

Arbeitsblatt 9 

GLEINALMTUNNEL MINIPLANSPIEL

Mit mindestens 15 Personen und 20 Minuten Zeit könnt ihr dieses Planspiel überall durchführen! Ihr braucht eine Person für die Spielleitung und für alle Teilnehmenden jeweils eine rote und eine blaue Karte (A6). Und dann kann es losgehen!

1

Die Spielleitung schildert die **Ausgangssituation**: *Ihr wohnt im Raum Leoben und arbeitet in Graz. Als PendlerIn habt ihr Zeitprobleme: Familie, Freizeit und Arbeit müsst ihr unter einen Hut bringen – und dann auch noch täglich pendeln!*

Als **Verkehrsmittel** für den Arbeitsweg stehen euch **zur Wahl: Zug** (öffentlicher Verkehr) oder **Auto**. Auf der Autobahn kommt es vor dem Gleinalmtunnel zu Stoßzeiten immer zu Stau, der Zug ist davon nicht betroffen. Wenn kein Stau ist, ist man mit dem Auto natürlich schneller, als mit dem Zug.

Das Spiel beginnt:

- Jeden Tag (= Runde) entscheidest du, ob du mit dem Zug (rote Karte) oder dem Auto (blaue Karte) zur Arbeit fahren möchtest.
- Entscheide selbstständig und ohne Absprache: Zug oder Auto? Nach etwa 30 Sekunden (die Spielleitung gibt ein Signal) fährst du los – halte hierfür das Kärtchen mit der Farbe deiner Wahl hoch. Die Spielleitung zählt aus und stellt fest, ob ein Stau entstanden ist.
- Wenn mehr als 50% der PendlerInnen mit dem Auto fahren, entsteht auf der Autobahn vor dem Gleinalmtunnel ein Stau und die AutofahrerInnen verlieren viel Zeit.
- In jeder Runde bekommst du Punkte. Ziel ist, möglichst viele Punkte zu sammeln. Je Ausgang der Runde erhältst du folgende Punkte:
Auto mit Stau: 0 Punkte
Auto ohne Stau: 15 Punkte
Zug: 5 Punkte
- Je nach Spielverlauf werden 3 bis 6 Runden gespielt.

**Jetzt kommt die Auswertung: Zählt eure Punkte zusammen und vergleicht die Ergebnisse!
Gemeinsam mit der Spielleitung könnt ihr jetzt folgende Fragen beantworten:**

- Wie war es im Spiel, wenn du in einen Stau geraten bist? Wie, wenn du im Zug den Stau überholt hast oder wenn du im Auto unterwegs warst und knapp dem Stau entkommen bist?
- Hast du dich geärgert? Wann besonders?
- Wie hast du deine Wahl getroffen?
- Haben wiederholte Staus deine Wahl beeinflusst?
- Weshalb haben nicht alle darauf geachtet, dass kein Stau entsteht? Hätte das nicht allen genutzt?
- Was müsste man machen, damit kein Stau mehr entsteht?
- Mit welchen Strategien bzw. Regeländerungen hätten die Staus vermieden werden können?
- Gibt es solche Situationen auch in der Realität?
- Versucht die Bezeichnung „Tragödie der Gemeingüter“ aufgrund eurer Erfahrung im Spiel zu beschreiben.

VARIANTE:

Darf's noch mehr sein? Werft vor jeder Runde eine Münze!

Kopf bedeutet: Heute ist gutes Wetter. Es entsteht nur dann ein Stau, wenn sich mehr als die Hälfte für das Auto entscheiden.

Zahl bedeutet: Heute ist leider schlechtes Wetter. Es entsteht bereits ein Stau, wenn mehr als 40% sich für das Auto entscheiden.

Weitere Informationen für die Spielleitung: <http://www.umweltbildung.at/cms/download/365.pdf>

Quelle:

© Das Baregg-Tunnel-Planspiel wurde von Dr. Markus Ulrich (Ulrich Creative Simulations UCS, www.ucs.ch) entwickelt. Publiziert in: Roman Capaul / Markus Ulrich: Planspiele – Simulationsspiele für Unterricht und Training. (mit Materialien-CD) Verlag Tobler, Altstätten/Schweiz, 2003 (ISBN 3-85612-151-X)