



## Über das Spiel

**Korallenriffe sind die größten von Lebewesen geschaffenen Strukturen der Erde und werden aufgrund der großen Artenvielfalt auch als „Regenwälder der Meere“ bezeichnet.** Riffe sind komplexe Ökosysteme, die Lebensraum für unzählige Tiere und Pflanzen bieten. Zugleich sind sie als „Kinderstube“ vieler Fischarten von großer Bedeutung.

Allerdings sind Korallenriffe **weltweit stark gefährdet**. Laut dem Weltklimarat werden Korallenriffe bei einer Erhöhung von 1.5 °C im Vergleich zu vorindustriellen Werten um 70 – 90% zurückgehen (IPCC, 2023). Diese Entwicklung hat nicht nur für Meeresbewohner:innen, sondern auch für Menschen weitreichende Folgen.

In **REEF RESCUE** übernehmen 1 – 6 Spieler:innen die Rolle von Taucher:innen, die versuchen, Gefahren für die Korallenriffe zu ermitteln. Dabei sprechen sie mit Riffbewohner:innen, gehen Hinweisen nach und sammeln Informationen. Allerdings müssen sie sich beeilen, denn der Luftvorrat in den Tauchflaschen ist begrenzt und auch für die Riffe selbst wird die Zeit langsam knapp.

## Material

- 1 Spielplan „Wimmelbild“ mit 2 Seiten
  - **Unterwasserwelt:** hier begegnen den Spielenden Korallen und Riffbewohner:innen, aber auch Gefahren für das Riff
  - **Blick in die Stadt:** hier haben die Spielenden die Möglichkeit, nach Lösungen für die Gefahren zu suchen und Gegenmaßnahmen kennenzulernen
- 37 Karten „Unterwasserwelt“
- 15 Karten „Stadt“ mit Maßnahmen
- 1 Logbuch
- 1 Spielwürfel (nicht im Spiel enthalten)

## Spielvorbereitung

- Ihr legt den **doppelseitigen Spielplan mit der Unterwasserwelt nach oben auf den Tisch**. Nehmt euch außerdem das *Logbuch*.
- Die **37 Karten „Unterwasserwelt“** werden **mit der Rückseite nach oben** auf einem gut zugänglichen Tisch verteilt.
- Die **15 Stadtkarten** werden zunächst nicht benötigt und vorübergehend beiseitegelegt.
- Im Spiel werden **digitale Inhalte** genutzt. Der Zugang erfolgt über einen **QR-Code**. Ihr solltet ein **internetfähiges mobiles Endgerät** (Smartphone oder Tablet) zur Verfügung haben.



# Spielablauf

Die Spielenden übernehmen die Rolle von Taucher:innen, die versuchen, in einem Korallenriff verschiedene Gefahren zu ermitteln. Das Spiel unterteilt sich dabei in **2 Phasen**, an die sich **Reflexion und Auswertung** anschließen.

## Phase 1: Die Tauchphase



- **Dauer:** In euren Tauchflaschen ist 200 Bar Luft, die für einen Tauchgang von etwas mehr als 30 Minuten ausreicht. Da man immer mit 50 Bar auftauchen sollte, habt ihr **30 Minuten Zeit, um Phase 1 zu beenden**. Es empfiehlt sich, einen Timer auf die entsprechende Zeit zu stellen.
- Auf dem *Spielplan* gibt es **7 farblich hervorgehobene Elemente (rot umrandete Luftblasen)**, die jeweils Ausgangspunkt einer Mini-Geschichte zu **einer von 7 Gefahren** sind.
- Ihr entscheidet euch für **eines der Elemente** und holt euch die entsprechend *nummerierte Karte* vom Tisch.
- Auf den *Karten* stehen kleine Texte, die von Begegnungen mit Riffbewohner:innen erzählen. Einige Bewohner:innen geben Informationen, andere stellen Aufgaben oder Rätsel. Auf manchen Karten gibt es zudem einen **QR-Code**, der auf ein **kurzes Hinweisvideo (blau umrandet)** oder ein **längeres Informationsvideo (rot umrandet)** verlinkt.
- Durch die Aufgaben, Rätsel oder auch Informationen sollte es euch möglich sein, die nächste *Karte* eurer Geschichte zu ermitteln. **Achtung: Hin und wieder wird es knifflig – ein Blick auf den Spielplan lohnt sich!**
- Die **rot umrandeten QR-Codes** führen zu Informationsvideos, ohne die man nicht zur nächsten *Karte* gelangt.
- Die **blau umrandeten QR-Codes** führen zu Hinweisvideos, die nur angeschaut werden sollten, wenn man die nächste *Karte* ohne zusätzliche Hilfestellung nicht ermitteln kann.
- Im *Logbuch* notiert ihr die Kartenzahl in die Kartenfelder und macht euch ggf. Notizen zu den erhaltenen Informationen.
- Habt ihr die **Gefahr** für das Riff ermittelt, notiert ihr diese auch.
- Ziel der Tauchphase ist es, innerhalb der verfügbaren Spielzeit, **so viele Karten wie möglich zu spielen**. Achtet dabei aber darauf, dass ihr genau und gründlich arbeitet.
- Nach dem Ablauf eurer Zeit taucht ihr aus der Unterwasserwelt auf. Zählt anhand der ausgefüllten Kartenfelder, wie viele **Punkte** ihr erspielen konntet (Summe der Punkte).

### Hinweis:

Solltet ihr mehr als drei Gefahren ermittelt haben, erhaltet ihr dafür genauso viele Punkte wie bei „Gefahr 3“.

**Hinweis:** Jede der 7 Geschichten hat ein eigenes Symbol – ihr könnt also bei jeder neuen Karte überprüfen, ob sie zu eurer aktuellen Geschichte passt. **Achtung: Die Symbole werden in Phase 2 des Spiels benötigt!**



## Phase 2: Die Stadtphase



- Dreht nun den *Spielplan* um, sodass die *Stadt* zu sehen ist.
- Die *Unterwasserkarten* werden beiseitegelegt, an ihre Stelle kommen nun die *15 Stadtkarten*.
- Dreht das *Logbuch* um und notiert oben die in **Phase 1** erspielten **Punkte**.
- Ihr habt nun **5 Minuten Zeit** (Hinweis: Timer verwenden), um eure **erspielten Punkte** auf die verschiedenen Gebäude zu verteilen. Dabei sind folgende Punkte zu beachten:
  - Ihr macht bei jedem **Gebäude** eine **Würfelprobe** mit einem sechsseitigen Würfel.
  - Habt ihr **mehr Punkte** gesetzt als der Würfel zeigt, bekommt ihr **Zugang zum Gebäude** und die entsprechenden *Karten mit Maßnahmen*. Habt ihr **weniger Punkte** gesetzt, bekommt ihr **keinen Zugang zum Gebäude**.
  - Eingesetzte **Punkte verfallen**, egal ob ihr Zugang zum **Gebäude** bekommt oder nicht.
  - Die *Maßnahmenkarten* bringen **Punkte**. Es gibt **Zusatzpunkte, wenn die Maßnahmen zu den Gefahren passen**, die ihr ermittelt habt.
  - Überlegt gut und setzt eure **Punkte** schlau ein, um euch Vorteile zu verschaffen.
- Nach den 5 Minuten werden die **Gebäude** entsprechend der Darstellung im *Logbuch* von oben nach unten durchgegangen. Gewinnt ihr die Würfelprobe, nehmt ihr euch die zum **Gebäude** passenden Karten und notiert euch die **Siegpunkte**.

- Zählt am Ende eure gesammelten **Siegpunkte** zusammen und vergleicht eure Leistung mit folgender Tabelle:
  - **0 – 10 Punkte:** Ihr wart auf einem guten Weg – aber dann ist euch wohl die Luft ausgegangen. Durchatmen und nochmal versuchen. Die Korallen wollen gerettet werden!
  - **11 – 20 Punkte:** Ihr habt eine beeindruckende Leistung vollbracht. Einige Rätsel des Meeres konntet ihr entschlüsseln und ihr kennt einige der Gefahren für die Korallen. Findet ihr auch noch die fehlenden Zusammenhänge heraus?
  - **Mehr als 21 Punkte:** Ihr seid schlau und kommt auch bei schwierigen Themen nur selten ins Schwimmen. Ihr habt viele Gefahren erkannt, Zusammenhänge verstanden und das Glück war wohl auch auf eurer Seite. Sehr gut gemacht!

## Reflexion und Auswertung

- Schaut euch nochmal eure **Aufzeichnungen aus eurem Logbuch** und die **Maßnahmen** auf den *Karten* an.
- Besprecht die **Gefahren**, die ihr herausgefunden habt.
- Welche der **Maßnahmen** sind realistisch?
- Welche der **Maßnahmen** könnten auch von euch umgesetzt werden?



## Bitte um Feedback und Rückmeldungen

An der Entwicklung von **REEF RESCUE** waren Expert:innen aus verschiedenen Bereichen sowie Schüler:innen aus mehreren österreichischen Schulen beteiligt. Trotz dieser Expertise und umfangreicher Tests kann es sein, dass wir etwas übersehen haben. Sollte euch etwas auffallen oder solltet ihr Verbesserungsvorschläge haben, freuen wir uns über entsprechende Hinweise.

Selbstverständlich freuen wir uns auch sehr über positive Rückmeldungen zum Einsatz unseres Spiels.

## Hinweis zur Kooperation

**REEF RESCUE** ist ein Gemeinschaftsprojekt der Universität Wien, der Kinderbüro Universität Wien gGmbH, des OeAD, des NHM Wien, des Haus des Meeres Wien, der Illustratorin & Designerin Maria Kondratieva – yay.mk mit Unterstützung von Kaeya Scholz, des Spielentwicklers Ronald Hild und des Videoproduzenten Martin Haslacher von ROCKETHAZE productions e.U.

Das Projekt wurde durch den Austrian Science Fund (FWF) gefördert: Grant 10.55776/WKP222.



Das Spiel entstand in enger Zusammenarbeit mit Schüler:innen von neun Schulen in Wien und Niederösterreich:



## Impressum

### REEF RESCUE – Rettet das Korallenriff!

#### © Universität Wien

Geozentrum UZA2

Josef-Holaubek-Platz 2

A-1090 Wien

Alle Rechte vorbehalten. Eine Vervielfältigung für private und schulische Zwecke ist gestattet, sofern das Spiel nicht verändert oder kommerziell genutzt wird.

**Website:** <https://reefrescue.univie.ac.at>

**Kontakt:** [dekanat.fgga@univie.ac.at](mailto:dekanat.fgga@univie.ac.at)



**Projektleitung:** Angelina Ivkić

**Autor:innen:** Ronald Hild, Angelina Ivkić, Martin Zuschin, Andreas Kroh, Schüler:innen aus neun österreichischen Kooperationsschulen

**Illustrationen und Design:** Maria Kondratieva – yay.mk, Kaeya Scholz

**Videos:** Martin Haslacher – ROCKETHAZE productions e.U., Maja Weirich, Birgit Weirich, Iris Stocker, Antonia Auer, Danilo Quimiz, Moritz Leonardelli, Benjamin Siegel, Julia Trauner, Paul Große Kathöfer, Isaak Sattig, Isolde Karin Berger, Simon Steinwender, Angelina Ivkić

Einige der Stop-Motion-Videos in diesem Spiel wurden mit *Jeanne*, einem Meeresschutz-E-Bike, das vom NHM Wien und dem internationalen Projekt RESTORESEAS entwickelt wurde, aufgenommen. Weitere Informationen zu *Jeanne* findest du hier:

