

Sustainability - Game for teenagers / young adults

In this game, you assess how older generations deal with **your future**: with nature, the environment and the climate.

What you need

- the game board (four sheets)
- one playing piece per person, e.g. a button, tube cap, pebble, ...
- a die
- the 80 action texts – cut them apart beforehand
- if helpful: “vocabulary-book version” – English-German side by side *)

Preparation

1. Place the four parts of the game board next to one another.
2. Shuffle the action texts and place them in a stack – with the English text side facing up – next to the game board.
3. Each person places their playing piece on the space with the caterpillar.

How to play – You can change / add to the rules ... not only here!

1. Roll the die and move your playing piece forward by as many spaces as the die shows.
2. When the playing piece lands on a space whose number is divisible by **three**, take *one*, *two* or *three* action texts from the top of the stack. – You may decide *individually* each time whether to take a second and, if applicable, a third text.
3. Read the action text aloud and decide together whether the behavior described is good / bad for the environment. – If you are unsure, draw another action text instead.
4. If the behavior is good for nature, the playing piece may move forward two spaces. If the behavior is bad for nature, move the playing piece back four spaces.

End of the game

The first person to reach the space with the three **???** (landing exactly on the space is not required) tells the other players which **unsustainable behavior bothers them the most** and which **sustainable behavior they consider especially valuable**. – The other players then share their views in the same way.

Idea by Reinhold Vogt, realized with the help of AI.

*) another kind of German-English vocabulary booklet: [Lanzett-Kratzdistel](#)

Sustainability - Spiel für Jugendliche / junge Erwachsene

Bei diesem Spiel beurteilt ihr, wie Ältere **mit eurer Zukunft umgehen**: mit der Natur, der Umwelt, dem Klima.

Das braucht ihr

- das Spielfeld (vier Blätter)
- eine Spielfigur je Person, z. B. Knopf, Tubendeckel, Kieselstein, ...
- einen Würfel
- die 80 Aktions-Texte - vorher auseinanderschneiden
- ggf. als Hilfe: ‚Vokabelheft-Version‘ - dt.-engl. nebeneinander *)

Vorbereitung

1. Legt die vier Teile des Spielfeldes aneinander.
2. Mischt die Aktions-Texte und legt sie als *Stapel* - mit der *englischen* Textseite nach oben - neben das Spielfeld.
3. Jede Person stellt ihre Spielfigur auf das Feld mit der Raupe.

So wird gespielt – **Ihr könnt Regeln ändern / ergänzen ... nicht nur hier!**

1. Man würfelt und setzt die eigene Spielfigur um so viele Felder weiter, wie der Würfel anzeigt.
2. Wenn die Spielfigur auf einem Feld landet, dessen Nummer man durch **drei** teilen kann, nimmt man *eine, zwei oder drei* Aktions-Texte von der Stapel-Oberseite auf. - Man darf jeweils *einzelnen* entscheiden, ob man einen zweiten und ggf. auch einen dritten Text aufnimmt.
3. Lest den Aktions-Text vor und entscheidet gemeinsam, ob das beschriebene Verhalten für die Umwelt gut / schlecht ist. - Wenn ihr euch nicht sicher seid, nehmt ersatzweise einen anderen Aktionstext auf.
4. **Wenn das Verhalten gut für die Natur ist, darf die Spielfigur zwei Plätze weiterwandern. Ist das Verhalten für die Natur schlecht, geht die Spielfigur vier Plätze zurück.**

Spiel-Ende

Die Person, die als erste am Feld mit den drei **???** ankommt (keine Punktlandung erforderlich), teilt den Mitspielern mit, welches nicht-nachhaltige Verhalten sie am **meisten stört** und welches **nachhaltige Verhalten** sie als **besonders wertvoll** einschätzt. - Danach äußern sich die anderen Personen in gleicher Weise.

Idee von Reinhold Vogt, realisiert mithilfe von KI.

*) weiteres dt.-engl. *Vokabelheft der anderen Art*: [Lanzett-Kratzdistel](#)