferung auf die Hütte und können ab dann konsumiert werden (Hüttenwirt\*in und Lieferant\*in konsumieren nicht!)*

*Hüttenkapazität: 8*

*Lieferungen:  
zu Fuß max. 4,  
Materialseilbahn max. 6*

### PHASE 4: EREIGNISPHASE

Nach der Rollenausführung kommen die Ereigniskarten ins Spiel, indem diese als Stapel auf den Parkplatz gelegt werden. Die Spieler ziehen die Ereigniskarten und lesen diese vor, oft müssen die Aufgaben gemeinsam erledigt werden. Für die Ereignisphase ist es ratsam, ein Zeitlimit festzulegen (ca. 2h). Falls nicht anders möglich, können Ereigniskarten getauscht oder in andere Phasen geschoben werden. Bei kreativen Ideen für Ereignisse nutze die Blanko-Karten für weitere Ereignisse.

Phase 4, Abschnitt A ist obligatorisch zu spielen (Minimum), Abschnitt B + C können optional übersprungen werden, falls die Zeit knapp ist. Jedoch kann gezielt über die Frequenz der Ereigniskarten der Spielfluss, das Stresslevel und die Herausforderung für die Teilnehmer\*innen angepasst werden.

Es gibt drei Abschnitte der Ereignisphase. In jedem Abschnitt kommen neue Ereigniskarten ins Spiel, welche der/die Spielleiter\*in

ins Spiel bringt (jeweils neuer Kartenstapel auf den Parkplatz). Nachdem eine Karte gezogen und in der Gruppe vorgestellt wurde, kommt diese auf den „aktiv“ Stapel, sobald die Karte fertig gespielt wurde, kommt diese auf den Ablagestapel. Phase 4 endet, sobald alle Spieler\*innen die Aufgaben erfüllt haben oder das Zeitlimit erreicht wurde.



## SPIELKARTEN



### TECHNOLOGIE-KARTEN (3 STÜCK)

**Solarenergie:** kommt entweder direkt bereits als Vorschlag oder spätestens mit dem Ereignis Stromausfall, falls nicht in Phase 4, Abschnitt A durch Spielleiter\*in einbringen!

**Kleinwasserkraftwerk + Biokläranlage:** kommt entweder auch als Vorschlag aus der Gruppe oder sonst durch Spielleiter\*in einbringen in Phase 4, Abschnitt B oder C



### GEWICHTSYMBOL AUF ICONS

Die Hütte hat eine max. Kapazität von 8 Gewichtseinheiten. Es dürfen vom/von der Lieferant\*in zu Fuß max. 4 Gewichtseinheiten und per Seilbahn max. 6 Gewichtseinheiten auf einmal zur Hütte gebracht werden.



### ROLLENKARTEN

Selbsterklärend, Reihenfolge der Rollenausführung steht rechts-oben nummeriert.

### EREIGNISKARTEN

Phase, in welcher die Karte gespielt wird (vom Spielleiter\*in auf den Stapel auf dem Parkplatz-Schild gelegt wird), steht links oben.

### PHASE 5: REFLEKTION UND ABBAU

Die Mindmap wird überarbeitet und mit der Frage aus Phase 1 sowie dem Gelernten in den weiteren Phasen erweitert. Anhand der Vorlage (Factsheet) können vom/von der Spielleiter\*in weitere Punkte ergänzt werden. Die Rollenausführung wird gemeinsam besprochen und im Sinne der Nachhaltigkeit reflektiert. Der/Die Spielleiter\*in erhält dazu eine Vorlage (siehe Abschnitt:

Handreichung Spielleiter\*in). Es sollen die Rollenabhängigkeiten sowie Zusammenhänge, aber auch Konflikte thematisiert werden und auf Nachhaltigkeit im alpinen Raum bezogen werden. Diskutiere mit allen Beteiligten, ob jeder seine Rolle nachhaltig gestaltet hat! Nun vergibt ihr gemeinsam Punkte von 1-5 für jede\*n Spieler\*in basierend auf der nachhaltigen Rollen-

ausführung. Für jede gespielte Ereigniskarte bekommt der/die ausführende Akteur\*in 2 Punkte. Im Anschluss können noch die Erkenntnisse aus der Diskussion zur Nachhaltigkeit in die Mindmap eingetragen werden.

Nachdem ein gemeinsamer Abschluss gefunden und alle Rollen beurteilt wurden, erfolgt der gemeinsame Abbau und Verräumen in die Materialkiste.

# HANDREICHUNG SPIELLEITER

## EINLEITUNG: NACHHALTIGKEIT IM ALPINEN RAUM

Der alpine Raum sieht sich zukünftig immer mehr Herausforderungen im Sinne der Nachhaltigkeit gegenübergestellt. Einerseits wirken Prozesse des globalen Wandels, wie der anthropogene Klimawandel und Biodiversitätsverlust krisenhaft auch lokal auf die Hütten und Hüttenumgebungen ein. Hütten als Teilsysteme des alpinen Raumes sind bereits Leuchtturmstandorte im Nachhaltigkeits-Sinn. Jedoch ist es wichtig zu erfahren, wie genau ein solcher Standort nachhaltig bewirtschaftet werden kann (klassisches Bsp.: kleine bzw. einzelne Marmeladen/Butterpapiere beim Frühstück auf Hütten). Um dies näher zu beleuchten, wird im ANAH (Alpine Nachhaltigkeit auf Hütten-Projekt) gemeinsam

mit der Universität Innsbruck ein Indikatorensystem erarbeitet, welches dann als Standard-system auf mehrere Hütten angewendet werden kann. Im Rahmen dieses Projektes kam die Idee auf, ein Kletterspiel zu entwickeln, welches auf Hütten gespielt werden kann, um sich dem Thema Nachhaltigkeit spielerisch anzunähern.

**Im Forschungsprojekt werden 3 Sphären betrachtet:** Erstens wird die Hütte an sich betrachtet (Materialien, Baumaßnahmen, etc.), zweitens der Hüttenbetrieb inkl. Ver- und Entsorgung (Müll, Materialseilbahn, etc.) und drittens der Einfluss der Gäste auf das alpine Hüttenumfeld (Mensch-Umwelt Beziehung).

**Reflektion:** Im Anhang findet sich eine Master-Mindmap, welche man gemeinsam mit den Teilnehmer\*innen auf nicht angesprochene Punkte abgleichen kann:

Im Rahmen der Abschlussrunde können die folgenden Punkte noch diskutiert werden.

- **Ökologische Tragfähigkeit**
  - Boden, Flora/Fauna, Wasser, Energie, Co2-Emissionen, Lichtemissionen, Schädigungen
- **Nachhaltiges Wirtschaften**
  - Verdienst, Transport, Mobilität, Ressourcenverbrauch, Nahrungsmittel, Abfälle
- **Soziokulturelle Dimension**
  - Gesundheit, Arbeitsbedingungen, Lokale Identität, Zugang zur Natur, Gerechtigkeit, Diversität

Im Folgenden sind pro Rolle jeweils drei Fragen anhand der drei Säulen der Nachhaltigkeit als Reflektionsvorlage vorgegeben, anhand derer sich der/die Spielleiter\*in orientieren kann. Plane für Phase 5 mind. 20 Minuten ein, für den Abbau ca. 5 Minuten.

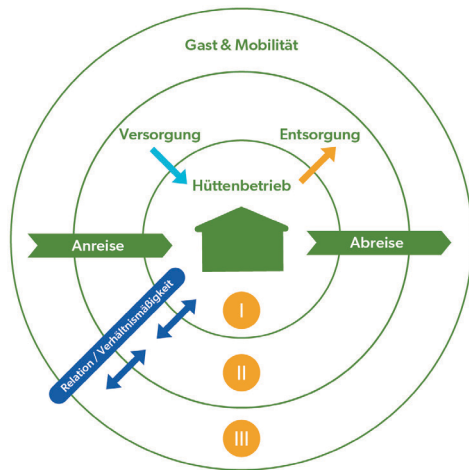


Abbildung 2: 3-Sphären-Model ANAH

Der Alpenverein vertritt die Interessen der Bergsportler\*innen und Alpinist\*innen und ist zugleich auch Naturschutzverband. Werte und Ziele sind im „Grundsatzprogramm – zum Schutz und zur nachhaltigen Entwicklung des Alpenraums sowie umweltgerechten Bergsport“ festgeschrieben. Auch im Satzungs-Programm verpflichtet sich die Sektion München zu folgenden Statements:

- die Schönheit und Ursprünglichkeit der Bergwelt zu erhalten sowie zur
- Förderung des Sports, des Natur- und Umweltschutzes und der Landschaftspflege



## DAV-SEKTION

- **Ökonomisch:** Um den langfristigen Bestand der Hütte zu sichern ist eine nachhaltige Hüttenbewirtschaftung wichtig, inwiefern ist es möglich „Werbung“ mit nachhaltiger Bewirtschaftungsweise zu machen?
- **Ökologisch:** Inwiefern denkst du, dass durch eine nachhaltige Bewirtschaftung ein Erhalt der Ressource „Alpine Umwelt“ für die Hütte gewonnen werden kann?
- **Sozial:** Wie wichtig ist es die lokale Identität der Hütte als Bergsteigerstandort im alpinen Umfeld und auch die alpine Kulturlandschaft zu erhalten?



## HÜTTENWIRT\*IN

- **Ökonomisch:** Wie kann ich die nachhaltige Bewirtschaftung als Hüttenwirt\*in beeinflussen?
- **Ökologisch:** Was ist der beste Weg als Hüttenwirt\*in Wasser und Energie auf der Hütte einzusparen und Lebensmittelabfälle zu vermeiden?
- **Sozial:** Wie kann eine nachhaltige Bewirtschaftung das Personal auf der Hütte beeinflussen? Werden typische lokale Gerichte angeboten?



## LIEFERANT\*IN

- **Ökonomisch:** Sind Bio-Produkte teurer? Kann durch eine nachhaltige Versorgung der Hütte auch der/die Lieferant\*in profitieren?
- **Ökologisch:** Welche Möglichkeiten hat der/die Lieferant\*in, nachhaltig zu liefern? Artgerechte Tierhaltung, ökologischer Landbau, Zertifizierungen
- Werden Frischeprodukte nach Saisonalität ausgewählt und aus einem Umkreis geringer als 200km bzw. 1 Tag Lieferzeit bezogen?
- Wird bei der Herstellung der Nahrungsmittel auf eine Minimierung der THG-Emissionen geachtet?
- **Sozial:** Werden Non-Food-Produkte aus der Region bezogen und lokale Unternehmen eingebunden?



## BERGFÜHRER\*IN

- **Ökonomisch:** Wie kann ein Bergführer nachhaltig agieren trotz seiner Abhängigkeit von Tourismus und Hüttenstandort?
- **Ökologisch:** Wie kann ein Kursortwechsel möglichst ökologisch stattfinden?
- **Sozial:** Wie kann die lokale/alpine Identität an den Kunden vermittelt werden?



## TAGESGAST

- **Ökonomisch:** Wie gehst du mit der Beschränkung der Parkplätze um?
- **Ökologisch:** Wie hast du die Wahl des Anreisemittels getroffen?
- **Sozial:** Sind dir Informationen zur Umweltbildung auf der Hütte aufgefallen?



## ÜBERNACHTUNGSGAST

- **Ökonomisch:** Beschränkung der Kapazität/Parkplätze, Wahl des Anreisemittels
- **Ökologisch:** Wie hast du die Wahl des Anreisemittels getroffen mit dem Hintergrund, dass der Aufenthalt mehrere Tage dauert? Verhalten am Berg, Wegegebundenheit, Müll
- **Sozial:** Wurde auf dem Ausbildungskurs das Thema Umweltbildung angesprochen?



## HANDWERKER\*IN

- **Ökonomisch:** Können Materialien recycelt werden?
- **Ökologisch:** Wie können ökologische Schädigungen durch Bauvorhaben etc. minimiert werden?
- **Sozial:** Sind Handwerksbetriebe aus dem Tal eingebunden? Arbeitsbedingungen?

