

Inhalt des Tools: Cohabitat



Cohabitat

→ Ein Rätsel- und Rollenspiel, das aktuelle Mensch-Natur-Konflikte offenbart und Ideen für zukünftige Formen des Zusammenlebens mit anderen Lebewesen anregt.



Das Thema

Das Spiel basiert auf dem Cohabitations-Konzept, das das Zusammenleben oder Nebeneinanderexistieren verschiedener Lebewesen in den Fokus nimmt. Im ersten Teil lösen die Spieler:innen gemeinsam ein Rätsel, das einen aktuellen Konflikt im Zusammenleben zwischen Menschen und Tieren, Pflanzen und/oder Mikroorganismen beschreibt. Der zweite Teil führt die Spieler:innen gedanklich nach Zoopolis, einer zukünftigen Multispezies-Demokratie, wo sie die Positionen der Protagonist:innen des Rätsels neu verhandeln.


Das xtopische Moment

Sich in ein anderes Lebewesen hineinzudenken und dessen Recht auf gutes Leben spielerisch gegen andere, v. a. menschliche, Interessen zu verteidigen, offenbart unreflektierte menschliche Selbstverständnisse. Der Perspektivwechsel und die Aushandlung der Rechte öffnen den Teilnehmer:innen den Raum für neue Ideen zum zukünftigen Zusammenleben, offenbaren aber auch Grenzen der Utopie eines gleichberechtigten Miteinanders.

Die Adressat:innen

Ins Cohabitat kannst Du von Stadtplaner:innen bis Tierrechtsaktivist:innen all diejenigen einladen, die Lust haben, das Zusammenleben mit anderen Lebewesen zu überdenken und Spaß am Rätseln und Rollenspielen haben. Für Kinder ist das Spiel weniger geeignet, da die Rätsel für sie zu schwierig sind und sich die Spieler:innen schnell in eine Rolle hineindenken und in ihr argumentieren müssen.



Zeitaufwand	Gruppengröße	Sozialform	Ort	Material
Einstieg 5min pro Spielrunde 15-20 min evtl. Abschluss 10-30 min	4-7 Personen (inkl. Spielleitung) je Gruppe; mehrere Gruppen möglich	Kleingruppen	Drinne oder draußen	Je Gruppe eine Spielanleitung und ein Set Cohabitations- Karten 



Die Bildungsziele

Cohabitat verdeutlicht zum einen die menschliche Dominanz gegenüber anderen Lebewesen bei Alltagshandlungen. Zum anderen ermöglicht das Spiel einen Perspektivwechsel, indem die Teilnehmer:innen spielerisch üben, andere Lebewesen in ihrem Lebensrecht anzuerkennen und aus deren Positionen heraus zu argumentieren. Die Fähigkeit zum Perspektivwechsel ist nicht nur für den Umgang mit Tieren und Pflanzen wichtig, sondern für diverse gesellschaftliche Herausforderungen (Diversität, Inklusion etc.). Zudem trainiert das Spiel die Moderationsfähigkeiten all derjenigen, die in einer Runde die Spielleitung übernehmen.

Die Anwendung

Vorbereitung: Teile deine Gesamtgruppe in Kleingruppen von 4 bis 7 Personen auf. Drucke je Gruppe die zugehörige Spielanleitung und die benötigte Anzahl Cohabitations-Karten beidseitig aus (bzw. alle zehn, um Rätsel selbst auszuwählen). Entscheide dich, wie viele Runden du spielen lassen möchtest.

Durchführung: Setze die Kleingruppen heterogen zusammen; eine Vielfalt an Perspektiven ist beim Raten und Diskutieren von Vorteil. Je Gruppe übernimmt eine Person (kein besonderes Vorwissen nötig) die Leitung für beide Teile einer Runde. Diese Rolle kann wechseln, wenn ihr mehrere Runden spielt. Die Gruppen spielen selbständig; du kannst herumgehen, zuhören und helfen, wenn Probleme auftreten. Im Rollenspiel gibt es keine eindeutige Lösung: Ob z. B. Amsel, Mensch, Tigermücke und Virus neue Wege des Zusammenlebens finden oder nicht, ist der Gruppe überlassen. Sie spielt eine ideale Multispezies-Demokratie, in der es keine einfachen Lösungen gibt. Entscheidend ist, dass sich die Spieler:innen in die Position anderer Lebewesen hineinversetzen, für deren Recht auf gutes Leben argumentieren und versuchen, auch die Sichtweisen anderer Lebewesen zu berücksichtigen. Du kannst temporär in bestimmte Rollen schlüpfen, um die Diskussion zu unterstützen. Wenn mehrere Gruppen asynchron spielen, musst du das Spiel (mit Ankündigung) irgendwann abbrechen oder eine Pause als Puffer anschließen.

Abschluss: Du kannst eine Reflexionsrunde anschließen, in der sich alle über ihre Erfahrungen austauschen: Wie fühlt es sich an, als Stadtfuchs oder Götterbaum für das Recht auf ein gutes Leben zu argumentieren? Welche Dominanzverhältnisse, menschlichen Selbstverständnisse und Konflikte werden deutlich? Konnten Lösungen gefunden werden? Was nehmen die Teilnehmer:innen für ihr privates oder berufliches Handeln mit? Je nach verfügbarer Zeit kannst du weitere Übungen anschließen, z. B. deine Teilnehmer:innen die Zoopolis-Idee weiterspinnen lassen. Dafür käme etwa ein abgewandeltes Spielraum-Xperiment aus dieser Toolbox infrage. Eine spannende Aufgabe z. B. für ältere Schüler:innen/Studierende könnte sein, eigene Rätsel- und Rollenspielkarten zu entwickeln – für Fortgeschrittene vielleicht sogar mit futuristischen Szenarien bereits in den Rätseln!

Die Potenziale und Herausforderungen

Cohabitat kann von den Gruppen weitgehend allein gespielt werden. Es empfiehlt sich jedoch, die Gruppen im Blick zu behalten und bei auftretenden Problemen zu helfen. Im Rollenspiel gelingt es deinen Teilnehmer:innen möglicherweise unterschiedlich gut, den Perspektivwechsel zu üben und unterschiedliche Positionen zu verhandeln. Manche Gruppen diskutieren ggf. länger als andere, was du in der Planung berücksichtigen solltest.

Quelle: Jossin, J., Voigt, A., Godlewsky, T., Beecroft, R., Arnold, M., Bernstein, F., Messerschmidt, S., Rothfuss, D., Multhaup, S., Olshausen, I., Aweh, M., Lafratta, M. & Amrehn, U. (2023). *Toolbox für Xtopien – Neue Werkzeuge für Zukunftsgestalter:innen*. kassel university press. doi:10.17170/kobra-202309278811

Wir danken: Den Studierenden Selma Harnischmacher, Leon Meißner und Janina Ortmann, die die Idee zum Spiel hatten. Der Visionautik Akademie für die Beratung. Der Robert Bosch Stiftung für die Förderung.

Weiteres: Die Karten stehen in deutscher und englischer Sprache zum Download bereit unter xtopien.org/toolbox.



Spielanleitung Cohabitat

Wie wollen wir Menschen mit anderen Lebewesen zusammenleben – jetzt und in Zukunft?

Ziel des Spiels „Cohabitat“ ist es, die menschliche Perspektive zu verlassen, die Positionen anderer Lebewesen einzunehmen und in der Gruppe Ideen für ein verändertes Miteinander zu entwickeln. Das Spiel macht vor allem in einer großen Runde viel Spaß, man sollte mindestens zu viert sein.

Cohabitat besteht aus zwei Teilen: Einem Rätsel, das es zu lösen gilt, und einem auf der Lösung des Rätsels aufbauenden Rollenspiel. Die Anleitung für den zweiten Teil könnt ihr lesen, wenn ihr das erste Rätsel beendet habt.

- **Wichtig: Auf den Vorderseiten der Karten seht ihr jeweils ein Bild und einen kurzen Rätseltext, der mit der Frage „Warum wohl?“ endet. Auf den Rückseiten befinden sich die Lösungen der Rätsel, daher diese nicht angucken!**

1. Teil: Das Rätsel

Vorbereitung: Eine Person übernimmt die Spielleitung, die anderen versuchen als Spieler:innen gemeinsam, das Rätsel zu lösen. Die Spielleitung kann wechseln, wenn in der Gruppe nacheinander mehrere Karten gespielt werden.

- Alle Rätsel thematisieren das Zusammenleben zwischen Mensch und anderen Lebewesen und basieren auf wahren Begebenheiten.
- Eure Aufgabe als Spieler:innen ist es, das Rätsel zu lösen: Welches Tier, welcher Mensch, welche Pflanze verbirgt sich hinter welchem Namen? Welche Lebewesen wirken noch mit? Was ist passiert und warum?
- Die Namen der Charaktere geben keine Hinweise darauf, um welche Art von Lebewesen es sich handelt: Susi, Milan und Ali können Menschen, Tiere, Pflanzen oder Mikroorganismen sein.
- Um das Rätsel zu lösen, stellt ihr abwechselnd Fragen an die Spielleitung. Sie müssen so formuliert sein, dass die Spielleitung sie mit einem „Ja“ oder einem „Nein“ beantworten kann, z. B.: „Ist Rita ein Schwan?“ „Wurde Max gefressen?“
- Damit das Rätsel als gelöst erklärt wird, müsst

ihr nicht die genaue Bezeichnung aller mitwirkenden Lebewesen erraten. Wichtig ist, dass ihr erratet, was warum passiert ist; der genaue Name einer Art ist dafür nicht relevant.

Durchführung: Ihr wählt eine Karte aus dem Kartenset, ohne die Rückseite anzugucken. Die Spielleitung liest sich zunächst die Auflösung auf der Rückseite durch, damit sie die Fragen der Spieler:innen beantworten kann. Dann liest sie die Überschrift sowie den geheimnisvollen Hinweistext auf der Vorderseite laut vor und fragt: „Warum wohl?“ Um das Rätsel lösen zu können, stellen die Spieler:innen der Reihe nach Fragen an die Spielleitung, die diese nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet. Falls es euch schwer fällt, ein Rätsel zu lösen, kann euch die Spielleitung bei Bedarf zusätzliche Hinweise geben. Die Auflösung auf der Rückseite ist die „richtige“ Lösung – aber vielleicht gibt es auch andere Konstellationen zwischen Mensch, Tieren oder Pflanzen, für die das Rätsel zutrifft? Sobald die richtige oder eine andere passende Lösung erraten wurde, liest die Spielleitung den Text auf der Rückseite laut vor.

2. Teil: Das Rollenspiel

Gratulation zur erfolgreichen Rätsellösung! Wir laden euch nun nach Zoopolis ein: Einem Ort in der Zukunft, an dem alle Lebewesen miteinander kommunizieren können und dieselben Rechte auf ein gutes Leben haben. Wir befinden uns also in einer Multispezies-Demokratie! Dafür nimmt jede:r Spieler:in jeweils den Standpunkt eines Lebewesens ein, das Teil der Rätselaufklärung war. Falls ihr mehr Spieler:innen seid, als Rollen vorgesehen sind, könnt ihr auch zu mehr eine Rolle einnehmen und euch gegenseitig unterstützen. Seid ihr zu wenig, könnt ihr überlegen, auf welche Rolle ihr verzichten möchtet. Die Spielleitung moderiert: Sie kann das Wort erteilen, Sprechzeiten regulieren, Kompromissvorschläge machen und beendet die Diskussion. Sie übernimmt aber selbst nicht die Rolle eines mitwirkenden Lebewesens.

Durchführung: Verteilt die Rollen. Stellt Euch vor, dass ihr in der Situation des Rätsels seid, aber als Lebewesen miteinander reden könnt, um den Konflikt oder die Herausforderung, die im Rätsel beschrieben ist, zu lösen. Denkt dran: Alle haben das



Recht auf ein gutes Leben! Welche Argumente habt ihr, um eure Ziele und Handlungen zu verteidigen? Schafft ihr es, eine andere Lösung zu finden oder Kompromisse zu schließen? Stellt ihr neue Regeln des Zusammenlebens auf, könnt ihr eure Beziehungen neu gestalten – oder bleibt alles beim Alten? Das Ziel von Zoopolis ist es, sich in die Interessen und Perspektiven anderer Lebewesen hineinzu-denken. Es ist offen, wie die Diskussion endet. Es gibt keine vorgegebene Lösung: Je nachdem, wie ihr diskutiert und welche Standpunkte ihr stark macht, kommt ihr zu unterschiedlichen Ergebnissen.

Viel Spaß in Zoopolis!

Bereitstellung und Produktion der Karten

Achtung: Für dieses Tool haben wir eigenes Print-Material erstellt. Die Karten mit schönen Motiven stehen für dich zum Download bereit. Du kannst sie entweder von einem Druckdienstleister produzieren lassen (die Daten sind Druck-PDF mit Schnittmar-ken), oder selber ausdrucken und ausschneiden.

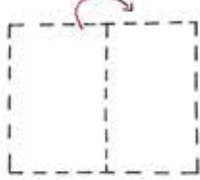
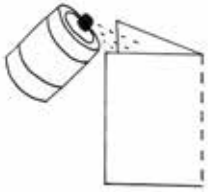
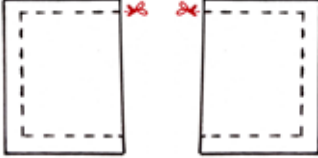
Druckdienstleister:

Einfach das Druck-PDF runterladen und an die Druckerei schicken. Gerne mit dem Hinweis, mit runden Ecken zu produzieren (sofern möglich).

Selber ausdrucken:

Wir empfehlen dir, einen Farbdrucker zu verwenden, damit die schönen Bilder maximal inspirieren können. Am besten druckst du auf etwas dickerem Papier (160g). Du faltest die Karten in der Mitte und klebst Vorder- und Rückseiten aufeinander. Dafür eignet sich am besten ein Sprühkleber, aber du kannst natürlich auch jeden anderen Papierkleber verwenden. Anschließend schneidest du die Karten entlang der Markierungen aus.







Selber ausdrucken und ausschneiden:

- 1 → Karten runterladen und auf dickem Papier drucken 
- 2 → Entlang der Markierung falten 
- 3 → Vorder- und Rückseiten mit Sprühkleber aufeinander kleben 
- 4 → Entlang der Markierungen ausschneiden 



Material zum Download

Für Cohabitat haben wir eigenes Material in deutscher und englischer Sprache erstellt. Hier beispielhaft einige der Karten zur Voransicht. Du kannst die Rätselkarten runterladen und selber ausschneiden oder von einer Druckerei produzieren lassen. Die Anleitung findest du im Downloadbereich unter xtopien.org/toolbox noch einmal im Format der Karten, damit du sie ggf. mitdrucken kannst.

<p>Paradise Lost</p>  <p>Gisela hatte Nahrung im Überfluss. Doch wegen Hugo und seiner Gang überlebten ihre Nachkommen nicht. Gisela wusste: Dahinter steckt John!</p> <p>Warum wohl?</p>	<p>Die <u>Lebensmittelmotte</u> Gisela lebte in der Küche des <u>Menschen John</u> und legte dort auch ihre <u>Eier</u>. Die geschlüpften <u>Mottenlarven</u> fraßen sich durch Johns Vorräte. Das fand John allerdings nicht gut: Um die Motten loszuwerden, kaufte er sich <u>Schlupfwespen</u>, darunter auch Hugo. Die winzigen Schlupfwespen legten ihre <u>Eier</u> an den Eiern Giselas ab. Nach dem Schlüpfen ernährten sich die <u>Schlupfwespenlarven</u> von diesen Motteneiern. John freute sich darüber, dass die Motten aus seiner Küche verschwunden sind – ohne Gift und großen Aufwand. Als keine Motteneier als Futter mehr da waren, verschwanden auch die Schlupfwespen.</p> <p>Eure Rollen in Zoopolis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Lebensmittelmotte Gisela und ihre Nachkommen: Eier und Larven der Motte 2 Mensch John 3 Schlupfwespen Hugo und seine Artgenossen 4 Schlupfwespen- und -larven 	<p>Nomen est omen?</p>  <p>Levin traut sich nicht mehr in den Garten, seitdem Juan ihm Elia gezeigt hat. Juan aber freut sich, wenn er Elia sieht und sorgt für ihn.</p> <p>Warum wohl?</p>	<p>Der 5-jährige <u>Junge Levin</u> traut sich nicht mehr in den Garten, seitdem sein <u>Vater Juan</u> ihm erzählt hat, dass es dort <u>Ohrenkneifer</u> wie <u>Elia</u> gebe. Er hat Angst um seine Ohren. Ohrenkneifer werden jedoch nur <u>Blattläusen</u> wie <u>Karl</u> und Eiern von Apfelwicklern, Milben und Gespinnstmotten gefährlich, denn sie fressen sie. Juan bastelt sogar kleine Unterschlupfmöglichkeiten für Ohrenkneifer und hängt sie in den <u>Apfelbaum Alkmene</u>, um so Karl und seine Familie zu bekämpfen, die den Baum schädigen.</p> <p>Eure Rollen in Zoopolis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Kind Levin 2 Mensch Juan 3 Ohrenkneifer Elia 4 Blattläuse Karl und Familie 5 Apfelbaum Alkmene
<p>Delikates Wechselbad</p>  <p>Felix hatte keinen Platz mehr für Tom und Mira. Das bezahlen deren entfernte Verwandte mit dem Tode. Ein paar Pfiffige haben eine erfolgreiche Idee.</p> <p>Warum wohl?</p>	<p><u>Aquarienbesitzer Felix</u> hielt Rote Amerikanische Sumpfkrebse. Da das Becken zu klein für sie wurde, setzte er die <u>Krebse Tom</u> und <u>Mira</u> in einem See aus, wo sie sich erfolgreich fortpflanzten. Rote Amerikanische Sumpfkrebse sind nicht nur konkurrenzstärker als der <u>Europäische Flusskrebs</u>, sondern übertragen auf ihn auch die tödliche „Krebs-Pest“. Sie selbst sind dagegen resistent. Daher geht derzeit der Europäische Flusskrebs stark zurück und die eingeführten Krebse vermehren sich stark. Sie gelten für <u>Naturschützer:innen</u> als „invasive Plage“. Ein pfiffiges <u>Berliner Start-up</u> erkannte ihr Potenzial: Seit einigen Jahren fangen sie die Krebse und vermarkten sie als exotisch-lokalen „Berlin Lobster“.</p> <p>Eure Rollen in Zoopolis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Aquarienbesitzer Felix 2 Rote Amerikanische Sumpfkrebse Tom und Mira 3 Europäische Flusskrebs 4 Naturschützer:innen 5 Pfiffige Jungunternehmer:innen 	<p>Heiße Tage</p>  <p>Eigentlich hatte Rita viel Freude an Ron, aber weil sie Angst vor Lukas hat, lockt sie ihn nicht mehr zu sich.</p> <p>Warum wohl?</p>	<p><u>Mensch Rita</u> freute sich, dass die <u>Amsel Ron</u> auf ihren Balkon kam, um an der Vogeltränke zu trinken und auch zu singen. Doch Rita hat Angst vor der <u>Tigermücke Sandra</u>, die aufgrund der Klimaerwärmung und dem internationalen Handel und Verkehr nach Europa gelangt ist. Das Weibchen legt ihre Eier in Gefäße mit Wasser, wo sie sich erst zu Larven und dann zu Mücken entwickeln. Um Eier legen zu können, braucht sie Blut und sticht auch Menschen. Dabei könnte neben anderen Viren auch das <u>Dengue-Virus</u> <u>Lukas</u> übertragen werden. In Mittel- und Nordeuropa herrscht zwar derzeit ein geringes Risiko, sich mit dem Dengue-Virus anzustecken, die Viruserkrankung kann aber durchaus auch hier zum Tod führen. Aus Sorge vor diesem Virus hat Rita ihre Vogeltränke abgebaut.</p> <p>Eure Rollen in Zoopolis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Mensch Rita 2 Amsel Ron 3 Tigermücke Sandra 4 Virus Lukas
<p>Leichte Beute</p>  <p>Bevor er starb, spürte Peter einen heftigen Schmerz in der Kehle. Agnes jedoch freute sich.</p> <p>Warum wohl?</p>	<p>Damit hatte der <u>Angler Ivan</u> wohl nicht gerechnet. <u>Fischadler Agnes</u> stibitzte ihm den bereits an der Angelschnur zappelnden <u>Fisch Peter</u>. Der Vogel zerrie die Beute kurzerhand vom Haken und flog damit von dannen.</p> <p>Eure Rollen in Zoopolis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Angelnder Mensch Ivan 2 Fischadler Agnes 3 Fisch Peter 	<p>Bauchschmerzen</p>  <p>Hugo ging es schlecht, weil Annette Körner streute.</p> <p>Warum wohl?</p>	<p><u>Gärtnerin Annette</u> hat einen Garten, in dem sie Salate ansät. <u>Dimitri</u>, die <u>Nacktschnecke</u>, fraß jedoch so viel von der frisch ausgekeimten <u>Salatpflanze Romana</u>, dass diese einging. Annette streute mit schlechtem Gewissen Schneckenkorn, um wenigstens einige Salatpflänzchen zu retten. Es ist ein Gift, das zwar für <u>Igel wie Hugo</u> unschädlich sein soll, ihn durch den Tod der Nacktschnecken aber zumindest einer wichtigen Ernährungsgrundlage beraubt.</p> <p>Eure Rollen in Zoopolis</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Gärtnerin Annette 2 Nacktschnecke Dimitri 3 Salatpflanze Romana und Geschwister 4 Igel Hugo