



WOMEN 4 GREEN
Women in power for a Green Economy



the GREEN ESCAPE



Kofinanziert von der Europäischen Union

Enthält verschluckbare Kleinteile



Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der OeAD-GmbH wider. Weder die Europäische Union noch die OeAD-GmbH können dafür verantwortlich gemacht werden.



THE GREEN ESCAPE - REGELN UND ANWEISUNGEN

Zielsetzung:

"The Green Escape" soll die Spielerinnen über grüne Berufe informieren und deren Bedeutung für eine nachhaltige Zukunft hervorheben. Durch das Spiel tauchen die Teilnehmerinnen in die Storyline von jungen Frauen ein, die eine Karriere im Nachhaltigkeitsbereich anstreben. Um das Spiel zu gewinnen, bedarf es strategisches Denken und die Anwendung von Problemlösungstechniken.

Storyline:

Es ist der 5. September 2023. Eine junge Frau ist verschwunden. Es sind mehrere Tage vergangen, seit sie zuletzt gesehen wurde. Die letzten Personen, die sie gesehen haben, waren ihre Eltern. Freunde berichten, dass das Mädchen einen Job in der grünen Wirtschaft suchte, was durch die geöffneten Tabs auf ihrem Computer bestätigt werden kann, der in ihrem Zimmer gefunden wurde. Wo könnte sie sein? Und warum ist sie verschwunden, ohne etwas zu sagen? Wirst Du das Geheimnis lüften können?

Dauer: Ca. 60-70 Minuten

Alter der Spieler: Keine Alterseinschränkungen

Anzahl der Spieler: 3-6 Spieler

Spielkomponenten:

- 6 Spielsteine für Spielerinnen
- Spielbrett
- 1 Würfel
- 1 Umschlag
- Beobachtungsbogen (1 pro Spielerin, muss vorher ausgedruckt werden)
- Klemmbretter (1 pro Spielerin zur Abdeckung des Beobachtungsbogens)
- Vier "thematische" Kartendecks:
 - Deck Junge Frauen (6 Karten)
 - Länderdeck (8 Karten)
 - Deck Grüne Berufe (10 Karten)
 - Motivationskarten-Deck (10 Karten)
- Ein Kartendeck mit „unerwarteten Ereignissen“ (24 Karten)

Spievorbereitungen:

1. **Das Geheimnis:** Eine Spielerin zieht heimlich jeweils eine Karte aus den Decks "Junge Frauen", "Länder", "Grüne Berufe" und "Motivation" und steckt sie in einen Umschlag, wobei darauf zu achten ist, dass niemand sehen kann, um welche Karten es sich handelt. Diese 4 Karten stellen das Geheimnis des Spiels dar.
2. **Kartenverteilung:** Mischen sie alle vier „thematischen“ Kartendecks miteinander. Verteilen Sie die restlichen Karten unter den Spielerinnen. Geben Sie jeder Spielerin einen Beobachtungsbogen,



damit diese die während des Spiels gesammelten Erkenntnisse per Ausschlussverfahren abkreuzen kann.

Spielverlauf:

1. **Würfeln:** Die Spielerinnen würfeln abwechselnd und bewegen sich auf dem Spielbrett zwischen verschiedene Länder hin und her. Sobald man ein Länderfeld erreicht, darf ein Verdacht über das Geheimnis des Spiels aufgestellt werden. Bewegt werden darf sich gemäß der Anzahl der Augenziffern anhand von Schritten auf dem Spielbrett nach links, rechts, vorne, hinten, jedoch darf jedes Feld nur einmal pro Zug betreten werden. Kommt man auf ein Länderfeld, bleibt man dort automatisch stehen.
2. **Verdacht äußern:** Wenn eine Spielerin auf einem Land landet, kann sie eine Hypothese aufstellen, in der er die Identität der vermissten Frau, das Land, in das sie geflohen ist, der grüne Beruf, den sie angenommen hat, und ihre Motivation beschreibt. Bitte beachte, dass das Land, das in der Hypothese als Zielort der Frau angenommen wird, das Land sein muss, auf dem sich die Spielerin gerade befindet (d.h. wenn ich in der Türkei lande, kann ich nur die Türkei als Zielort vermuten).
3. **Verdacht widerlegen:** Das Verfahren zur Widerlegung eines Verdachts beginnt mit der Spielerin unmittelbar links von derjenigen, die die Hypothese aufgestellt hat, und wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Diese Spielerin prüft ihre Karten, um eine Karte zu finden, die die Hypothese widerlegen kann. Dies wird so lange fortgesetzt, bis eine Karte gefunden wird, die einem der Elemente der Hypothese widerspricht. Wenn eine Spielerin keine Karte hat, die die Hypothese widerlegen kann, gibt sie einfach an den nächsten Spieler weiter. Die Spielerin, die die Hypothese aufgestellt hat, wird nun die Karte gezeigt, die ihre Geheimnis-Hypothese widerlegen kann. Diese Karte wird unter Ausschluss der Öffentlichkeit aufgedeckt, so dass die übrigen Spielerinnen nicht wissen, welche Karte zur Widerlegung verwendet wurde.

Beispiel einer Widerlegung: Wenn eine Spieler die Hypothese aufstellt, dass es sich bei der vermissten Frau um Dilan handelt, die aus Abenteuerlust nach Italien geflohen ist, um Umwelttechnikerin zu werden, könnte die Widerlegung ergeben, dass die Karte "Italien" von einer anderen Spielerin gehalten wird, wodurch die Hypothese widerlegt wird, dass Italien das Reiseziel des vermissten Mädchens ist. Dementsprechend zeigt die Spielerin mit der Karte „Italien“ die Karte umgedreht der Spielerin, die gerade die Hypothese aufgestellt hat. Die entsprechende Spielerin kann nun auf ihrer Karte „Italien“ abkreuzen, da ausgeschlossen werden kann, dass sich die verschwundene Frau in Italien aufhält.

Ende der Runde: Sobald eine Hypothese mit einer Karte erfolgreich widerlegt wurde, endet der Zug und die nächste Spielerin ist an der Reihe.

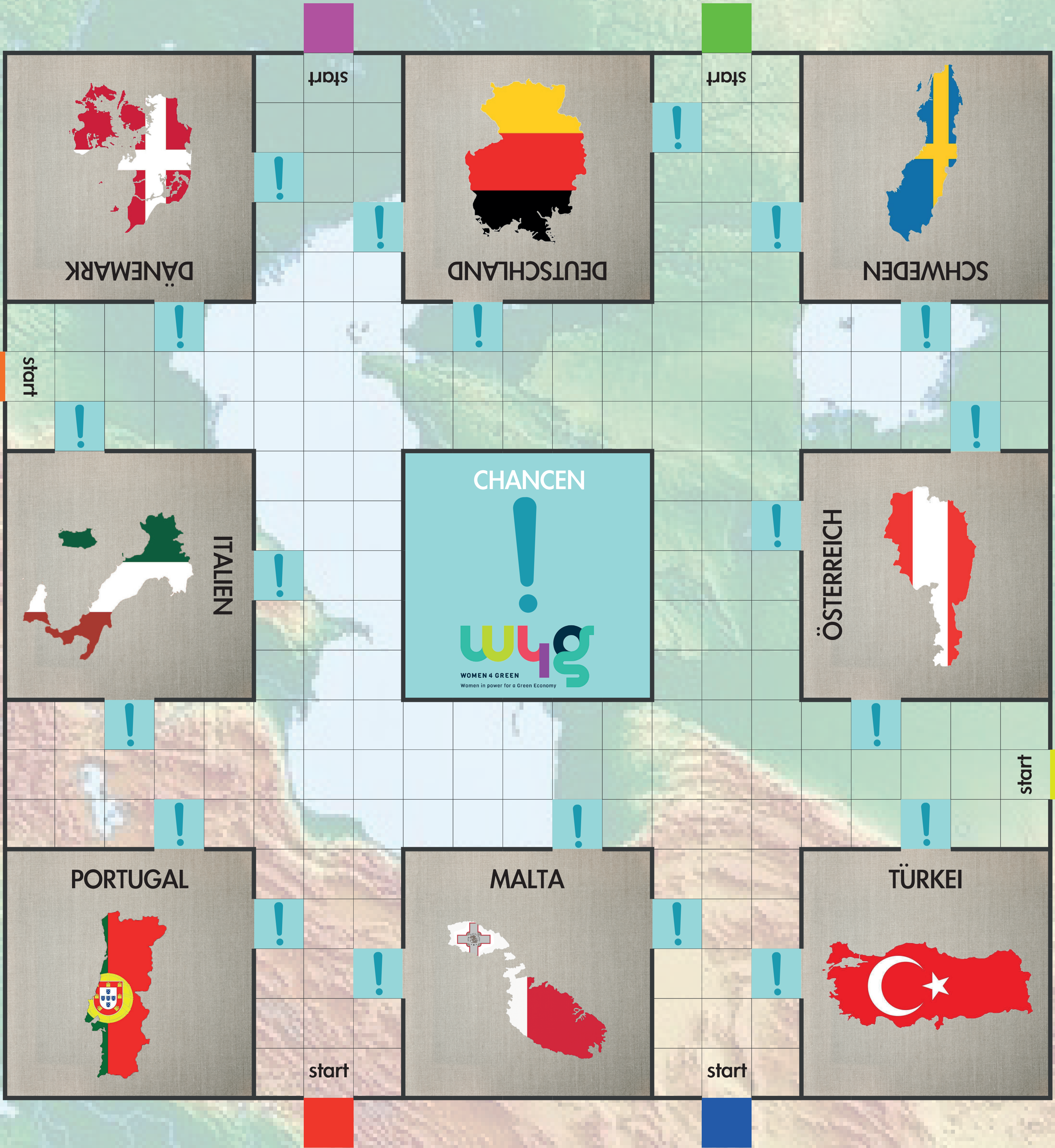
4. **Chancen:** Endet der Spielzug auf einem Ausrufezeichen, muss die Spielerin eine Chancenkarte ziehen. Dieser Stapel bereichert das Spiel mit verschiedenen pädagogischen Aufforderungen, Fakten über die grüne Wirtschaft, kreativen Challenges und Gruppenaktivitäten, die Diskussionen und Überlegungen über Nachhaltigkeit und grüne Berufe fördern. Außerdem können unvorhergesehene Ereignisse geschehen.



Co-funded by
the European Union



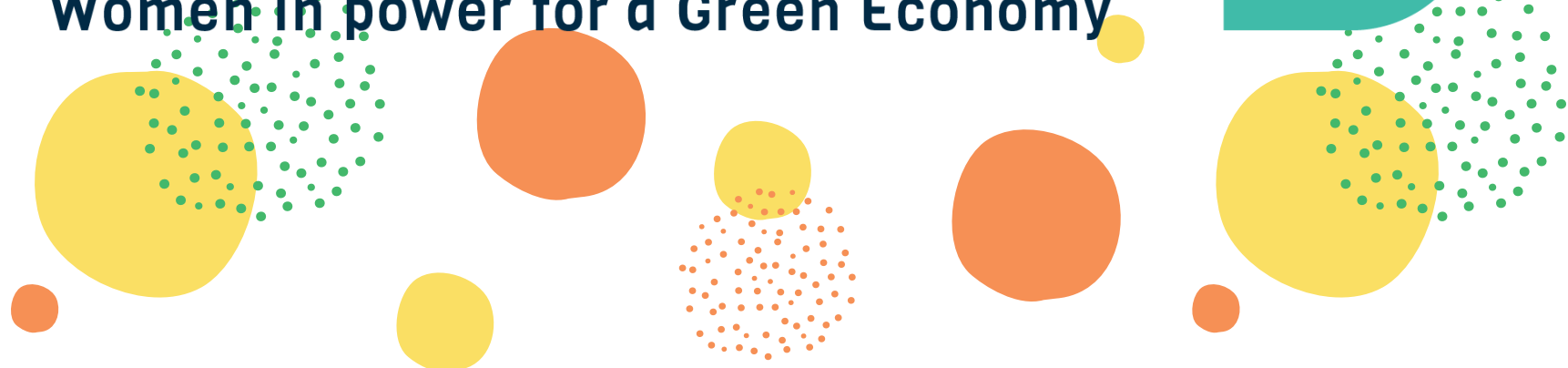
Das Spiel endet: Zu jederzeit darf eine Spielerin statt zu würfeln, ihre finale Vermutung abgeben, d.h. sie muss die richtige Kombination aus Namen, dem grünen Job, dem Land, in das sie umgezogen ist, und die Beweggründe sagen und darf dann den Umschlag öffnen und abgleichen. Stimmt die Vermutung, gewinnt sie das Spiel. Stimmt sie nicht, hat dieser Spielerin automatisch verloren, tut die Karten zurück in den Umschlag und scheidet aus dem Spiel aus.





WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

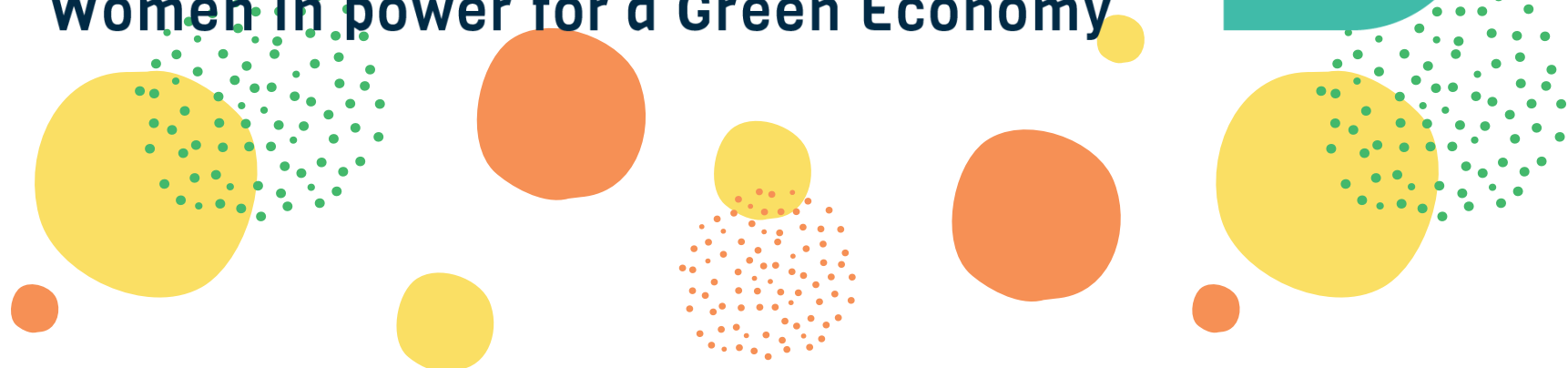


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

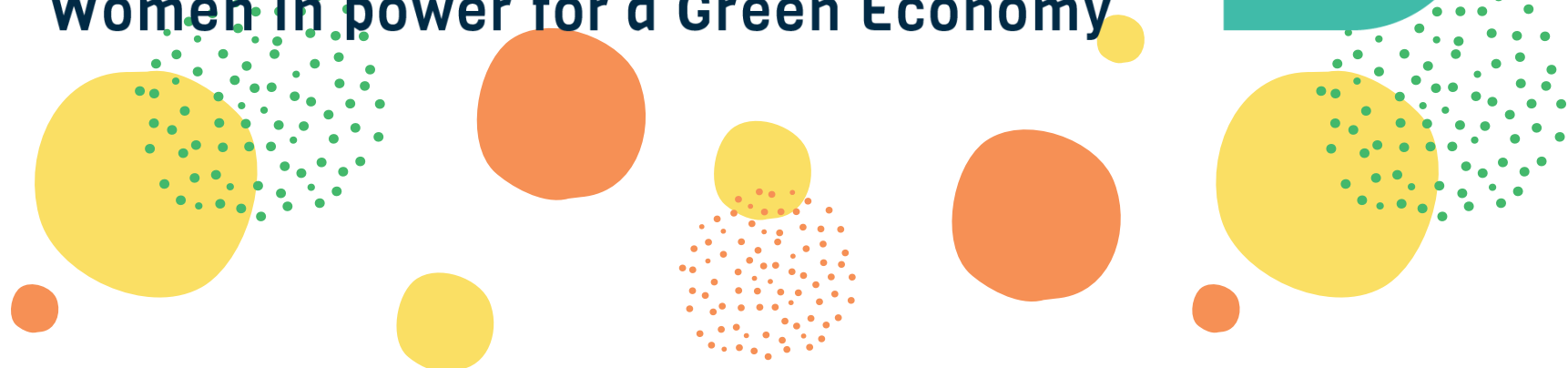


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

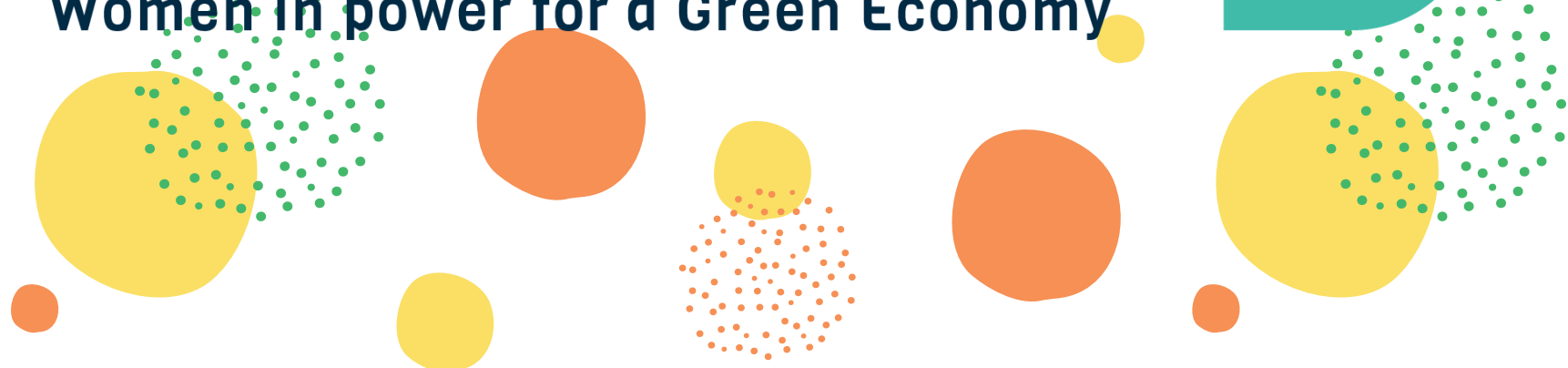


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy



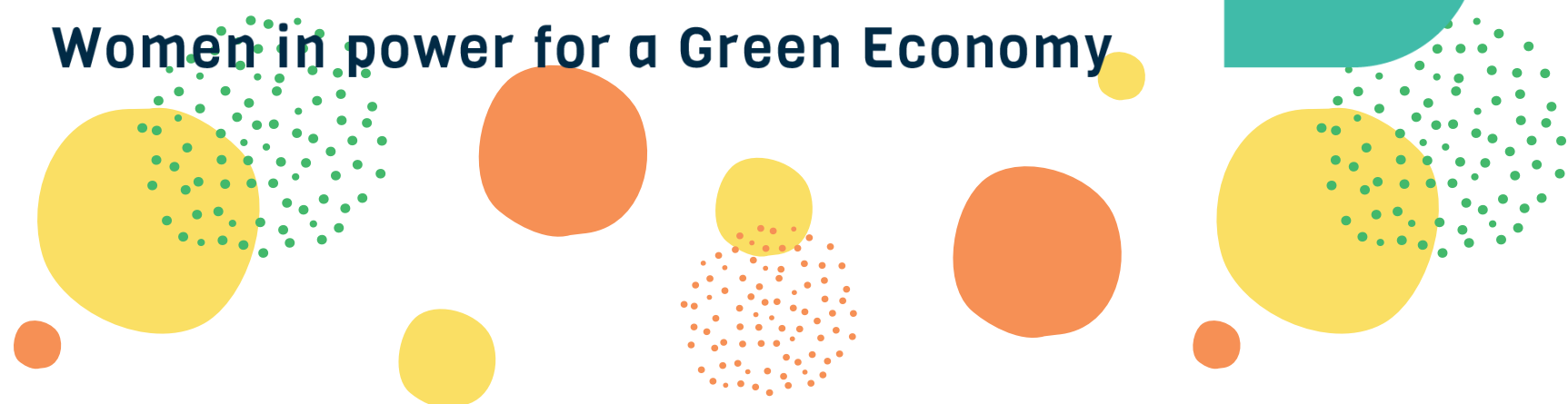
THE GREEN ESCAPE



w4g

WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

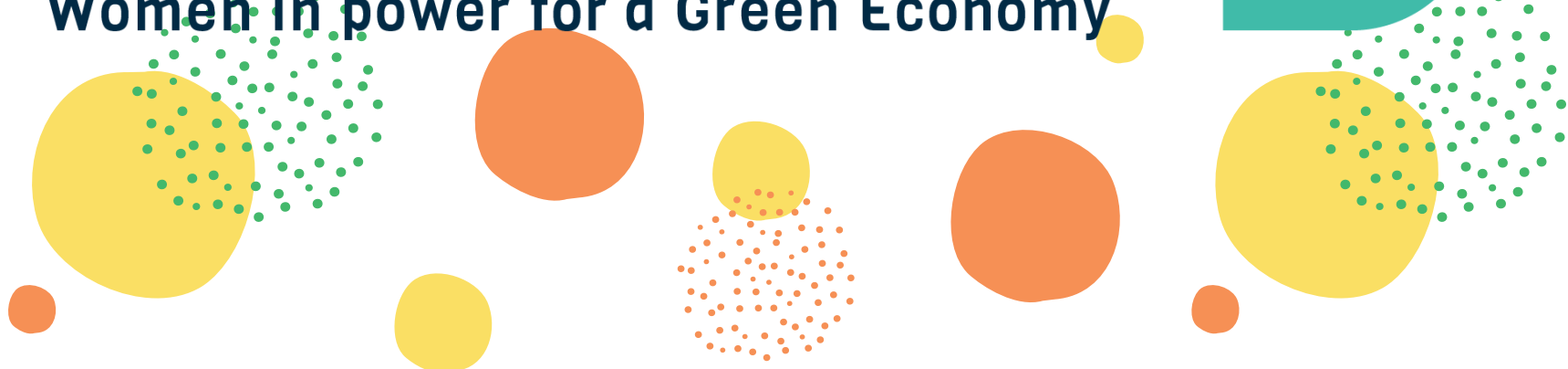


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy



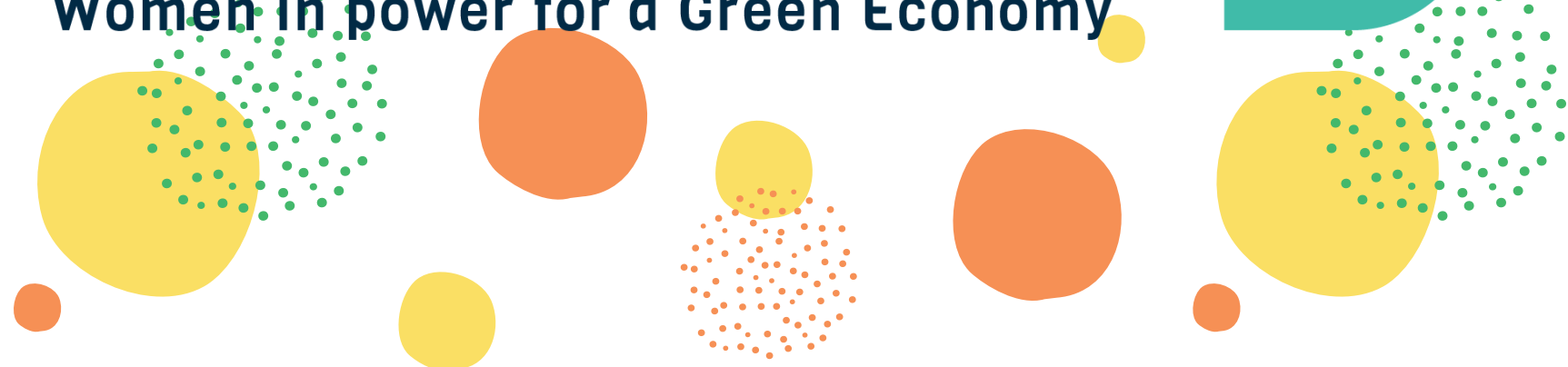
THE GREEN ESCAPE



w4g

WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

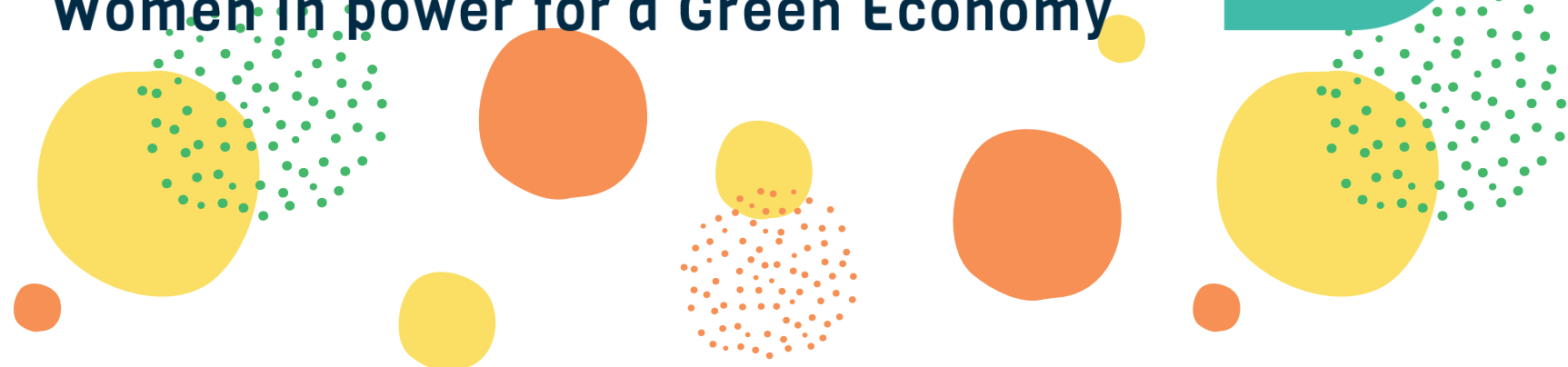


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

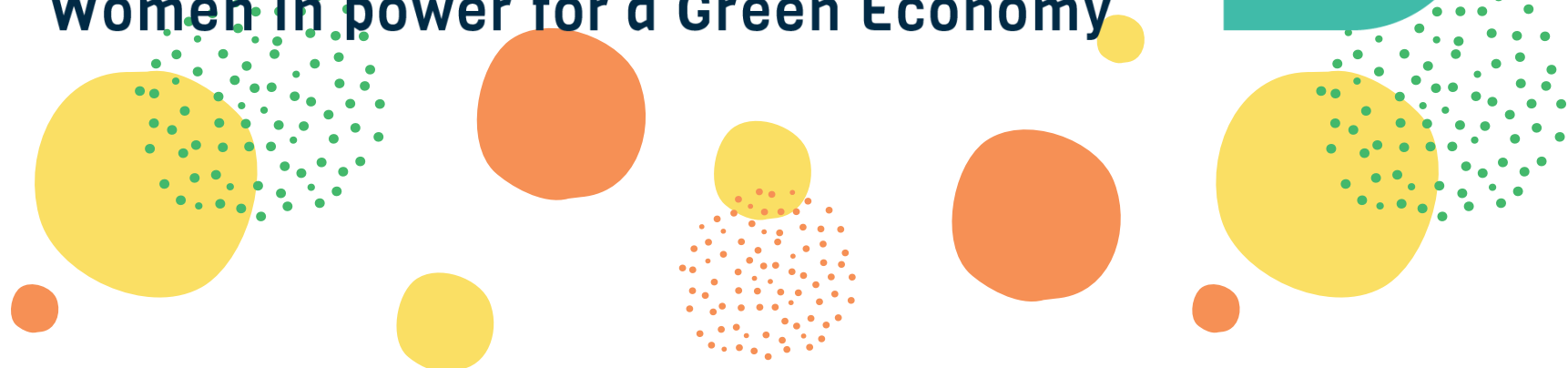


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

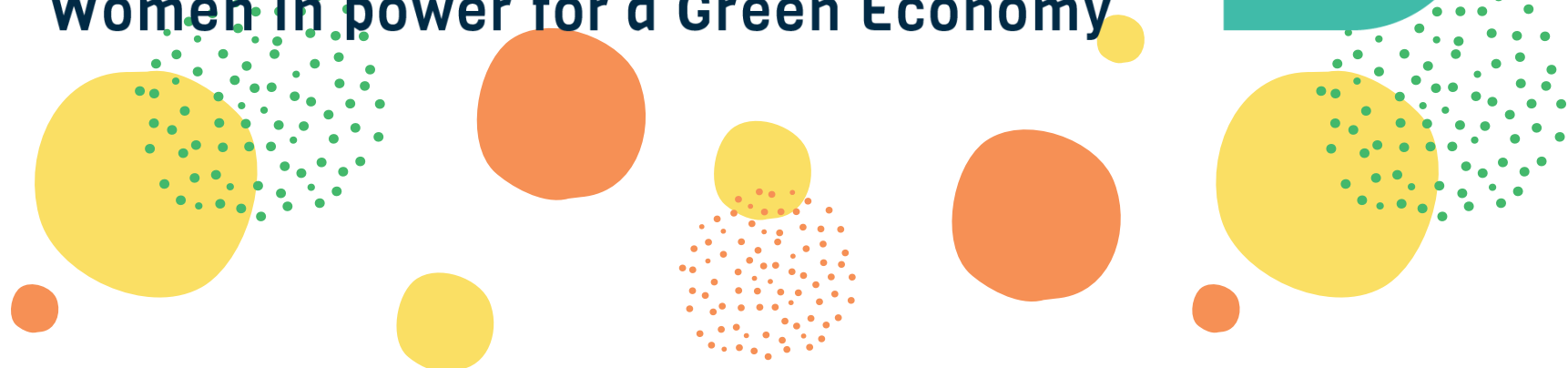


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

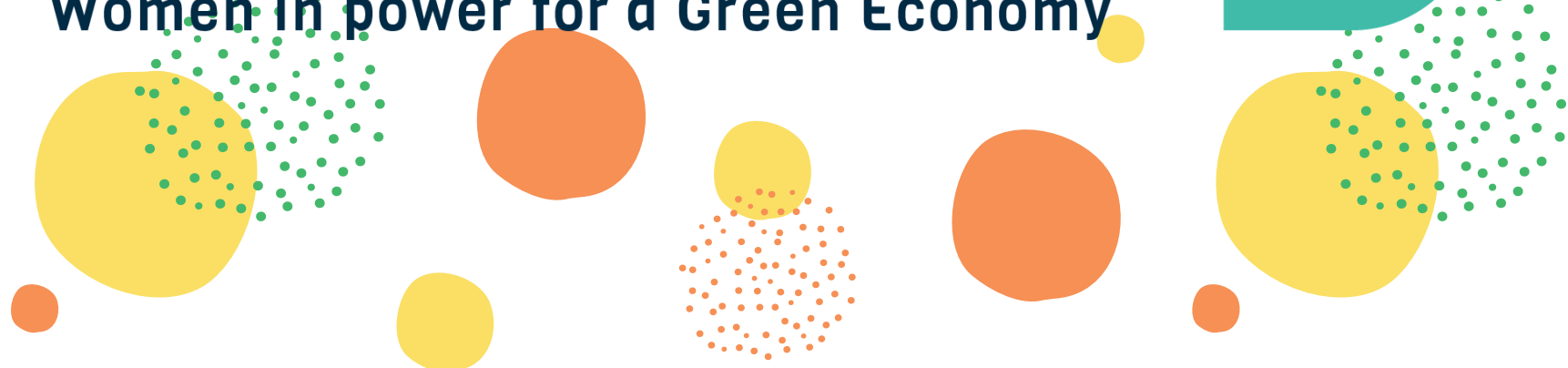


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

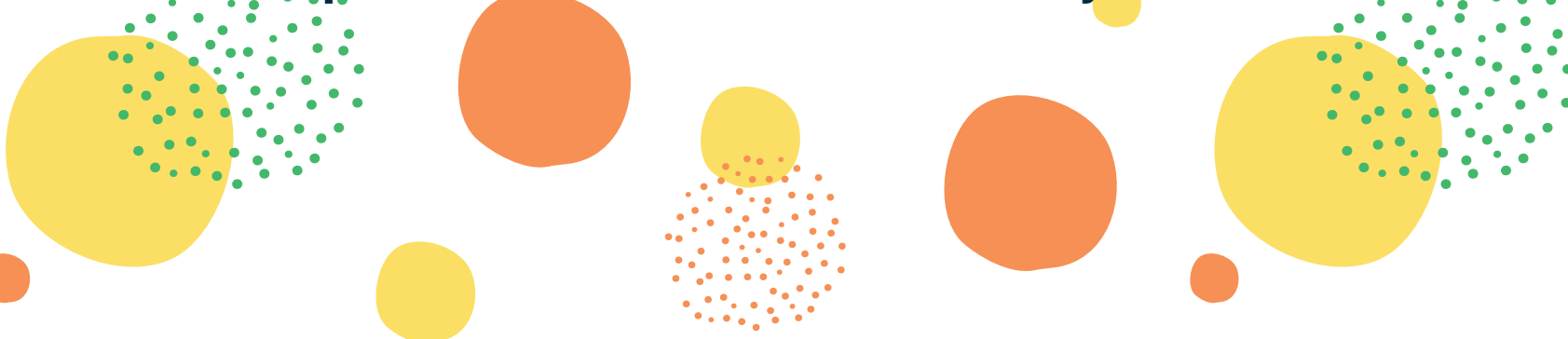
Women in power for a Green Economy



THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN
Women in power for a Green Economy



THE GREEN ESCAPE



w4g

WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy



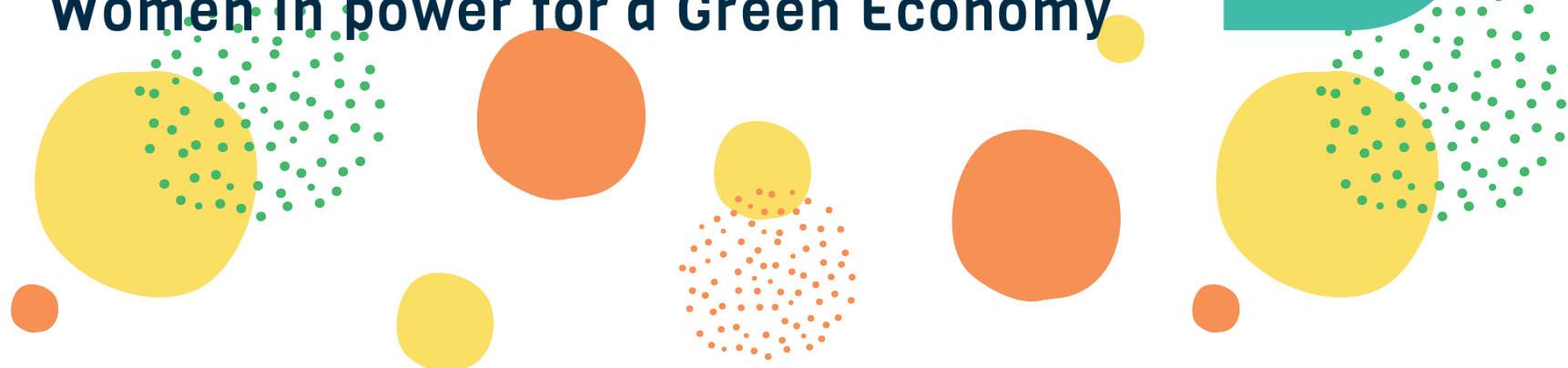
THE GREEN ESCAPE



w4g

WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

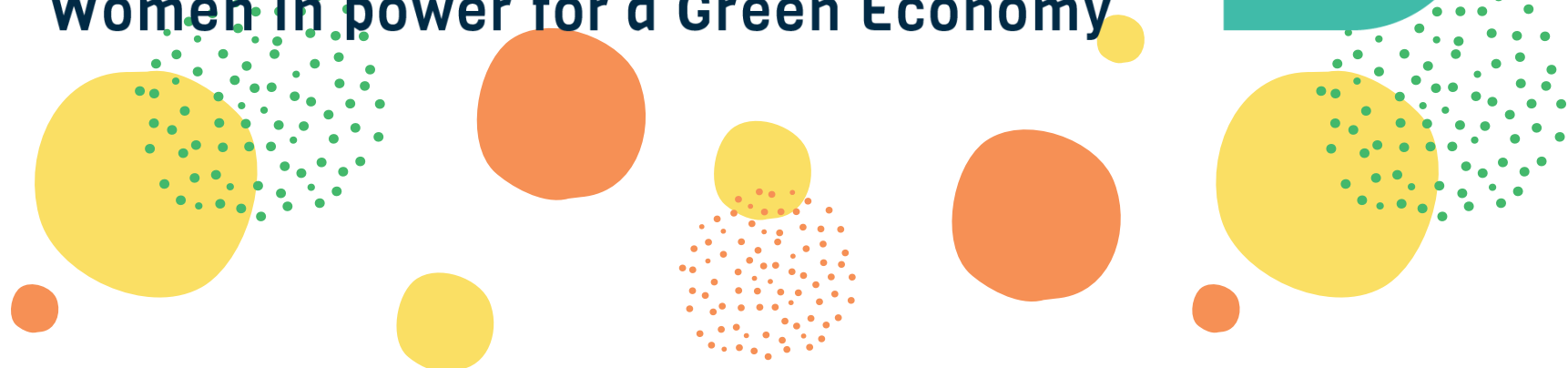


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

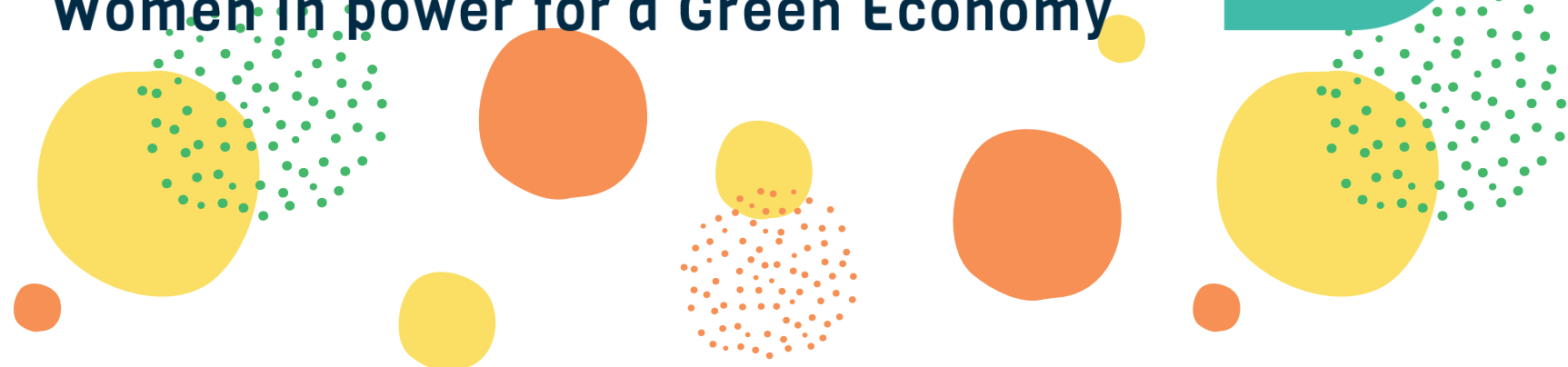


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

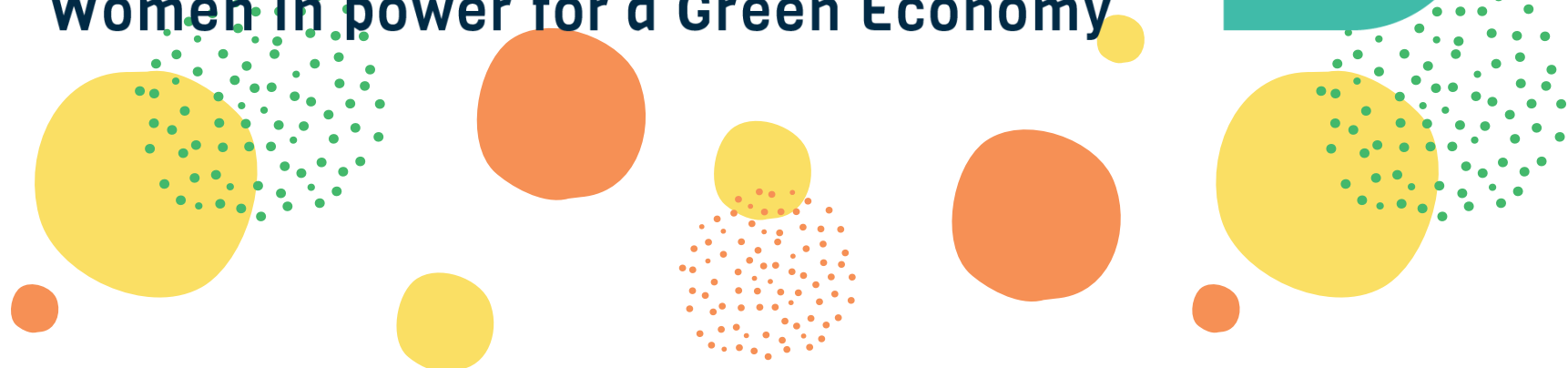


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

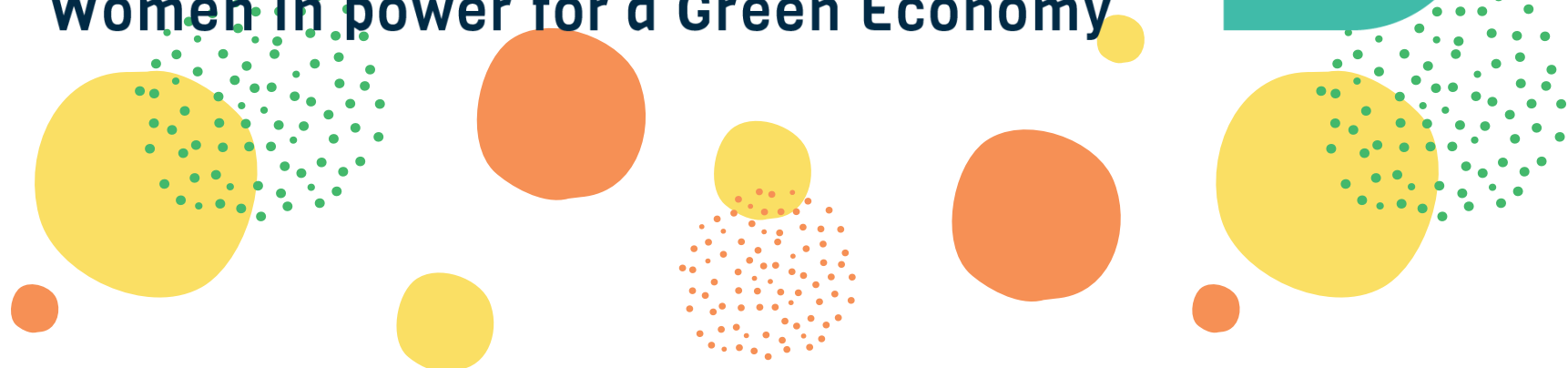


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

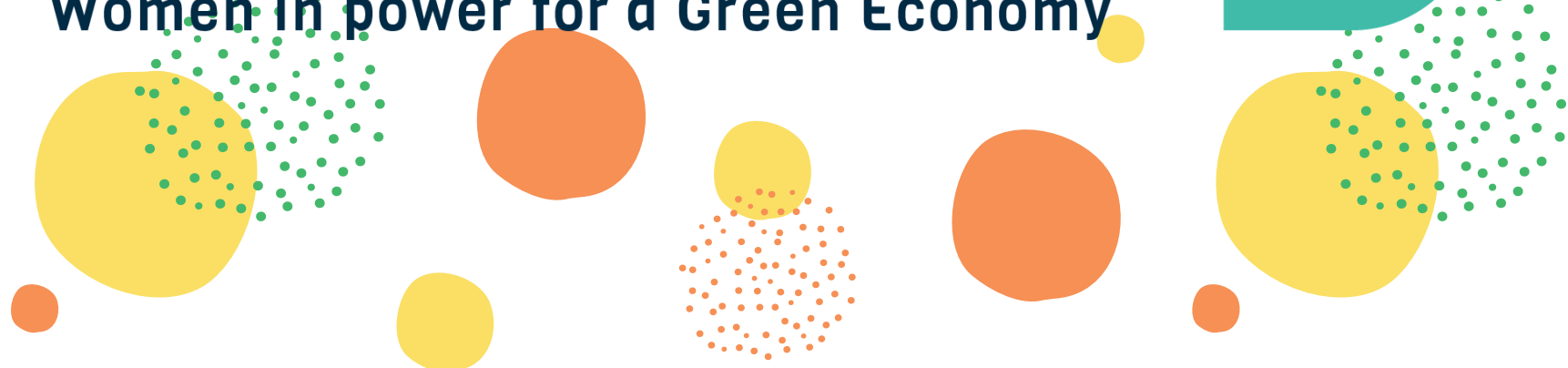


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy



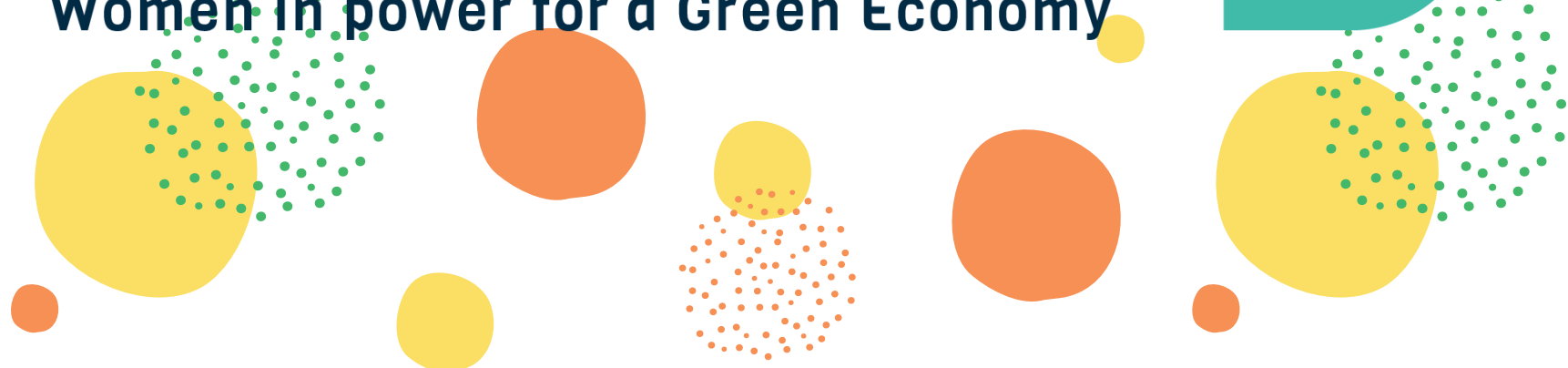
THE GREEN ESCAPE



w4g

WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

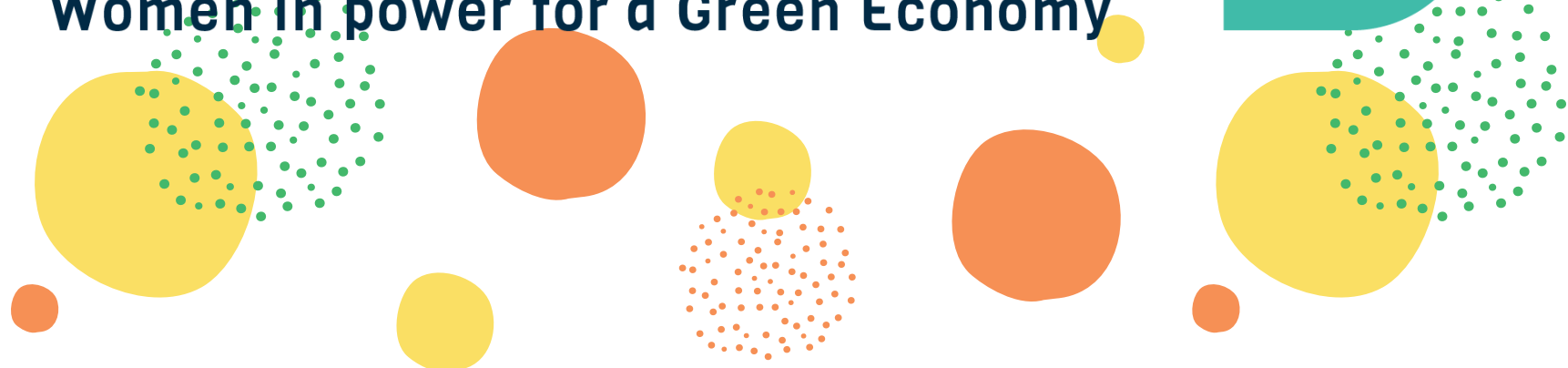


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

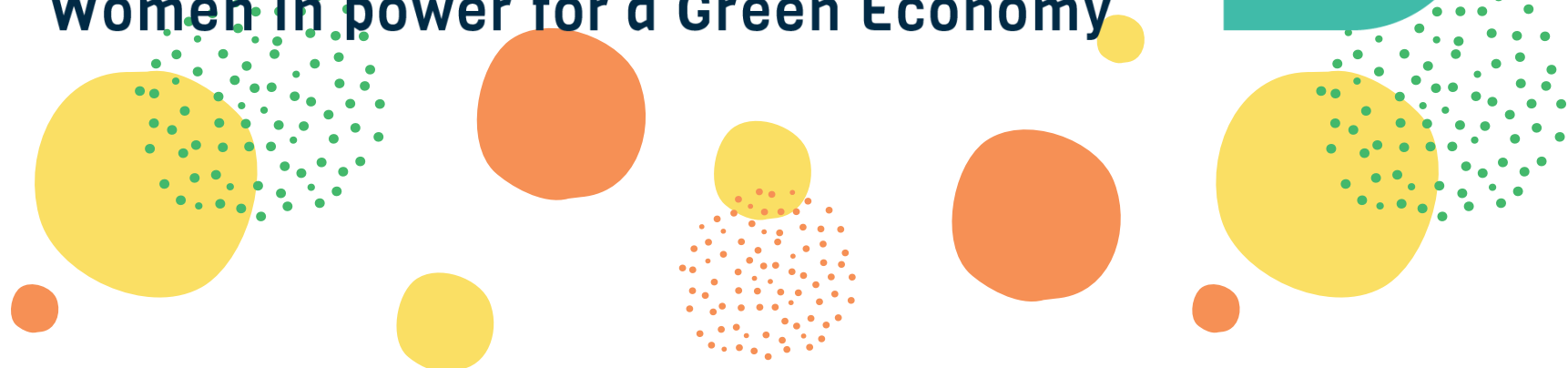


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy



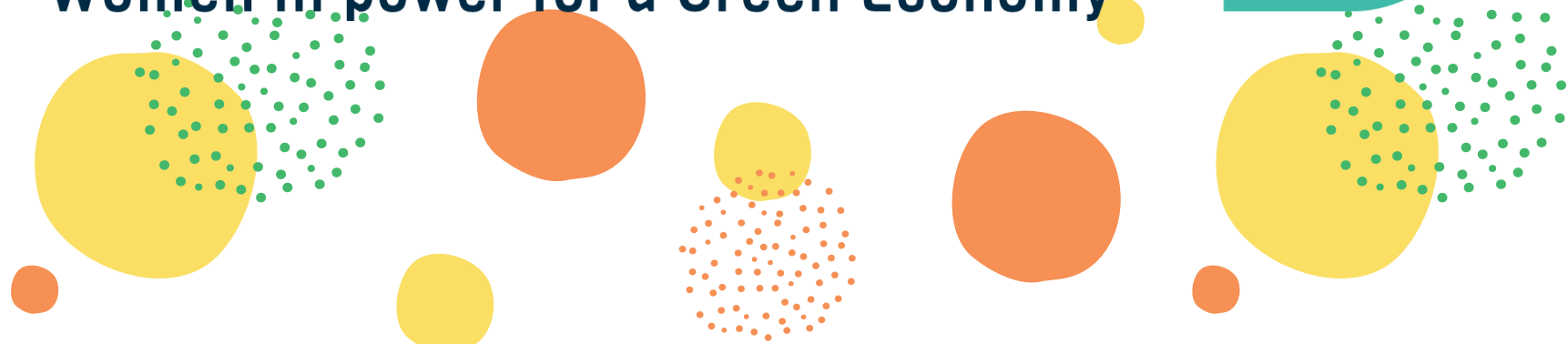
THE GREEN ESCAPE



w4g

WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy



THE GREEN ESCAPE



w4g

WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy



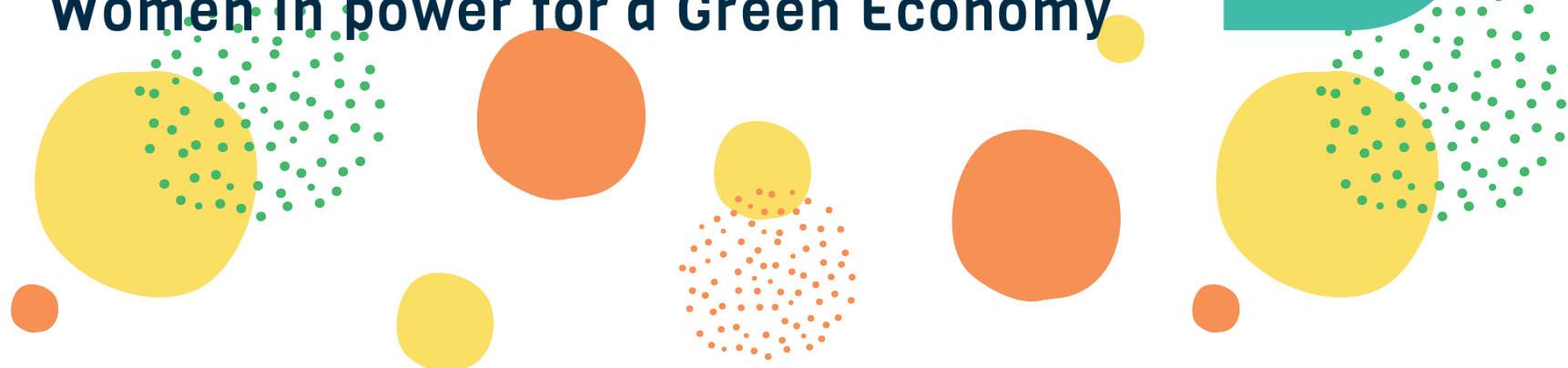
THE GREEN ESCAPE



w4g

WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy



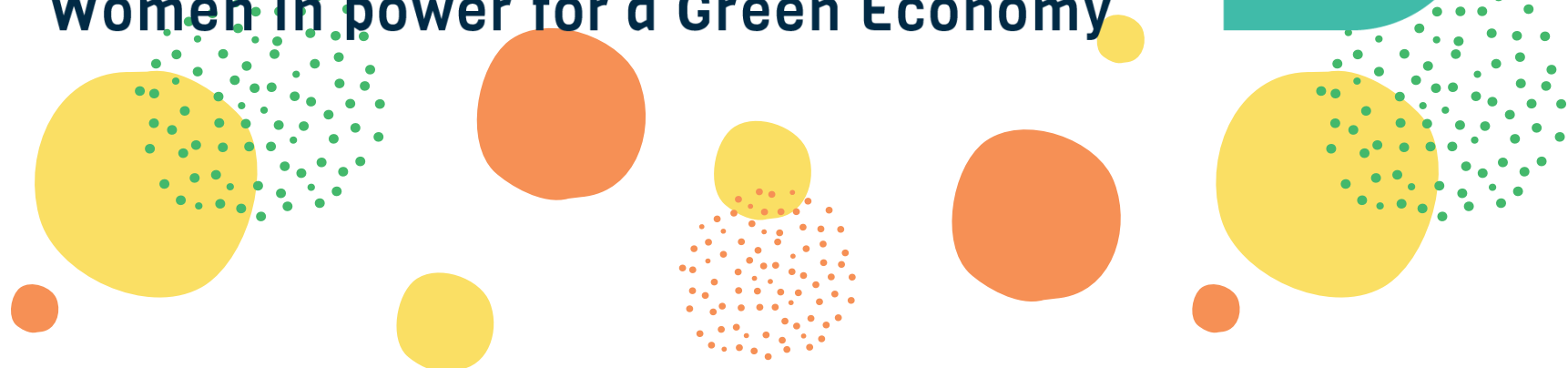
THE GREEN ESCAPE



w4g

WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

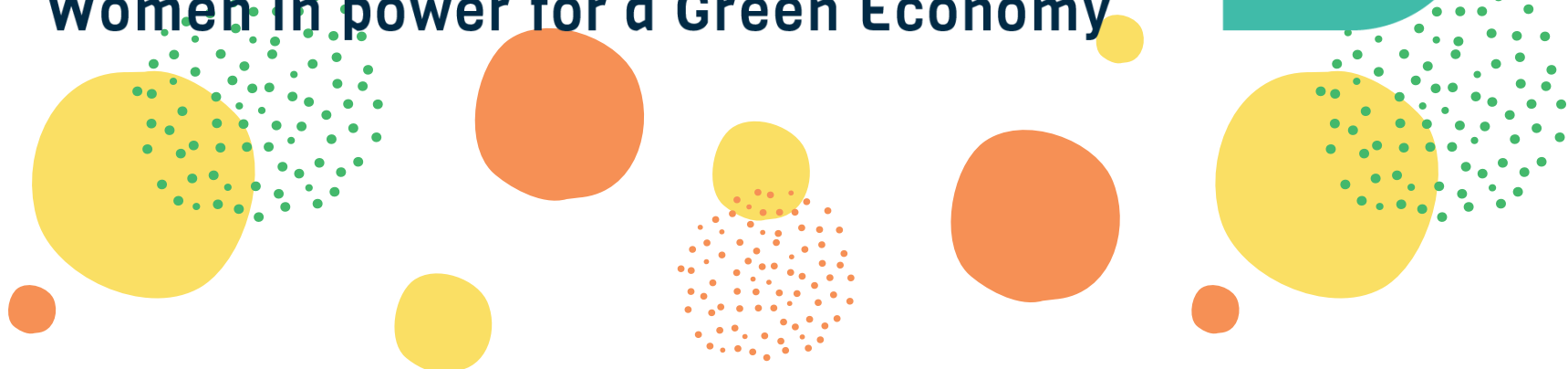


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy



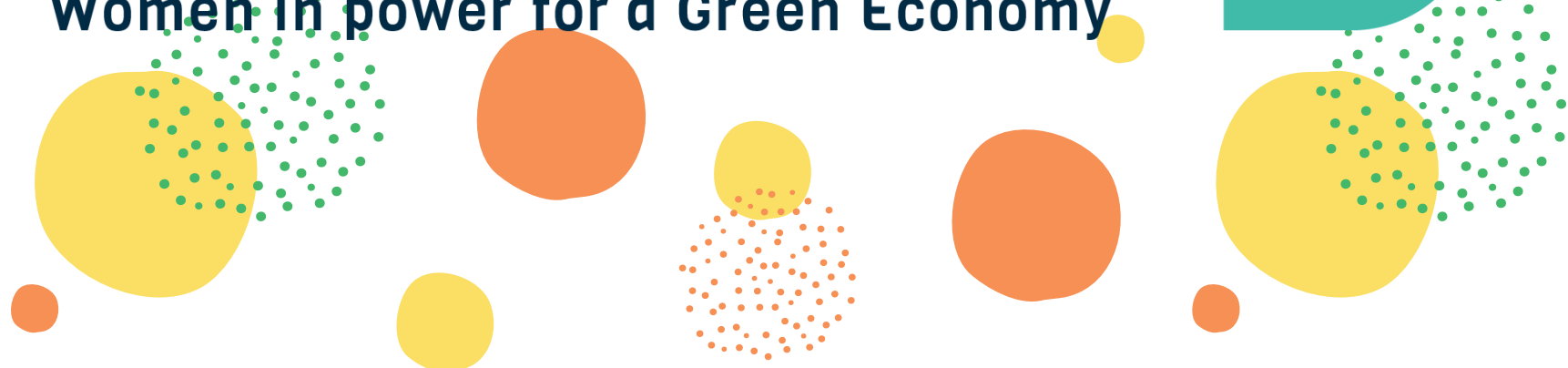
THE GREEN ESCAPE



w4g

WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

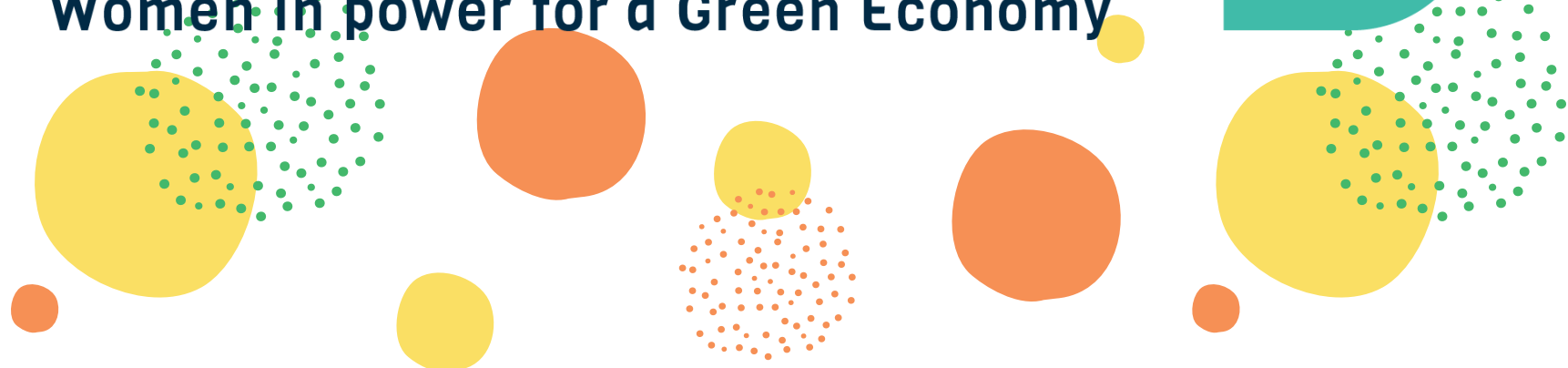


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

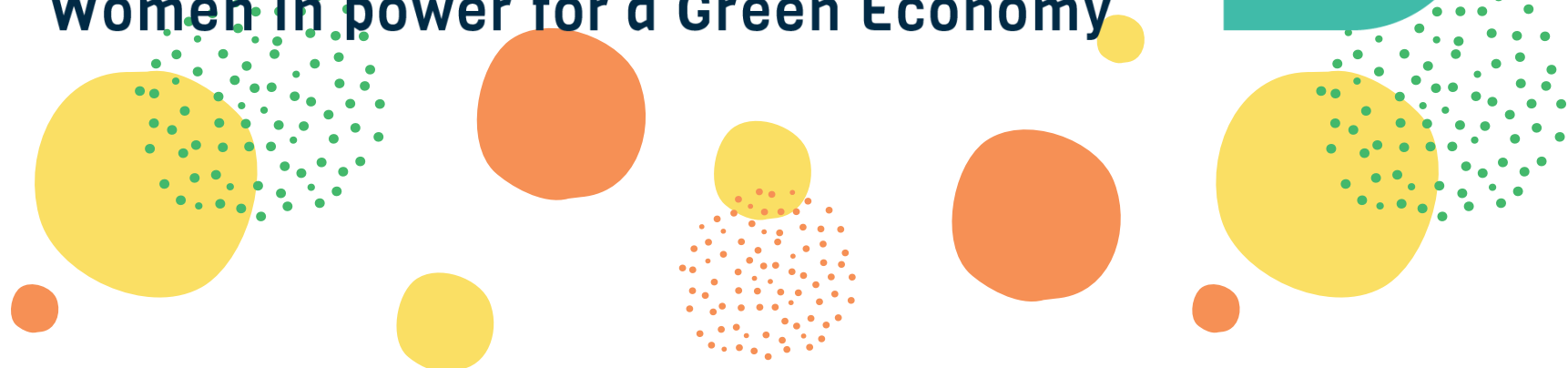


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy



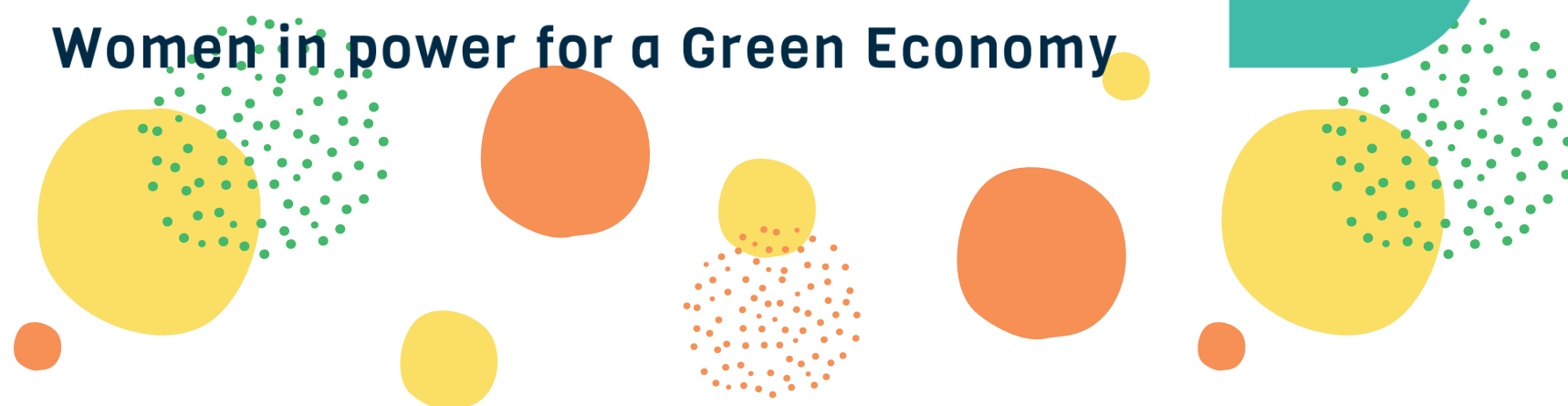
THE GREEN ESCAPE



w4g

WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

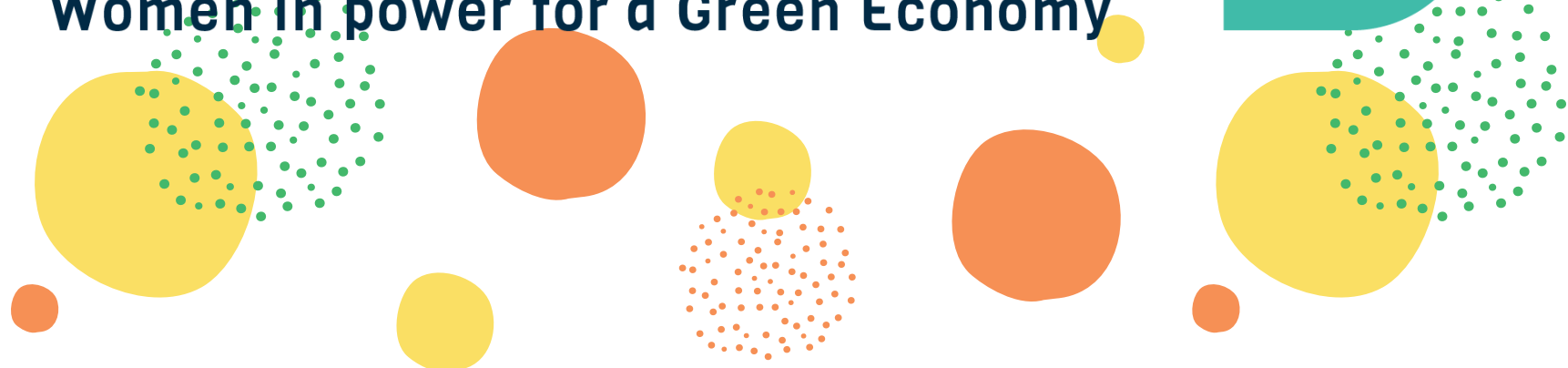


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

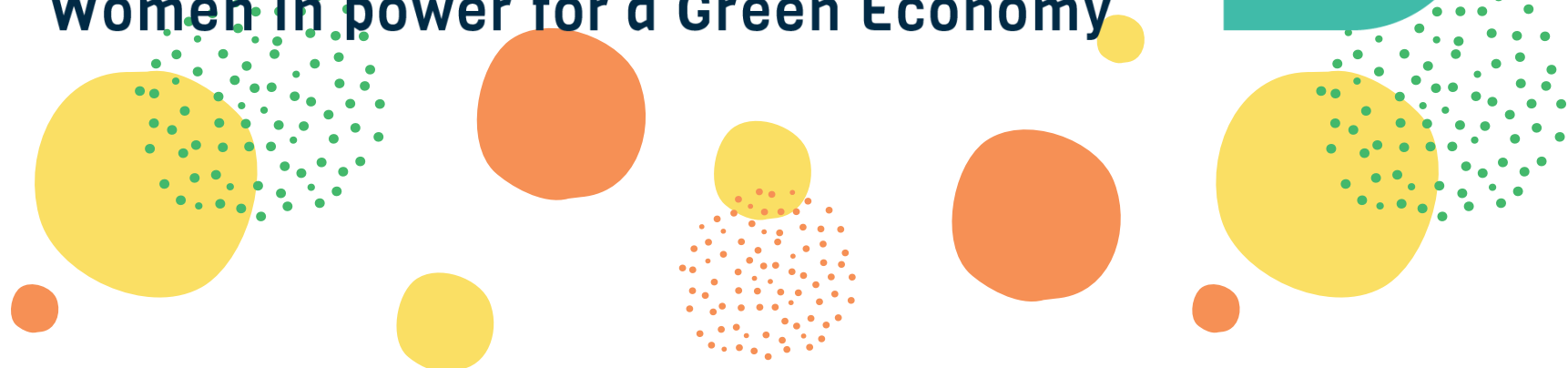


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

Women in power for a Green Economy

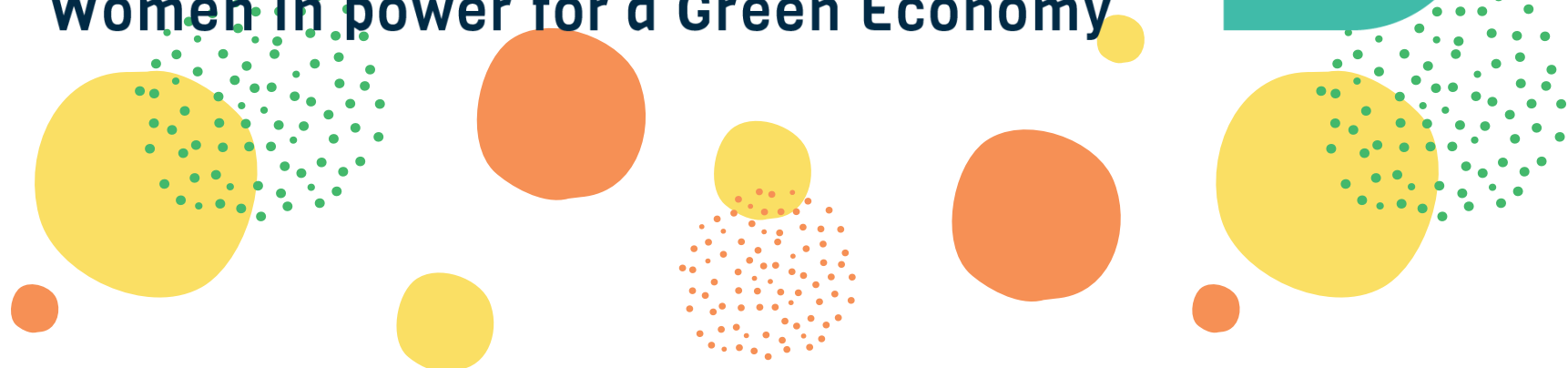


THE GREEN ESCAPE



WOMEN 4 GREEN

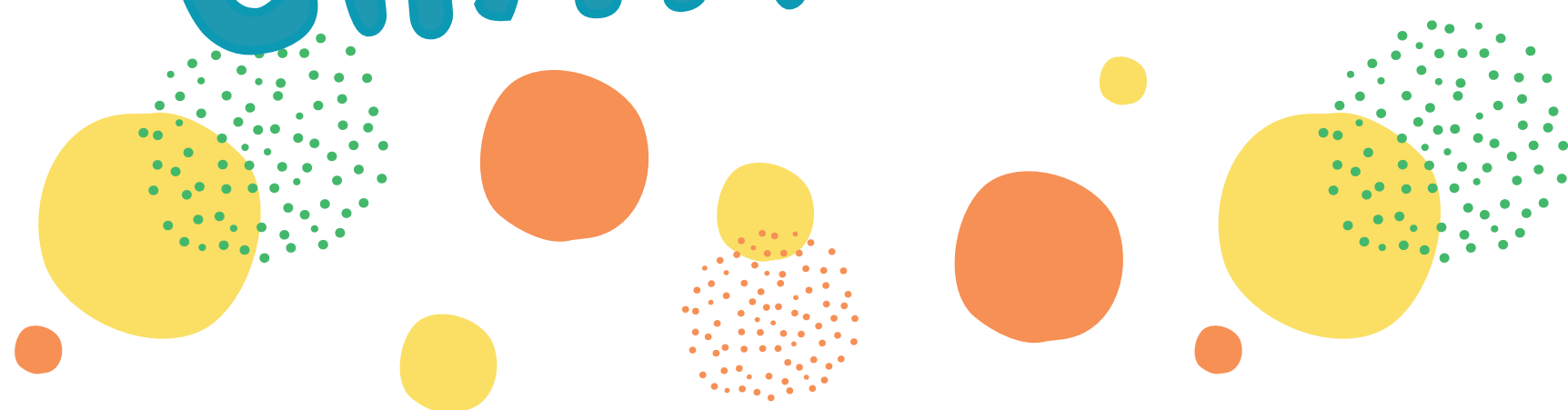
Women in power for a Green Economy



THE GREEN ESCAPE



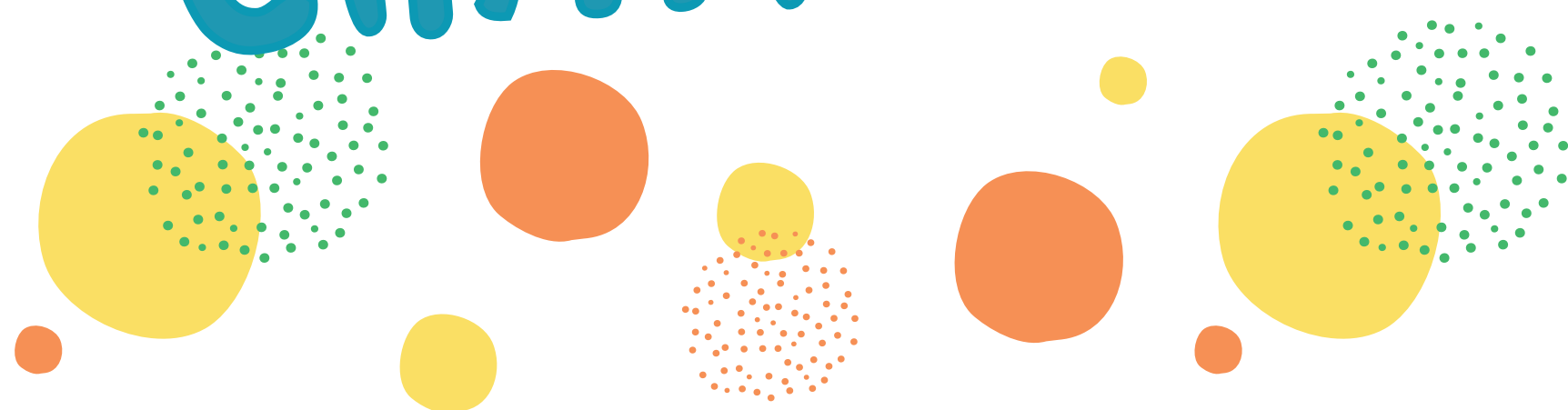
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



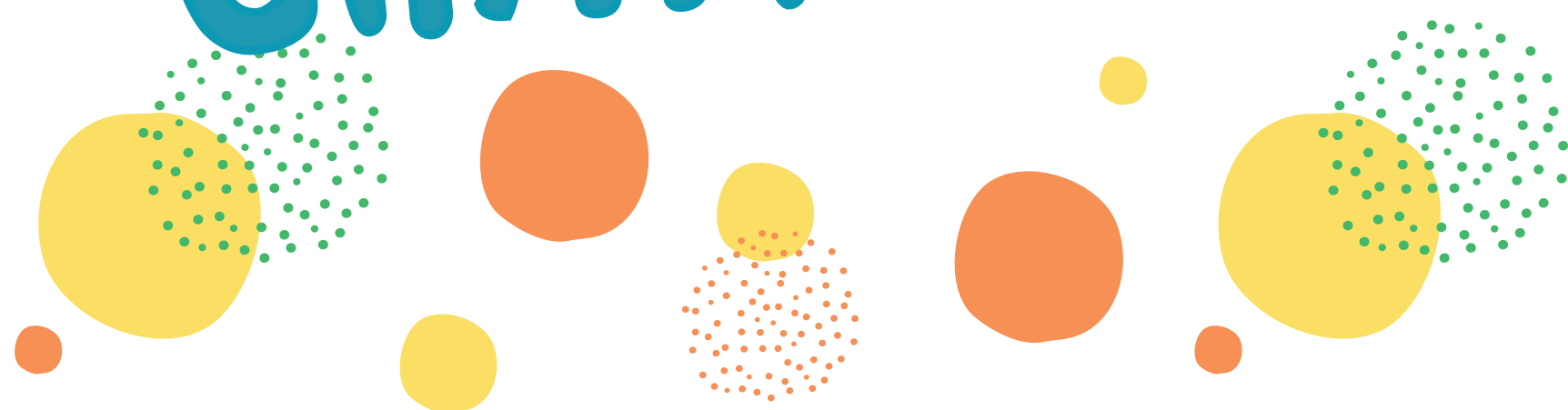
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



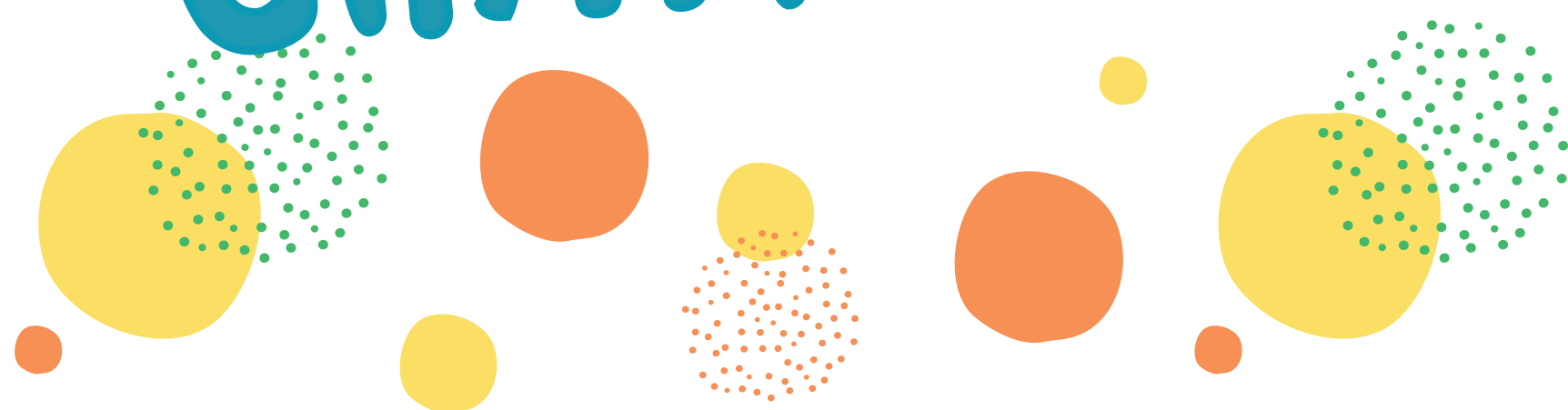
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



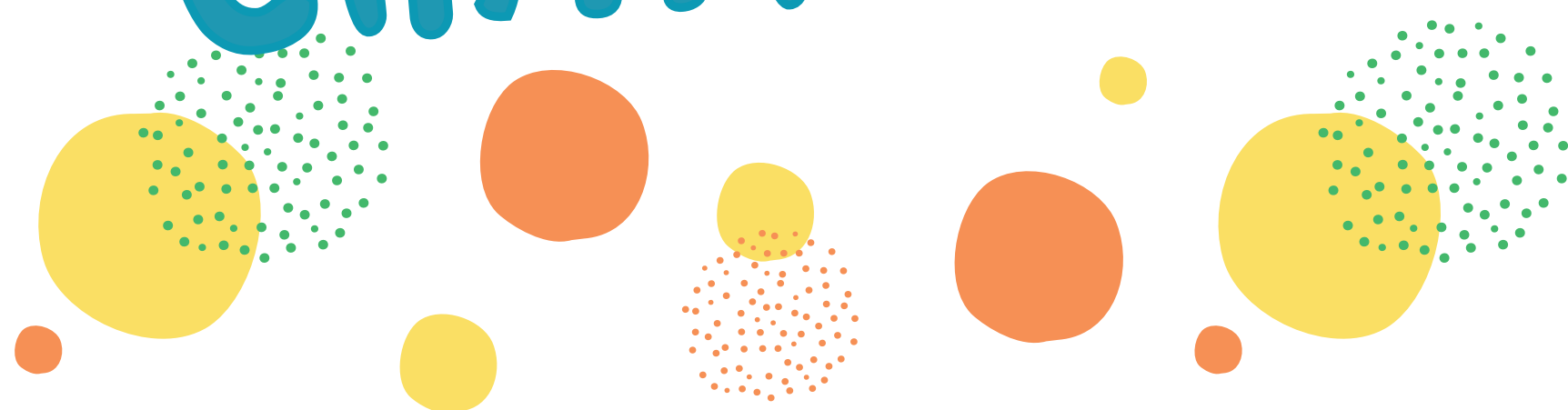
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



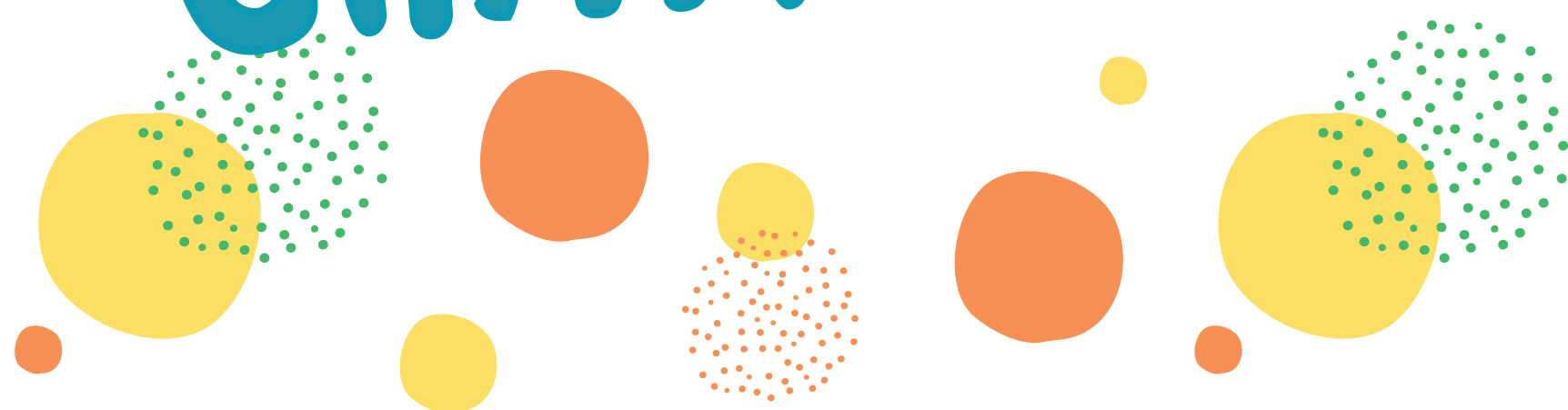
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



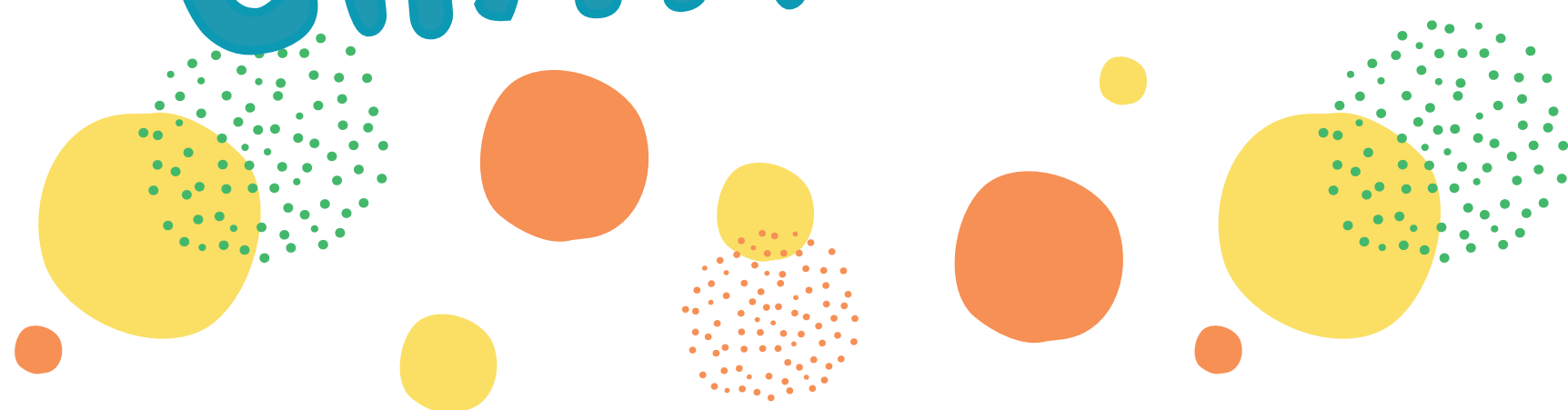
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



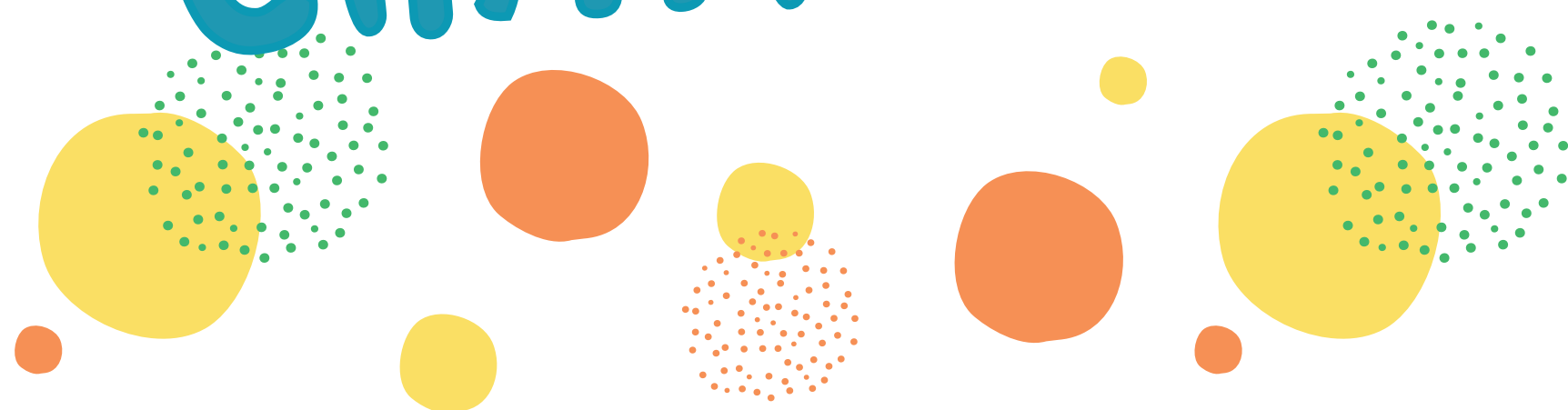
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



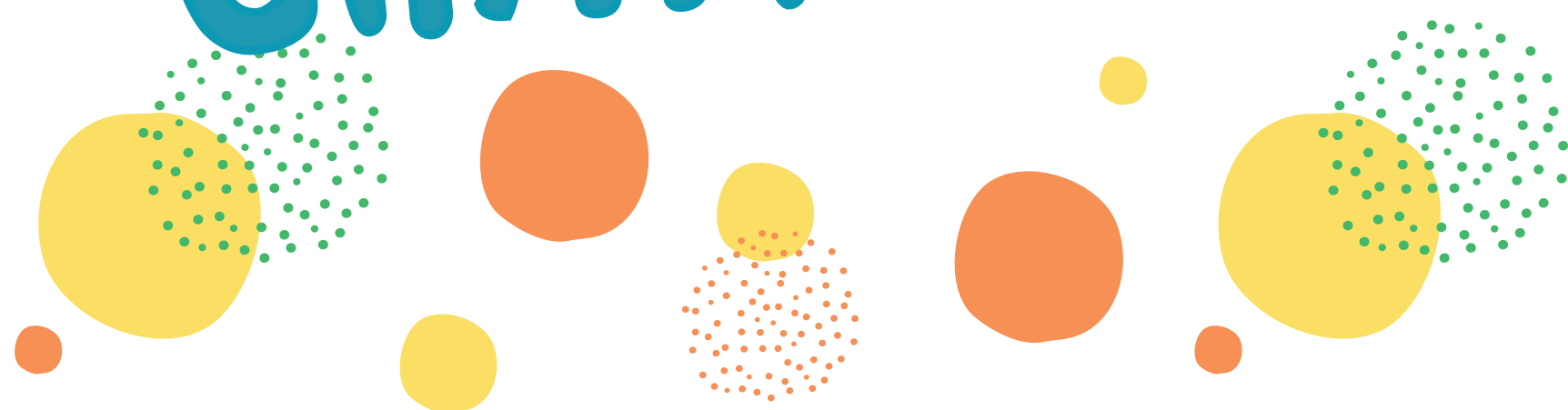
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



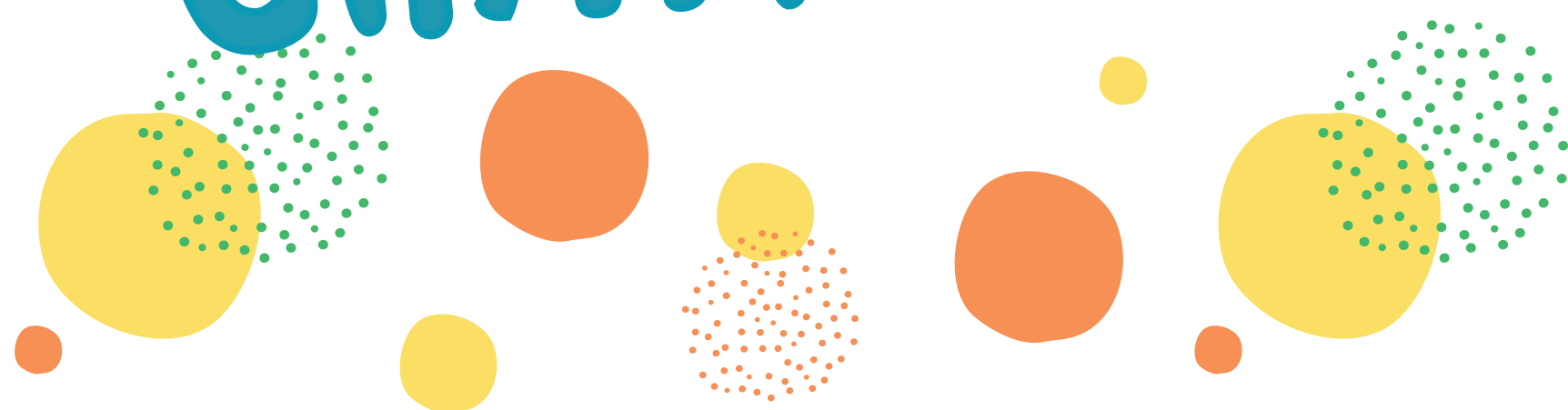
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



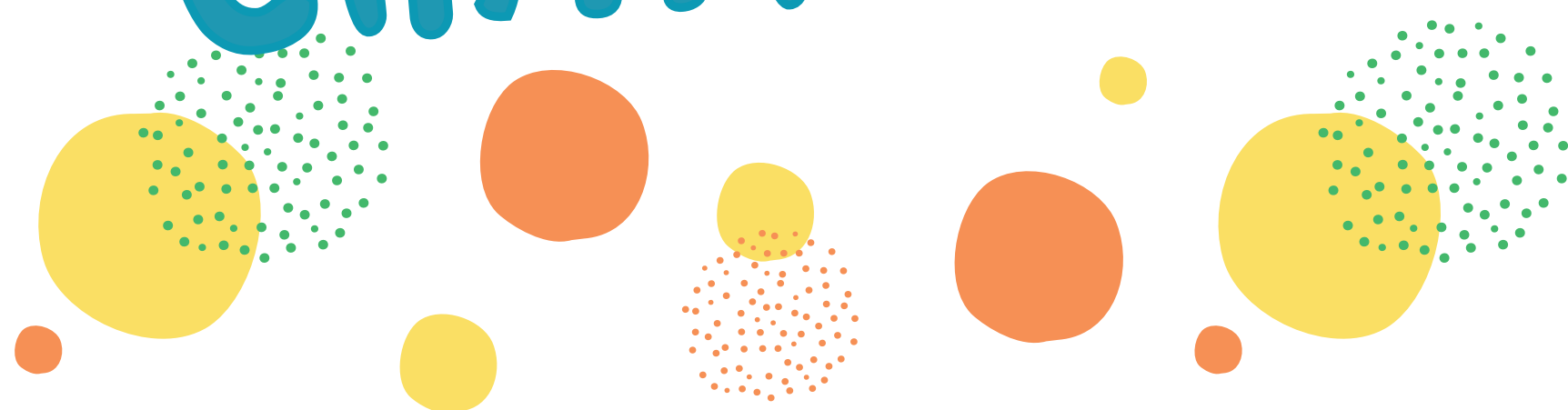
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



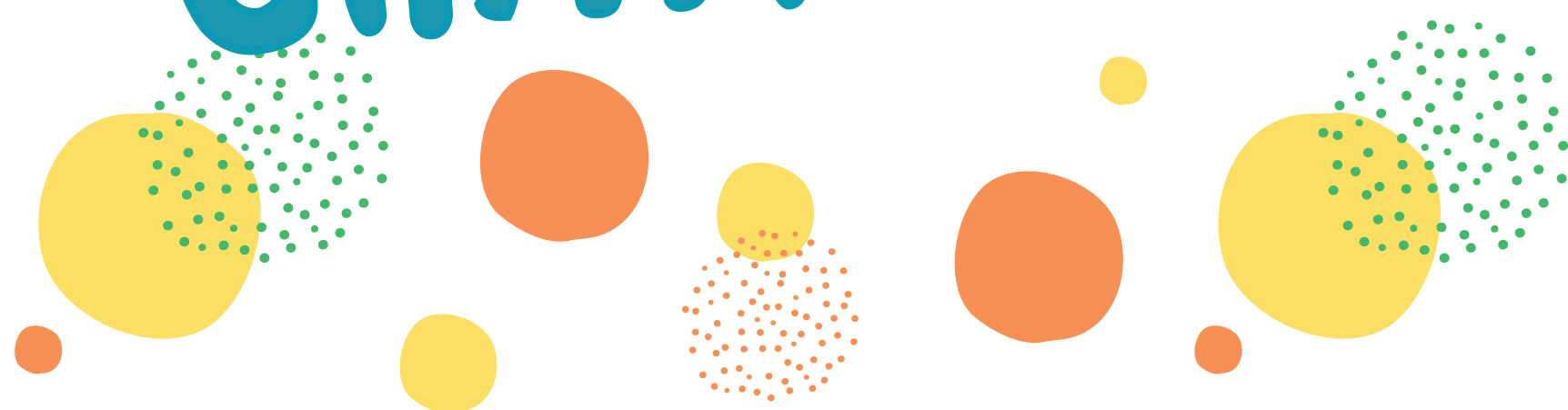
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



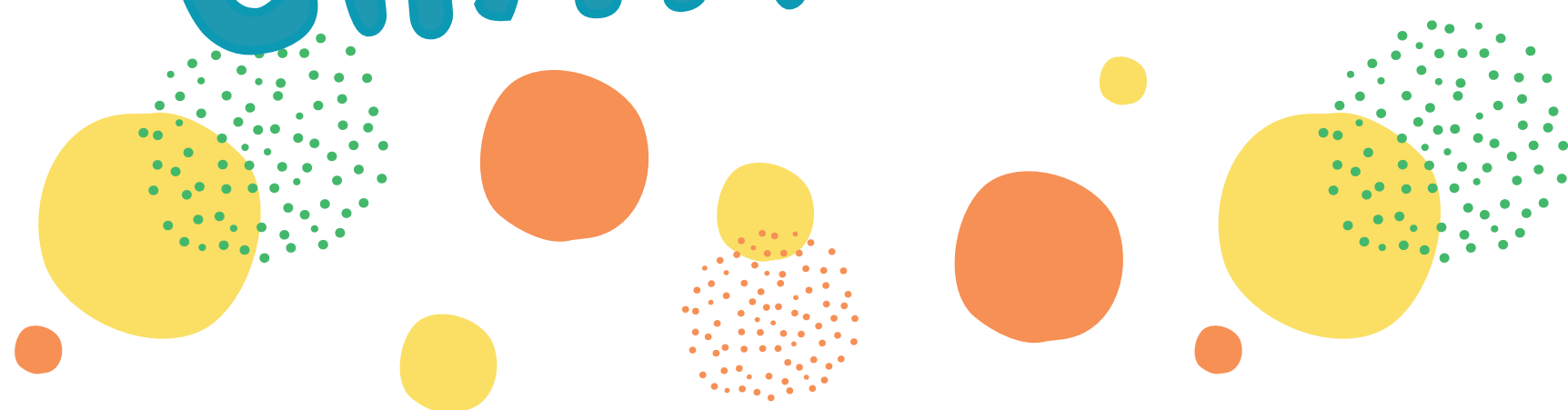
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



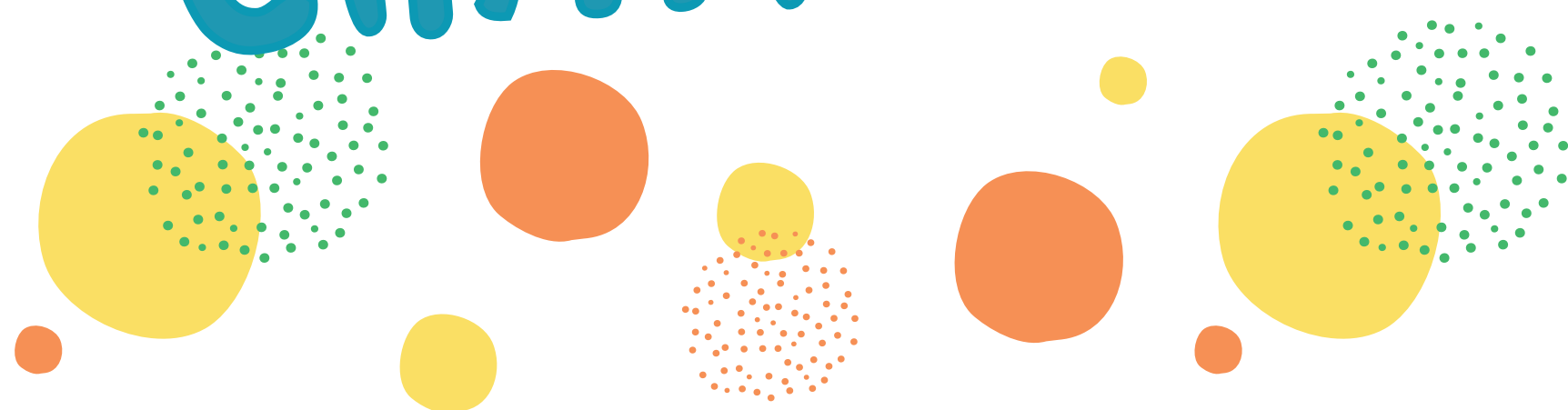
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



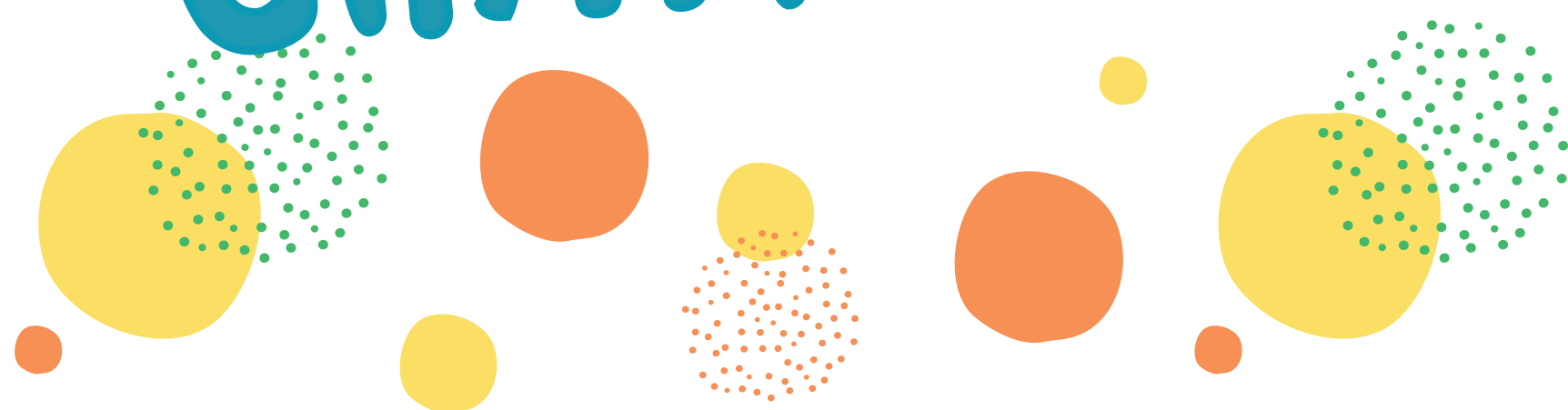
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



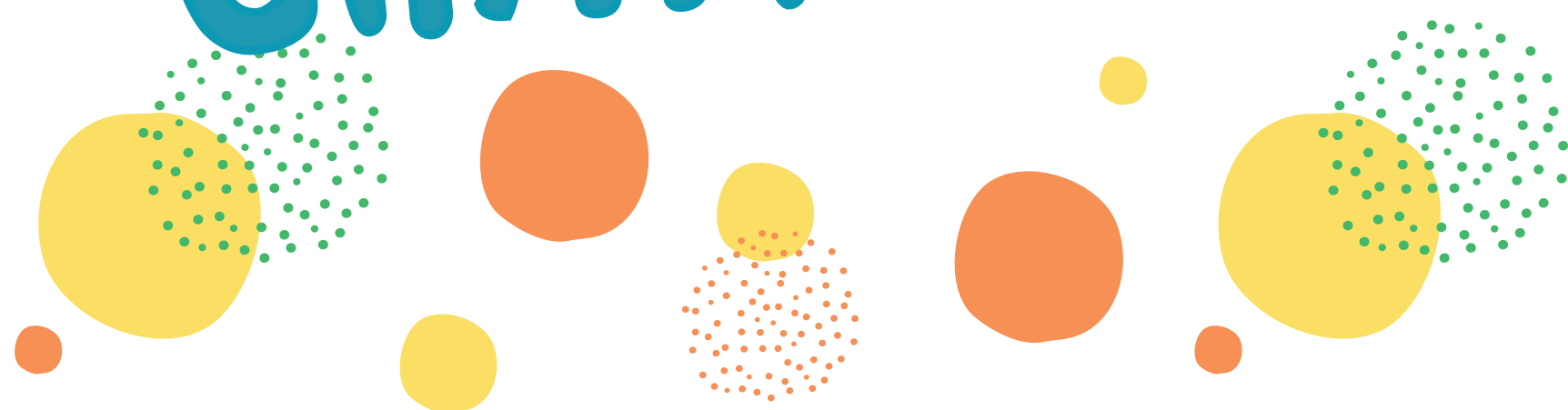
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



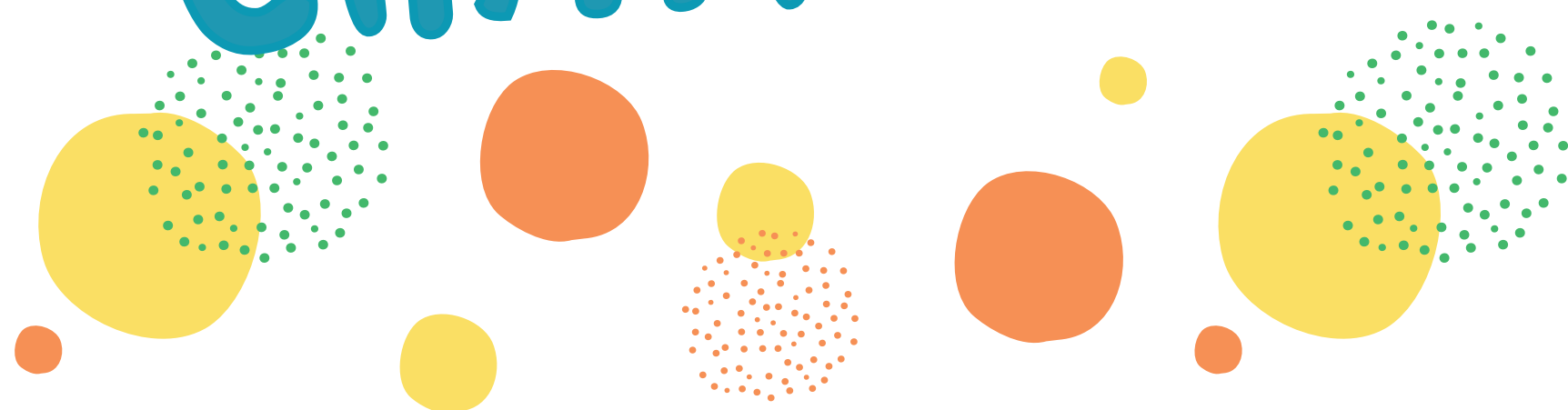
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



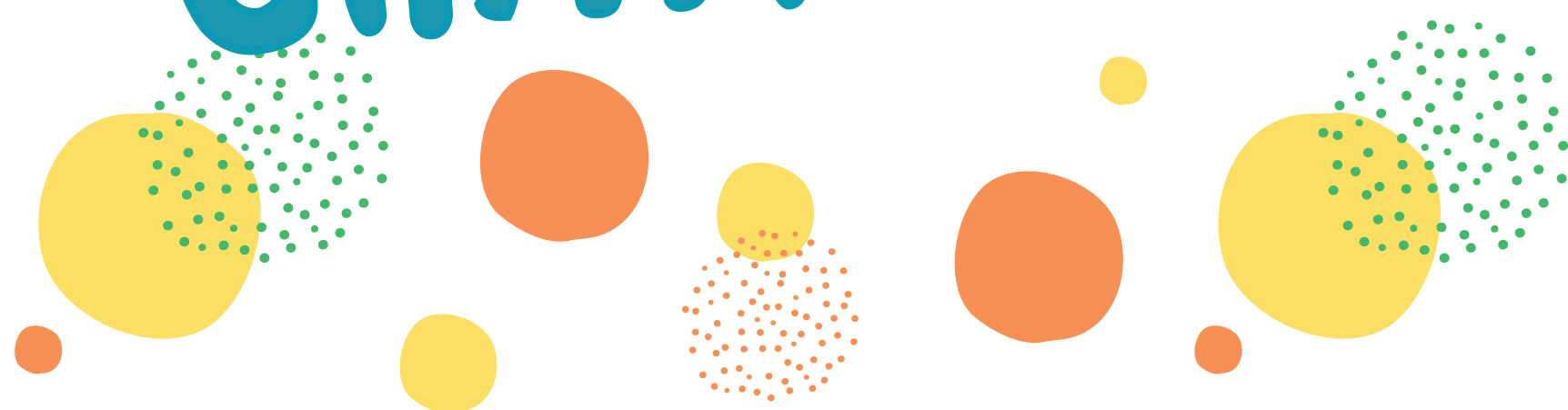
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



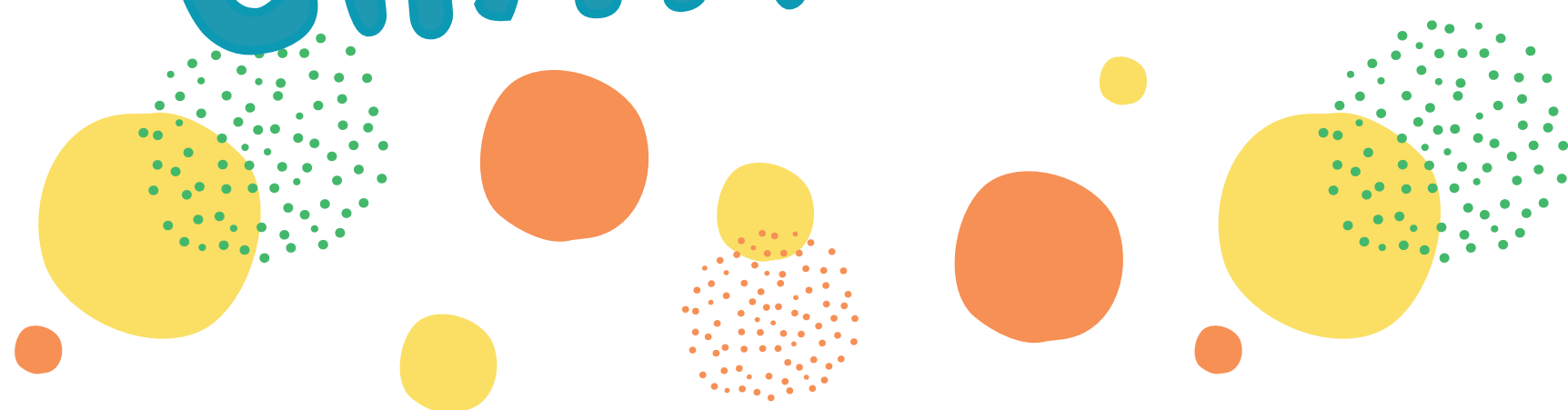
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



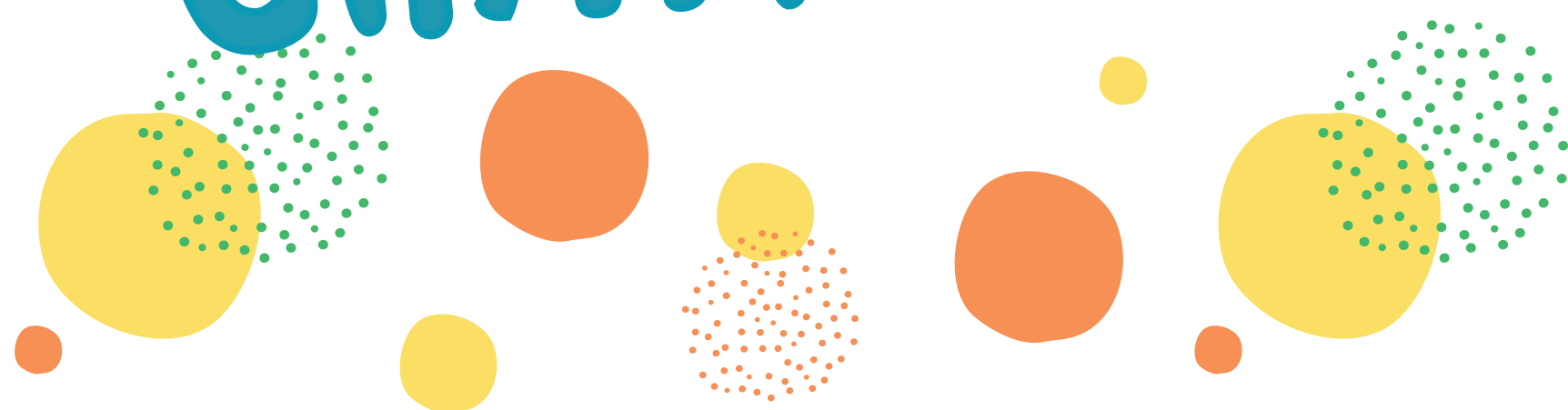
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



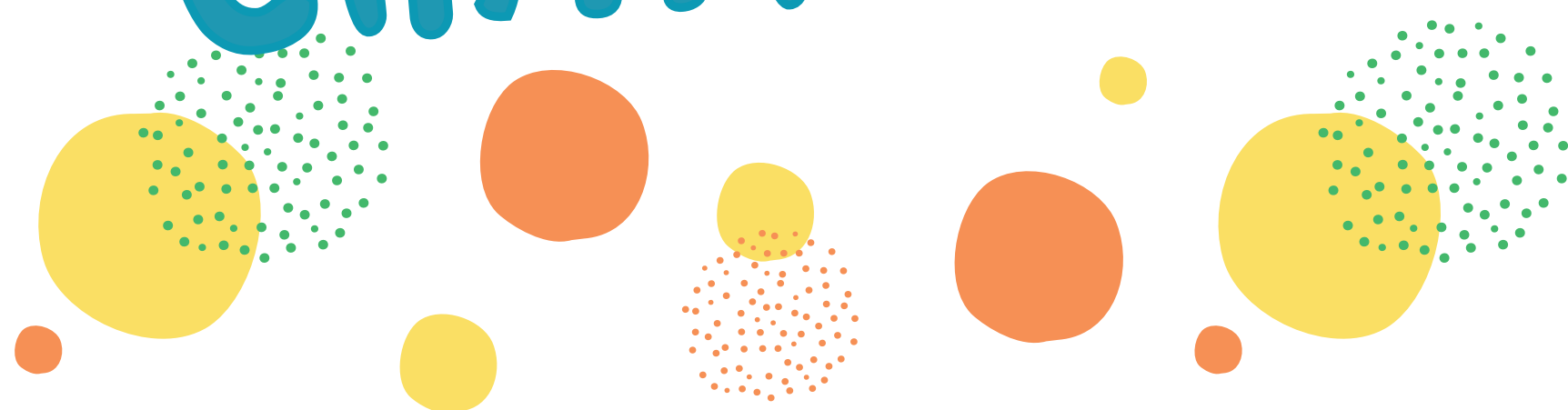
CHANCES!



THE GREEN ESCAPE



CHANCES!



THE GREEN ESCAPE

ENERGIEMANAGER:IN



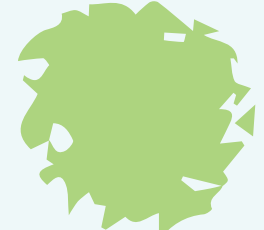
Der/die Energiemanager:in analysiert, überwacht und optimiert den Energieverbrauch von öffentlichen und privaten Einrichtungen. Sie verfügen über technisches Fachwissen und Führungsqualitäten, um die Bemühungen um Energieeinsparung und -effizienz zu steuern und arbeiten oft direkt mit der Öffentlichkeit zusammen.

MOBILITÄTSMANAGER:IN



Mobilitätsmanager:innen sind für große Unternehmen von entscheidender Bedeutung. Sie haben die Aufgabe, die Umweltauswirkungen des Pendelns zu reduzieren und nachhaltige Mobilität zu fördern. Sie werden aufgrund ihres anerkannten Fachwissens und ihrer Erfahrung in diesem Bereich ausgewählt.

NACHHALTIGKEITSMANAGER:IN



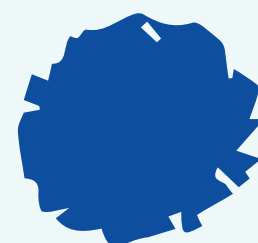
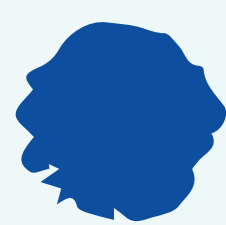
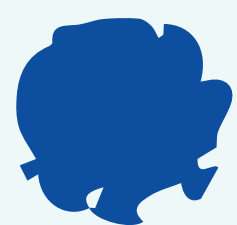
**Der/die
Nachhaltigkeitsmanager:in
transformiert die
Geschäftspraktiken, indem er/sie
strategische Entscheidungen für
einen nachhaltigeren und
umweltbewussteren Betrieb trifft.
Dazu gehört auch die
Öffentlichkeitsarbeit.**

INGENIEUR:IN FÜR ÖKOLOGISCHE MATERIALIEN



**Der/die Ingenieur:in
für ökologische Materialien
ist auf umweltfreundliche
Materialproduktion und
nachhaltige
Transformationsprozesse
spezialisiert und legt den
Schwerpunkt auf Recycling und
die Entwicklung alternativer,
biologisch abbaubarer
Materialien.**

SMART CITY EXPERT:IN



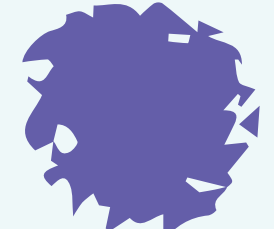
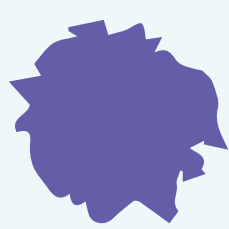
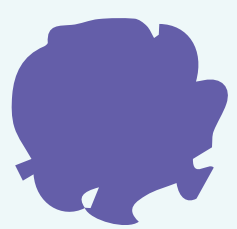
Der/die Smart City Expert:in arbeitet in Städten sowohl auf der Planungs- als auch auf der Verwaltungsebene, um sie in jeder Hinsicht intelligenter und nachhaltiger zu machen: von der Stadtplanung bis zur Architektur, einschließlich Verkehr, Infrastruktur, Dienstleistungen und Energieverbrauch.

RECHTSANWALT/- ANWÄLTIN FÜR UMWELTRECHT



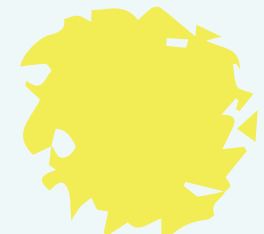
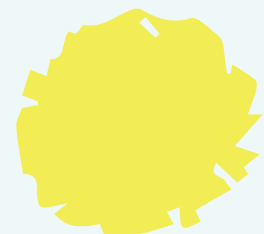
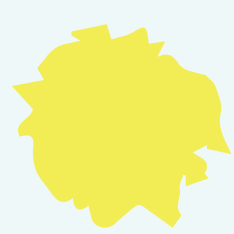
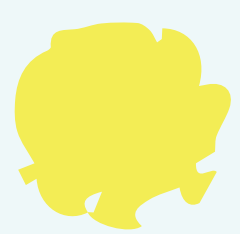
Der/die Rechtsanwalt/-anwältin ist auf Umweltrecht spezialisiert und vertritt Kund:innen in den Bereichen saubere Technologien, Wasserrecht, Klimawandel und Landmanagement. Mit einem Juraabschluss und vielfältigen Fachkenntnissen in den Bereichen Wirtschaft, Ökologie, Chemie, Physik und Geologie bietet sie/er umfassende juristische Dienstleistungen an.

SPEZIALIST:IN FÜR GRÜNE BUCHHALTUNG



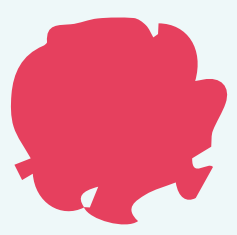
Der/die Spezialist:in für grüne Buchhaltung unterstützt Unternehmen in Fragen der steuerlichen, buchhalterischen und finanziellen Nachhaltigkeit und treibt die strukturelle Modernisierung voran, indem sie/er Anreize und Finanzierungen wie Ecobonus und Green Bonds nutzt, die auf dem heutigen Markt entscheidend sind.

ÖKO-DESIGNER:IN



Der/die Öko-Designer:in überwacht den gesamten Lebenszyklus von Produkten und strebt nach intelligenten, umweltverträglichen Designs, bei denen Energieeffizienz, geringe Toxizität, Langlebigkeit und Wiederverwertbarkeit im Vordergrund stehen, um sicherzustellen, dass sie von der Konzeption bis zur Entsorgung nur minimale Auswirkungen haben.

ÖKOTOURISMUS-FÜHRER:IN



Der/die Naturführer:in führt Einzelpersonen oder Gruppen sicher durch verschiedene Naturgebiete und informiert über ökologische, landschaftliche und kulturelle Aspekte. Die Tätigkeit ist in der Regel saisonal.

WINDENERGIEANLAGEN- TECHNIKER:IN



Sie/er kümmert sich um die
Wartung der Windkraftanlagen,
hilft bei der Installation, prüft die
Integrität der Türme und führt
Reparaturen sowie routinemäßige
Wartungsarbeiten durch.



DILAN

ALTER: 21

HOBBIES: Yoga, Lesen

**NATIONALITÄT:
TÜRKISCH**



MARTA

ALTER: 20

**HOBBIES: Zeichnen,
Wandern**

**NATIONALITÄT:
ITALIENISCH**



JOANNE

ALTER: 25

HOBBIES: Radfahren, Lesen

**NATIONALITÄT:
MALTESISCH**



ELSA

ALTER: 22

HOBBIES: Natur, Tai Chi

**NATIONALITÄT:
SCHWEDISCH**



CARMEN

ALTER: 25

HOBBIES: Yoga, Lesen

NATIONALITÄT: DÄNISCH



LISA

ALTER: 23

HOBBIES: Musik, Pilates

**NATIONALITÄT:
ÖSTERREICHERIN**

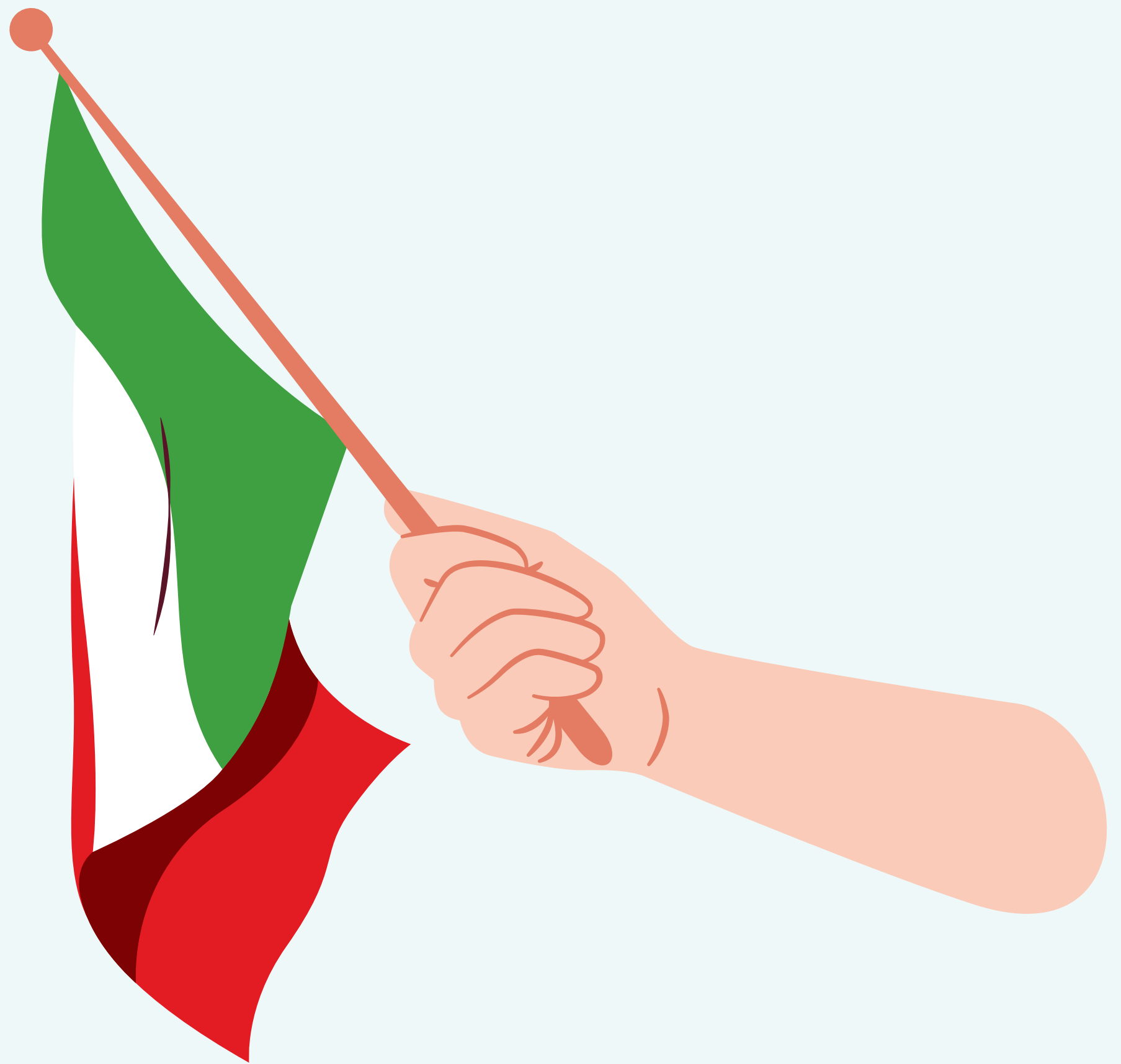
TÜRKEI



SPRACHE: TÜRKISCH

WÄHRUNG: LIRA (TRY)

ITALIEN



SPRACHE: ITALIENISCH

WÄHRUNG: EURO

SCHWEDEN



SPRACHE: SCHWEDISCH

**WÄHRUNG: SCHWEDISCHE
KRONE**

ÖSTERREICH



SPRACHE: DEUTSCH

WÄHRUNG: EURO

DEUTSCHLAND



SPRACHE: DEUTSCH

WÄHRUNG: EURO

MALTA



SPRACHE: MALTESISCH

WÄHRUNG: EURO

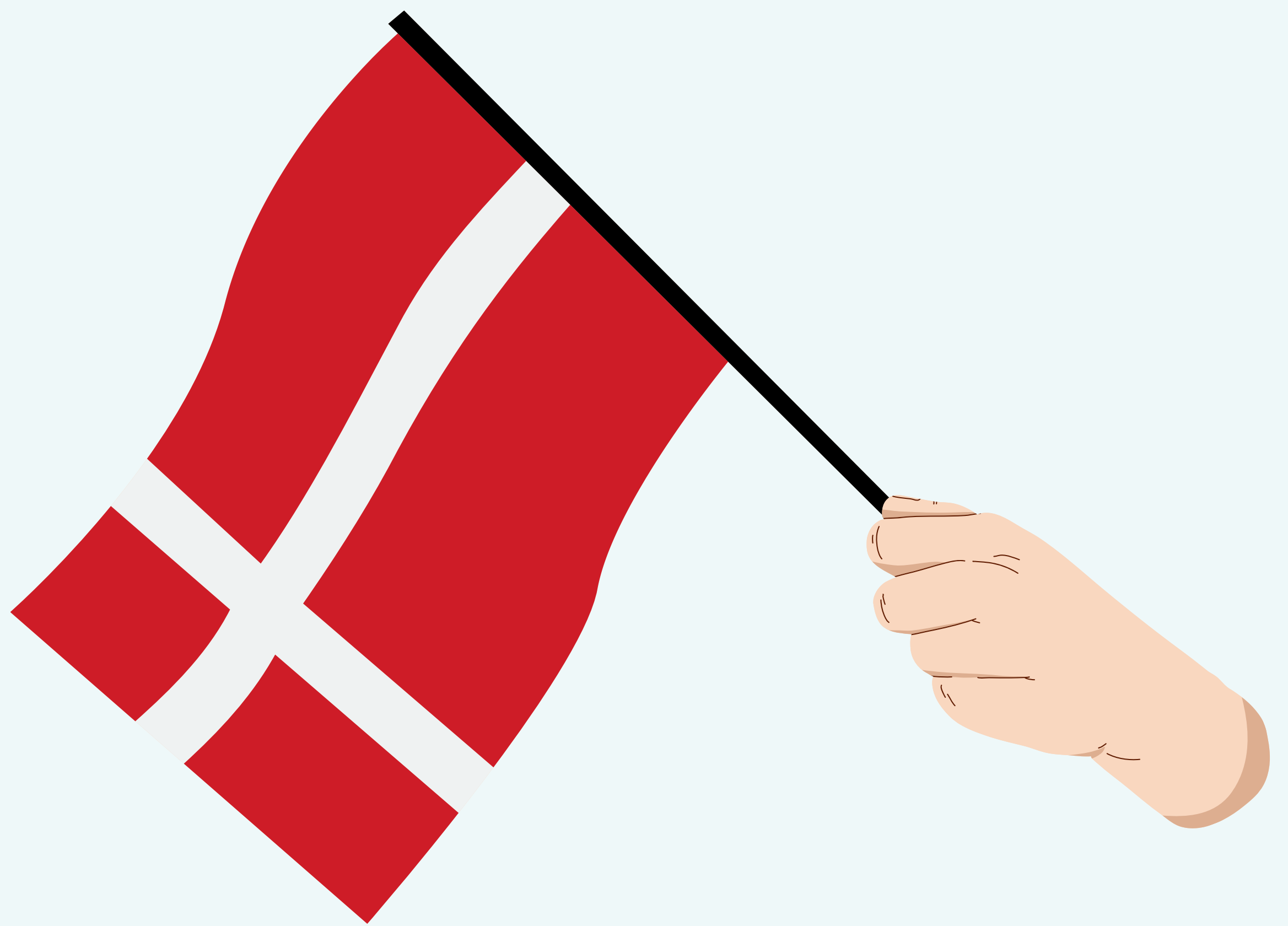
PORTUGAL



SPRACHE: PORTUGUESISCH

WÄHRUNG: EURO

DÄNEMARK



SPRACHE: DÄNISCH

WÄHRUNG: EURO

WARUM?



Sie ist geflohen, weil in diesem Land ein Freund lebt, den sie seit Jahren nicht mehr gesehen hat.

FREUND

WARUM?

?

Das Gehalt, dass ihr angeboten wurde, ist wirklich gut.

GEHALT

WARUM?



Die Lebenshaltungskosten im Land sind recht niedrig und erschwinglich.

ERSCHWINGLICHKEIT

WARUM?



Sie wollte schon immer die
Sprache lernen, die in diesem
Land gesprochen wird.

SPRACHE

WARUM?

?

Sie ist umgezogen, weil das
Land das Heimatland ihres
Freundes ist.

FREUND

WARUM?



Sie liebt den Lebensstil der
Einwohner:innen.

LEBENSSTIL

WARUM?

?

Sie liebt es einfach, von Zeit zu
Zeit den Ort zu wechseln.

VERÄNDERUNG

WARUM?



Dank der Firma ihres Vaters
erwarb sie einige
Fachkenntnisse auf dem
Arbeitsfeld.

FACHKENNTNISSE

WARUM?



Die Stelle, die ihr angeboten wurde, ist schwer zu finden und sie konnte das Angebot nicht ablehnen.

JOBPOSITION

WARUM?

?

Ihre Kolleg:innen sind alle jung
und intelligent.

KOLLEG:INNEN

FAKTENKARTE

Lies den anderen Spielerinnen diese Karte vor und rücke ein Feld auf dem Spielbrett voran:

Auf der Konferenz der Vereinten Nationen über nachhaltige Entwicklung im Juni 2012 („Rio+20“) wurde die grüne Wirtschaft im Zusammenhang mit nachhaltiger Entwicklung und Armutsbekämpfung als ein Instrument zur Erreichung einer sozial nachhaltigen, wirtschaftlichen und ökologischen Entwicklung anerkannt, was wirklich gut ist.

FAKTENKARTE

Lies den anderen Spielerinnen diese Karte vor und rücke ein Feld auf dem Spielbrett voran:

Die grüne Wirtschaft ist ein Modell, das den Menschen und die Natur in den Mittelpunkt stellt, und eines ihrer Prinzipien ist das Wohlergehen: Die grüne Wirtschaft verbessert das wirtschaftliche Wohlergehen aller Menschen in Form von menschlichem, sozialem, physischem und kulturellem Kapital. Im Vordergrund stehen Wissen und Bildung, der Einsatz umweltfreundlicher Technologien, die es den Menschen ermöglichen, sich unter nachhaltiger Nutzung der natürlichen Ressourcen zu entwickeln.

FAKTENKARTE

Lies den anderen Spielerinnen diese Karte vor und rücke ein Feld auf dem Spielbrett voran:

Die Kreislaufwirtschaft ist ein Produktions- und Konsummodell, bei dem vorhandene Materialien und Produkte so lange wie möglich geteilt, geleast, wiederverwendet, repariert, aufgearbeitet und recycelt werden. Auf diese Weise wird der Lebenszyklus von Produkten verlängert. Die Kreislaufwirtschaft steht im Gegensatz zu dem traditionellen, linearen Wirtschaftsmodell („Wegwerfwirtschaft“).

FAKTENKARTE

Lies den anderen Spielerinnen diese Karte vor und rücke ein Feld auf dem Spielbrett voran:

Greenwashing ist, wenn Unternehmen ihre Produkte oder Geschäftspraktiken als umweltfreundlich darstellen, obwohl sie in Wirklichkeit wenig oder gar nichts für den Umweltschutz tun. Greenwashing kann dazu führen, dass Verbraucher:innen getäuscht werden, indem sie glauben, dass sie umweltfreundliche Produkte kaufen oder Unternehmen unterstützen, die sich für die Umwelt einsetzen, obwohl dies in Wirklichkeit nicht der Fall ist.

FAKTENKARTE

Lies den anderen Spielerinnen diese Karte vor und rücke ein Feld auf dem Spielbrett voran:

Die Netto-Treibhausgasemissionen sind die Differenz zwischen den Treibhausgasen, die in die Luft freigesetzt werden (z.B. durch die Verbrennung fossiler Brennstoffe) und den Treibhausgasen, die durch natürliche Prozesse in der Forst- und Landwirtschaft (z.B. durch das Pflanzen von Bäumen) oder durch Technologien aus der Luft entfernt werden.

PANTOMIME-KARTE

Wähle zwei Spielerinnen
und...

WORT ZU MIMEN:
Nachhaltigkeit



Die Gewinnerin kann die unterlegene
Spielerin bitten, ihr eine ihrer Karten
zu zeigen.

PANTOMIME-KARTE

Wähle zwei Spielerinnen
und...

WORT ZU MIMEN:
Umweltführer:in



Die Gewinnerin kann die unterlegene
Spielerin bitten, ihr eine ihrer Karten
zu zeigen.

PANTOMIME-KARTE

Wähle zwei Spielerinnen
und...

WORT ZU MIMEN:
Windenergie



Die Gewinnerin kann die unterlegene
Spielerin bitten, ihr eine ihrer Karten
zu zeigen.

PANTOMIME-KARTE

Wähle zwei Spielerinnen
und...

**WORT ZU MIMEN:
Umweltfreundliche
Materialien**



Die Gewinnerin kann die unterlegene
Spielerin bitten, ihr eine ihrer Karten
zu zeigen.

ÜBERRASCHUNGSKARTE

TAKE IT EASY UND SETZE
EINE RUNDE AUS



SZENARIEN-KARTE

Bitte die anderen Spielerinnen, eine kleine tägliche Aktion zu nennen, die jede tun kann, um den Klimawandel einzudämmen. Dann stimmst du für diejenige, von der du denkst, dass ihre Aktion den meisten Einfluss hat und diese Spielerin darf:



VORWÄRTS BEWEGEN
2 KÄSTCHEN

SZENARIEN-KARTE

Es wird intensiv über neue Start-ups im Bereich der grünen Technologien geforscht. Die anderen Teilnehmerinnen sind Unternehmerinnen und stellen ihre Ideen für ein grünes Start-up vor. Du stimmst für die innovativste Idee.

Wer gewinnt, darf:



**LAND WECHSELN ODER
IN DIE TÜRKEI GEHEN**

SZENARIEN-KARTE

Bitte die Spielerinnen, ihre bevorzugte nachhaltige Art des Reisens mitzuteilen. Nach einer kurzen Diskussion stimmst du über die umweltfreundlichste Methode ab.

Wer gewinnt, darf:



VORWÄRTS BEWEGEN
1 KASTEN

SZENARIEN-KARTE

Das Mädchen, das entkommen ist, ist eine Recycling-Liebhaberin. Jede Spielerin muss sich schnell einen Gegenstand ausdenken, der kreativ wiederverwendet werden kann, anstatt weggeworfen zu werden. Nach einer kurzen Diskussion stimmst du über das interessanteste Objekt ab.

Wer gewinnt, darf:



**LAND WECHSELN ODER
NACH ÖSTERREICH GEHEN**

SZENARIEN-KARTE

Die Gemeinde ist geteilter Meinung über den Bau eines Windparks. Er könnte den Verbrauch nicht-erneuerbarer Energie verringern und den Klimawandel bekämpfen, aber es gibt auch Bedenken wegen des Aussehens, des Lärms und der Auswirkungen auf die Meereslebewesen. Bist du für oder gegen den Windpark? Bitte die anderen Spielerinnen, ihren Standpunkt zu erläutern, und stimme für den überzeugendsten Standpunkt.

Wer gewinnt, darf:



VORWÄRTS BEWEGEN
2 KÄSTCHEN

SZENARIEN-KARTE

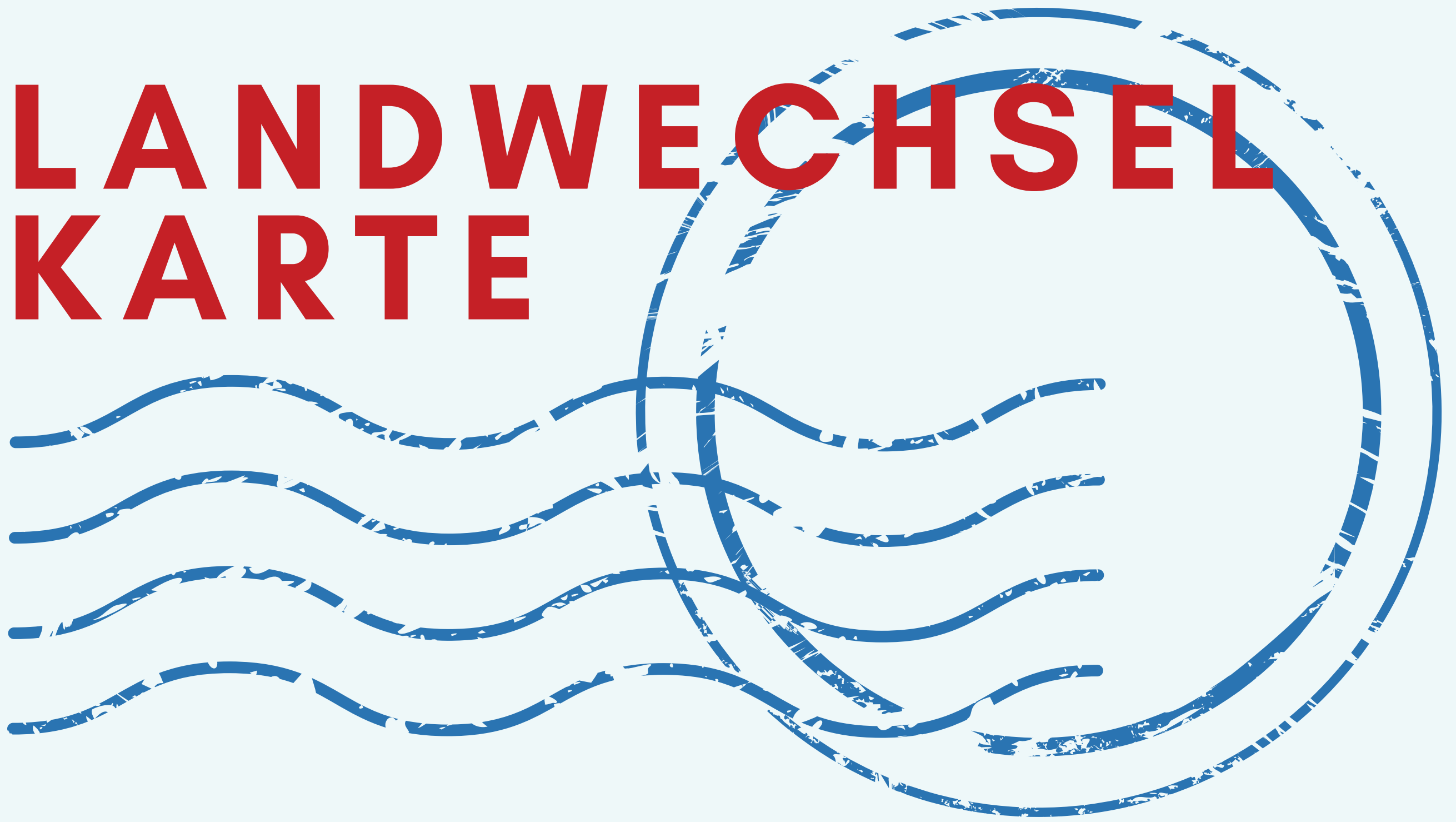
Denke über deinen idealen Beruf oder deinen derzeitigen Job nach und überlege, welche Werte dir am wichtigsten sind. Dazu können Integrität, Innovation, Respekt für die Umwelt, Zusammenarbeit, persönliche Entwicklung oder andere gehören. Jede Spielerin sollte die 3 wichtigsten Werte identifizieren und den anderen davon erzählen.

Dann können alle:

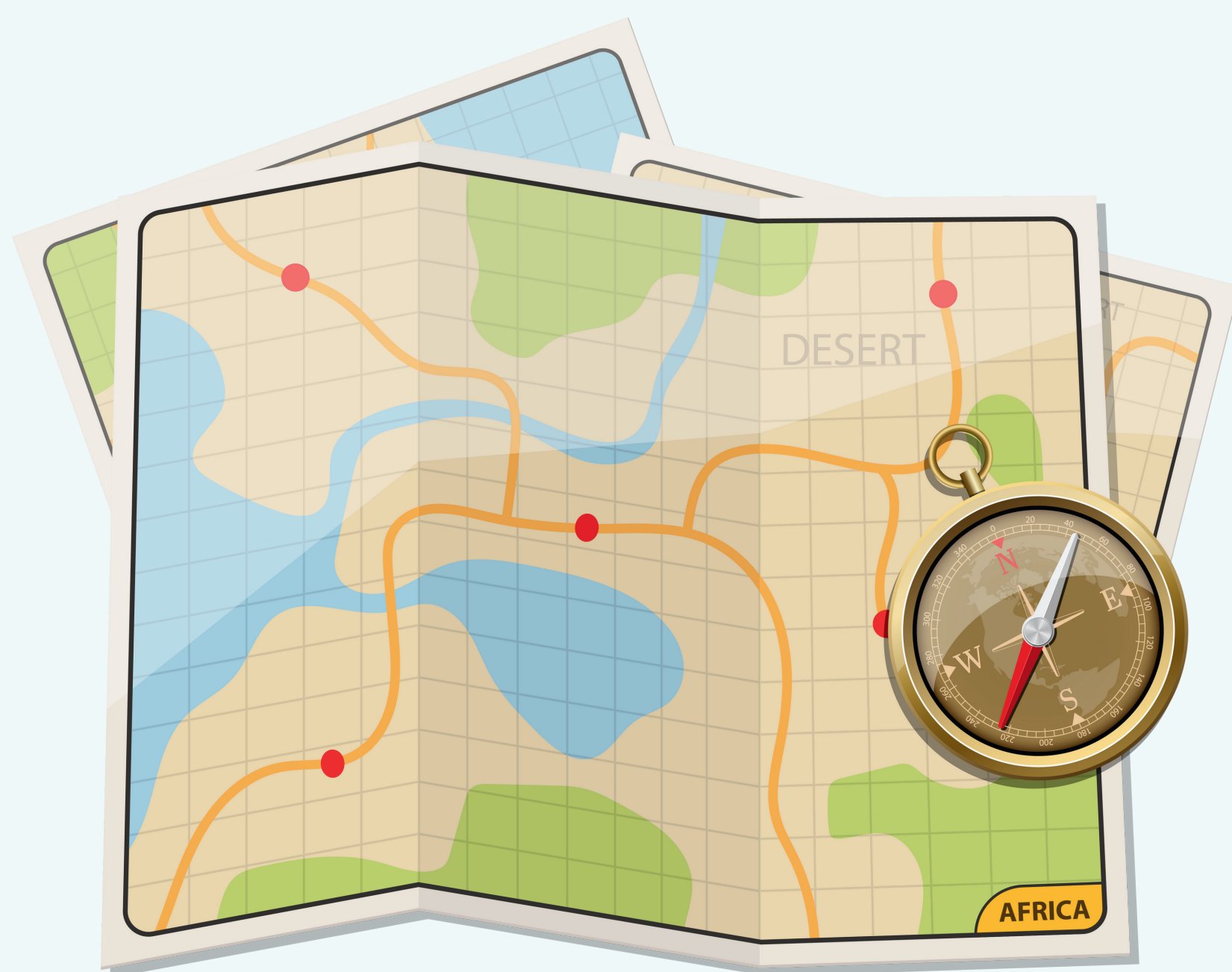


**VORWÄRTS BEWEGEN
1 KASTEN**

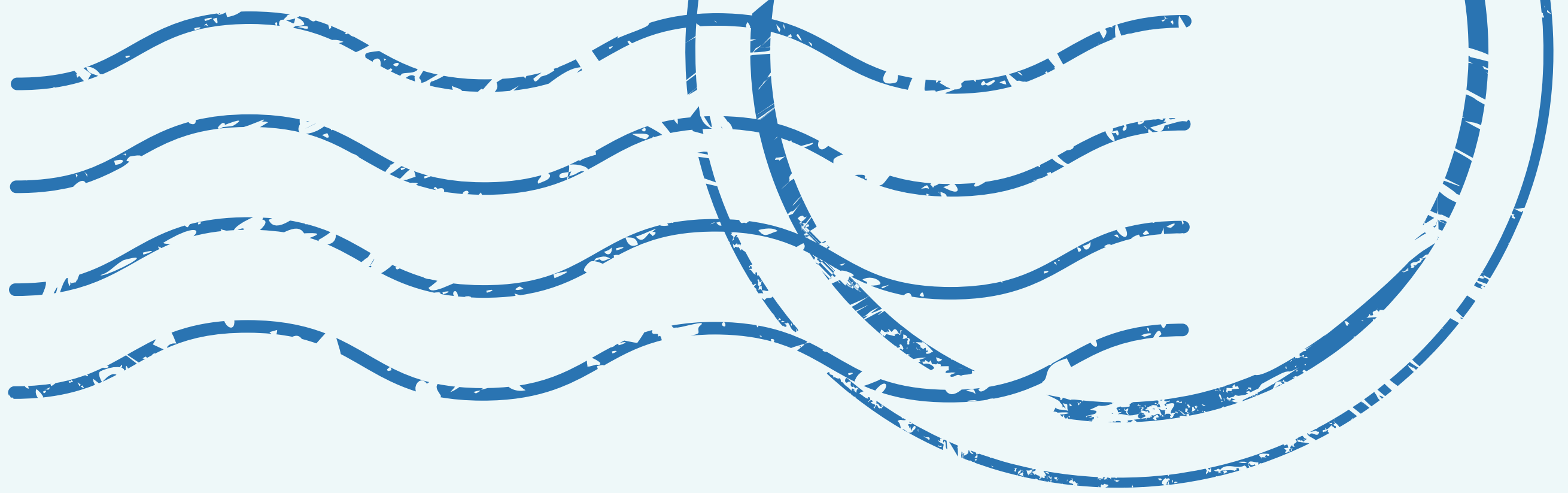
LANDWECHSEL KARTE



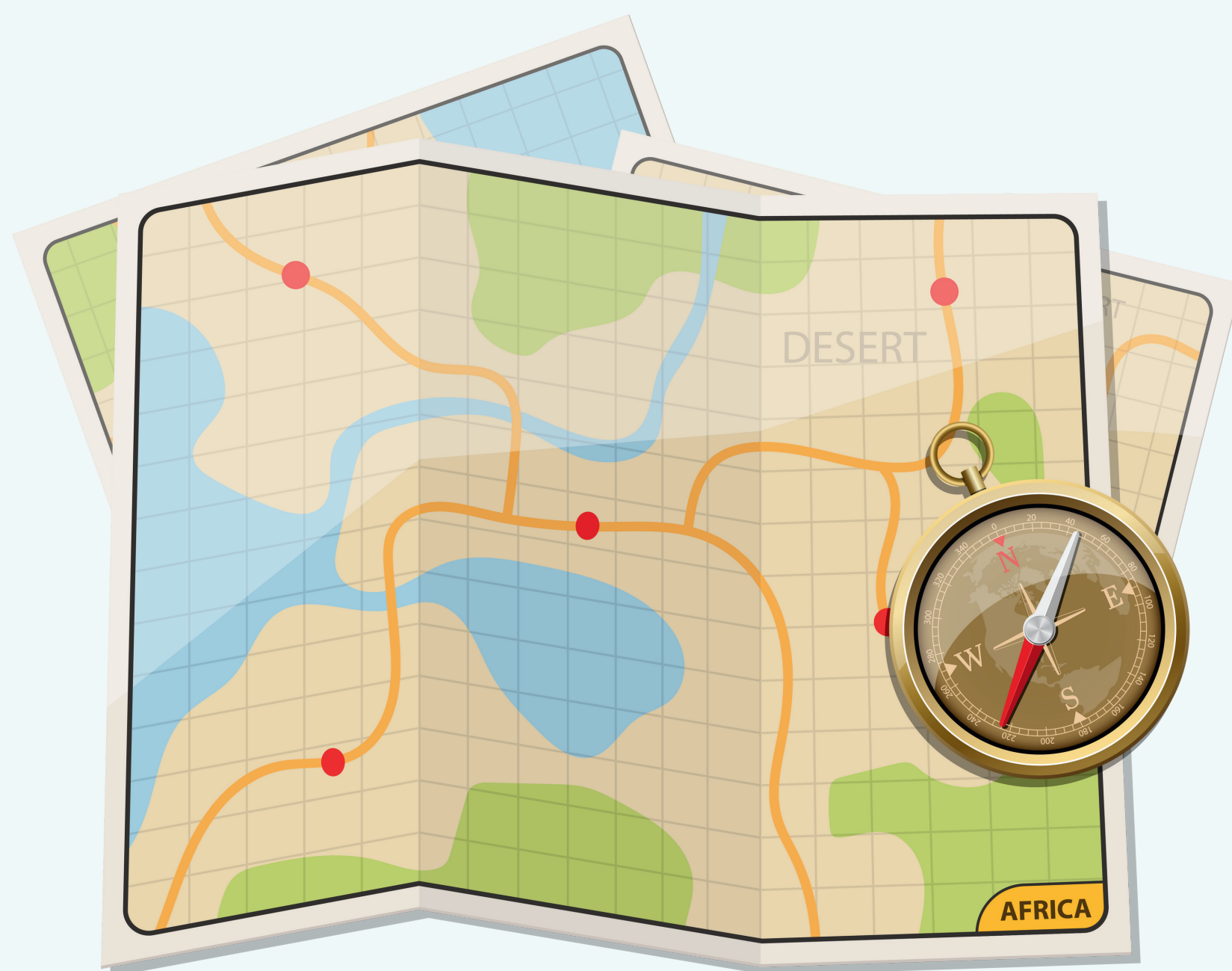
Du hast einen Einspruch bei den Steuerbehörden gewonnen und musst so schnell wie möglich in die Türkei zurückkehren



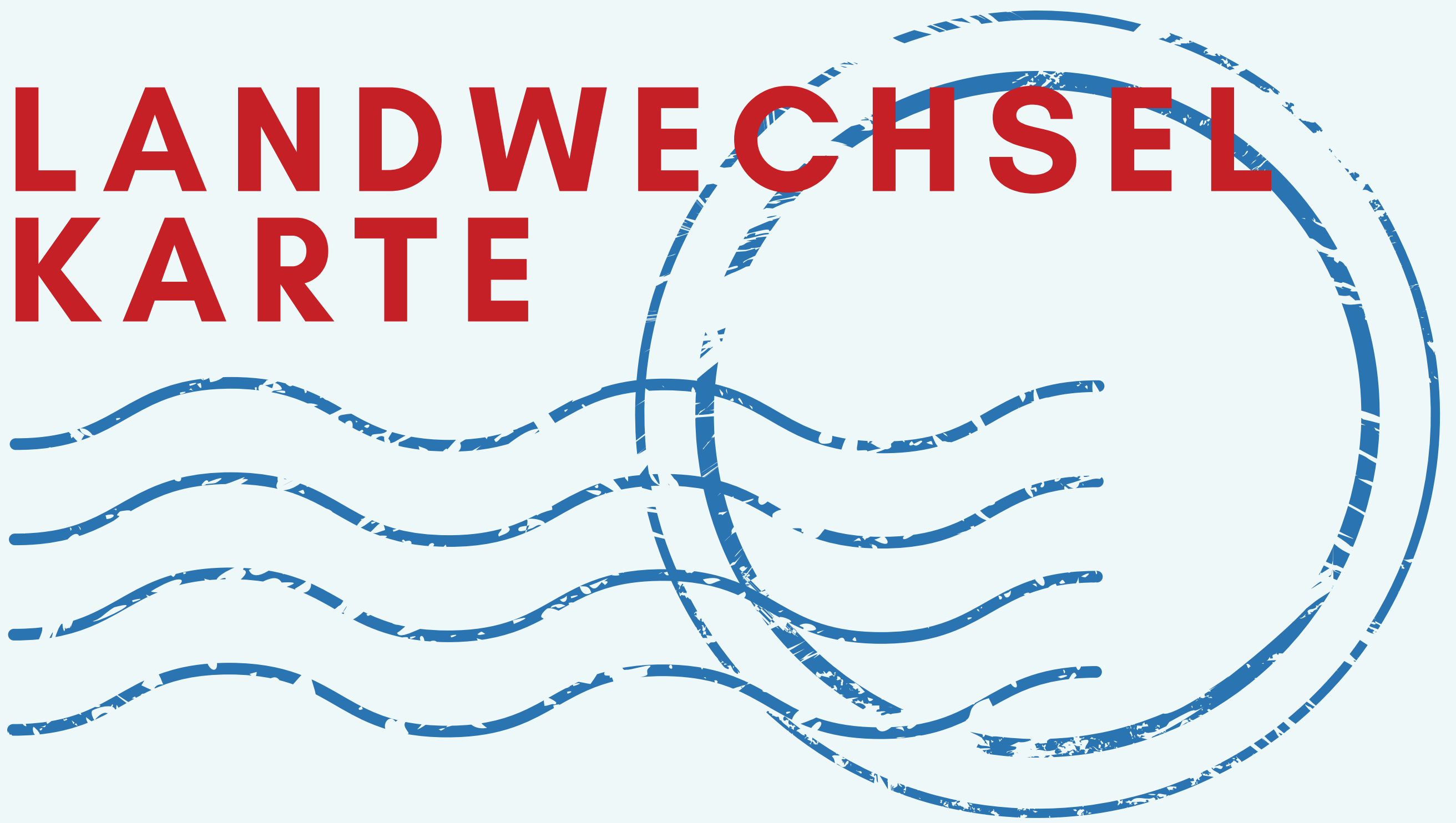
LANDWECHSEL KARTE



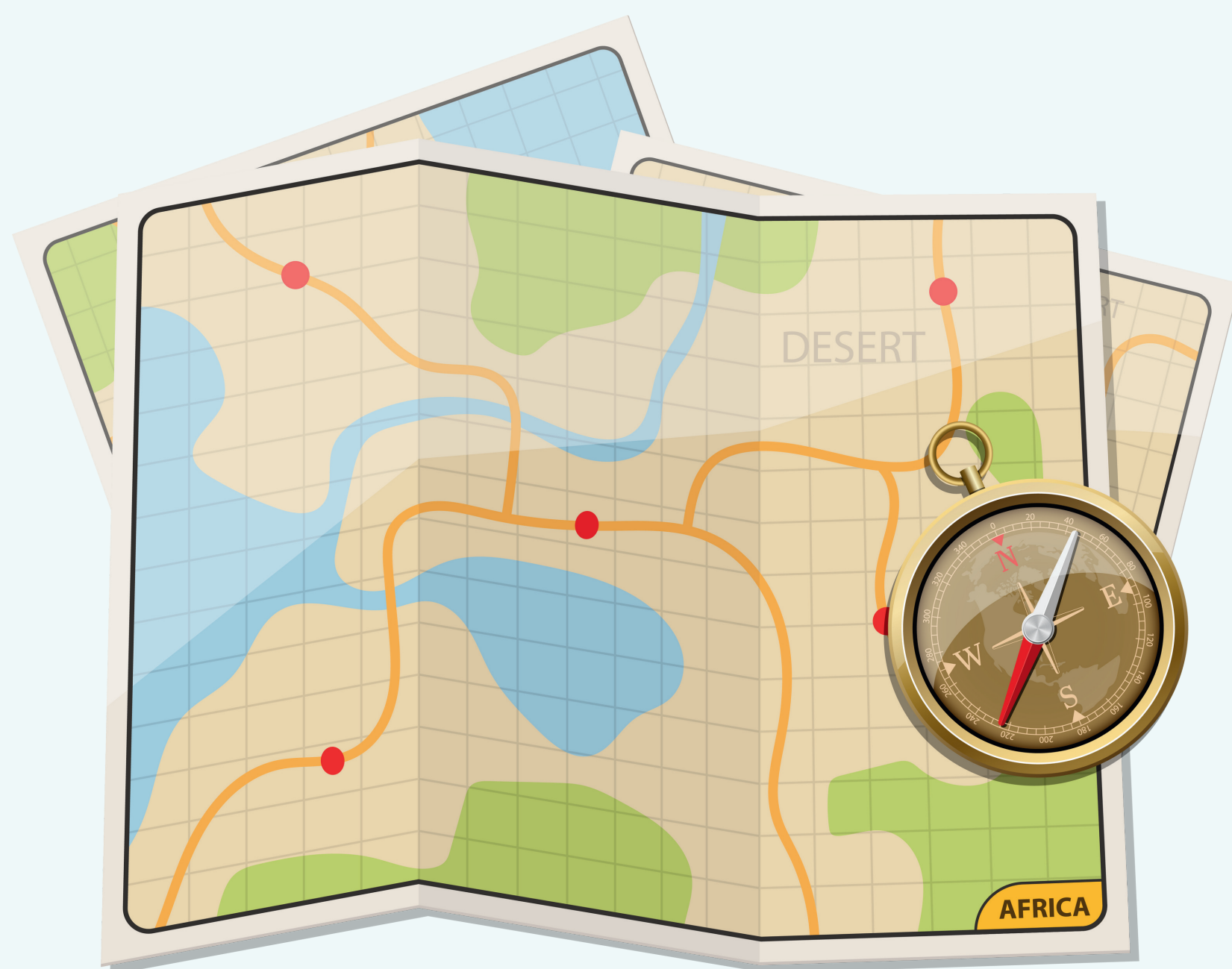
Dein Neffe feiert seinen ersten Geburtstag und deine Schwester erwartet Dich zur Familienfeier in Bulgarien.



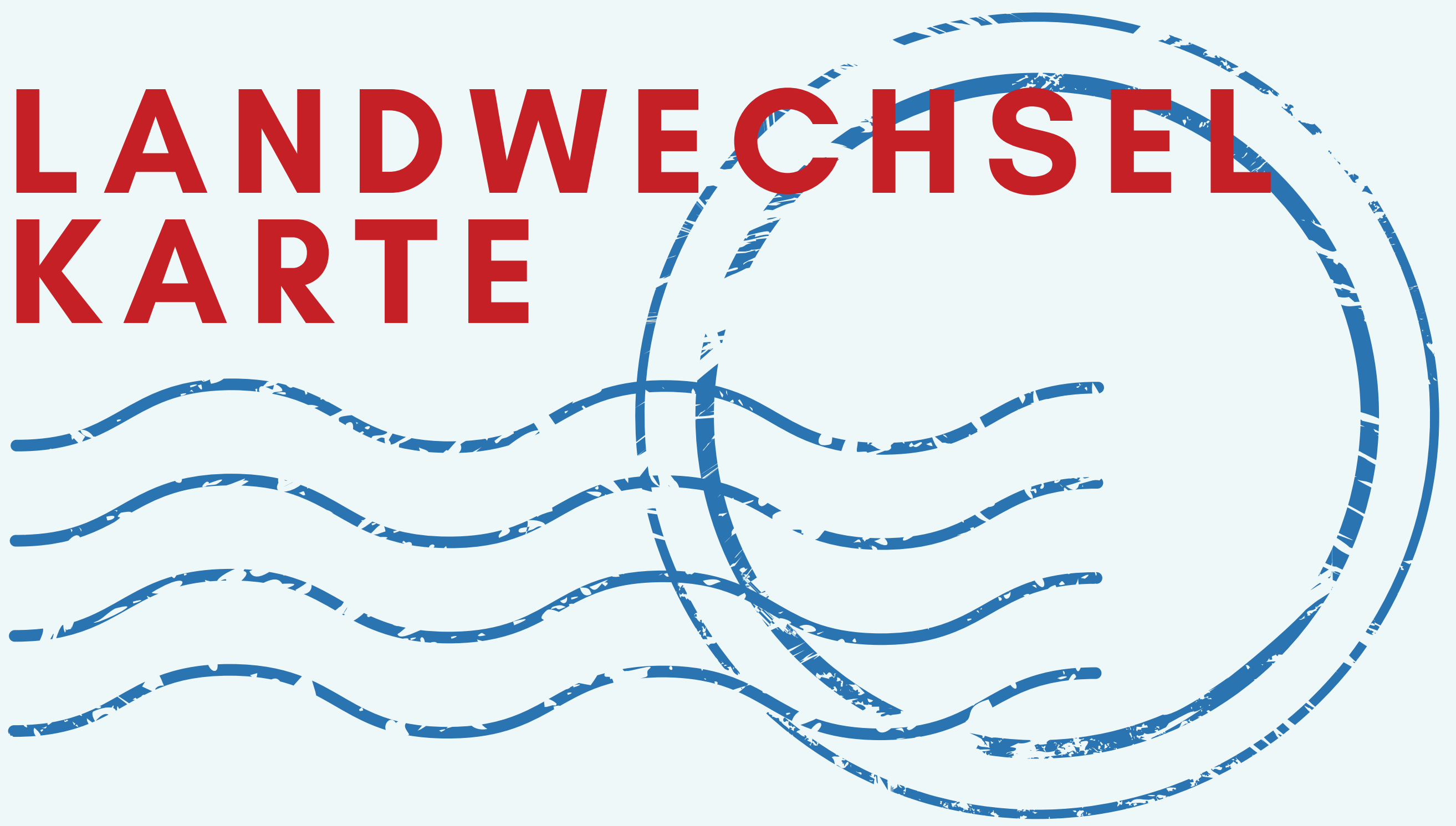
LANDWECHSEL KARTE



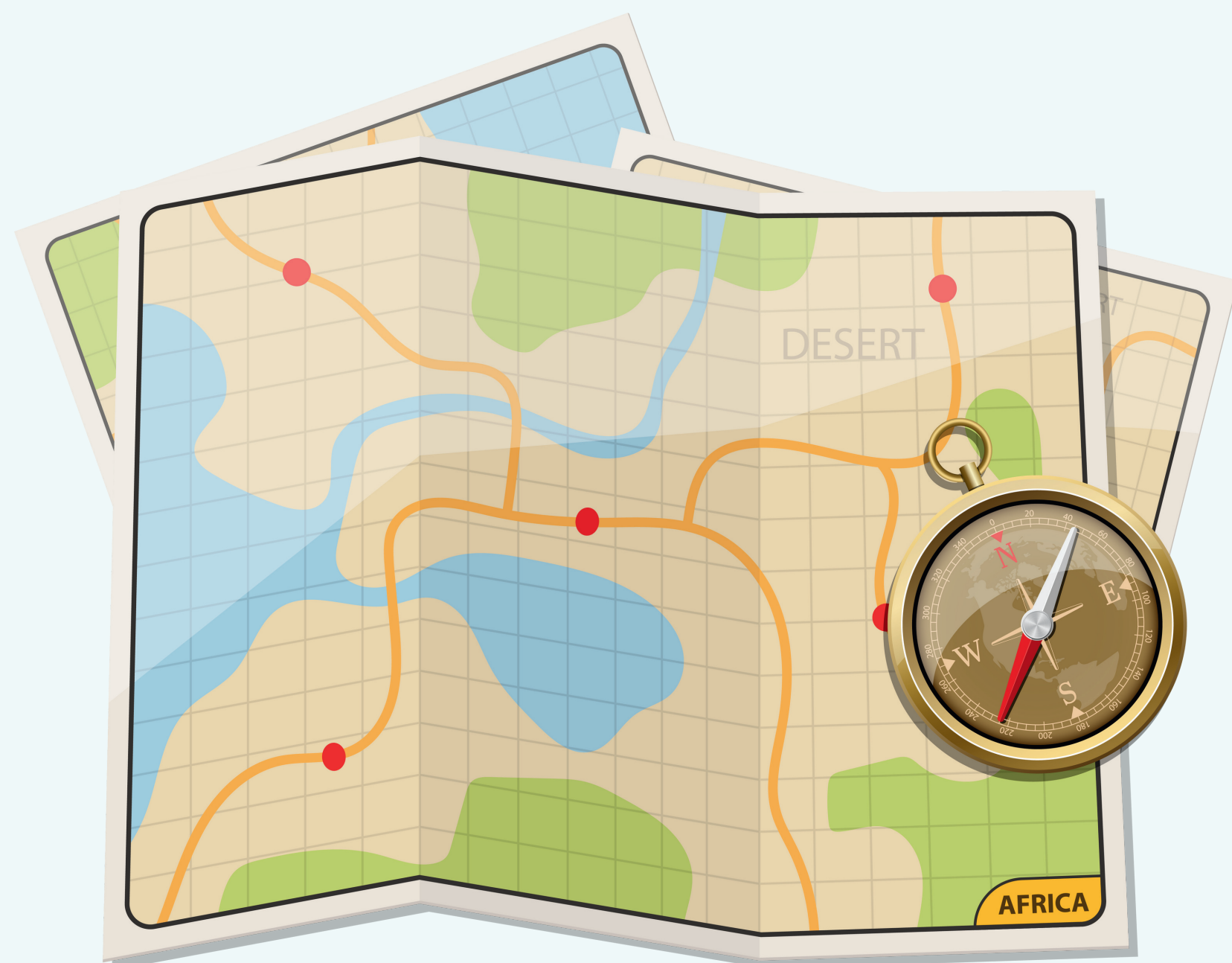
Deine Familie empfängt deinen Onkel, der nach 20 Jahren in den USA nach Italien zurückkehrt.



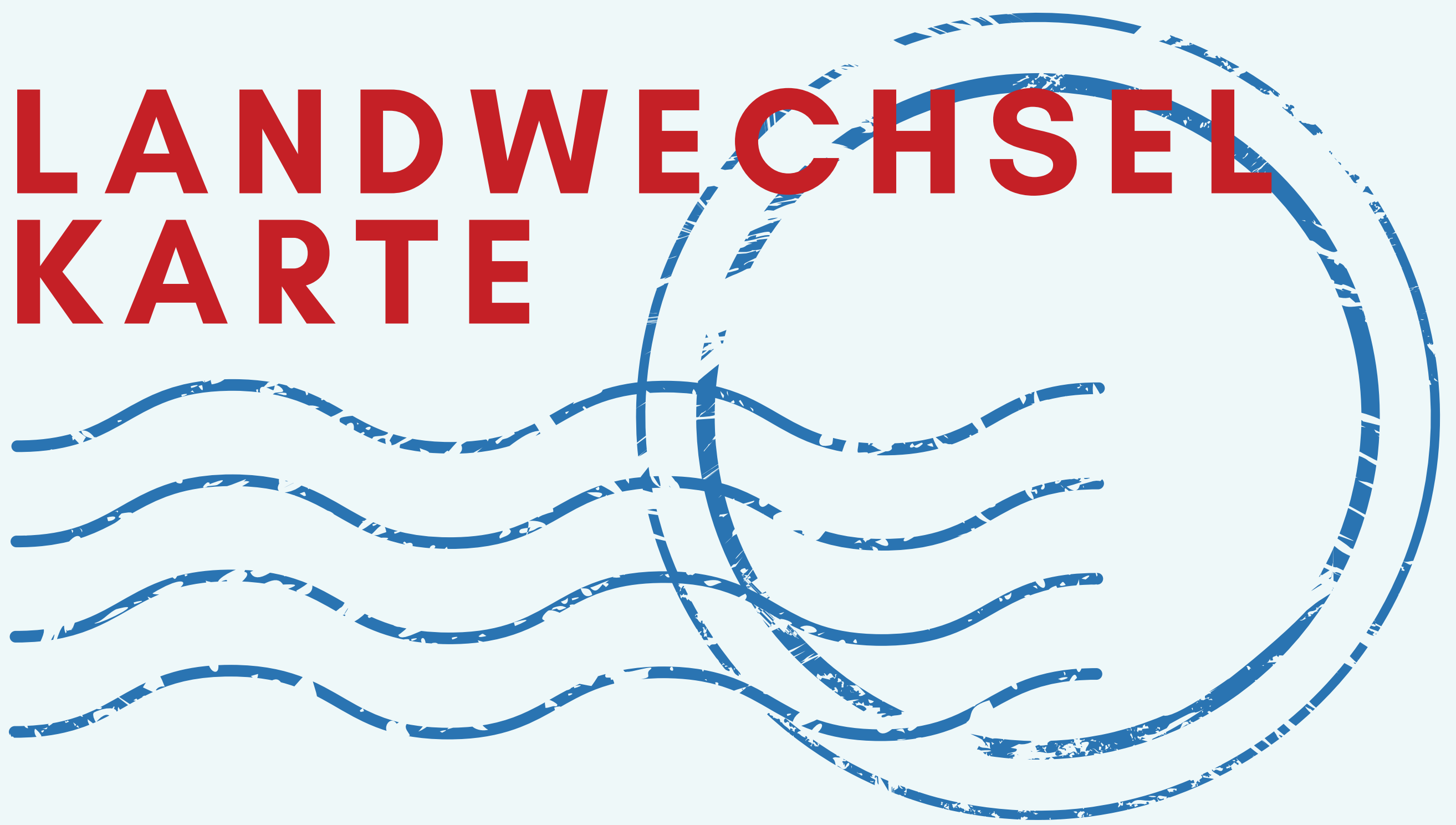
LANDWECHSEL KARTE



Die Nationalratswahlen finden statt,
wofür du nach Österreich
zurückkehren musst.



LANDWECHSEL KARTE



Du bist eingeladen worden, auf der Konferenz „Unser Ozean“ in Valetta (Malta) eine Rede über Meeresverschmutzung zu halten.

