

„Bluffen wie Atombosse“

Ein Spiel der „Grünen Werkstatt Wendland“

by Lüchow. Man nehme 48 gelbe Atomfässer, vier Rahmenteile mit Zwischenlagern, 36 Standortkarten, die im Rahmen verdeckt ausgelegt werden, 20 Gutachterkarten, ein Schicksalsrad und einen Schicksalsstein – und losgehen kann es mit dem Spiel „SuperGAUDI“. Das verlangt von allen – maximal vier Mitspielern ab zehn Jahren –, dass sie sich gedanklich in einen Atomboss verwandeln, der zusehen muss, wie er seinen Atommüll loswird. Egal wie. Er kann dazu auf Standorte oder Entsorgungsarten setzen, die „auf Jahrzehnte sicher“ sind – wie Majak in Russland, Asse, Waffenproduktion, Verklappung im Meer, Freiluftlagerung in Sibirien oder den Salzstock Gorleben. Oder er setzt auf die Varianten: „Mutis Kühlschranks“, „Auf Gott vertrauen oder „Irgendwer wird's schon abholen“. Wer mitspielt, muss bluffen und misstrauen, kann Gutachter ranholen – aber wenn das Schicksal zuschlägt, gibt es einen Super-Gau. Pech gehabt. Sieger des Spiels ist, wer seine Atomfässer als erster losgeworden ist – egal wo.

Kaum waren am Mittwochabend auf dem Werkhof in Kukate die ersten Exemplare dieses „Atommüll-Versteckspiels“ angekommen, machten sich dessen Erfinder, die beiden Spiel- und Lerndesigner Willy Dumaz und Charlotte Janus, und die Initiatoren der „Grünen Werkstatt Wendland“ sogleich ans Spielen. Dabei hatten nicht nur die Spielenden ihren Spaß, sondern auch die Zuschauer.

Willy Dumaz und Charlotte Janus wussten kaum etwas übers Wendland, als sie sie mit ihrer Professorin das erste Mal hierher kamen. Was sie hier sollten, war ihnen noch auf der Fahrt nicht ganz klar, „irgend was sozial-

ökologisch-politisches“. Doch diese Offenheit war zugleich auch das Spannende, sagen sie. Dann führen sie mit ihrem Gastgeber durch die Region, besuchen Firmen und entdeckten ganz viel Potenzial, das geradezu nach ihren Design-Kenntnissen schrie.

Die Leute in der „Grünen Werkstatt Wendland“ hatten schon länger an einer Spiel-Idee gebastelt, aber was bei ihrem Castor-Spiel herauskam, „war langweilig: Der Castor endete immer in Gorleben“. Und so machten sich Willy Dumaz und Charlotte Janus an die Arbeit, sie informierten sich zu Gorleben, kamen zur Castor-Demo. „Die Spielentwicklung war wie eine Weiterbildung“, sagt Willy Dumaz. Am Ende hatten sie drei Vorschläge und waren froh, als sich die Werkstatt-Mitglieder auch für die ihnen liebste Spiel-idee entschieden.

„SuperGAUDI“ ist ein „fieses Bluff-Spiel“. Denn wer es spielt,



Die Fotos auf den Standortkarten und das Schicksalsrad: Mit viel Witz haben die Spieleentwickler in „SuperGAUDI“ die verschiedenen Entsorgungsvarianten von Atomwüll beschrieben.

ist automatisch Atomboss und muss sich in dessen Denkungsart hineinfinden. Diese „Umkehrung“ sei den Auftraggebern in der „Grünen Werkstatt“ zunächst schwer gefallen, berichtet Charlotte Janus, sie hätten sich nicht durchringen können, ihre Atomwüllfässer auf den im Spiel „sicheren“, aber in der Wirklichkeit „unsicheren“ Standorten zu entsorgen. Aber

nach und nach fanden auch sie Gefallen an diesem „kräftigen Humor“, der nebenbei auch die Botschaft verbreitet, dass in der Realität keiner weiß, wohin mit dem Atomwüll.

Dabei seien die Werkstatt-Mitglieder eigentlich keine Spieler, so Dirk Roggan, Kaufmann in Lüchow. Doch selbst sein Kollege Claas Spitz habe sich begeistern können. „Es gibt nicht viele

Regeln, und es ist spannend“, sagt er. Spitz hatte für das Begehrtheit die Informationen zu den „sicheren“ Endlagermöglichkeiten recherchiert – und war trotz Vorwissens „sehr erschrocken“, darüber, wie andere Länder mit ihrem Atomwüll umgingen.

„Je länger man spielt, desto heißer geht es her“, ist die Spielerfahrung von Michael Seelig vom Werkhof. Er staunt darüber, wie schnell er gelernt hat zu bluffen, um zu gewinnen. Daniela Weinand (target GmbH) fasziniert die „wahnsinnige Dynamik“ in diesem Spiel und sie konnte plötzlich nachvollziehen, „wie Atombosse denken und mit der Zeit ihre Skrupel über Bord werfen“. Dieser „Tabubruch“ und dass man dennoch lachen muss, ist es auch, was Dirk Roggan an „SuperGAUDI“ begeistert.

Die Idee der „Grünen Werkstatt Wendland“, Design-Kompetenz ins Wendland zu holen, zeigt Folgen: Willy Dumaz und Charlotte Janus, die sich gerade selbstständig gemacht haben, werden für den Ausbildungs-pakt Lüchow-Dannenberg einen Ausbildungsparcours für Jugendliche entwerfen.



Mit Sekt wurde am Mittwoch auf die ersten Exemplare des Spiels „SuperGAUDI“ angestoßen (von links): Irmhild Schwarz, Michael Seelig, Willy Dumaz, Charlotte Janus, Luise und Eva Danneberg von der Firma werkhaus, dahinter Claas Spitz und ganz rechts Dirk Roggan. Aufn.: Ch. Beyer