

Presseinformation

Sparkasse stellt Kipppunktspiel vor

Die Sparkasse Duderstadt, die BBS Duderstadt und das Forum Wissen der Georg-August-Universität Göttingen haben sich gemeinsam für ein Projekt eingesetzt, das sich für Klima, Nachhaltigkeit und Bildung engagiert. Ziel ist es, Kinder und Jugendliche mit dem „Kipppunkt-Spiel“ für Klimathemen zu sensibilisieren. Die Ergebnisse dieses Projekts wurden im Foyer der Sparkasse Duderstadt präsentiert.

Markus Teichert, Vorstandsvorsitzender der Sparkasse Duderstadt und Initiator der Zusammenarbeit zwischen der Sparkasse Duderstadt, der BBS Duderstadt und der Universität Göttingen, hieß die Gäste willkommen und berichtete von der Entstehung des gemeinsamen Projekts: Bei einem Besuch der Sonderausstellung „Digitaler Wald. Eine virtuelle Reise in die Klimaforschung“ im Forum Wissen war er von der Einfachheit und nachhaltigen Wirkung des dort ausgestellten „Kipppunkt-Spiels“ fasziniert. Das Holz-Spiel wurde vom Team des Forum Wissen gemeinsam mit Studierenden entwickelt und veranschaulicht auf anschauliche Weise, wie individuelles Handeln das Klima positiv oder negativ beeinflussen kann. Diese Inspiration führte zur Idee, das Spiel auch in den Schulen der Region einzusetzen, um komplexe Klimathemen verständlich und nachhaltig zu vermitteln.

Nach der positiven Rückmeldung von Nina-Maria Knohl, die im Forum Wissen für Bildung und kulturelle Kooperationen zuständig ist, und ihrer Bereitstellung der Vorlagen für den Spiel-Entwurf, konnte auch Sabine Freese, die Schulleiterin der BBS Duderstadt, für das Projekt gewonnen werden. Unter der Anleitung des Fachpraxis-Holz-Lehrers Frank Lodl setzten Schülerinnen und Schüler der BBS das Spiel aus der Ausstellung um. Dabei wurden einige Anpassungen vorgenommen, um es besser auf die Bedürfnisse der regionalen Schülerinnen und Schüler

abzustimmen. Beispielsweise wurden die Aufgabenkarten regionalisiert, um eine stärkere Identifikation zu fördern. Die Kosten für die Materialien übernahm die Sparkasse Duderstadt.

Nina-Maria Knohl demonstrierte den anwesenden Schulleitern und -leiterinnen, Lehrkräften und Vertretern der Stadt Duderstadt, wie das Spiel funktioniert: Auf einer runden Holzplatte, die auf einer Kugel balanciert wird, befinden sich drei Zonen mit den Bezeichnungen Konsum, Energie und Mobilität. In der Mitte der Platte sind diese Zonen in kleinerer Form wiederholt. Die hölzernen Spielfiguren sind als Bäume, CO₂-Tonnen und rauchende Schornsteine gestaltet. Die Spieler ziehen Karten, auf denen verschiedene fiktive Handlungen beschrieben sind – wie zum Beispiel Ernährung, Einkaufen oder Mülltrennung. Je nach Handlung platzieren sie eine Spielfigur in eine der Zonen. Klimafreundliche Handlungen werden in die Mitte der Platte gesetzt und halten das Gleichgewicht. Klimaschädliche Handlungen bringen die Platte ins Ungleichgewicht, sobald die umweltbelastenden Handlungen überwiegen. Dann kippt die Platte zur Seite und zieht auch die klimafreundlichen Figuren mit um.

Nina-Maria Knohl zeigte sich beeindruckt von der Entwicklung der „Kipppunkt“-Idee. Das Forum Wissen strebt danach, aus der „Uni-Blase“ herauszukommen und Partizipation in der Gesellschaft zu fördern. „Mehr Partizipation geht nicht“, lobte sie das Projekt.

Die Ausleihe des „Kipppunkt-Spiels“ läuft über das Team um Jana Brand in der Sparkasse Duderstadt, Kontakt: marketing@spk-duderstadt.de.

*[Pressesprecherin:](#)
[Marina Lühmann](#)
[Leiterin Vertriebsmanagement](#)
[Sparkasse Duderstadt](#)
[Bahnhofstr. 41, 37115 Duderstadt](#)
[Telefon 05527 83-710](#)
Marina.Luehmann@sparkasse-duderstadt.de*