

Geländespiel

«Ressourcen und Littering»



Kurzbeschrieb

Im diesem Lernspiel erwerben die Schüler:innen in Form eines Geländespisels Umweltwissen zu den Themen Metall, PET, Glas und Papier und entwickeln eine Haltung gegenüber Littering.

Auf dem Spielgelände liegen viele Abfälle herum, welche von den Schüler:innen zurück in den Ressourcenkreislauf zurückgebracht werden sollen. Die Schüler:innen sind in 4 Teams organisiert (Metall, PET, Glas und Papier) und haben in ihrer Sammelstelle einen Ressourcenschatz (kleine Schatztruhe), den es zu öffnen gilt. Ebenfalls auf dem Gelände sind 2 Litterer unterwegs, welche Abfälle verteilen. Der Ressourcenschatz enthält den Auftrag an die Schüler:innen, sich Umwelthandlungen zu ihrem Wertstoff zu überlegen und somit bewusster zu konsumieren. Aus dem Spiel entstehen persönliche Commitments zu Abfallvermeidung, Recycling und gegen Littering, welche auf Plakaten festgehalten werden sollen.

Diese Anleitung nimmt Bezug auf die Spielmaterialien im Ausleihkoffer von Pusch.

Rahmenbedingungen

- Zielgruppe: Kindergarten bis 6. Klasse. Das Spiel ist in dieser Form nicht geeignet für reine Kindergarten- und Unterstufengruppen
- Anzahl Schüler:innen: 25–45
- Gruppen: 4 gleich grosse, altersdurchmischte Gruppen
- Gruppenzusammensetzung: mind. 2 Mittelstufenkinder pro Gruppe
- Personal: mind. 3 Lehrpersonen
- Gelände für Spiel:
 - Grösse: ca. 300 x 300 m, mind. 100 x 100 m
 - Form: keine bestimmte Form, aber mit gefühltem «Zentrum»
 - Ideal: abwechslungsreiches Gelände, auch mit Versteckmöglichkeiten
 - Auf Lärmquellen, Schatten und Sicherheit achten
- Grundsätzlich kann das Spiel bei jedem Wetter durchgeführt werden. Voraussetzung bei Regenwetter ist die Regenbekleidung der Teilnehmenden und Sicherheitshinweise zur Ausrutschgefahr je nach Gelände.
- Bekleidung Schüler:innen: gute Schuhe, Sonnen- bzw. Regenschutz

Abfall und Konsum



Lernspiel

Zyklus

Altersdurchmischte:
Zyklus 1 + 2

Zeit

- 1 h einlesen
- 1 h Aufbau Spiel
- 2 Lektionen Durchführung
- ½ h Materialkontrolle

Material

- Ausleihkoffer
- Material gemäss Liste

Kosten

CHF 300 zzgl. Porto

Ausleihdauer

1 Woche

Zustellung

Per Post

Lehrplan 21

NMG 6.5
NMG 8.2
NMG 8.3
NMG 10.3

Weitere Angebote

Umweltunterricht
Unterrichtsmaterial
Weiterbildungen
Praxisbeispiele



Ablauf und Dauer

Total 90 Minuten

1. Spiel erklären, Gruppenbildung (15 Minuten)
2. Spieldurchgang, bis zum Öffnen der Schatzkiste (40 Minuten)
3. Pause nach Spiel inkl. Fötzeln (15 Minuten)
4. Auftrag aus Schatzkiste: Handlungen für die Umwelt (15 Minuten)
5. Anschluss (5 Minuten)

Quellen

Buch: Manfred Kaderli, Geländespiele, Spielprojekte für Stadt, Wald und Wiese, 2007, 7.Auflage, Rex-Verlag Luzern, ISBN 978-3-7252-0656-8

Weiterführende Informationen

- Unterrichtsmaterial aktuell und relevant: <https://www.pusch.ch/schulen/unterrichtsmaterial>
- Unterricht, dem Taten folgen: über 40 % der Schülerinnen und Schüler handeln nach dem Unterricht umweltbewusster: <https://www.pusch.ch/schulen/umweltunterricht/abfall-konsum>
- Clean-Up-Day: mit der Schule eine Aufräumaktion organisieren: <https://www.igsu.ch/de/clean-up-day/clean-up-day/>

Inhalt Material

- M1 Material und Vorbereitungen
- M2 Spielablauf
- M3 Spielplan
- M4 Geschichte
- M5 Spickzettel Spielleitung
- M6 Handlungen für die Umwelt
- M7 Nachbereitung
- M8 Checkliste Kofferinhalt

Material und Vorbereitung

Den Ausleihkoffer von Pusch rechtzeitig bestellen (siehe grauer Kasten Seite 1). Spielmaterial sichten. Die Spielleitung muss sich anhand dieser Anleitung auf das Spiel vorbereiten und die beiden mitwirkenden Kolleg:innen instruieren.

Material

- Farbige Turnbänder (rot, gelb, blau, grün), je 10 Stück
- Wetterfeste Apotheke
- Kehrichtsäcke für «richtigen Abfall»
- Wischer und Schaufel für allfällige Glasscherben
- Uhr
- Pfeife, Instrument, Gong, Vuvuzela o. Ä. für Signale
- Fotoapparat (gutes Smartphone genügt)
- Etwas zu trinken für alle

Vorbereitung

- Anleitung inkl. Geschichte durchlesen
- Schüler:innen in 4 Teams (**Metall**, **PET**, **Glas**, **Papier**) einteilen: altersdurchmisch, mind. 2 Mittelstufen-Schüler:innen pro Gruppe
- 2 Litterer:innen bestimmen (eher ältere Schüler:innen)
- Ressourcenschätzungen mit Süßigkeiten (z. B. Traubenzucker) füllen
- Recyclinghof einrichten (im Zentrum): Seile auslegen, Metallstäbe der Teams aufstellen, Taschen mit Holzkugeln und Fragebögen deponieren, 1 Sammelstelle zunächst für Demo in Mitte hinlegen, nachher den Schüler:innen mitgeben



- Megafon, Schlüssel für Ressourcenschätzungen und Spickzettel der Spielleitung geben
- Abfälle auf dem Gelände verteilen

Spielablauf

Geschichte

Als Einstieg wird die Geschichte (siehe M4) durch eine LP erzählt. Sie soll die Schüler:innen einstimmen und Spannung erzeugen. Die verschiedenen Rollen des Spiels kommen schon in der Geschichte vor.

Rollen im Spiel

Rolle	Wer?	Kennzeichnung	Aufgaben
1 Spielleitung	LP1 Lehrperson Pusch	Megafon	Spiel führen, Zeitmanagement, Festhalten der Commitments
1 Recyclinghof-Aufsicht	LP2	Rote Taschen	Fragen stellen bei Eintritt in Recyclinghof, Fotografieren der Schülergruppen am Schluss
1 Recyclinghof-Aufsicht	LP 3	Rote Taschen	Fragen stellen bei Eintritt in Recyclinghof, Fotografieren der Schülergruppen am Schluss
Team Metall	5–10 Schüler:innen	Blaue Turnbändel	Abfälle von Boden aufsammeln (nicht eigene), Fragen beantworten, Abfälle tauschen und richtige Abfälle zur eigenen Sammelstelle bringen (total 25 Abfälle)
Team PET	5–10 Schüler:innenww	Gelbe Turnbändel	
Team Glas	5–10 Schüler:innen	Grüne Turnbändel	
Team Papier	5–10 Schüler:innen	Rote Turnbändel	
2 Litterer:innen	2 Schüler:innen aus Mittelstufe	Taschen mit Abfällen	Abfälle streuen, Abfälle aus Sammelstellen wieder rausholen und erneut littern

Spielregeln

- Nicht eigene Wertstoffe direkt aufsammeln
- Nur 1 Abfall auf sich tragen
- Gegenstände nicht rauben
- Spielfeld nicht verlassen
- Signale:
 - 3-mal kurzer Ton = Start und Spielende
 - 1-mal langer Ton = alle treffen sich beim Recyclinghof
- Auf Fairness hinweisen
- Umgang mit Glas: Vorsicht ist geboten, damit nichts kaputtgeht

Start

Jede Gruppe bekommt ihre Tasche mit den Beinschlingen und dem Ressourcenschatz drin und sucht sich einen Ort für ihre Sammelstelle (Achtung: darauf achten, dass alle Sammelstellen ungefähr gleich weit weg vom Recyclinghof sind). In dieser Zeit instruiert die Spielleitung die Litterer:innen über ihre Aufgabe (Abfälle aus Sammelstellen holen und wieder verteilen). Die Teams besprechen die Taktik und warten auf das Startsignal. Ab dem Startsignal wird die Zeit gestoppt (40 Minuten effektive Spieldauer).

Abfälle sammeln

Die vier Teams schwärmen ins Gelände aus und suchen Abfälle. Es dürfen nur Materialien vom Boden aufgehoben werden, die nicht zur eigenen Sammelstelle gehören. Mit dem gefundenen Gegenstand geht man zur eigenen Sammelstelle und wartet dort auf ein Teammitglied, welches ebenfalls einen Gegenstand gefunden hat.

Die beiden Teammitglieder nehmen eine Beinschlinge und stellen je ein Bein hinein. Sie spannen die Schlinge und gehen so zum Recyclinghof.



Bildquelle: Pusch

Recyclinghof

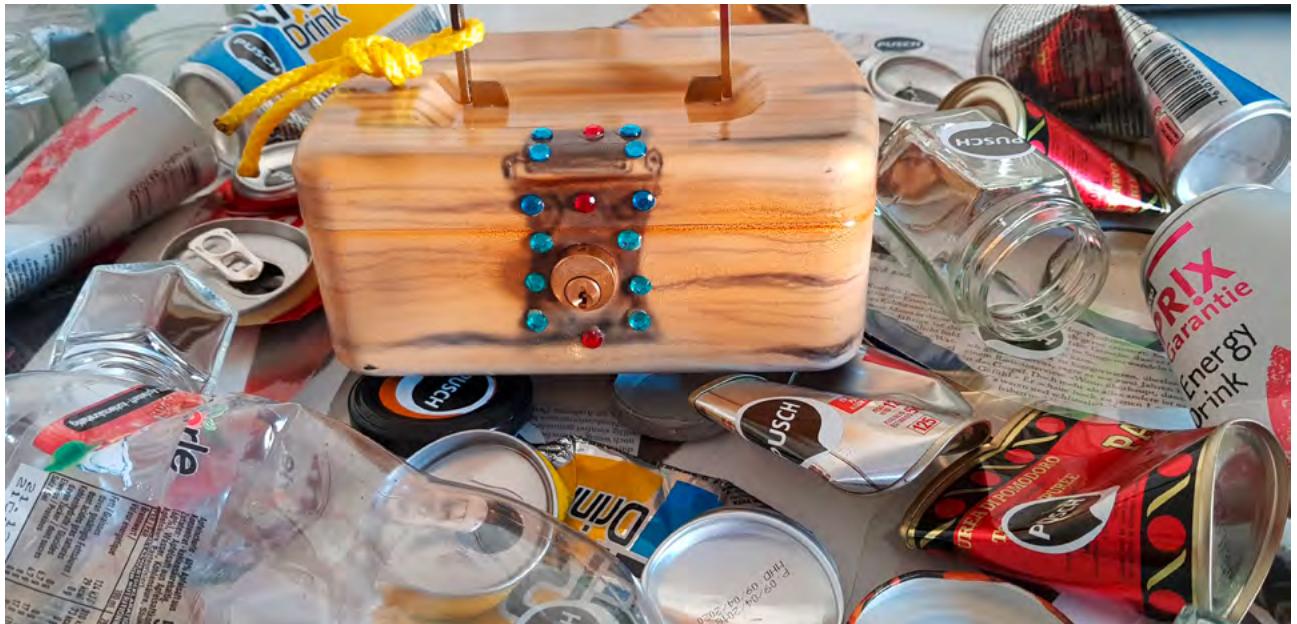
Um in den Recyclinghof zu gelangen, muss das Paar eine Frage zum Thema Abfall richtig beantworten (Unterscheidung zwischen leicht und schwer, je nach Alter der Schüler:innen). Danach erhält das Paar einen Recyclingpunkt (Holzkugel), welche auf den Stab des eigenen Teams gesteckt werden darf.

Anschliessend warten sie im Recyclinghof, bis jemand mit dem zur eigenen Sammelstelle passenden Wertstoff in den Recyclinghof hineinkommt. Die Wertstoffe können schliesslich zwischen den Schüler:innen getauscht werden. Der richtige Wertstoff sowie die Beinschlinge werden dann zur eigenen Sammelstelle gebracht.



Teamziel erreicht/Spielende

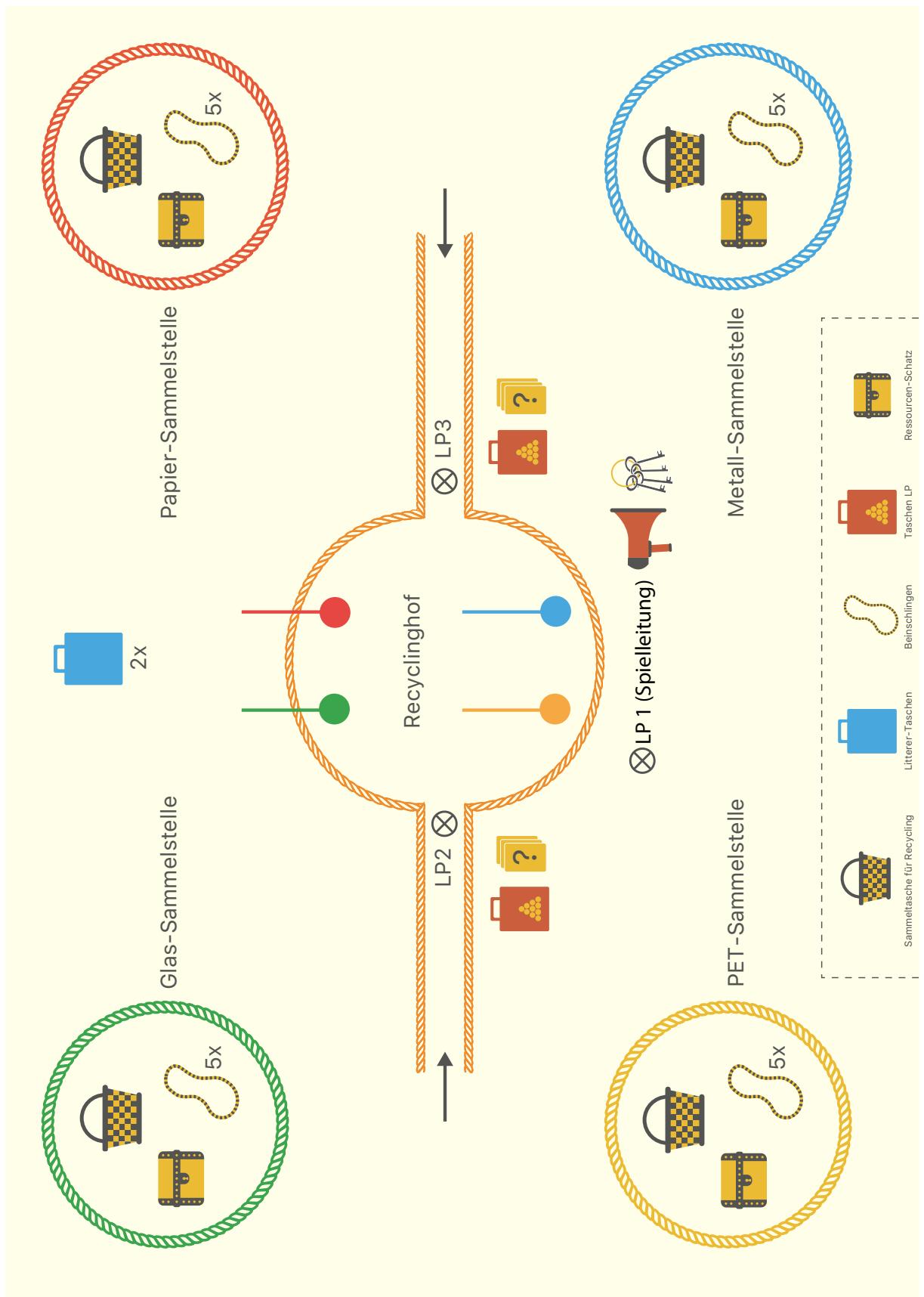
Das Team, welches zuerst 25 Recyclingpunkte gesammelt hat, gewinnt. Das Spiel noch weiterlaufen lassen, bis die Spielzeit von 40 Minuten erreicht ist. Das Siegerteam erhält anschliessend zuerst den Schlüssel für den Ressourcenschatz (nachher auch alle anderen Teams). Dieser enthält ein paar Süßigkeiten und eine Aufgabe, die es zu lösen gilt. Dabei lernt die Gruppe Umwelthandlungen zu ihrem Wertstoff, welche sie im Alltag anwenden können. Den genauen Ablauf am Spielende ist auf dem Spickzettel (siehe M5) notiert.



Variationen

- Kleinere Gruppe: nur 2 oder 3 Wertstoffe verwenden oder Anzahl Punkte für Ziel reduzieren.
- Beschleunigung des Spiels: im Recyclinghof 2 Kugeln statt 1 pro Paar abgeben.
- Teams, die schon fertig sind: Gelände von richtigem Abfall fützeln lassen.
- Spielleitung kann die Rolle wechseln und zu einem «Bösewicht» werden, der littert und somit wieder mehr Abfälle in den Umlauf bringt.

Spielplan



Geschichte

Der Text dieser Geschichte liegt dem Ausleihkoffer in laminierter Form bei.

Geschichte

Es war einmal ein Ort, der hiess «Litteringen». An diesem Ort gingen die Bösewichte – die Litterer – um: Sie warfen die Abfälle einfach in die Natur. Manchmal waren es mehr Abfälle, die herumliegen, manchmal weniger. Die Bewohner von Litteringen kennen das Problem und haben deshalb vorgesorgt: Sie hüten einen Schatz mit altem Wissen, was man gegen die herumliegenden Abfälle tun kann. Der Schatz soll heute geöffnet werden, denn die Litterer gehen wieder um!

Dazu haben die Bewohner von Litteringen 4 Teams gebildet (auf Plakat mit Teamübersicht verweisen):

- Team Metall
- Team PET
- Team Glas
- Team Papier

Das Ziel der Teams ist es, alle Abfälle einzusammeln und wieder in den Kreislauf zurückzubringen.

→ Dann Spiel erklären.

Spickzettel Spielleitung

Dieser Spickzettel liegt dem Ausleihkoffer in laminierter, zweifacher Ausführung bei.

Ablauf, wenn 1 Team alle Kugeln hat

1. 3-mal kurz hornen mit Megafon → alle zusammennehmen.
2. Siegerteam ermitteln.
3. Sammelstellen von Schüler:innen aufräumen lassen (alles in Tasche und zum Recyclinghof bringen). Litterer in dieser Zeit einen Traubenzucker geben.
4. Alle zurück: Schlüssel Ressourcenschätzte abgeben → Schatzkiste öffnen → Aufgabe lösen (Unterstützung durch LP); Litterer sammeln in dieser Zeit alles ein, was noch herumliegt.
5. 1-mal lang hornen mit Megafon → alle zusammennehmen.
6. Im Plenum Handlungen erklären.
7. Im Kreis aufstellen (Plakate mit Handlungsvorschlägen A3 innen, Schüler:innen aussen).
8. Fotos der Gruppen machen.
9. Verabschiedung.

Handlungen für die Umwelt

Ausgangslage nach Spiel

Die Schüler:innen haben den Ressourcenschatz geöffnet. Sie haben sich für ihren Wertstoff anhand der Bilder/Gegenstände in der Schatztruhe überlegt, was sie machen könnten, damit sie weniger von ihrem Wertstoff brauchen.

In dieser Phase geht es darum, dass die Schüler:innen ihre Handlungsmöglichkeiten zu Ressourcenverbrauch und Littering erkennen. Aus diesen Handlungsmöglichkeiten können die Schüler:innen, welche handeln möchten, eine Handlungsabsicht wählen. Damit diese Absichten danach im Schulalltag nicht vergessen, gehen werden sie fotografisch festgehalten.

Handlungsabsichten

- Die Spielleitung nimmt die ganze Gruppe in einen Halbkreis und stellt die 10 Handlungsmöglichkeiten anhand der A3-Plakate (im Koffer) vor.
- Die Schüler:innen sollen sich für eine Handlung entscheiden (etwas, was sie noch nicht machen oder noch besser machen könnten).
- Anschliessend werden Plakate mit den verschiedenen Handlungen auf dem Boden verteilt (am Besten in einem grossen Kreis mit Abstand von ca. 3 m).
- Die Schüler:innen gehen nun zu dem Plakat mit der Handlung, die sie sich vornehmen.
- Die LP2 und LP3 fotografieren die «Handlungsgruppen» (Plakat dem vordersten Schüler geben, damit sichtbar).

Abschluss

- Im Plenum wird der Abschluss gemacht. Bezug zur Einstiegsgeschichte nehmen und sie nun gemäss Spielverlauf fertig erzählen.
- Eventuell nach Abschluss zusammen etwas trinken/essen.
- Plakate werden durch die LP im Schulhaus aufgehängt als Reminder.

Das Modul «Ressourcen & Littering » deckt folgende Inhalte ab:

WOLLEN	Wieso ist bewusster Konsum wichtig? <ul style="list-style-type: none">– Ressourcenverbrauch = Eingriff in Natur.– Natürliche Ressourcen sind endlich.– Verbrauch durch Menschen (v. a. Schweiz) ist im Moment sehr hoch.– Recycling ist zwar gut, aber noch besser wäre, Abfall vermeiden (= länger brauchen, wiederverwenden).– Littering unterbricht den Kreislauf und hat negative Folgen für Mensch und Natur.
KÖNNEN	Was kann man tun? <p>Metall</p> <p>Vermeiden:</p> <ul style="list-style-type: none">– Den Znüni in einer Znünibox mitnehmen. <p>Recyceln:</p> <ul style="list-style-type: none">– Alu-Folien und Metall zurück zur Sammelstelle bringen. <p>Glas</p> <p>Vermeiden:</p> <ul style="list-style-type: none">– Altglas nochmals verwenden (z. B. selber Konfitüre machen statt kaufen, ein Windlicht basteln etc.) <p>Recyceln:</p> <ul style="list-style-type: none">– Altglas zurück zur Sammelstelle bringen. <p>PET</p> <p>Vermeiden:</p> <ul style="list-style-type: none">– Statt PET-Flasche wiederauffüllbare Trinkflasche verwenden.– Wasser trinken oder Süßgetränke selber machen (z. B. Sirup, Früchte in Wasser). <p>Recyceln:</p> <ul style="list-style-type: none">– PET-Flaschen zurück zum Laden/PET-Container bringen. <p>Papier</p> <p>Vermeiden:</p> <ul style="list-style-type: none">– Papier immer auf beiden Seiten brauchen.– Haushaltspapier/Servietten/Papiertücher sparsam brauchen. <p>Recyceln:</p> <ul style="list-style-type: none">– Altpapier sammeln und gebündelt in die Papiersammlung geben.
TUN	Commitment: Was werde ich tun? <ul style="list-style-type: none">– Für welche Handlung entscheide ich mich? Was könnte ich noch besser machen?

Nachbereitung

Plakate mit Handlungsabsichten aufhängen

- Die Fotos von den «Handlungsgruppen» in die Vorlage für A3-Plakate einsetzen.
- Die A3-Plakate anschliessend ausdrucken und im Schulhausgang aufhängen → so bleibt besser in Erinnerung, was sich die Schüler:innen vorgenommen haben.
- Die Schüler:innen können bei ausgeführter Handlung ein Smiley ausmalen.



Eine Vorlage für dieses Plakat steht [hier](#) (unter Abfall und Konsum > Geländespiel) zum Download bereit.

Checkliste Kofferinhalt

Anz.	Was	Bild
1	Spickzettel und Fragekatalog für Spielleitung	
1	Megafon mit Verpackungstasche (Achtung: für Transport bitte Batterien rausnehmen und im Sack versorgen)	
1	Spielplan zum Einrichten A3	
1	Plakat Übersicht Teams A3	

Anz.	Was	Bild
1	Spielregeln ev. zum Aufhängen A3	<p>Spielregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nicht eigene Wertstoffe direkt aufsammeln • Nur 1 Abfall auf sich tragen • Gegenstände nicht rauben • Litterer darf Gegenstände aus den Sammelstellen rauben • Spielfeld nicht verlassen • Signale: <ul style="list-style-type: none"> • 3-mal = Start/Spielende • 1-mal = zum Recyclinghof kommen
1	Text Geschichte	
4	Farbige Seile für Markierung der Sammelstellen der Teams mit einem Verpackungssack	
4	Laminierte Schilder als Besammlungspunkte für Teams (bei Bedarf)	

Anz.	Was	Bild
4	Ressourcenschätze mit Inhalt und Auftrag, in Plastik verpackt	
20	Beinschlingen mit Verpackungsnetz	
2	Orange Seile für die Markierung des Recyclinghofs mit Verpackungsnetz	
2	Taschen für den Eintritt in den Recyclinghof; pro Tasche je 50 Holzkugeln	

Anz.	Was	Bild
1	4 Schlüssel für Schatztruhen 4 Ersatzschlüssel	
25	Abfälle Metall mit Tasche	
25	Abfälle PET mit Tasche	
25	Abfälle Glas mit Tasche	

Anz.	Was	Bild
25	Abfälle Papier mit Tasche	
4	Metallstäbe	
1	Holzsockel für Stäbe	
2	Taschen für Litterer (ev. abweichendes Design)	

Anz.	Was	Bild
3	Geschirrtüchli zum Trocknen bei Regen	
10	Plakate mit Handlungsvorschlägen A3	

Bitte schicken Sie das Material vollständig und sauber zurück. Beim Einräumen können Sie sich an den Fotos auf der Innenseite des Kofferdeckels orientieren. Unterschreiben Sie das beiliegende Ausleihformular und legen Sie es in den Koffer. Bitte verschliessen Sie den Koffer zusätzlich mit Klebeband.

Bringen Sie den Koffer bis zum vereinbarten Termin zur Post. Das Porto (A-Post) beträgt 18 Franken und muss selbst übernommen werden.

Lieferadresse:

Pusch – Praktischer Umweltschutz
Hottingerstrasse 4
8032 Zürich

Kontakt:

Bei Fragen wenden Sie sich gerne an schule@pusch.ch.