



spiel-Anleitung

Inhaltliche Änderungen:

Die Beschreibung der Neuerungen ist *kursiv* geschrieben.

Neuerungen im Text sind **fett und kursiv** gekennzeichnet.

Zitate aus dem Text sind in Anführungszeichen.

7.3.3 Leitfaden zur Organisation eines Regionaltreffens

Der gesamte Unterpunkt ist neu hinzugekommen.

Inhalt

1 UNSERE GRUNDÜBERZEUGUNG

2 UNSERE VISION

3 DIE MARKE & MARKETING

3.1 Logo

3.2 Corporate Design

3.3 Marketing

4 SPIEL-VERBREITUNG

4.1 Historie

4.2 Rolle Spieleleiter*innen

4.3 Akquise Spieleleiter*innen & Spieleleiter*innen-Ausbildungskurs

4.4 Wiedereinstieg

4.5 Ausnahmen für Lehrerinnen und Lehrer

5 SPIEL-ORGA

5.1 Absprache mit Kunde

5.1.1 Gastgeber*in sein

5.1.2 Detailabsprachen Gastgeber*in – Spieleleiter*in

5.2 Website-Eingabe

5.3 Spielausfall

5.4 Informationsveranstaltungen

6 SPIELABLAUF

6.1 Allgemeines

6.1.1 Zielsetzung

6.1.2 Padlet

6.1.3 Systemisches Konsensieren

6.1.4 Materialien

6.1.5 Moderation

6.1.6 Reflexion

6.2 Konkreter Ablauf

6.2.1 Vor dem ersten Treffen

- 6.2.2 Erstes Treffen
 - 6.2.2.1 Umfeld
 - 6.2.2.2 Zeitliche Einteilung
 - 6.2.2.3 Begrüßung
 - 6.2.2.4 Kennenlernen
 - 6.2.2.5 Erwartungen klären
 - 6.2.2.6 Gruppenregeln vereinbaren und Kontaktaustausch
 - 6.2.2.7 Diskussion
- 6.2.3 Zwischen den Treffen
- 6.2.4 Zweites Treffen
- 6.2.5 Letztes Treffen

6.3 Spielregeln

- 6.3.1 Grundlagen
- 6.3.2 Aktionen einbringen
- 6.3.3 Formulierung von Aktionen
 - 6.3.3.1 Beispiel „messbar“
 - 6.3.3.2 Beispiel „positiv formuliert“
 - 6.3.3.3 Beispiel „konkret“
- 6.3.4 Bewertung durch die Gruppe
- 6.3.5 Andere Aktionen für sich übernehmen
- 6.3.6 Auswertung beim nächsten Treffen
- 6.3.7 Gemeinschaftsaktion
- 6.3.8 Nichterscheinen
- 6.3.9 Spielende

7 QUALITÄTSSICHERUNG

7.1 Partnerschafts-System

7.2 Spielanleitung

7.3 Austausch und Weiterentwicklung

- 7.3.1 Online-Spieletag
- 7.3.2 Regionaltreffen
- 7.3.3 Leitfaden zur Organisation eines Regionaltreffens
 - 7.3.3.1 Empfohlenes Setting
 - 7.3.3.2 Empfohlener Ablauf:
- 7.3.4 Werkstatttag
- 7.3.5 Newsletter

8 KLIMAFREUNDLICH LEBEN

8.1 Logo und Marketing

8.2 Außendarstellung vs. Innere Struktur

8.3 Struktur

8.4 Inhaltliches und Unterschiede

8.5 Konkreter Ablauf

8.5.1 Einführungsabend Aufbau

8.5.1.1 Kurzeinführung Klima

8.5.1.2 Info CO2-Rechner

8.5.1.3 Zielsetzung bis zum zweiten Treffen

8.5.2 Ablauf der Treffen

8.5.3 Das letzte Treffen

8.6 Padlet

8.7 Zulassungsverfahren und benötigtes Wissen

8.8 Detailabsprachen mit dem Gastgeber

8.9 Wiedereinstieg Test erneut gemacht werden

8.10 Rolle Spieleleiterin

9 RECHTLICHES

9.1 Datenschutz

9.1.1 Spieleleiterinnen-Daten

9.1.2 Teilnehmer-Daten

9.2 Eigentümer Wort-(Bild)-Marke

9.3 Eigentümer Spiel-System

- Im Sinne der Gleichberechtigung und gleichzeitig der guten Lesbarkeit wird im folgenden Text jeweils pro Kapitel abwechselnd die männliche und die weibliche Form verwendet. In den Überschriften wird ein * verwendet, um sichtbar zu machen, dass wir alle Menschen ansprechen wollen, jenseits von körperlichen und sozialen Geschlechtszuschreibungen.
- Zentrale Aussagen des Spiel-Systems sind mit einem Kasten versehen.

- Diese Spielanleitung wird laufend erneuert. Der aktuelle Stand ist der Versionsnummer auf dem Deckblatt zu entnehmen. Es gilt ausschließlich die jeweils aktuelle Version.

1 Unsere Grundüberzeugung

Wir sind davon überzeugt, dass Nachhaltigkeit und der Wandel von Lebensstilen besser durch eine positive und spielerische Herangehensweise umgesetzt werden können. Die Bewahrung der Schöpfung und die Liebe zum Nächsten sind oberstes Ziel dieses Spiels. Wir treten ein für ein friedliches Miteinander und für eine tolerante, offene, solidarische, soziale und gerechte Gesellschaft. Angelehnt an christlichen Werten, sehen wir uns als Teil der Schöpfung, für deren Zukunft wir verantwortlich sind. Wir sind überparteilich und offen für alle humanistischen Weltbilder und Konfessionen. Wir fördern Lebensstile, die sich am „einfachen, guten Leben“ orientieren. Wir wenden uns ab von einer Kultur des „erhobenen Zeigefingers“. Stattdessen möchten wir uns auf die vielen kleinen und großen positiven Veränderungen unserer Teilnehmer fokussieren und mit diesen vielen kleinen und großen Erfolgen zu einem sozial-ökologischen Wandel beitragen.

2 Unsere Vision

Mit dem Spiel Enkeltauglich Leben tragen wir unsere Grundüberzeugung in die Welt und setzen uns für eine flächendeckende Verbreitung des Spiels im deutschsprachigen Raum ein. Entsprechend finden auch Spieleleiterinnen-Ausbildungen im gesamten deutschsprachigen Raum statt. Wir arbeiten daran, dass das Spiel bei verschiedensten Gastgeberinnen angeboten wird, egal ob Erwachsenenbildungsträger, Schulen, Kommunen, Vereine oder sogar Privatpersonen. Die zentrale Rolle im Spiel-System kommt daher den Spieleleiterinnen zu.

Zugleich entwickeln wir die Website zum zentralen Managementelement des ganzen Spielsystems. Wir entwickeln die Website weiter und bieten eine eigene Online-Community, die als Austauschplattform für das in den Kursen angesammelte Wissen dient. Zugleich kann das Spiel neben dem tatsächlichen Kurs vor Ort auch online mit Teilnehmerinnen aus der ganzen Welt gespielt werden.

Der jährliche Werkstatttag, an dem sich Spieleleiterinnen treffen, ist der Ideen-Geber für die Weiterentwicklung des Spiels.

3 Die Marke & Marketing

3.1 Logo

Die Marke heißt „Enkeltauglich Leben“. Im Erscheinungsbild der Marke ist das Logo das zentrale Element. Dieses existiert als Vollversion und in reduzierter Form, je nach Einsatzfeld.

Beide sehen so aus:



**Enkeltauglich
Leben**

Vollversion

reduzierte Version

Da das Logo in der Außendarstellung zentrales Element ist, wird es bei allen Spielterminen und allen analogen und digitalen Marketing-Produkten soweit möglich verwendet. Grundsätzlich wird die Vollversion verwendet, bei geringem Platz die reduzierte Form. Das Logo sollte in einer Größe verwendet werden, die das Lesen der enthaltenen Schrift ermöglicht. Anhaltspunkt hierfür ist eine gedruckte Seitenbreite von 2 cm.

Umgekehrt darf das Logo auch nur im Zusammenhang mit dem Spiel und den damit verbundenen Aktionen, z.B. Info-Veranstaltungen, verwendet werden. Nur die Spieleleiter dürfen das Logo benutzen bzw. der Gastgeber im Zusammenhang mit dem konkreten Spiel, das er bei sich durchführt. Die beiden Logos werden in den verschiedenen Dateiformaten auf der Website zur Verfügung gestellt. Das Logo darf vom Spieleleiter auch für private Zwecke verwendet werden (z. B. T-Shirt Druck). Ein nicht kommerzieller Vertrieb muss eng mit dem Katholischen Bildungswerk abgesprochen werden.

3.2 Corporate Design

Ergänzend zum Logo sind als Gestaltungselemente nur noch zwei Farben des Logos, orange und grün zentral, die soweit möglich im Zusammenhang mit dem Spiel Verwendung finden. Diese sind als Farbwerte definiert:

- Orange: C20 M60 Y100 K10 / RGB 190 112 4 / #be7004 / Pantone 7414C
- Grün: C80 M20 Y80 K10 / RGB 36 134 80 / #248650 / Pantone 7730 C



Für Überschriften kann die Schriftart „Anton“ gewählt werden, welche auch die Schriftart des Enkeltauglich Leben Logos ist.

3.3 Marketing

- Das Katholische Kreisbildungswerk Traunstein e.V. (im Folgenden KBW genannt) stellt jedem Spieleleiter kostenfrei maximal 1.000 Postkarten im Jahr als Werbemittel zur Verfügung. Ebenso wird eine digitale Version eines Flyers bzw. Plakats zur Verfügung gestellt, die auch eigenständig gedruckt werden kann.
- Darüber hinaus sorgt das KBW allgemein für Öffentlichkeitswirksamkeit durch gezielte Medien-Arbeit.
- Die zentrale Rolle im digitalen Marketing spielt die Website.
- Zusätzlich baut das KBW das Netzwerk potentieller Gastgeber laufend aus. Dies geschieht vor allem über Präsenz bei Veranstaltungen, an denen potentielle Gastgeber anzutreffen sind.

4 Spiel-Verbreitung

4.1 Historie

Das Spiel ist im Rahmen eines Erwachsenenbildungs-Projekts des KBW zum Thema Gemeinwohl entstanden. In diesem einjährigen, von der Katholischen Erwachsenenbildung der Diözese München-Freising (KEB) finanziell ermöglichten Projekt in den Jahren 2016 und 2017, wurden verschiedene didaktische Zugänge zum Thema gewählt. Ein Zufallsprodukt dabei war das Spiel. Dies wurde in den drei Varianten sehr verspielt, mit Spielelementen und ohne Spielelementen ausprobiert, wobei die Variante mit Spiel die meisten Veränderungen bei Teilnehmern brachte. Die Version 1.0 der Spiel-Anleitung wurde am 26.02.2018 fertiggestellt.

4.2 Rolle Spieleleiter*innen

Der Spieleleiter stellt den Kern im Spiel-System dar, da er das Spiel an verschiedensten Standorten durchführt und so zur Verbreitung beiträgt. Für die Verbreitung des Spiels ist es notwendig, dass laufend neue Spieleleiter gewonnen werden. Dies leisten vor allem die bestehenden Spieleleiter, indem sie geeignete Teilnehmer als zukünftige Spieleleiter aktiv ansprechen und für das Spiel gewinnen.

4.3 Akquise Spieleleiter*innen & Spieleleiter*innen-Ausbildungskurs

- Der erste Schritt um Spieleleiterin zu werden, ist die eigene Teilnahme am Spiel Enkeltauglich Leben.
- Als Nächstes gewinnt die jeweils durchführende Spieleleiterin die zukünftige Spieleleiterin oder die Teilnehmerin bewirbt sich direkt beim KBW.
- Je nach Bedarf führt das KBW 2,5-tägige Spieleleiterinnen-Ausbildungskurse durch.
 - Daran nehmen zwischen 5 und 10 Teilnehmerinnen teil.
 - Diese finden in der Regel in Traunstein statt. Bei genügend Teilnehmerinnen kann der Kurs auch an anderen Orten durchgeführt werden.
 - Zur Teilnahme am Kurs ist die Vorlage eines Lebenslaufs Voraussetzung.
 - Die Kursteilnahme kostet in Traunstein 250 Euro zuzüglich der anfallenden evtl. notwendigen Übernachtungs- und Verpflegungskosten.
 - Der erste halbe Tag dient dazu herauszufinden, ob die Bewerberin als Spieleleiterin geeignet ist. Hierfür ist die Werteorientierung, die Motivation und die Fähigkeit Gruppen zu leiten zentral.

- Soweit diese Voraussetzungen vorliegen, erfolgt die zweitägige Ausbildung. Nach der Ausbildung besteht die Möglichkeit, den Partnerschaftsvertrag zwischen der Spieleleiterin und dem KBW zu unterschreiben. Es wird an den Ausbildungstagen diese Spielanleitung ausgehändigt.

Ab dann ist die Spieleleiterin ausgebildet und mit dem Partnerschaftsvertrag berechtigt, sofort als Spieleleiterin tätig zu werden.

4.4 Wiedereinstieg

Kündigt eine Spieleleiterin den Partnerschaftsvertrag, ist es ihr bis zu zwei Jahren nach der Kündigung möglich, um einen neuen Partnerschaftsvertrag anzufragen und anschließend als Spieleleiterin weiter tätig zu werden. Nach den zwei Jahren ist eine erneute Spieleleiterinnen-ausbildung nötig.

4.5 Ausnahmen für Lehrerinnen und Lehrer

Für eine zusätzliche Verbreitung ist es Lehrerinnen und Lehrern erlaubt, das Spiel Enkeltauglich Leben und dessen Varianten in ihrer jeweiligen Klasse zu spielen, ohne eine zusätzliche Ausbildung zu durchlaufen. Das Spiel muss im Vorfeld nur einmal selbst von der Lehrerin oder dem Lehrer durchgeführt werden.

5 Spiel-Orga

5.1 Absprache mit Kunde

5.1.1 Gastgeber*in sein

Gastgeber ist derjenige Akteur, der den Kurs vor Ort anbietet und verantwortet. Als Gastgeber kommen verschiedenste Akteure infrage. Dies können beispielhaft sein

- Bildungsträger
- Schulen
- Kommunen
- Vereine
- Initiativen
- Privatpersonen

Ausgeschlossen sind Gastgeber, die dem Wertekanon des Spiel-Systems nicht entsprechen, dazu gehören beispielsweise Parteien und Initiativen am rechten und linken Rand. Im Zweifelsfall ist die Abklärung durch den Spieleleiter mit dem KBW im Vorfeld sinnvoll.

Spielleiter oder deren Arbeitgeber können auch selbst als Gastgeber auftreten und in Eigenregie das Spiel anbieten und durchführen.

Die Vermittlung zwischen Gastgeber und Spielleiter erfolgt einerseits über die Website, die die Kontaktdaten der Spielleiter nennt, sodass Gastgeber direkt Kontakt mit Spielleitern aufnehmen können.

Anfragen werden innerhalb von 7 Tagen beantwortet, unabhängig vom Anfrageweg. Befindet sich der Spielleiter im Urlaub gilt diese Frist nicht.

Gastgeber können darüber hinaus ihren Buchungswunsch auch über ein allgemeines Kontaktformular melden. Diese Anfrage vermittelt das KBW dann an Spielleiter weiter.

Genauso kann der Spielleiter selbst Gastgeber gewinnen, indem er aktive Akquise betreibt.

5.1.2 Detailabsprachen Gastgeber*in – Spielleiter*in

- Grundsätzlich stellt die Gastgeberin:
 - den Kursraum
 - übernimmt die Werbung

- stellt die Teilnehmerinnen
- übernimmt die finanzielle Abwicklung
- tritt als Veranstalterin auf

Bei der Anmeldung der Teilnehmerinnen sollten immer auch E-Mail-Adressen erfasst werden, damit diese vor Kursbeginn von der Spieleleiterin kontaktiert werden können.

Im gegenseitigen Einvernehmen kann die Spieleleiterin Elemente aus diesen Aufgaben übernehmen und diesen Zusatzaufwand finanziell entgelten lassen.

- Die Spieleleiterin muss bei der Absprache mit der Gastgeberin darauf achten, dass folgende Regeln zwingend eingehalten werden:

- Der Titel oder Untertitel des Spiels muss in allen Ausschreibungen der Gastgeberin diese Worte enthalten:

„Enkeltauglich Leben“

- Die Teilnehmerzahl muss mindestens 5 sein und kann maximal 10 betragen. Diese Größe ist didaktisch sinnvoll. In absoluten Ausnahmefällen kann davon abgewichen werden.

Das Mindesthonorar für das Spiel muss bei mindestens 240 Euro pro Block zuzüglich Fahrtkosten liegen. Eine Obergrenze für das Honorar gibt es nicht. Das konkrete Honorar ist über die genannte Mindestgrenze hinaus reine Verhandlungsangelegenheit zwischen den beteiligten Vertragsparteien Gastgeberin und Spieleleiterin. Für die eigene Arbeitgeberin kann das Spiel auch ohne Honorar durchgeführt werden. In diesem Fall werden pauschal 500 € als Umsatz der Spieleleiterin gerechnet.

- Das Spiel muss als Block mit 6 Treffen im monatlichen Abstand mit je 2,5 Stunden durchgeführt werden.
- Die Teilnahmegebühr legt die Gastgeberin frei fest, sie kann auch kostenlos sein. Die Refinanzierung des Spiels obliegt ausschließlich der Gastgeberin. Die Obergrenze der Teilnahmegebühr pro Durchgang liegt bei 160 Euro.

- Die Spieleleiterin stellt der Gastgeberin für Werbezwecke zur Verfügung:

- Die offiziellen Bilder und die beiden Logos, die die Gastgeberin ausschließlich im Zusammenhang mit dem Spiel verwenden darf.

Die jeweils gültigen stellt das KBW digital zur Verfügung.

- Ein Foto der Referentin
- Einen standardisierten Presstext, den die Gastgeberin für Werbung vor Ort verwenden kann.
- Den standardisierten Ausschreibungstext

Den Ausschreibungstext stellt das KBW digital zur Verfügung. Dieser kann beispielsweise so lauten:

Enkeltauglich Leben

Das Spiel, das Deine Welt verändert

*Du willst Dein Leben nachhaltiger gestalten? In einer Gruppe mit Gleichgesinnten klappt das! Durch den Kurs begleitet thematisch ein*e ausgebildete*r Spielleiter*in und von Treffen zu Treffen wettest Du, was Du bis zum nächsten Mal in Deinem Leben ändern willst. Egal ob es ein kleines Vorhaben ist, wie etwa zu einer ethisch orientierten Bank zu wechseln, oder ein großes und Du steigst für einen Monat auf eine vegane Ernährung um, jede Wette ist willkommen. Zugleich erfährst Du wie es Deinen Kurspartner*innen ergeht, Du bekommst von ihnen viele Anregungen, was alles möglich ist, und Tipps wie es ganz praktisch geht. Der spielerische Ansatz des Kurses stärkt dabei die Gruppendynamik und unterstützt so jede*n Einzelne*n bei der Umsetzung eigener Vorhaben. Gemeinsam macht es Spaß und am Ende gewinnen alle.*

5.2 Website-Eingabe

Nach der Unterzeichnung des Partnerschaftsvertrags wird der Spielleiter auf der Website als buchbarer Referent geführt. Die Spielleiter willigen ein, dass für diese Zwecke folgende Daten auf der Website veröffentlicht werden:

- Name
- Wohnort
- Kontaktdaten
- Motivationsstory
- Foto

Diese Daten werden vom KBW eingepflegt.

Auf der Website sind außerdem alle laufenden Kurse mit folgenden Inhalten aufgeführt:

- Kursort
- Datum und Uhrzeiten

- Gastgeber
- Kontaktdaten für die Anmeldung
- Nach Ende des Kurses: Die Gesamtpunktezahl der Gruppe

Diese Kursdaten werden von den jeweiligen Spieleleitern vor Kursbeginn selbst eingepflegt. Idealerweise erfolgt das Einpflegen sofort nach Zustandekommen einer Buchung.

Zum einen verbessert dies das Image des Spiel-Systems, zum anderen bewirbt dies das jeweilige Spiel und trägt so zum Gelingen bei.

Der Spieleleiter erhält eine eigene Enkeltauglich Leben E-Mail-Adresse sobald er auf der Homepage als Spieleleiter geführt wird. Diese E-Mail-Adresse ist nach folgender Logik aufgebaut:

Vorname.Nachname@enkeltauglich-leben.org

Die E-Mail-Adresse ist nur als Umleitung nutzbar. Das heißt, es können Emails empfangen werden, die anschließend an die private E-Mail-Adresse des Spieleleiters weitergeleitet werden. Dies schützt die private Mail-Adresse von Spam-Mailings und gibt ein einheitliches Auftreten. Anfragen werden dann mit der privaten E-Mail-Adresse beantwortet. Aus technischen Gründen sind Emails, die über die Enkeltauglich Leben E-Mail-Adressen eingehen vom KBW Traunstein einsehbar.

5.3 Spielausfall

Entfällt das gesamte Spiel aus Gründen, die die Gastgeberin zu verantworten hat, so kann eine Ausfallgebühr in Höhe von z.B. 50 Euro vereinbart werden. Dies gilt beispielsweise dann, wenn die Mindest-Teilnehmerinnenzahl nicht erreicht wird.

Sobald der Spieleleiterin bekannt wird, dass der Kurs entfällt, kann sie der Gastgeberin dann eine Ausfall-Rechnung in Höhe von 50 Euro ausstellen.

5.4 Informationsveranstaltungen

- Der Spieleleiter kann auch Informationsveranstaltungen zu Enkeltauglich Leben durchführen. Hierfür gelten die in dieser Spieleanleitung genannten Rahmenbedingungen in Punkt 5.1
- Die Informationsveranstaltung kann an Inhalt und Dauer durch den Spieleleiter selbst gestaltet werden, darf aber nicht mehrteilig sein
- Auch der Einbau von Elementen aus dem Spiel selbst ist möglich
- Das Honorar wird frei ausgehandelt
- Die Höhe der Teilnahmegebühr ist nicht reglementiert

Tipp:

An der Informationsveranstaltung hat es sich bewährt, das Spiel mit den Anwesenden beispielhaft durchzuspielen.

6 Spielablauf

6.1 Allgemeines

6.1.1 Zielsetzung

Zielsetzung von Enkeltauglich Leben ist nicht, das Spiel an sich durchzuführen, sondern die Teilnehmerinnen mit dem Spiel dazu zu motivieren, ihr Leben tatsächlich nachhaltig zu verändern. Es ist daher nicht primär wichtig, wie viele Punkte gesammelt werden. Dies ist nur Mittel zum Zweck, um die Motivation der Teilnehmerinnen für die Durchführung der Aktionen zu stützen. Die Auswertung der Test-Spiele hat dies eindeutig belegt. Zahlreiche Aktionen wären ohne diese Spielmechanik nicht durchgeführt worden.

6.1.2 Padlet

Padlet ist eine Onlineplattform, die es ermöglicht, eine gemeinsame Lernwand zu erstellen. Ziel dieser Anwendung ist es, den Teilnehmern eine Möglichkeit zu geben, sich gegenseitig über Aktionen und Recherchen auszutauschen. Man behält alle Rechte an den eingestellten Bildern, Texten und Videos. Zugang zu der Lernwand hat jeder, der diesen Link kennt. Die Lernwand kann allerdings nicht über eine Suche, beispielsweise durch eine Suchmaschine, gefunden werden. Es wird eine gemeinsame Lernwand für alle Kurse genutzt. Das heißt, die Teilnehmer haben auch die Möglichkeit, in andere Kurse Einblick zu erhalten.

6.1.3 Systemisches Konsensieren

Systemisch Konsensieren ist eine Methode, um in einer Gruppe zu Entscheidungen zu gelangen. Im Unterschied zur einfachen Abstimmung wird beim systemischen Konsensieren gemeinsam ein Weg des geringsten gemeinsamen Widerstandes gesucht und somit die größtmögliche Zustimmung einer Gruppe für eine Lösung erzielt.

Die Methodik lässt sich im Kurs gut bei Grenzfällen anwenden, welche durch das Regelwerk nur unscharf geklärt sind.

6.1.4 Materialien

Das KBW stellt den Spieleleitern das Arbeitsmaterial für die Durchführung von Enkeltauglich Leben zur Verfügung. Dazu gehören:

- großformatige Plakate oder Flipchartpapier
- Moderationskarten
- Kreppband
- Aufkleber mit dem Logo von Enkeltauglich Leben, der auf dem großformatigen Plakat vom Spieleleiter aufgebracht wird



6.1.5 Moderation

Die Funktion der Spieleleiterin bei Enkeltauglich Leben ist es, den Kurs zu begleiten. Ihre Rolle ist nicht die einer Fachperson, die über die jeweiligen Themen Bescheid weiß. Ihre Rolle ist die Moderation der Gespräche und die Lenkung des Ablaufs der Treffen. Um diese Rolle klarer abzugrenzen, ist es wichtig sich bei inhaltlichen Diskussionen zurück zu nehmen. Das Ergreifen einer Position in einer Diskussion birgt die Gefahr, fachlich angreifbar und nicht als Moderatorin wahrgenommen zu werden. Wichtig ist in der Rolle der Moderatorin:

- die Gesprächsführung zu lenken
- auf die gerechte Verteilung der Sprachanteile zu achten
- die Einhaltung der vereinbarten Regeln sicherzustellen
- Konflikte und Bedürfnisse der Gruppe zu erkennen und diese zu steuern
- auf das Zeitmanagement zu achten
- die Diskussion auf das Thema des Abends zu fokussieren bzw. Abschweifungen zu unterbinden

6.1.6 Reflexion

Das Ziel der Reflexionsblätter (vormals Grübelblätter) ist, die Teilnehmer im Vorfeld auf das Thema vorzubereiten und sie dabei zu unterstützen, sich zu reflektieren bzw. zu grübeln. Wie in **6.2.1 Vor dem ersten Treffen** beschrieben, wird es ca. 2 Wochen vor dem Treffen verschickt.

6.2 Konkreter Ablauf

6.2.1 Vor dem ersten Treffen

Zwei Wochen vor dem ersten Treffen von Enkeltauglich Leben verschickt der Spieleleiter eine E-Mail, um die Teilnehmer auf das Spiel vorzubereiten.

An die E-Mail ist das erste Reflexionsblatt z.B. zum Thema ökologische Nachhaltigkeit angefügt. Ziel der E-Mail ist es, die Teilnehmer auf das erste Treffen vorzubereiten und sie weiter über diese neuartige Form der Bildung zu informieren.

Falls der Gastgeber die Kontaktdaten aus datenschutzrechtlichen Gründen nicht zur Verfügung stellt, verschickt der Gastgeber die E-Mail. Die Kontaktdaten der Teilnehmer können dann am ersten Treffen eingeholt werden.

Solange noch keine Einwilligung zur Weitergabe der E-Mail-Adresse an die anderen Teilnehmer besteht, muss diese E-Mail immer als BCC – Blind Carbon Copy also als Blindkopie verschickt werden, damit die Empfängeradressen nicht für weitere Teilnehmer sichtbar sind.

Die E-Mail kann beispielsweise folgendermaßen lauten:

Liebe Teilnehmer bei Enkeltauglich Leben,

Mein Name ist Monika Musterfrau und ich darf gemeinsam mit Ihnen in den nächsten Monaten unser Leben ein Stück "enkeltauglicher" gestalten.

Anbei sende ich Ihnen die Reflexion zum Thema ökologische Nachhaltigkeit.

*Bitte lesen Sie sich das Reflexionsblatt zu "**ökologische Nachhaltigkeit**" in Vorbereitung auf das erste Treffen durch - vielleicht spüren Sie bei dem einen oder anderen Punkten Resonanz mit einer persönlichen Situation?*

*Der Kurs **Enkeltauglich Leben** enthält Spielelemente, im Vordergrund stehen nicht die Spielregeln, sondern eine konkrete Änderung in der Welt zu erwirken. Das Spiel ist hierbei ein Werkzeug, um diese Veränderungen auch in die Tat umzusetzen.*

*Es geht nämlich darum, dass Sie sich bei unserem ersten gemeinsamen Abend **eine Aktion** für sich fixieren, die Sie im Hinblick auf das Thema "ökologische Nachhaltigkeit" und auf ein "enkeltaugliches Leben" bis zu unserem zweiten Treffen am 20. März umsetzen wollen. Egal ob es ein kleines Vorha-*

ben ist, wie einen Briefkastenaufkleber mit der Aufschrift „Bitte keine Werbung“ anzubringen, um Werbepapier zu sparen, oder eine große Aktion und Sie steigen für einen Monat auf eine vegane Ernährung um.

Das sind Beispiele - Sie werden sehen, dass sich in der Gruppe eine große Vielfalt ergibt ...

Aktionen sollen in Ihrem Leben eine Neuerung sein.

Aktionen dürfen auch Projekte sein. Ein Beispiel könnte das Initiieren einer Lesegemeinschaft sein.

Aktionen müssen messbar sein und die Frage beantworten:

Woran merke ich, dass ich die Aktion erfüllt habe?

Passend zum Thema "ökologische Nachhaltigkeit" können Sie zur Einstimmung dieses Video ansehen - Dauer ca. 3 Minuten.

Wir werden am ersten Abend den Ablauf des Kurses und die Reflexion gemeinsam besprechen.

Ich freue mich auf das Kennenlernen am

Dienstag, 20. Februar um 19 Uhr

im Dachauer Forum

Ludwig-Ganghofer-Str. 4, im Seminarraum im Erdgeschoss.

Schönen Gruß

Monika Musterfrau

6.2.2 Erstes Treffen

6.2.2.1 Umfeld

Der Raum in dem Enkeltauglich Leben stattfindet sollte akustisch ruhig und von externen Störungen frei sein. Gaststätten sind daher in der Regel nicht geeignet, außer es besteht ein separater Nebenraum, welcher während des Treffens sicher nicht gestört wird.

Idealvoraussetzung ist ein Stuhlkreis ohne Tische. Ist dies nicht möglich, kann das Treffen auch mit Tisch erfolgen.

Mitgebrachte Speisen und Getränke sorgen für ein lockeres Klima.

6.2.2.2 Zeitliche Einteilung

Die zeitliche Einteilung der Abende ist dem Spieleleiter grundsätzlich freigestellt. Die folgenden Angaben sind daher Richtwerte, um eine erste Einschätzung zu erhalten:

Erstes Treffen

▪ Begrüßung	5 Min
▪ Kennenlernen	30 Min
▪ Erwartungen klären	20 Min
▪ Regeln vereinbaren	20 Min
▪ Diskussion	45 Min
▪ Vereinbarung und Bewertung der Aktionen	30 Min

6.2.2.3 Begrüßung

Da die Gruppe am ersten Treffen ein großes Bedürfnis nach Orientierung hat, sollte zuerst eine Vorstellung der eigenen Person erfolgen. Dabei darf natürlich so viel oder wenig von sich preisgegeben werden, wie gewünscht.

Ebenfalls sollte ein kurzer Überblick über den Ablauf des Treffens sowie den Ablauf des Kurses erfolgen.

6.2.2.4 Kennenlernen

Der wichtigste Teil des ersten Treffens ist das Kennenlernen der Teilnehmer untereinander. Eine wichtige Grundlage des Kennenlernens ist es, den Namen der jeweiligen Teilnehmer zu kennen. Hilfreich ist die Verwendung von Namensschildern.

Um ein Kennenlernen in möglichst lockerer Atmosphäre zu gestalten, kann beispielsweise das Kennenlernspiel „Lügenbaron“ benutzt werden, das sich in der Praxis bereits als sinnvoll erwies. Um das Spiel durchführen zu können, werden fünf Streichhölzer pro Teilnehmer benötigt.

Beispiel:

Lügenbaron

Am Anfang hat jeder Teilnehmer fünf Streichhölzer. Jeder Teilnehmer überlegt sich drei Geschichten zu seiner Person. Zwei davon müssen wahr sein, eine muss erfunden

sein. Nun sucht sich jeder einen Partner, welchem er die Geschichten erzählt. Der Partner darf anschließend raten, welche Geschichte erfunden ist. Hat er die Geschichte richtig erraten, bekommt dieser ein Streichholz. Hat er es nicht erraten, muss er ein Streichholz hergeben. Haben dies beide Partner einmal gemacht, erfolgt ein Partnertausch. Das Spiel ist zu Ende, sobald eine Person keine Streichhölzer mehr hat. Die Person mit den meisten Streichhölzern ist der „Lügenbaron“.

Tipps zum Spiel

- *Probiere das Spiel vorher aus*
- *Kenne die Spielregeln zu 100 %*
- *Erkläre das Spiel möglichst prägnant*

6.2.2.5 *Erwartungen klären*

An das neuartige Konzept von Enkeltauglich Leben gibt es die unterschiedlichsten Erwartungen. Um die Erwartungen der Teilnehmerinnen abzuklären, ist es beim ersten Treffen wichtig, diese aufzunehmen. Hierzu werden sie auf einem Flipchart gesammelt und anschließend thematisiert. Erwartungen können so realistisch mit den Spielregeln abgeglichen werden. In jedem Fall sorgt dies für die Orientierung der Teilnehmerinnen. Falsche Erwartungen an den Kurs entwickeln sich so auch nicht unerschwerlich zu Frust. Beim Abklären der Erwartungen wird ebenfalls gleich erklärt, welche Rolle der Spieleleiterin zukommt.

Rolle der Spieleleiterin:

- moderiert die Treffen
- kümmert sich um die Einhaltung vereinbarter Gruppenregeln und die Regeln des Spiels
- führt mittels Systemischen Konsensierens Entscheidungen herbei
- ist nicht Fachfrau in Fragen der Nachhaltigkeit

6.2.2.6 *Gruppenregeln vereinbaren und Kontaktaustausch*

Im Spiel Enkeltauglich Leben kommt es regelmäßig zu Aktionen der Teilnehmer, die sehr persönlich sind. Deshalb ist es wichtig, dass verbindliche Gruppenregeln existieren, die hierfür einen geschützten Rahmen garantieren. Diese werden explizit thematisiert.

Die verbindlichen Gruppenregeln lauten:

- Verschwiegenheit – Persönliche Informationen, die in der Gruppe besprochen werden, werden von den Teilnehmern nicht an gruppenexterne Personen weitergegeben
- Pünktlichkeit aller Teilnehmer
- Akzeptanz unterschiedlicher Meinungen, damit sich jeder in der Gruppe frei äußern kann

Um die Kommunikation zwischen den Teilnehmern und zum Spieleleiter zu erleichtern, kann vereinbart werden, Kontaktdaten auszutauschen.

6.2.2.7 Diskussion

Am ersten Abend wird das Reflexionsblatt zum ersten Thema noch einmal in gedruckter Form für alle Teilnehmerinnen ausgeteilt. An den folgenden Terminen werden die Reflexionsblätter in gedruckter Form nicht mehr ausgeteilt. Dies wird den Teilnehmerinnen mitgeteilt.

In die Diskussion kann man mit verschiedensten offenen Fragen einsteigen. Dabei ist es gut, darauf zu achten, dass die Frage nicht zu beliebig ist bzw. Bezug zum Thema des Abends herstellt. (Eine geschlossene Frage ist eine Frage, auf die man nur mit Ja oder Nein antworten kann. Eine offene Frage kann nicht mit Ja oder Nein beantwortet werden.)

Hier ein paar Beispiele:

- Wie schätzt Ihr euren Informationsstand bezüglich der Fragen zum Thema Gerechtigkeit ein?
- Welche Frage aus dem Reflexionsblatt hat euch am meisten persönlich betroffen?
- Welche Frage hat euch in diesem Themengebiet gefehlt?
- Welche Frage hat euch am meisten beschäftigt?
- Mit welcher Frage aus dem Reflexionsblatt möchtet ihr euch heute intensiver beschäftigen?
- Zu welcher Frage ist euch ein persönliches Ereignis eingefallen?
- Welche Fragen konntet ihr aus dem Stegreif beantworten?
- Was empfindet ihr als die „wichtigste“ Frage aus dem Reflexionsblatt?
- Welche Themen aus dem Reflexionsblatt beachtet ihr bereits in eurer Lebensweise?

In der Diskussion ist es wichtig, auf den Gesprächsanteil der verschiedenen Teilnehmerinnen zu achten. Das heißt Vielrednerinnen nicht zu viel Platz zu geben und Personen, die weniger reden, in die Diskussion einzubeziehen.

Nach der Diskussion werden die Spielregeln, wie im Punkt **6.3 Spielregeln** beschrieben, vorgestellt und die verschiedenen Aktionen der Teilnehmerinnen eingebracht.

Nach dem ersten Treffen fotografiert die Spieleleiterin die aufgeschriebenen Aktionen.

6.2.3 Zwischen den Treffen

Die Fotos werden mit dem nächsten Reflexionsblatt an alle Teilnehmer verschickt. Dies kann bis zu zwei Wochen vor dem kommenden Termin geschehen. Zusätzlich wird immer der Link des Padlets verschickt.

Hier ein Beispiel:

Liebe Teilnehmer,

vielen Dank für Eure Mitarbeit und den Erfahrungsaustausch bei unserem vorhergehenden Treffen.

Rückblick erstes Treffen

Ich habe das Plakat mit Euren Aktionen abfotografiert und im Anhang beigefügt.

Ausblick 2. Treffen

Bitte lest Euch das Reflexionsblatt zum Thema "Solidarität", welches Ihr im Anhang findet, durch und überlegt Euch eine eigene Aktion. Diese soll im Zusammenhang mit "Solidarität" stehen, muss aber keine Frage vom Reflexionsblatt sein. Zusätzlich könnt Ihr Euch gerne Gedanken über Gemeinschaftsaktionen machen (mindestens 5 Teilnehmer, Durchführung bis zum letzten Kursabend, 10 Extra-Punkte für die Gruppe, falls erfolgreich durchgeführt.)

Zum gemeinsamen Austausch mit anderen Gruppen könnt Ihr folgenden Link verwenden.

<https://padlet.com/xxxxxxxxx>

Zur Benutzung ist keine Anmeldung notwendig. Ihr behaltet die Rechte an Inhalten (Fotos, Kommentare etc.), die auf Padlet hinzugefügt werden. Die Inhalte sind für alle Personen sichtbar, die den obigen Link kennen. Der Link wird auch für alle anderen Kurse an anderen Standorten von Enkeltauglich Leben benutzt.

*Ich freue mich auf unser nächstes gemeinsames Treffen am 7.11. um 17.00
und wünsche Euch gutes Gelingen mit Euren Aktionen.*

Herzliche Grüße

Monika Musterfrau

6.2.4 Zweites Treffen

Beim zweiten Treffen wird, wie unter **6.3.6 Auswertung beim nächsten Treffen** dargestellt, zuerst auf die bestehenden Aktionen eingegangen. Anschließend wird in der Diskussion das neue Thema eingeführt, den Abschluss bildet wieder die Festlegung einer neuen Aktion. Bewährt hat sich, dass Teilnehmerinnen maximal bis zum zweiten Treffen in das Spiel einsteigen können. Ein späterer Einstieg ist nicht ratsam, da ein erneuter Vertrauensaufbau in der Gruppe stattfindet und so Themen, die ein gegenseitiges Vertrauen voraussetzen, nicht zur Sprache kommen.

Die zeitliche Einteilung kann so aussehen:

- | | |
|---|--------|
| ▪ Besprechung der Aktionen des letzten Treffens | 60 Min |
| ▪ Diskussion des neuen Themas | 60 Min |
| ▪ Vereinbarung und Bewertung der neuen Aktionen | 30 Min |

6.2.5 Letztes Treffen

Am letzten Treffen wird das Spiel, wie in **6.3.9 Spielende** beschrieben, beendet. Bei den vergangenen Kursen hat es sich bewährt, den letzten Abend mit einer durch die Teilnehmer mitgebrachten Brotzeit zu beschließen. Die zeitliche Einteilung kann folgendermaßen aussehen:

- | | |
|----------------------------|----------------|
| ▪ Besprechung der Aktionen | 60 Min |
| ▪ Würdigung der Gruppe | 60 Min |
| ▪ gemeinsames Essen | wenn gewünscht |

Am letzten Treffen klärt der Spieleleiter ab, ob sich die Gruppe weiterhin außerhalb des Kurses treffen möchte. Ist dies der Fall, fragt er die Gruppenteilnehmer, wer für das Anslusstreffen als Gastgeber einen Raum stellen möchte und wann dieses Anslusstreffen stattfindet. Falls dies bis dahin noch nicht geschehen ist, klärt der Spieleleiter ab, ob die Kontaktdaten der

Teilnehmer untereinander ausgetauscht werden sollen und er hierzu die E-Mail-Kontakte an alle offen verschicken kann.

6.3 Spielregeln

6.3.1 Grundlagen

Jedes Treffen hat ein eigenes Thema. Diese sind:

- ökologische Nachhaltigkeit
- Menschenwürde
- Gerechtigkeit
- Solidarität
- demokratische Mitbestimmung

Die Reihenfolge der Themen wählt die Spieleleiterin. Zu den Gruppentreffen stellt jede Teilnehmerin eine Aktion vor, die zu einem enkeltauglichen Leben beiträgt. Diese kann sowohl eine sehr kleine als auch eine sehr große Veränderung im eigenen Leben sein. Die Aktionen werden anschließend von der Gruppe mit Punkten bewertet. Für jeden gesammelten Punkt kompensiert das KBW Traunstein 1 kg CO₂ durch eine Spende an den Verein Klimakollekte.

6.3.2 Aktionen einbringen

Die Aktionen werden auf einem Plakat notiert.

Eigenschaften von Aktionen:

- müssen ein neues Verhalten sein und kein bestehendes Verhalten, das weitergeführt wird
- müssen bis zum nächsten Treffen erfüllbar sein
- müssen messbar sein und die Frage beantworten:
 - Woran merke ich, dass ich die Aktion erfüllt habe?
- dürfen auch Projekte sein, beispielsweise das Initiieren einer Lesegemeinschaft
- dürfen auch Rechercharbeiten sein
- sollten sich auf das jeweilige Thema des Gruppenabends beziehen
- sollten positiv formuliert sein

Beispiel:

Name	Aktion	Punkte	Wer noch?
Bernd	Wechsel des Stromanbieters zu Ökostrom		
Angelika	Nur noch mit dem Fahrrad in die Arbeit fahren		
Franz	Nur noch vegetarisch ernähren		
Andrea	„Keine Werbung“-Aufkleber auf Postkasten anbringen		
Hans	Bankkonto zu einer ökologisch sinnvollen Bank wechseln		

Jeder Teilnehmer nimmt sich an den monatlichen Treffen eine Aufgabe vor. Bei der Nennung der Aktion beschreibt der Teilnehmer den jeweils persönlichen Schwierigkeitsgrad, den die Aufgabe für ihn hat und inwiefern sie einen Beitrag zu einem enkeltauglichen Leben leistet. Auf Wunsch erhält der Teilnehmer zu seiner eingebrachten Aktion das Feedback der Gruppe.

6.3.3 Formulierung von Aktionen

Gut formulierte Aktionen sind:

- messbar
- positiv formuliert
- konkret

6.3.3.1 Beispiel „messbar“

- *Schlecht: Ich will meine Einkäufe in Bezug auf den Plastikverbrauch bis zum nächsten Treffen verbessern.*
- *Gut: Ich will bis zum nächsten Treffen meinen Plastikverbrauch bei Einkäufen um die Hälfte reduzieren.*

Tipp: Dem Teilnehmer kann die Frage gestellt werden: Woran erkennt man, dass die Aktion beim nächsten Treffen erfüllt ist?

6.3.3.2 Beispiel „positiv formuliert“

- *Schlecht: Ich verzichte bis zum nächsten Treffen auf das Essen von Fleisch.*
- *Gut: Ich ernähre mich bis zum nächsten Treffen ausschließlich vegetarisch.*

6.3.3.3 Beispiel „konkret“

Besonders häufig sind Aktionen, die Recherchen zu bestimmten Themen beinhalten. Hierbei ist eine gute Formulierung der Ziele besonders wichtig.

- *Schlecht: Bis zum nächsten Mal recherchiere ich die Auswirkungen von Fischkonsum. Meist ist es in diesem Fall besser, den Teilnehmer die konkrete Frage formulieren zu lassen, um mehr Klarheit über eine Recherche zu erhalten.*
- *Gut: Wie wirkt sich der Fischkonsum in Europa auf die weltweiten Fischbestände aus?*

6.3.4 Bewertung durch die Gruppe

Anschließend werden 20 Klebmarken gleichmäßig auf die Gruppenmitglieder einer Gruppe verteilt. Die Klebmarken, die nicht gleichmäßig aufgeteilt werden können, teilt die Gruppenleiterin per Los auf die Anwesenden auf.

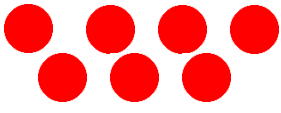





Die Klebmarken werden von den Gruppenmitgliedern gleichzeitig auf die jeweiligen Aktionen geklebt.

Hierbei soll der Schwierigkeitsgrad der Aktion für die jeweilige Teilnehmerin bedacht werden und welchen Beitrag sie damit für eine lebenswerte Zukunft leistet.

Die Teilnehmerinnen dürfen ihre eigenen Vorschläge nicht bekleben.

Dabei kann es natürlich auch geschehen, dass eine Aktion keine Punkte erhält.

Name	Aktion	Punkte	Wer noch?
Bernd	Wechsel des Stromanbieters zu Ökostrom		
Angelika	Nur noch mit dem Fahrrad in die Arbeit fahren		
Franz	Nur noch vegetarisch ernähren		
Andrea	„Keine Werbung“-Aufkleber auf Postkasten anbringen		
Hans	Bankkonto zu einer ökologisch sinnvollen Bank wechseln		

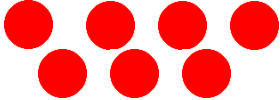



6.3.5 Andere Aktionen für sich übernehmen

Wenn ein Teilnehmer eine Aktion eines anderen Teilnehmers selbst noch zusätzlich umsetzen möchte, wird hinter der zusätzlichen Aktion sein Name notiert. Im Erfolgsfall erhält dieser Teilnehmer dieselbe Anzahl an Punkten wie derjenige, der die Aktion als erstes eingebracht hat. Es können insgesamt maximal drei Aktionen pro Teilnehmer gemacht werden.

Beispiel:

Angelika hat die Aktion eingebracht, nur noch mit dem Fahrrad in die Arbeit zu fahren. Von der Gruppe wurde dies mit fünf Punkten bewertet.

Franz traut sich auch zu, mit dem Fahrrad in die Arbeit zu fahren:

Name	Aktion	Punkte	Wer noch?
Bernd	Wechsel des Stromanbieters zu Ökostrom		
Angelika	Nur noch mit dem Fahrrad in die Arbeit fahren		Franz
Franz	Nur noch vegetarisch ernähren		
Andrea	„Keine Werbung“-Aufkleber auf Postkasten anbringen		
Hans	Bankkonto zu einer ökologisch sinnvollen Bank wechseln		

6.3.6 Auswertung beim nächsten Treffen

Beim nächsten Treffen werden die eingebrachten Aktionen einzeln besprochen.

Hierbei wird auf die Faktoren eingegangen, die eine Aktion befördert oder gehemmt haben.

Es wird pro Teilnehmerin nur die selbst eingebrachte Aktion besprochen.

Bei den übernommenen Aufgaben wird nur kurz der Erfolg oder Misserfolg abgefragt.

6.3.7 Gemeinschaftsaktion

Vorschläge für eine Gemeinschaftsaktion können bis zum fünften Treffen bei den ganz normalen Aktionen in die Gruppe eingebracht werden.

Die Gemeinschaftsaktion zählt als solche, sobald sich mindestens fünf Teilnehmer der Gruppe außerhalb des Kurses treffen.

Die Organisation dieser Gemeinschaftsaktion zählt als eine normale Aktion und wird von einem Kursteilnehmer übernommen.

Vorschläge für eine Gemeinschaftsaktion sollten zum ersten Mal beim zweiten Treffen eingebracht werden. Sie werden erst aufgenommen, sofern fünf Gruppenmitglieder dieser Aktion zustimmen.

Die Zustimmung zu den Aktionen erfolgt, nachdem alle Aktionen genannt wurden aber noch vor der Bepunktung.

Die Gruppenaktion muss thematisch nicht zum Thema des Treffens passen.

Im Unterschied zu normalen Aktionen müssen Gemeinschaftsaktionen erst bis zum letzten Treffen durchgeführt sein.

Für Gemeinschaftsaktionen erhält die Gruppe zusätzlich zehn Punkte, diese werden andersfarbig und nur bei der Gruppenkarte notiert.

Gruppe	
Traunstein 1	
Treffen Nr.:	

Da es passieren kann, dass die Gemeinschaftsaktion von der Gruppe keine Zustimmung erhält, sollte der Teilnehmer, welcher die Gemeinschaftsaktion einbringt, noch eine Reserveaktion für sich bereithalten.

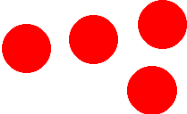


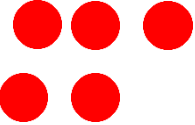

Beispiel:

Franz schlägt vor, gemeinsam plastikfrei einkaufen zu gehen. Hans schlägt vor, gemeinsam zu einer Demo zu fahren. Der Vorschlag von Franz erhält von sechs Teilnehmern Zustimmung. Die Option von Hans erhält nur von 3 Teilnehmern Zustimmung. Der Vorschlag von Franz wird als Aktion aufgenommen, und die Organisation der Aktion durch Franz wird wie jeder andere Vorschlag „bepunktet“. Franz erhält die Punkte, sobald die Aktion durchgeführt wurde. Dies muss nicht bis zum nächsten Mal geschehen. Die Aktion wird vom Spieleleiter auf der Rückseite der Gruppenkarte notiert und bei jedem weiteren Gruppentreffen angesprochen, solange,

bis diese erfüllt ist oder der Kurs zu Ende ist. Es können auch mehrere Gemeinschaftsaktionen gemacht werden.

Der gemeinsame plastikfreie Einkauf erfolgte bereits bis zum nächsten Treffen. Franz erhält die Punkte, welche von der Gruppe für die Organisation gesetzt wurden. Die Gruppe erhält zehn Punkte zusätzlich:

Gruppe	
Traunstein 1	
Treffen Nr.:	

Name	Aktion	Punkte	Wer noch?
Bernd	Gemüse selbst anbauen		
Franz	Organisation des plastikfreien Einkaufens		
Angelika	Auf Plastik in Kosmetik verzichten		
Hans	Organisation gemeinsam zur Demo fahren Analyse der Frage: Ist Fairtrade wirklich fair?		
Andrea	Der nächste Kleiderkauf ist Gebrauchtkleidung		

6.3.8 Nichterscheinen

Erscheint eine Teilnehmerin unentschuldigt nicht zu einem Kurstreffen, werden die Punkte der Aufgabe nicht gezählt.

Gibt eine Teilnehmerin vor dem Kurs über sein Nichterscheinen Bescheid und hat seine Aufgabe erledigt, wird diese voll gezählt. Teilnehmerinnen können auch bereits Aufgaben für das nächste Mal ankündigen.

6.3.9 Spielende

Das Spiel endet mit dem sechsten Treffen. An diesem werden die Aktionen des fünften Treffens ausgewertet.

7 Qualitätssicherung

Eine flächendeckende Verbreitung von Enkeltauglich Leben, wie sie in der Vision beschrieben ist, kann nur durch ein Qualitätssicherungs-System gelingen. Die Elemente hierfür sind:

- der online Spieletag
- das Regionaltreffen
- der Werkstatttag
- das Partnerschafts-System
- die Spielanleitung
- die Akquise der Spieleleiterinnen (→ **4.3 Akquise Spieleleiter*innen**)

7.1 Partnerschafts-System

Das Partnerschafts-System bietet den selbstständig tätigen Spieleleitern einen Handlungsrahmen, der langfristig ein hohes Spiel-Niveau und die Weiterentwicklung des Spiels sicherstellt.

Pauschale

Der Spieleleiter führt eine jährliche Pauschale von 100 € an das KBW ab. Diese 100 € werden am Anfang des Jahres vom KBW per Lastschrift eingezogen.

Beginnt der Partnerschaftsvertrag im laufenden Kalenderjahr, werden die 100 € monatlich anteilig ab dem Startmonat berechnet (Bsp.: Ist der Monat, in dem der Vertrag unterzeichnet wird, der Oktober, sind es drei Monate also 25 €), diese werden im Folgejahr mit der fälligen Jahresgebühr per Lastschrift eingezogen.

Ab 1.500 € Umsatz

Übersteigt der Brutto-Umsatz in einem Kalenderjahr 1.500 €, so werden anstatt der 100 €-Pauschale 10 % des Brutto-Umsatzes an das KBW ebenfalls bis 1. Dezember rückwirkend für das jeweilige Kalenderjahr fällig. Die bereits bezahlten 100 € werden auf den Gesamtbetrag angerechnet.

Dabei sind auch Zahlungseingänge, die noch bis 31. Dezember erwartet werden, mitzuberechnen.

Der Brutto-Umsatz umfasst

- sämtliche Honorareinnahmen im Zusammenhang mit dem Spiel, auch etwa aus Informationsveranstaltungen und der Ausfallgebühr.

Es ist ebenso möglich, dass der Spieleleiter für seinen Arbeitgeber Enkeltauglich Leben durchführt, ohne von diesem gesondert Honorar zu erhalten. Für diesen Fall werden pauschal 500 € zum Brutto-Umsatz gerechnet.

- Fahrtkosten, soweit sie 0,35 € pro Kilometer übersteigen. Fahrtkosten, die durch die Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel entstehen, sind immer von der Partnerschafts-Gebühr ausgenommen.

Die Partnerschafts-Gebühr auf Einnahmen aus dem Spiel und von Informationsveranstaltungen wird immer in dem Jahr fällig, in dem die tatsächliche Auszahlung durch den Gastgeber erfolgt.

Die Zahlung der Partnerschafts-Gebühr erfolgt auf folgendes Konto:

- Kontoinhaber: Katholisches Kreisbildungswerk Traunstein e.V.
- Bank: LIGA Bank, München
- IBAN: DE23 7509 0300 0002 1834 71
- BIC: GENODEF1M05
- Verwendungszweck: Partnerschaftsgebühr

Diese Einnahmen aus der Partnerschafts-Gebühr fließen in das Spiel-System durch folgende KBW-Leistungen zurück:

- eine ausführliche Beschreibung des Kurssystems in der Spielanleitung
- laufende Beratung durch das KBW
- jährliche Regionaltreffen, den online Spieletag und den Werkstatttag
- die für die Spieldurchführung notwendigen Printprodukte
- Marketingprodukte im Corporate Design der Marke „Enkeltauglich Leben“
- zentrale Marketingaktionen zur Förderung der Marke „Enkeltauglich Leben“
- eine begleitende Internet-Plattform „Enkeltauglich Leben“, die zentrales Aushängeschild der Marke ist und auch zentral die laufenden Kurse managt
- Koordinierung von Anfragen über die Website

7.2 Spielanleitung

Die Spielanleitung definiert das Spiel und versteht sich als lernendes System, das laufenden Änderungen unterliegt. An dieser Weiterentwicklung wirken insbesondere die Spieleleiterinnen

durch Rückmeldungen aus der Praxis mit. Ändern sich Bestandteile der Spielanleitung, wird dies den Spieleleiterinnen unmittelbar mitgeteilt. Mit der Kenntnisnahme der Änderung tritt diese automatisch in Kraft. Laufende Spiele betreffen diese Änderungen nicht. Ausgenommen hiervon sind Änderungen der Partnerschaftsgebühr. Wird diese geändert, besteht ein Sonderkündigungsrecht, wie es im Partnerschaftsvertrag geregelt ist.

Die laufenden Ergänzungen sind in der Versionsnummer ersichtlich. Werden kleinere Änderungen in der Spielanleitung ergänzt, gibt es ab dem Zeitpunkt der Bekanntmachung dann eine neue Zahl hinter dem Punkt. Das heißt, Version 1.1 bzw. 1.2; 1.3 usw. Ändert sich Grundsätzliches an Enkeltauglich Leben, wird für die Spielanleitung eine neue Versionsnummer ausgerufen, also 2.0 oder 3.0. Bei grundsätzlichen Änderungen der Spielanleitung wird diese erneut in einer Anwaltskanzlei hinterlegt, um die Urheberschaft an der Änderung zu sichern.

7.3 Austausch und Weiterentwicklung

7.3.1 Online-Spieletag

Der Online-Spieletag ist das Austauschtreffen, an dem über das vergangene Jahr, die neuesten und geplante Entwicklungen von Enkeltauglich Leben gesprochen wird und Zeit für Nachfragen und Anregungen ist.

Er findet per Video-Konferenz-Stream statt und ist jeweils für ca. 40 SpieleleiterInnen vorgesehen. Die Dauer ist ca. ein Vor- bzw. Nachmittag.

Eine Teilnahme im Jahr an einem Online-Spieletag ist für jede/n SpieleleiterIn verpflichtend.

7.3.2 Regionaltreffen

Das Regionaltreffen dient dem fachlichen wie persönlichem Austausch besonders dem Erfahrungsaustausch der Spieleleiter*innen sowie dem Kennenlernen. Die Regionaltreffen können von jedem/r SpieleleiterIn am Ort und zum Zeitpunkt seiner Wahl organisiert und moderiert werden. Möchte ein/e SpieleleiterIn ein Regionaltreffen organisieren, kann dies im „Bereich für Spieleleiter*innen“ angelegt werden.

Eine Anmeldung für teilnehmende SpieleleiterInnen ist über die Enkeltauglich-Leben-Homepage möglich.

Eine Teilnahme im Jahr an einem Regionaltreffen ist für jede/n SpieleleiterIn verpflichtend.

- Ein Regionaltreffen ist mit 2 bis 20 Personen möglich.
- Das Regionaltreffen von dauert insgesamt 2 ½ Stunden.
- Die Aufgaben des organisierenden Spieleleiters sind es, das Treffen zu Moderieren und einen geeigneten Ort hierfür vorzubereiten.

7.3.3 Leitfaden zur Organisation eines Regionaltreffens

7.3.3.1 *Empfohlenes Setting*

- Eine gemütliche Atmosphäre wie beispielsweise ein Nebenraum in einem Wirtshaus ist ein passender Ort, da hier auch schon für das leibliche Wohl gesorgt ist. Man sollte jedoch darauf achten, dass es akustisch so ruhig ist, sodass man sich für alle Tische verständlich machen kann. Bei kleinerer Anmeldezahl kann man auch auf Zuhause ausweichen.
- Eine Gruppierung der Teilnehmer*innen erfolgt auf Tische mit bis zu 5 Personen.

7.3.3.2 *Empfohlener Ablauf:*

Anwesenheitsliste

Vor dem Treffen füllen alle Spieleleiter*innen die Anwesenheitsliste mit folgenden Angaben leserlich aus:

- Vorname
- Nachname
- Unterschrift

Die Anwesenheitsliste wird formlos selbst vom Organisator des Regionaltreffens erstellt.

Begrüßung

5 Minuten

Programm vorstellen

10 Minuten

Essen bestellen

15 Minuten

Das Essen wird wahrscheinlich während des laufenden Programms fertig sein. Sobald das Essen serviert wird, wird das Programm unterbrochen und das gemeinsame Essen kann für einen informellen Austausch genutzt werden.

Kennenlernen

bis zu 30 Minuten

Beim Kennenlernen kann gerne auf die erprobten Methodiken aus dem Spiel zurückgegriffen werden. Das Kennenlernen findet für alle Tische bzw. Gruppen gemeinsam statt.

Gemeinsames Essen

50 Minuten

Austausch

40 Minuten

- Findet in separaten Gruppen mit jeweils maximal 5 Personen statt.
- Orientiert sich nicht stur am Thema und lässt auch Abschweifungen zu.
- Pro Gruppe wird eine Frage in den Fokus genommen.
- Nach 20 Minuten wird die Frage am Tisch getauscht.
- Der Austausch besteht aus zwei Runden.

Fragen für einzelne Gruppen im Austausch:

- Was ist bisher besonders gut gelaufen in der Umsetzung?
- Was ist bisher nicht gut gelaufen?
- Was möchte ich die nächsten Male anders machen?
- Was hab ich bisher gelernt?
- Wie zufrieden bin ich bisher mit meinen Kursen und weshalb?
- Wie lief die Zusammenarbeit mit dem Gastgeber?
- Wie gut gelingt mir die Rolle der Moderation?
- Wo sehe ich noch Verbesserungsmöglichkeit im Spiel?

Abschluss

Nach dem offiziellen Teil kann zu einem gemütlichen Beisammensein übergegangen werden.

Die Anwesenheitsliste wird in Kombination mit der Rechnung des Organisations innerhalb von 14 Tagen beim Katholischen Bildungswerk Traunstein eingereicht und der Organisator erhält anschließend per Überweisung eine Aufwandsentschädigung in Höhe von 30 €.

7.3.4 Werkstatttag

Der Werkstatttag dient dazu, Enkeltauglich Leben durch Vorschläge weiterzuentwickeln, neue Elemente einzufügen, bestehende Aspekte zu verbessern und weiterführende Entwicklungen durchzudenken. Hierbei nutzen wir den Vorteil der echten Anwesenheit, um Vorschläge schon gemeinsam durchspielen zu können. Er findet einmal im Jahr in Traunstein statt. Die Teilnahme ist freiwillig.

7.3.5 Newsletter

Der Newsletter dient der Information über aktuelle Entwicklungen. Er wird ca. 2-3 Mal im Jahr an alle SpieleleiterInnen verschickt.

8 Klimafreundlich Leben

8.1 Logo und Marketing

Klimafreundlich Leben ist ein Teil der Marke Enkeltauglich Leben.

Klimafreundlich Leben wird im Marketing als eigenes Produkt auf einer gesonderten Homepage dargestellt, die optisch stark an die Homepage von Enkeltauglich Leben angelehnt ist, um die Verknüpfung der beiden Systeme zu sehen. Ebenso gibt es auf der Klimafreundlich Leben Homepage einen auffälligen Link, der auf die Enkeltauglich Leben Homepage verweist.

Für Klimafreundlich Leben gibt es folgendes Logo:



Es ist im Downloadbereich der Homepage verfügbar.

Die sonstige Farbgestaltung und das Corporate Design ist wie bei Enkeltauglich Leben.

8.2 Außendarstellung vs. Innere Struktur

In der Außendarstellung ist Klimafreundlich Leben ein eigenständiges Produkt mit eigener Website.

Der Web-„Bereich für Spieleleiter*innen“ ist derselbe wie bei Enkeltauglich Leben. Auch vertraglich ändert sich nichts, da Klimafreundlich Leben ein Teil der Marke Enkeltauglich Leben bzw. eine Spielvariante davon ist.

8.3 Struktur

Klimafreundlich Leben stellt eine Spielvariante des Spiels Enkeltauglich Leben dar. Dies bedeutet, dass alle Ausführungen bzw. Regeln zu Enkeltauglich Leben gelten, sofern diese für Klimafreundlich Leben nicht gesondert geregelt sind. Grundsätzlich sind Spieleleiterinnen berechtigt auch die Variante Klimafreundlich Leben anzubieten, sofern zusätzlich zur Spieleleiterinnenausbildung der online Wissenstest zu Klimafreundlich Leben absolviert wurde.

Klimafreundlich Leben besteht ebenfalls aus sechs Treffen. Die Erfahrung aus den Testspielen hat gezeigt, dass für die Dauer der Treffen drei statt der bisher üblichen zweieinhalb Stunden angesetzt werden sollten. Hierbei wird empfohlen ein bis zwei Pausen in den Ablauf einzubauen.

8.4 Inhaltliches und Unterschiede

Im Unterschied zu Enkeltauglich Leben gibt es bei Klimafreundlich Leben nur vier Themengebiete. Diese sind:

- Wohnen
- Ernährung
- Konsum
- Mobilität

Wie bei Enkeltauglich Leben gibt es zu jedem dieser Themen ein PDF zur Reflexion (Grübelblatt), das im Vorfeld an die Teilnehmer*innen verschickt wird. Diese sind im „Bereich für Spieleleiter*innen“ auf der Homepage zum Download bereitgestellt.

Bevor die vier Themenabenden starten, gibt es einen allgemeinen Einführungsabend. Nach den vier Themenabenden gibt es wie in Enkeltauglich Leben einen Abschlussabend.

8.5 Konkreter Ablauf

8.5.1 Einführungsabend Aufbau

Vor dem Einführungsabend kann die PDF „Einführung zum Klimawandel“ an die Teilnehmer in einer E-Mail mitverschickt werden. Die PDF ist im „Bereich für Spieleleiter*innen“ zum Download verfügbar.

Der Einführungsabend besteht aus folgenden Teilen. Die zeitliche Einteilung ist wie bei Enkeltauglich Leben der Spieleleiterin überlassen. Folgende Zeiten dienen daher als Richtwerte:

▪ Begrüßung	10 Min
▪ Kennenlernen	30 Min
▪ Erwartungen klären	20 Min
▪ Regeln vereinbaren	20 Min
▪ Kurzeinführung Klimawandel	20 Min
▪ Info UBA-Rechner	20 Min
▪ Zielsetzung bis zum zweiten Treffen	30 Min

Von der Begrüßung bis zur Einführung der Regeln findet alles wie beim ersten Treffen von Enkeltauglich Leben statt (siehe 6.2.2).

8.5.1.1 Kurzeinführung Klima

Zur Vorbereitung gibt es im Vorfeld die Möglichkeit, den Teilnehmerinnen eine Einführung in den Klimawandel zukommen zu lassen. Eine Vorlage hierfür liegt im „Bereich für Spieleleiter*innen“.

Für eine Kurzeinführung beim ersten Treffen können Basisfolien verwendet werden, welche im „Bereich für Spieleleiter*innen“ zur Verfügung stehen.

Grundsätzlich wird empfohlen bei der Wissensvermittlung zu Klimarisiken möglichst nüchtern und faktenbasiert zu argumentieren. Des Weiteren ist es von Vorteil, wenn die Darstellung:

- Aufmerksamkeit erzeugt z.B. durch kreative Fragen wie: Wie weit kannst du mit dem CO₂-Kontingent eines Schnitzels mit dem Auto fahren?
- einen Bezug zur Lebenswelt der TeilnehmerInnen herstellt z.B. zum Arbeitsplatz in einer Firma oder zur lokalen Umgebung eines Kursortes
- bildlich, verständlich und unbedingt ehrlich ist, da nur so Informationen Vertrauen geschenkt wird.

(vgl. Karen Hamann, Psychologie im Umweltschutz, 2016, S. 26)

Tendenziell kann davon ausgegangen werden, dass Personen, die den Kurs Klimafreundlich Leben freiwillig besuchen, bereits ein erhöhtes Problembewusstsein für den Klimawandel haben. Dieser Teil kann daher auch kurzgehalten und der Fokus somit auf das Handlungswissen bzw. die Umsetzung gelegt werden.

8.5.1.2 Info CO₂-Rechner

Zur Berechnung eines CO₂-Fußabdrucks gibt es einige Onlinerechner. Für Klimafreundlich Leben empfehlen wir den Fußabdruck-Rechner des Umweltbundesamtes in Deutschland und den Fußabdruck-Rechner des Bundesministeriums für Klimaschutz in Österreich aus folgenden Gründen:

- einfach zu bedienen
- einsteigerfreundlich
- dauert nicht zu lange
- Berechnet ausschließlich ein CO₂-Äquivalent, was dem Fokus von Klimafreundlich Leben entspricht
- Die Quelle ist vertrauenswürdig

Für den Rechner des Umweltbundesamts:

- Die Ergebnisse lassen sich mit einem Link speichern und so jederzeit wieder nachvollziehen
- In einem zweiten Schritt kann man errechnen, welche „Umstellung“ welche Einsparung erzielt

Die Einfachheit der Rechner bedingt auch, dass dieser besonders im Bereich Konsum nur grobe Einschätzungen zulassen. Auch Berechnungen einzelner konkreter Verhaltensänderungen können die Rechner nicht abbilden.

Der jeweilige CO₂-Rechner und der Link hierfür kann am ersten Treffen vorgestellt werden. Das Wissen über die benötigten Eingabedaten ist für die Teilnehmerinnen wertvoll, um den Rechner auch mit aussagekräftigen Daten zu versorgen. Folgende Daten, die vermutlich nicht jeder automatisch zur Hand hat, werden für die CO₂-Rechner benötigt:

- Wohnfläche
- Jahresverbrauch der Heizung
- Jahresverbrauch von Strom in kWh
- Jahresfahrleistung mit dem Auto
- Verbrauch des Autos auf 100 km

8.5.1.3 Zielsetzung bis zum zweiten Treffen

Die Zielsetzung bis zum zweiten Treffen ist es, jeweils den eigenen CO₂-Fußabdruck zu erfassen. Die Erfahrung aus den ersten Durchläufen von Klimafreundlich Leben lassen vermuten, dass die Angaben zur CO₂-Bilanz tendenziell zu niedrig angegeben werden.

Damit die Eingabedaten belastbarer werden, kann die Aufgabe in zwei Schritte aufgeteilt werden nämlich in:

1. das Sammeln der beschriebenen Daten
2. das Ausfüllen des Fußabdruckrechners

Gute Erfahrungen wurden damit gemacht, das Ausfüllen des Fußabdruckrechners in Zweier-teams durchführen zu lassen. Hierbei können Abschnitte des Rechners und die eigenen Daten gemeinsam hinterfragt werden.

8.5.2 Ablauf der Treffen

Das zweite bis vierte Treffen laufen exakt ab wie es bei Enkeltauglich Leben der Fall ist. (siehe 6.2.3)

Am fünften Treffen wird zusätzlich noch die Aufgabe gestellt, den neuen Fußabdruck zu messen.

Für die Teilnehmerinnen ist wichtig zu wissen, dass viele Veränderungen durch die CO₂-Rechner nicht abgebildet werden können. Ein Beispiel ist die Reduzierung von CO₂-intensiven Lebensmitteln wie Butter oder Käse. Diese Veränderungen können in vielen Fällen näherungsweise über die Angaben der Reflexionsblätter (Grübel-Blätter) einbezogen werden.

Beim erneuten eingeben der Daten ist die entscheidende Grundsatzfrage:

Wie wird sich der CO₂-Fußabdruck kurz- bis mittelfristig (bis 2 Jahre) verändert haben, wenn das, was im Kurs umgesetzt oder langfristig geplant wurde (z.B. Heizungstausch), beibehaltet bzw. umgesetzt wird?

In den Pilotkursen war die Tendenz erkennbar, dass die Erwartungen an die erreichten Veränderungen bei der CO₂-Einsparung höher waren, als dies tatsächlich rechnerisch der Fall war. Hier kann es wichtig sein, die Erwartungen an das Erreichbare mit Vergleichswerten der bisherigen Kurse einzufangen. In den bisherigen Kursen war der Durchschnitt der erreichten CO₂-Verbrauchs-Senkungen bei einer Tonne CO₂ ohne eine zusätzliche Kompensation.

8.5.3 Das letzte Treffen

Das letzte Treffen von Klimafreundlich Leben verläuft exakt wie der von Enkeltauglich Leben. (siehe 6.2.5)

Der einzige Unterschied ist, dass hier nun die Ergebnisse der CO₂-Fußabdrücke vorgestellt werden. Wenn gewollt, kann hier auf die Möglichkeit einer CO₂-Kompensation eingegangen

werden. Sollten Teilnehmerinnen bekunden, dass sie eine Kompensation tätigen und dies auch langfristig vorhaben, wird diese noch miteingerechnet.

8.6 Padlet

Für Klimafreundlich Leben gibt es einen eigenen Padlet-Link, der auf der Homepage im Bereich für Spieleleiter*innen aufgeführt ist. Dieser wird wie bei Enkeltauglich Leben an die Teilnehmer*innen geschickt. Es gibt einen Link für alle Kurse.

8.7 Zulassungsverfahren und benötigtes Wissen

Im Unterschied zu Enkeltauglich Leben ist bei Klimafreundlich Leben ein inhaltliches Basiswissen zum Klimawandel nötig. Um zusätzlich Klimafreundlich Leben durchführen zu können, wird das benötigte Wissen in einem Online-Test geprüft.

Die Gebühr für den Test beträgt 50 €.

Die Gebühr wird bei jedem Testversuch bzw. Tests fällig. Der Test kann bei nichtbestehen beliebig oft wiederholt werden. Die Gebühr für den Test wird nach Abgabe des Tests per Lastschrift vom bekannten Konto der Spieleleiterin eingezogen.

Der Link zum Test ist im „Bereich für Spieleleiter*innen“ auf der Homepage zu finden.

Die Zugangsdaten zur Plattform lauten:

Benutzername: klimafreundlich

PW: Leben@2021

Das Zugangswort zum Test lautet: kfl

Ein Testversuch ist zeitlich auf 19 Minuten begrenzt.

Wissensgrundlage ist das Buch „Kleine Gase – Grosse Wirkung“ von David Nelles und Christian Serrer, die Reflexionsblätter (Grübelblätter) von Klimafreundlich Leben und die Spielanleitung in der jeweils gültigen Version. Die Seiten mit folgenden Seitennummern aus „Kleine Gase – Grosse Wirkung“ sind für den Test von Bedeutung:

8-9, 10-11, 18-19, 22-23, 34-37, 40-41, 44-45, 68-69, 78-79, 104-105, 118-119 und 120-123

8.8 Detailabsprachen mit dem Gastgeber

Im Unterschied zu Enkeltauglich Leben muss der Titel in der Ausschreibung des Gastgebers bei Klimafreundlich Leben auch „Klimafreundlich Leben“ heißen.

8.9 Wiedereinstieg Test erneut gemacht werden

Beendet eine Spieleleiterin ihre Tätigkeit, kann diese innerhalb von zwei Jahren wiederbeginnen, ohne erneut den Online-Wissenstest durchführen zu müssen.

8.10 Rolle Spieleleiterin

Die Rolle der Spieleleiterin exakt wie bei Enkeltauglich Leben, die einer Moderatorin. (siehe 6.1.5)

9 Rechtliches

9.1 Datenschutz

9.1.1 Spieleleiterinnen-Daten

Die personenbezogenen Daten der Spieleleiterinnen verwendet das KBW ausschließlich im Zusammenhang mit dem Spiel.

Die Daten werden nur bei Zustimmung der Spieleleiterinnen an Dritte weitergegeben.

Zugleich stimmen die Spieleleiterinnen der Veröffentlichung der unter **5.2 Website Eingabe** genannten Daten auf der Website zu.

9.1.2 Teilnehmer-Daten

Die Spieleleiter verwenden die personenbezogenen Teilnehmer-Daten nur im Zusammenhang mit dem durchzuführenden Spiel und geben diese nur dann an Dritte weiter, wenn die Teilnehmer explizit zugestimmt haben.

Dies heißt auch, dass E-Mail-Adressen der Teilnehmer ohne deren Einwilligung nicht an andere Teilnehmer weitergegeben werden dürfen.

Die personenbezogenen Daten müssen nach dem Ende des Spiels gelöscht werden, außer es wurde explizit anders vereinbart.

9.2 Eigentümer Wort-(Bild)-Marke

Die Wort-Marke und Wort-Bild-Marke „Enkeltauglich Leben“ sind zu gleichen Teilen Eigentum

- des KBW
- und der Arbeitsgemeinschaft Katholische Erwachsenenbildung in der Erzdiözese München und Freising e.V. (KEB).

9.3 Eigentümer Spiel-System

Das Spiel-System ist Eigentum des KBW.