

- ★ Lehrplanbezug: Ökologische Aspekte
- ★ Klasse: 6–10
- ★ Anzahl der Spieler*innen: max. 5 pro Gruppe
- ★ Dauer: 1 Unterrichtsstunde

Kurzvorstellung

In diesem Brettspiel werden Entscheidungen simuliert, die Konsequenzen für die Umwelt haben. Die Spieler*innen begeben sich auf eine Reise durch ihr tägliches Leben und finden dabei heraus, welche Folgen es haben kann, sich mehr oder weniger umweltbewusst zu verhalten.

Benötigte Materialien

- Vorlagen in ausreichender Anzahl für die Gruppen kopieren – Fragekarten auf rotem, Verhaltenskarten auf gelbem Papier – und ggf. laminieren
- Ein farbiger Spielplan befindet sich im digitalen Zusatzmaterial.
- Vier Spielsteine pro Gruppe, z. B. von einem Gesellschaftsspiel
- Ein Würfel pro Gruppe; auf diesen folgende Zahlen, Zeichen und Symbole aufkleben:



- Ggf. „Lagerflächen“, kleine Kartons oder Boxen (mit entsprechender Beschriftung), als Abfallsammelbehälter für die Fragekarte F4

Spielablauf

- Je fünf Schüler*innen bilden eine Gruppe. Sie ernennen jeweils eine*n Spielleiter*in, der*die die Materialien ausgibt und die Spielregeln bzw. Lösungen kontrolliert.
- Die Spieler*innen würfeln nacheinander und rücken die entsprechende Anzahl der Felder vor.
- Gelangt ein*e Spieler*in auf ein Verhaltensfeld, muss er*sie eine Verhaltenskarte ziehen und die Anweisung befolgen.
- Landet er*sie auf einem Fragefeld, muss er*sie eine Fragekarte ziehen und die Frage beantworten.
- Wer nach der zu Spielbeginn vereinbarten Zeit die meisten Punkte gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen.

Weiterer Hinweis für die Lehrkraft

Die Lehrkraft entscheidet – in Abhängigkeit vom Leistungsstand der Schüler*innen –, welche Karten sie ins Spiel gibt.

Tagtäglich trifft jeder von uns viele Entscheidungen, die Konsequenzen für die Umwelt haben. Begeht euch auf eine Reise durch euren Alltag und findet heraus, welche Folgen es haben kann, sich mehr oder weniger umweltbewusst zu verhalten.

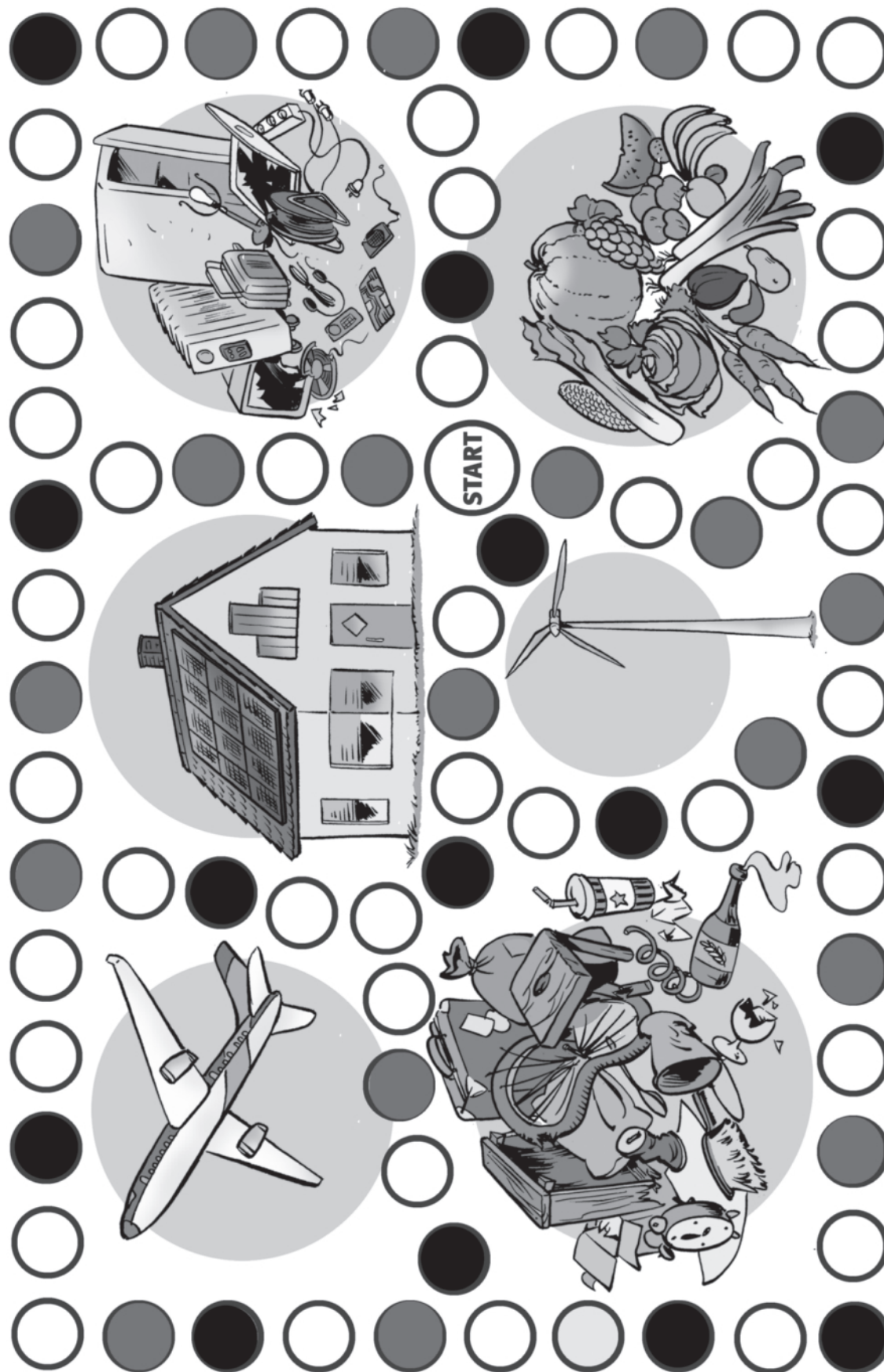
Spielregeln

1. Der jüngste Schüler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Auf welchem Weg du dich dabei bewegst, ist dir freigestellt.
2. Der „veränderte“ Spielwürfel hat folgende Symbole:
 -   : ein Feld bzw. zwei Felder vorrücken
 -  : einmal aussetzen
 -  : ein Feld zurück
 -  : ein Feld vorrücken, ohne eine Aufgabe zu lösen
 -  : die Reihenfolge, in der gewürfelt wird, ändert sich
3. Du darfst nur auf einem Fragefeld bleiben, wenn du die jeweilige Frage richtig beantwortet hast. Dazu ziehst du die oberste Karte vom Stapel. Hast du die Frage falsch beantwortet, musst du zum vorherigen Feld zurück.
4. Beachte: Die Verhaltenskarten beschreiben mögliche Verhaltensweisen oder Einstellungen. Sie beschreiben nicht unbedingt dein eigenes Verhalten. Neben dem Wissen, das man beim Beantworten der Fragekarten nachweisen kann, bekommt man bei den Verhaltenskarten Pluspunkte, wenn man Glück hat, und Minuspunkte, wenn man Pech hat.
5. Wer nach der zu Spielbeginn vereinbarten Zeit die meisten Punkte (abzüglich der Minuspunkte) gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen.

Aufgaben des Spielleiters

1. Lege die Frage- und Verhaltenskarten mit der beschrifteten Seite nach unten in zwei Stapeln neben die Spielvorlage.
2. Kontrolliere, dass ein Spieler nur auf dem Fragefeld stehenbleiben darf, wenn die Frage richtig beantwortet ist. Überprüfe das mithilfe des Lösungsblattes. Ansonsten muss der Spieler auf das vorherige Feld zurück.
3. Lege die Karten wieder – mit der beschrifteten Seite nach unten – unter den Kartenstapel.
4. Falls ein Spieler Fragekarte 4 zieht: Nimm sechs Karten aus dem Stapel der Abfallkarten und lasse diese den Abfalltonnen richtig zuordnen. Lege die Abfallkarten anschließend wieder zurück und mische die Karten neu.

Spielvorlage



Verhaltensfeld

Fragefeld

Fragekarten

F1 Wie kommst du zur Schule?

- a) Zu Fuß oder mit dem Fahrrad.
- b) Mit Bus oder Bahn.
- c) Ich lasse mich mit dem Auto bringen.

F7 In die Gelbe Tonne oder den Gelben Sack gehören alle Verpackungen aus Kunststoff, Weißblech und Aluminium. Stimmt das?

- a) Ja.
- b) Nein.
- c) Ich weiß nicht.

F2 Was kann man kompostieren: Rasenschnitt, rohe Obst- und Gemüsereste, zerkleinerte Pappe und Papier, zerkleinerte Äste und Zweige, zerdrückte Eierschalen, Papier von Hochglanzprospekten und Zeitschriften, Grillkohle?

F8 Was darf in die Biotonne: Haare, Asche, Schale von Orangen, Zitronen, Bananen, Kaffee-Filtertüten, Teebeutel, Plastik, Katzenstreu?

F3 Verzichtest du beim Einkaufen auf Plastikverpackungen?

- a) Immer.
- b) Manchmal.
- c) Selten.
- d) Nie.

F9 Was darf in den Gelben Sack/ die Gelbe Tonne: leere Spraydosen, Plastiktüten, Margarinebecher, Milchkartons, medizinische Masken, Einweggeschirr, Papiertaschentücher?

F4 Du erhältst vom Spielleiter „Abfallkarten“. Kannst du den Müll richtig zuordnen?

F10 Wie oft wechselst du dein Handy?

- a) Seltener als alle zwei Jahre.
- b) Alle zwei Jahre.
- c) Jährlich.

F5 Wie viele deiner Geräte laufen im Standby-Modus?

- a) Keines.
- b) Eins.
- c) Zwei.
- d) Mehr als zwei.

F11 Wie oder womit hast du in den letzten Ferien die größte Strecke zurückgelegt?

- a) Zu Fuß oder mit dem Fahrrad.
- b) Mit Bus und Bahn.
- c) Mit dem Auto.
- d) Mit dem Flugzeug oder Kreuzfahrtschiff.

F6 Was darf ins Altpapier: Bücher, Kataloge, Kassenzettel, Pappkartons, Tapeten, Wellpappe, Zeitschriften?

F12 Was nutzt du überwiegend?

- a) Buntstifte.
- b) Filzstifte.

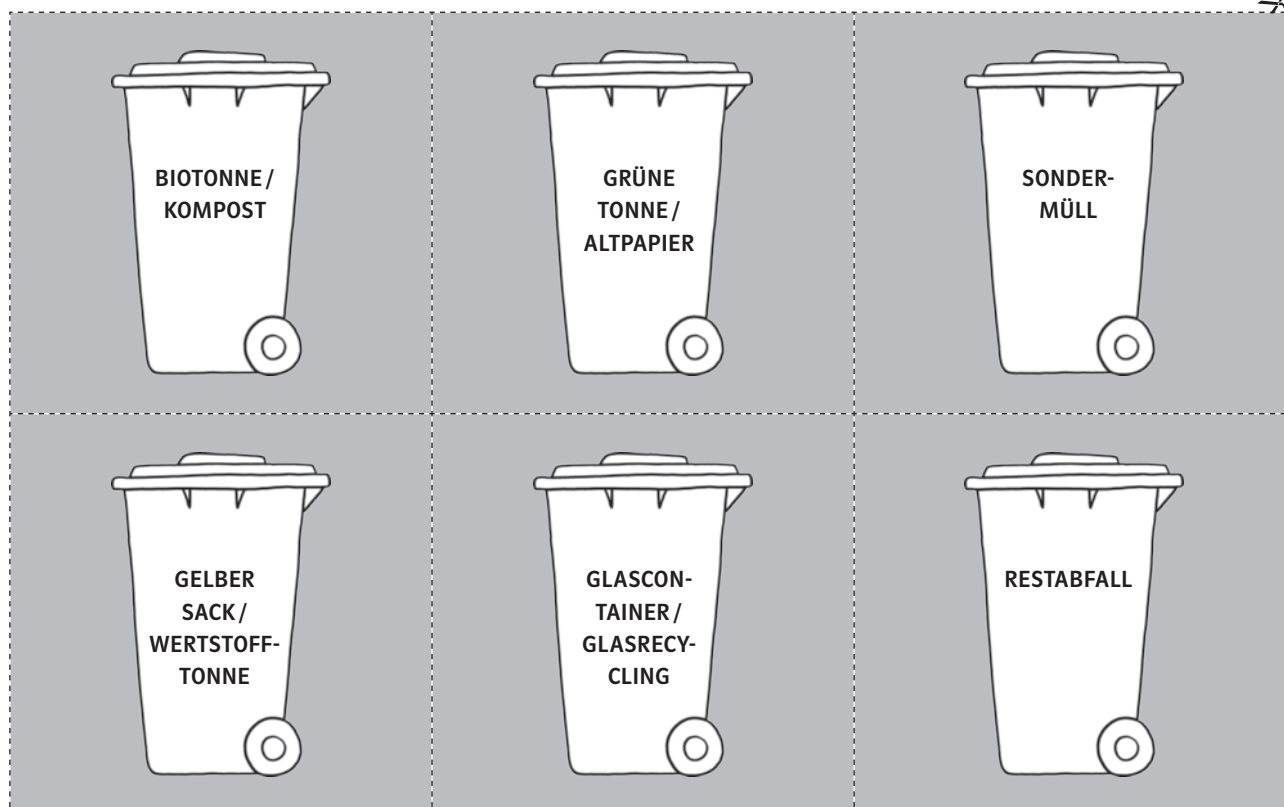
Verhaltenskarten

V1 Du hast verschlafen. Zu Fuß schaffst du es nicht mehr. Deine Mutter muss dich mit dem Auto zur Schule bringen. Du bekommst einen Punkt Abzug.	V8 Dein neues Fahrrad ist spitze. Du kannst Freunde besuchen, ohne dass deine Eltern dich mit dem Auto fahren müssen. Du bekommst einen Punkt.
V2 Du hast im Test über gesunde Ernährung mit sehr gut abgeschnitten und somit gezeigt, dass du über das Thema gut informiert bist. Du bekommst zwei Punkte.	V9 Du warst wieder zu bequem, deinen Abfall zu sortieren und hast alles in der Restmülltonne entsorgt. Setze eine Runde aus.
V3 Deine Tante hat dir eine Jahreskarte für den ÖPNV geschenkt. Jetzt müssen dich deine Eltern nicht mehr mit dem Auto zum Training fahren. Du bekommst zwei Punkte.	V10 Du müsstest deine Ernährung etwas gesünder gestalten. Du isst viel zu viel Fleisch und zu wenig Obst und Gemüse. Du bekommst einen Punkt Abzug.
V4 Du hast dein neues Handy in der Sonne liegen lassen. Eine Neuanschaffung ist fällig, da Akku und Display beschädigt wurden. Du bekommst zwei Punkte Abzug.	V11 Du hast im Unterricht gut aufgepasst und konntest deine Eltern beim Kauf des neuen Kühlschranks beraten. Du bekommst einen Punkt.
V5 Mehrere Elektrogeräte, die du zu Hause nutzt, laufen im Standby-Betrieb. Du bekommst einen Punkt Abzug.	V12 Du hast geholfen, den Keller aufzuräumen und umweltbelastende Abfälle bei der Sondermüllannahmestelle abzugeben. Du bekommst einen Punkt.
V6 Du hast das Pausenfrühstück in der Eile liegen lassen und kaufst dir am Schulkiosk eine Tüte Chips und eine Dose Saft. Setze eine Runde aus.	V13 Beim Einkauf ist es dir völlig egal, ob die Produkte nachhaltig sind oder nicht. Setze eine Runde aus.
V7 Du unterstützt regelmäßig deine Eltern bei der Gartenarbeit. Im Laufe des Jahres ist die Ernte von Gemüse und Obst wieder sehr gut. Du bekommst zwei Punkte.	V14 Du verzichtest beim Einkauf auf Obst und Gemüse, das aufwendig in Plastik verpackt ist. Du bekommst einen Punkt.

Abfallkarten

RASENSCHNITT	ZERKLEINERTE PAPPE ODER PAPIER	PAPIER AUS ZEITSCHRIFTEN	GRILLKOHLE
FARB- ODER LACKRESTE	MARMELADEN- GLÄSER	ROHE OBST- UND GEMÜSERESTE	GEKOCHTE GEMÜSERESTE
GETRÄNKEDOSEN	BATTERIEN	ÖLHALTIGE ABFÄLLE	ENERGIE- SPARLAMPEN
KLEBSTOFFE	AUSGEHÄRTETE FARB- ODER LACKRESTE	KATZENSTREU	VOLLE STAUBSAUGERBEUTEL
PAPIER- TASCHENTÜCHER	ZAHNBÜRSTEN	ZERBROCHENER GLASSPIEGEL	LEERE SPRÜHDOSEN
PAPIERSERVETTEN	KERZENRESTE ODER WACHS	EINWEG- HANDSCHUHE	ZERBROCHENE TRINKGLÄSER
BACKPAPIER	ALTE CDS	LEERE DRUCKERPATRONEN	BESCHICHTETES GESCHENKPAPIER

„Abfalllagerflächen“ bzw. Abfalltonnen(-boxen)



- ★ Lehrplanbezug: Arbeit mit Stadtplänen; Orientierungskompetenz
- ★ Klasse: 7–10
- ★ Anzahl der Spieler*innen: 3 oder 4 pro Gruppe
- ★ Dauer: 1–2 Unterrichtsstunden

Kurzvorstellung

Bei diesem Suchspiel sollen Gegebenheiten verschiedener europäischer Hauptstädte mithilfe eines Stadtplans gefunden und benannt werden. Zusätzliche Bilder helfen dabei. Das Spiel soll die Schüler*innen mit den Metropolen und ihren Sehenswürdigkeiten bekanntmachen. Gleichzeitig wird der Umgang mit geografischen Karten, Bildern und Texten gefördert.

Benötigte Materialien

- Vorlagen in ausreichender Anzahl für die Gruppen kopieren und ggf. laminieren
- Farbige Spielpläne und Bildkarten befinden sich im digitalen Zusatzmaterial.

Spielablauf

- Die Klasse wird in Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe bekommt einen Stadtplan und die dazu passenden Karten. Die Karten 1 bis 8 werden – mit dem Text nach unten – auf einen Stapel gelegt, die Karten A bis D werden offen ausgelegt.
- Das Spiel beginnt bei allen gleichzeitig. Die Karte wird, für alle in der Gruppe sichtbar, aufgedeckt. Die entsprechenden Aufgaben werden mithilfe des Stadtplans in einer bestimmten Zeit (20–30 Minuten) gelöst und schriftlich festgehalten.
- Der*Die Spielleiter*in (Lehrkraft) kontrolliert, ob die Antworten richtig sind. Er*Sie verteilt die entsprechenden Punkte, die bei den Lösungen zu finden sind.
- Die Gruppe, die die meisten Punkte erreicht hat, hat gewonnen.

Weitere Hinweise für die Lehrkraft

- Um eine Überforderung zu vermeiden, erscheint es am sinnvollsten, sich während einer Schulstunde nur auf eine Stadt zu konzentrieren. Es können aber auch zwei oder mehrere Hauptstädte für das Spiel ausgesucht werden.
- Als Hilfen für die Suche wurden einige Termini in Französisch und Italienisch eingefügt. Für das Englische ist dies nicht notwendig, da praktisch alle Schüler*innen diese Sprache lernen.

Berlin – Stadtplan



Berlin – Karten

1 Auf dieser Straße geht man nicht unter Eichen, sondern unter anderen Bäumen. Wie heißt sie? Ordnet das passende Bild zu.

5 Dem Namen nach haben es die Menschen auf dieser Straße auf Tiere abgesehen.

2 Dieser Platz ist nicht für einen König bestimmt. In dem Gebäude, das sich dort befindet, beschließt man die Gesetze für Deutschland.

6 Auf diesem Platz darf sich kein Verbrecher sehen lassen. Wie heißt er? Ordnet das passende Bild zu.

3 Diese zwei Straßen gehen ineinander über. Sie tragen die Namen zweier Städte in Ostdeutschland.

7 Diese Straße ist nach einem ehemaligen Bundeskanzler benannt.

4 Hier wurde zu Zeiten der DDR jeder angehalten und völlig durchgecheckt. Wie heißt dieser ehemalige Grenzübergang? Ordnet das passende Bild zu.

8 Dieses Denkmal ist weltbekannt. Wie heißt es? Ordnet das passende Bild zu.

A



© Mistervlad – stock.adobe.com

C



© philipbird123 – stock.adobe.com

B



© Sliver – Fotolia.com

D



© MEV