Projekt Klimawerkstatt Brettspiel

Jlena Schild
Ella Mellenberger
Rebekka Schneiter

Kr2019a

15.03.2022

Inhaltsverzeichnis

Einleitung ..... (Rebekka) 2

Ausgangslage..... 2

Unser Bezug zum Projekt..... 2

Unsere Motivation 2

Ideensuche/Projektdefinition..... (Jlena) 3

Alle gesammelten Ideen 3

Definition des Projekts..... 3

Zu erwartende Probleme bei der Umsetzung 3

Projektplanung..... (Jlena) 4

Konkrete Umsetzung .....(Rebekka) 5

Projektschritte..... 5

Umstände unserer Arbeit:..... 6

Probleme und Lösungsstrategien:..... 6

Berechnung..... (Ella) 7

Auswertung der Projektarbeit ..... (Ella) 8

Rückblick..... 8

Erkenntnisse..... 8

Perspektiven 8

Literatur..... 9

Anhang 10

Einleitung

Ausgangslage

Im Allgemeinbildenden Unterricht haben wir den Auftrag erhalten, ein Projekt in Bezug auf den Klimawandel zu realisieren und dieses bis am 15.März 2022 bei der Energie- und Klimawerkstatt einzureichen. Zur Auswahl stehen uns vier Arten von Projekten:

- Energie-Projekt
- Sensibilisierungs-Projekt
- Innovations-Projekt
- Planungs-Projekt

Unsere Gruppe, bestehend aus Jlena, Ella und Rebekka, hat sich für ein Sensibilisierungs-Projekt entschieden. Unsere Idee ist es, ein Gesellschaftsspiel zu entwickeln, in dem wir die Spieler auf die Umweltprobleme aufmerksam machen.

Unser Bezug zum Projekt

Schon als Kind hat jeder aus unserer Gruppe gerne Gesellschaftsspiele gespielt. Auch macht es uns allen Spass, etwas auszutüfteln. Die Freude am Gestalten, die wir alle haben, kommt uns bei unserem Projekt ebenfalls zugut. Das Thema Klima und Umwelt ist uns nicht ein fremder Begriff, da wir alle drei in die Klimageneration hineingeboren wurden. Deshalb sollte es uns nicht schwerfallen, uns diesem Thema zu widmen.

Unsere Motivation

Unsere Motivation ist es, die Spieler auf die Umweltprobleme aufmerksam zu machen, da dies ein immer wichtigeres und ernsteres Thema wird. Jedoch ist es uns ein Anliegen, dass dies auf eine spielerische Art geschieht.

Ideensuche/Projektdefinition

Alle gesammelten Ideen

Als uns das Klimawandelprojekt vorgestellt wurde, bekamen wir in der Klasse Zeit, um uns eine Projektidee zu überlegen. In unserer Gruppe war es ein grosser Wunsch, etwas mit Ernährung zu machen. Wir dachten an eine Art Kochbuch, mit Rezepten und Tipps beim Einkaufen. Unsere zweite Projektidee war, ein Gerät nachhaltiger zu gestalten. Wir dachten dabei an ein Küchengerät, welches man viel im Alltag benützt. Unsere dritte Idee war, ein Gesellschaftsspiel zum Thema Umwelt zu entwickeln.

Definition des Projekts

Die Idee, für die wir uns entschieden, ist ein Brettspiel, mit dem wir den Spielern zeigen, wie man klimaschonender leben kann. Unsere Überlegung war, dies sei das beste Projekt, da man damit viele Leute erreichen kann. Bei unserem Projekt geht es darum, Punkte zu sammeln. Wer sich klimapositiv benimmt, wird auch mit Punkten belohnt. Doch auch Glück und Pech spielen eine Rolle. Ziel des Spiels ist, möglichst schnell die Mission zu erfüllen. Eine Mission ist erfüllt, wenn eine gewisse Anzahl an Umweltpunkten erreicht ist und man einen gewissen Betrag an Geld gesammelt hat. Wer dies als erstes erfüllt hat, und wieder am Start angekommen ist, hat gewonnen. Unterwegs muss man immer wieder Ereigniskarten ziehen. Auf jeder Ereigniskarte stehen zusätzlich interessante Zahlen und Fakten über den Klimawandel.

Unser Ziel für dieses Projekt ist:

Ein Spielbrett zu gestalten, das zeigt, wie man im Alltag klimaschonend leben kann und dass dieses Spiel von mindestens 15 verschiedenen Menschen gespielt wird.

Zu erwartende Probleme bei der Umsetzung

Uns war schon von Anfang an klar, dass unser grösstes Problem sein wird, Spannung in das Spiel zu bringen. Wir wollen kein Spiel entwickeln, das schon nach der ersten Runde keinen Spass mehr macht. Wir wussten, dass wir etwas Neues erfinden müssen, das es nicht schon gibt, um uns von anderen Spielen hervorzuheben und das ganze spassiger zu machen.

Projektplanung

Nach dem wir uns für eine Idee entschieden hatten, kamen wir zu unserer groben Planung. In dieser Planung haben wir eingetragen, wann wir ungefähr was erledigen wollen.

Meilensteine

Was?	Bis wann?
Struktur des Spiels	W4
Dokumentation beginnen	W6
Spiel herstellen	W8
Dokumentation fertig stellen	W10

Nachdem wir grob einen Plan erstellten, gingen wir hinter die Struktur unseres Spiels. Dabei schrieben wir alle Ideen, die uns in den Sinn kamen, auf und sortierten schliesslich, was wir ins Spiel einbeziehen wollen und was nicht. Da wir unser Spiel nicht zu kompliziert gestalten wollten, sind wir sehr minimalistisch geblieben und haben nicht viele Regeln eingebaut. Das Ziel des Spieles musste auch definiert werden.
Als das Grundprinzip stand und wir wussten, welche Aufgaben gemacht werden müssen, fingen wir mit der Aufgabenplanung an.

Arbeiten	Wer?
Struktur	Ella, Rebekka, Jlena
Brett gestallten	Ella
Kärtchen schreiben	Ella, Rebekka, Jlena

Wir erstellten die Aufgabenplanung jedes Mal für die nächste Woche, damit klar war, wer was auf das nächste Mal zu erledigen hat. Von Woche 4 auf Woche 6 erstellte jeder einige Ereigniskärtchen. Wir teilten die Kärtchen in Untergruppen auf und verteilten die Themen, damit nicht alle zum gleichen Thema Kärtchen schreiben.

Brett überarbeiten	Ella
Kärtchen ergänzen	Rebekka, Jlena
Geld designen	Ella

Von Woche 6 auf Woche 8 musste das Spielbrett überarbeitet werden, da uns beim Spielen auffiel, dass es zu viele Felder hat und man somit nicht genug schnell vorwärts kommt. In dieser Woche kamen wir auch auf unsere Idee mit dem Geld und somit musste dies auch noch gestalltet werden. Während Ella die Gestalltung übernahm, haben Rebekka und Jlena mit der Dokumentation begonnen. Da wir ja auch noch unsere Spielfiguren selber drucken wollten, durften wir die noch im Büro modellieren.

Missionen schreiben	Jlena
Läden Karten schreiben	Rebekka
Spielbrett fertig machen und bestellen	Ella,Rebekka

Von Woche 8 auf Woche 9 war der Plan, unser Spiel komplett fertig zu machen. Dabei fehlten uns noch die Missions- und die Lädenkarten, die wir beim letzten Spieldurchgang noch eingebaut haben.

Die Lektionen, die wir in der Schule zur Verfügung hatten, haben wir hauptsächlich zum Diskutieren und zum Testen des Spieles gebraucht.
In der letzten Woche stand bei uns die Dokumentation an der ersten Stelle, damit wir sie überarbeiten und fertigstellen konnten.

Konkrete Umsetzung

<u>Projektschritte:</u>

Als unsere Planung nun stand, machten wir uns an die ersten Entwürfe. Wir entwarfen ein Spielbrett. Auch das Erstellen der Karten nahmen wir in Angriff. Jeder entwarf einige Karten und brachte so seine Ideen in das Spiel. Als das Spielbrett und die Karten fertig waren, spielten wir unsere erste Spielrunde. Beim Spielen bemerkten wir, dass das Spiel zum Teil noch nicht logisch ist, noch zu wenig Spannung enthält und viel zu lange dauert. Also überarbeiteten wir unser Spielbrett

1. Entwurf von Spielbrett

und unsere Karten noch einmal. Wir führten den Zusatz mit dem Geld ein. Als unser neues Spielbrett und unsere Karten überarbeitet waren, spielten wir das Spiel, nun mit Geld und Läden, noch einmal. Das Geld, die Missionen und die Umweltpunkte bastelten wir uns nur provisorisch. Dieses Mal funktionierte es schon viel besser, doch dauerte das Spiel immer noch zu lange. Wir überarbeiteten unsere Karten noch einmal. Letztendlich erstellten wir das Geld und die Missionskarten. Zuletzt druckten wir die Läden und die Spielfiguren auf dem 3D-Drucker.

Als unser erstes Spiel fertig war, fertigten wir ein zweites Spiel aus Nachhaltigen Rohstoffen. Die Spielfiguren und die Häuser fertigten wir aus Korken. Die Kärtchen klebten wir auf Karton und das Spielbrett recycelten wir aus einem alten Spielbrett, das wir in der Brockenstube erstanden haben.

Spielkarten auf Karton

Umstände unserer Arbeit:

Die Umstände unserer Arbeit bestanden darin, Spannung in das Spiel zu bringen. Auch war es für uns am Anfang schwierig die Proportionen von Umweltpunkte und Geld zu definieren und so die Missionskarten zu schreiben. Um diese zu definieren, blieb uns nur die Möglichkeit, das Spiel ein paar Mal zu Spielen und die Zahlen immer wieder anzupassen, wenn wir bemerkten, dass etwas nicht aufging.

Probleme und Lösungsstrategien:

Als wir das erste Mal das Spiel gespielt haben, bemerken wir, dass das Spiel viel zu wenig Spannung aufweist. Da wir aber keinen neutralen Bezug zum Spiel hatten, wussten wir nicht, ob wir uns das nur einbildeten. Ein Mitglied der Gruppe spielte aus diesem Grund das Spiel mit einer externen Person, die keinen Bezug zum Spiel hat. Doch auch sie befand, dass das Spiel zu wenig Spannung aufweist und noch ein Zusatz spannend wäre. So entstand die Idee mit dem Geld und den Läden. Eine Strategie von uns war es auch, einfach ausprobieren.

Spielfiguren 3D-Drucker

Spielfiguren aus Kork

Berechnung

Jeder aus der Gruppe hat das Spiel einmal mit der Familie durchgespielt. Somit wurde es insgesamt von 12 Personen gespielt.

Auswertung der Projektarbeit

Rückblick

Aus unserer Idee ist nun ein Spiel entstanden. Wir konnten unser Projekt durchführen, auch wenn nicht immer alles nach Plan lief. Wir wurden mit Schwierigkeiten konfrontiert, die wir nicht vorausgesehen haben. Das Projekt war zeitintensiver, als wir es uns vorgestellt haben. Vor allem das Ausarbeiten des Spieles, damit Design und Spielregeln stimmen, forderte viel Zeit von uns. Doch miteinander haben wir das geschafft und wir durften auch von der Hilfe der Betriebe profitieren. Wir alle sind nun zufrieden, dass wir ein Spiel haben, welches funktioniert und lehrreich ist. Unser grösster Kritikpunkt an uns selbst ist, dass unser erstes Spiel nicht aus nachhaltigen Rohstoffen gefertigt wurde. Doch Insgesamt hat es uns allen Spass gemacht und die Motivation ist bis zum Schluss geblieben. Auch wenn es ein paar Komplikationen gab, haben wir immer alles gegeben.

Erkenntnisse

Während dieser Projektzeit, ist uns wieder einmal bewusst worden, dass eine sorgfältige Planung und strukturiertes Arbeiten von sehr grosser Bedeutung sind, wenn ein Projekt gelingen soll. Beim Recherchieren für die Facts sind wir immer wieder auf erstaunliche Zahlen und Fakten gestossen, was das Thema Klimawandel angeht. So haben auch wir viel Neues über den Klimawandel dazulernen können. Für unsere nächsten Projekte nehmen wir uns zum Vorsatz, mehr auf den Terminplan zu schauen.

Perspektiven

Da wir jetzt eine erste Grundlage zu einem Gesellschaftsspiel haben, könnte man dies noch weiter ausbauen. Auch in der Gestaltung könnte man noch etwas herausholen. Doch jetzt sind wir gespannt, was die Jury vom MyClimate Team meint und ob wir es in die nächste Runde schaffen. Unser weiteres Ziel ist es, das Spiel unter die Leute zu bringen und möglichst viele Personen animieren unser Spiel zu spielen.

Literatur

-

- https://www.nuernberg.de/imperia/md/esp/dokumente/konsumtipps_duschen.pdf
- https://www.swisshoney.ch/de/bienen-lehrpfad/die-bedrohungen-der-bienen.html#:~:text=Ein%20Bienenvolk%20ist%20zahlreichen%20Gefahren,machen%20ihm%20das%20Leben%20schwer.&text=Krankheitserreger%20wie%20Milben%2C%20Pilze%2C%20Bakterien,vermehren%20und%20das%20Gleichgewicht%20st%C3%B6ren.
- https://www.greenpeace.ch/de/story/20178/mikroplastik-partikel-in-der-kosmetik-fasern-in-der-kleidung/
- https://www.wwf.ch/de/unsere-ziele/verschmutzung-der-meere
- https://utopia.de/ratgeber/immer-mehr-waldbraende-ursachen-und-auswirkungen-auf-die-natur/
- https://bio-mio.ch/bio-lebensmittel/
- https://www.vcd.org/themen/flugverkehr/#:~:text=Flugverkehr%20belastet%20Klima&text=Beim%20Verbrennen%20von%20Kerosin%20entstehen,vergr%C3%B6%C3%9Fern%20so%20den%20Treibhauseffekt%20entsprechend.
- https://www.geo.de/natur/nachhaltigkeit/17996-rtkl-nachhaltiger-abwasch-wer-ist-sparsamer-geschirrspueler-oder-mensch

Anhang

Spielanleitung

Rahmenbedingungen

Alter: 8-99 Jahre
Anzahl Spieler: 2-4
Dauer: 1h – 1.5h

Dieses Spiel enthält

- 1 Spielbrett
- 4 Spielfiguren
- 1 Bananenschale
- 11 Läden
- 2 Würfel
- 95 Umweltpunkte
- 40 Ereigniskarten (Grün)
- 6 Missionskarten (Gelb)
- 11 Lädenkarten (Orange)
- Geld

Ziel des Spieles

Gewonnen hat der Mitspieler, der als erstes seine Mission erfüllt hat.

Spielvorbereitung

- Jeder Mitspieler bekommt 1000.-
- Jeder Spieler bekommt 5 Umweltpunkte
- Jeder Spieler setzt seine Figur auf den Start
- Jeder Spieler zieht eine Missionskarte
- Neben das Spielfeld werden die Grünen Spielkarten verdeckt auf einen Stapel gestellt. Die Ladenkarten werden ebenfalls verdeckt auf einen Stapel gestellt.
- Das Spielbrett wird in die Mitte gelegt.

Das Spiel beginnt

Der Spieler, der zuletzt eine Petflasche recycelt hat, fängt an. Weitergespielt wird im Uhrzeigersinn. Der erste Spieler würfelt. Die gewürfelte Augenzahl entspricht der Anzahl zu fahrender Felder. Jeder Spieler muss den Start bei seiner Farbe verlassen. Spielrichtung ist im Uhrzeigersinn. Wenn du eine Runde fertig hast, und wieder bei deiner Farbe angekommen bist, darfst du auswählen, ob du 200.- möchtest, oder 2 Umweltpunkte. Wenn du Felder zurück gehen musst, und so gerade noch einmal über den Start kommst, darfst du nicht noch ein zweites mal Geld nehmen.

Ereignisfelder

Wenn du auf ein Grünes Feld kommst, musst du die oberste Ereigniskarte ziehen. Falls auf dieser Ereignisskarte steht, du musst x Felder vorwärts oder rückwärts gehen und du noch einmal auf ein Ereignisfeld kommst, musst du noch einmal eine Karte ziehen.
«Verbrauchte» Ereigniskarten werden verdeckt auf einen neuen Stapel gelegt. Sollten alle Ereignisse verbraucht sein, wird der neue Stapel gemischt und ins Spiel einbezogen.

Ladenfelder

Wenn du auf ein Oranges Feld kommst, darfst du die Oberste Ladenkarte ziehen. Du kannst selbst entscheiden, ob du den Laden Kaufen möchtest oder nicht. Wenn du ihn nicht kaufst, lege die Karte wieder unter den Stapel. Falls du ihn kaufst, gib das nötige Geld der Bank ab. Auf deiner Ladenkarte stehet eine Farbe. Nimm den Laden mit dieser Farbe und stelle ihn auf das Feld. Jedes Mal, wenn ein Mitspieler auf dieses Feld kommt, muss er dir so viel Geld abgeben, wie auf deiner Karte steht. Wenn

du auf ein Feld kommst, wo dein Laden steht, darfst du 1 Umweltpunkt nehmen. Du darfst nur solange Geld einfordern, wie der Mitspieler auf deinem Felde steht.

Wenn ein Mitspieler kein Geld mehr hat, scheidet er vom Spiel aus.

Wie wäschst du?

Dein Pullover ist schmutzig geworden. Wie bringst du ihn jetzt wieder sauber?

Mit der Waschmaschine: du musst 1 Umweltpunkt abgeben.

Von Hand: weil du so viel Zeit benötigst, musst du eine Runde aussetzen.

***Fact**: Die Waschmaschine verbraucht im Vergleich zu der Handwäsche mehr Wasser und mehr Strom.*

Wie wäschst du?

Du hast mit deinen Freunden ein Nachtessen gekocht. Wie reinigst du nun das Geschirr?

Mit der Geschirrspülmaschine: Du darfst 5 Felder vorrücken, weil du weniger Zeit benötigst

Von Hand: Du musst 5 Felder zurückgehen.

***Fact**: Tatsächlich ist es so, dass der Geschirrspüler, gegenüber dem Handabwasch ca. 50% weniger Wasser und ca. 28% weniger Strom.*

Was benützt du?

Du willst eine Party veranstalten. Du musst einige Dinge kaufen. Was kaufst du?

Einweg Geschirr: Du darfst 6 Felder vorrücken, musst jedoch 1 Umweltpunkt abgeben.

Mehrweg Geschirr: Bleib auf deinem Feld und du bekommst 1 Umweltpunkt.

***Fact**: Mit dem einweg Geschirr bist du zwar schneller beim Abwasch, jedoch entsteht dadurch viel mehr Abfall*

Leider nicht gut

Du musst leider 1 Umweltpunkt abgeben, weil du vergessen hast in deinem Zimmer das Fenster zu schliessen und sich jetzt dein Raum ziemlich abgekühlt hat, da es Winter ist.

So nicht!

Ein Mitspieler hat vergessen in seinem Haus das Licht auszuschalten. Wähle aus, welcher Mitspieler 1 Umweltpunkt abgeben muss.

***Fact**: Auch wenn man nur für wenige Minuten das Zimmer verlässt, ist es Energietechnisch gesehen sinnvoll, das Licht auszuschalten. Zwar benötigen Energiesparlampen beim Einschalten mehr Strom als im laufenden Betrieb, aber der Effekt ist sehr gering und daher zu vernachlässigen.*

Duschen oder Baden?

Nimm einen Würfel und würfle. Wenn deine gewürfelte Zahl 3 oder weniger ist, heisst das du benützt die Dusche. Wenn die Zahl über 3 ist, heisst das du benützt die Badewanne.

Dusche: Da du dich für die Dusche entschieden hast, darfst du 2 Felder vorrücken und 1 Umweltpunkt nehmen.

Badewanne: Weil du dich für die Badewanne entschieden hast, musst du eine Runde aussetzten.

***Fact**: Für ein Vollbad benötigt man ca. 150l Wasser, während man für eine 5 Minuten-Dusche nur ca. 50l verbraucht.*

Wie entsorgst du den Abfall?

Da du Gemüse gekocht hast, hast du nun viele Rüstabfälle. Wo entsorgst du sie jetzt?

Im Abfalleimer: Die Entsorgung ist schnell gegangen, darum gehe 5 Felder vor und gib 1 Umweltpunkt ab.

Im Kompost: Bleib auf deinem Feld und nimm 1 Umweltpunkt.

***Fact**: Durch Kompost werden dem Boden entzogene Nährstoffe und organische Substanz zurückgegeben. Gleichzeitig werden Struktur und Durchlüftung des Bodens verbessert.*

Ach!

Der Mitspieler, der am nächsten bei dir steht, hat viel mehr Wasser in den Wasserkocher gefüllt als er benötigt. Nun muss er dir 1 Umweltpunkt abgeben.

***Fact**: Fülle immer nur so viel Wasser in den Wasserkocher, wie du benötigst. Wenn du mehr reinfüllst, verschwendest du nur unnötig Strom und Wasser.*

Super!

Du hast soeben einer Umweltschutzorganisation 1000.- gespendet! Als Dankeschön darfst du 5 Felder vorrücken und 2 Umweltpunkte nehmen.

Super!

Du darfs gerade zweimal hintereinander Würfeln, da du den Armen Bienen geholfen hast!

***Fact**:Die Überbauung und der Ausbau der Landwirtschaft, führt zu einem mangelnden Blütenangebot. Die Bienen finden nicht mehr genügend Nahrung. Beim Mähen von Blühenden Wiesen, wird den Bienen nicht nur Nahrung entzogen, sondern tötet auch Nahrungssuchende Bienen.*

Willst du warten?

Du hast die Wahl. Entweder wartest du, bis deine Pflanzen ausgewachsen sind oder du hilfst ihnen mit Pestizid nach, so dass sie schneller wachsen.

Warten: Setze eine Runde aus, als Lohn bekommst du 2 Umweltpunkte.

Nachhelfen: Das ging ja schnell, gehe 5 Felder vor und gib 1 Umweltpunkt ab.

***Fact**: Bienen können mit Pestiziden auf Pflanzen direkt in Kontakt kommen oder Nektar Pollen und Wasser mit giftigen Rückständen aufnehmen.*

Aus dem Weg!

Auf deinem Feld ist gerade eine Klimademo. Du hast die Wahl, willst du 5 Felder zurückgehen, oder willst du mitmachen und eine Runde aussetzen?

Was kaufst du?

Du stehst im Laden vor dem Regal und willst dir ein Dusch kaufen. Doch in diesem Laden gibt es nur welches mit Mikroplastik. Du weisst, im Laden um die Ecke gibt es Dusch, dass Mikroplastikfrei ist. Doch willst du noch einmal zurückgehen?
Mit Mikroplastik: Du hast Zeit gespart, darum gehe 6 Felder vor. Jedoch musst du 1 Umweltpunkt abgeben.

Ohne Mikroplastik: Du musst 6 Felder zurück, darfs dir dafür 1 Umweltpunkt nehmen.

***Fact**:*
Mikroplastik ist formfest, nicht löslich und kleiner als fünf Millimeter. Diese Partikel gelangen ins Wasser und schlussendlich ins Meer, wo es den Hunger sämtlicher Tiere stillt. Laut einer Studie nimmt jeder Mensch im Durchschnitt ca. 5 Gramm Mikroplastik pro Woche auf.

Im Kampf gegen den Smog

Du hast ein eigenes Unternehmen gegründet, das Fahrgemeinschaften anbietet. Als Start-up bekommst du 100.-.

***Facts:** Mehrere Millionen Menschen sterben jährlich an den Folgen von Luftverschmutzung. Smog entsteht aus Emissionen aus Industrie, Verkehr und Landwirtschaft.*

Super!

Der Mitspieler mit dem längsten Namen hat dich darauf aufmerksam gemacht, dass du nicht zu viel Wasser in den Wasserkocher füllen darfst. Weil er dir einen guten Tipp gegeben hat, darf er zur Belohnung 50.- nehmen und du darfst 1 Umweltpunkt nehmen, weil du seinen Rat befolgt hast.

***Fact**: Fülle immer nur so viel Wasser in den Wasserkocher, wie du benötigst. Wenn du mehr reinfüllst, verschwendest du nur unnötig Strom und Wasser.*

Glückwunsch!

Du hast bei deinem letzten Einkauf darauf geachtet weniger Fleisch einzukaufen.

Du kriegst 1 Umweltpunkt.

***Facts**: Weltweit stammen 16,5% der Treibhausgas-Emissionen aus der Tierproduktion. Mastrinder und Milchkühe werden in riesigen Tierfabriken gehalten,*
wo sie ein sehr hoher Futtermittel bedarf haben und wegen der nicht Artgerechten Haltung viel mehr Methan als Normal ausstossen.

Beim Einkaufen

Du bist am Einkaufen hast aber dein Stoffbeutel Zuhause vergessen.
Was tust du?

Plastiksack nehmen
Gib 1 Umweltpunkt ab

Nach Hause gehen
5 Felder zurück
Du kriegst 1 Umweltpunkt

Was tun?

Du stehst vor einem Umzug und möchtest deinen Kleiderschrank ausmisten.
Was tust du mit den Kleidern?

Spenden
Du musst 5 Felder zurück.
Du kriegst 1 Umweltpunkt.

Wegwerfen
Gib für die Entsorgung 1 Umweltpunkt ab.

***Facts**: Bis ein Kleidungsstück über den Ladentisch geht, hat es einiges erlebt. Es wurde gebleicht, geglättet, gefärbt bedruckt und weit transportiert. Darum wirf deine Klamotten, welche noch brauchbar sind, nicht einfach fort, sondern vererbe oder verkaufe sie jemandem, der sie gut gebrauchen kann.*

Glückwunsch!

Du hast dich entschieden in den Bioladen einkaufen zu gehen.

Gehe 4 Felder nach vorne

***Facts:** Was bedeutet eigentlich Bio? Biologische Produkte werden ohne chemisch-synthetische Pflanzenschutzmittel und ohne mineralischen Dünger hergestellt bzw. angebaut.*

So nicht!

Der Spieler, der als leztes ein Kleidungsstück online bestellt hat, und es wieder zurückgeschickt hat, muss dir 1 Umweltpunkt abgeben.

***Facts**: Bis zu 50% der Kleider werden zurückgeschickt. Im Ausland, wird ein sehr grosser Teil der zurückgeschickten Kleider in den Müll entsorgt, weil es die günstigste Variante für die Händler ist. In Frankreich
z.B. werden jährlich Kleider im Wert von 650 Millionen Euro vernichtet.*

Super

Du schaust immer darauf, dass du alle Reste isst und nicht zu viel einkaufst.

Als Belohnung darfst du 1 Umweltpunkt nehmen

***Facts**: In der Schweiz werden über die ganze Lebensmittelkette hinweg jährlich 2,8 Millionen Tonnen Lebensmittel verschwendet.*

Wie kochst du?

Du möchtest Lasagne zum Abendessen machen
Wie machst du die Lasagne?

Tief kühl Lasagne kaufen
Du musst 1 Umweltpunkte abgeben

Lasagne selbst kochen
Für die Zubereitung musst du eine Runde aussetzen
Du kriegst 1 Umweltpunkte

***Facts**: Fertigprodukte benötigen bei ihrer Herstellung viel mehr Energie, da sie haltbar gemacht werden müssen. So werden diese Gerichte z.B. Begast, Gekühlt oder Tiefgekühlt.*

Bananenschale

Nimm eine Bananenschale. Du darfst sie auf dein Feld, auf dem du dich gerade befindest, werfen. Der nächste, der auf dieses Feld kommt muss sie aufheben und eine Runde aussetzen.

Garten

Du hast die Möglichkeit einen eigenen Gemüsegarten zu machen.

Nimm einen Würfel und würfle. Teile die gewürfelte Zahl durch zwei (bei einer ungeraden Zahl, runde ab). Diese Zahl gibt dir an, wie viele Umweltpunkte du nehmen darfst. (Wenn du eine 1 würfelst, musst
du nicht durch zwei Teilen)

Doch du musst die Gewürfelte Zahl wieder zurück gehen.

***Facts**: Beim Gemüse aus dem eigenen Garten, weisst du genau, wieviel Pestizid verwendet wurde. Auch der Transportweg ist sehr kurz.*

Hingeschaut!

Du hast gesehen, wie der Mitspieler, mit dem kürzesten Namen, eine Petflasche aufgesammelt hat. Als Belohnung bekommt
er 1 Umweltpunkt.

***Facts**: Plastik, welches biologisch nicht abbaubar ist, landet immer wieder in den Mägen von Walen, Möwen, Schildkröten und anderen Meeresbewohner. Jedes Jahr gelangen ca. 8 Millionen Tonnen Plastikmüll in unsere Meere.*

Wie fährst du?

Mit dem Auto: Du darfst 10 Felder vorrücken, dafür musst du 2 Umweltpunkte abgeben.

Mit dem Fahrrad: Bleib auf deinem Feld.

Endlich Ferien!

Endlich hast du deine lang ersehnten Ferien! Doch willst du in die Ferien fliegen, oder doch lieber in der Umgebung Ferien machen?

Fliegen: Gehe 6 Felder nach vorne, doch als Strafe musst du 50.- abgeben. (Gib sie der Bank zurück)

In der Umgebung: Bleib auf deinem Feld.

***Fact:** Beim Verbrennen von Kerosin entstehen klimaschädliche Abgase. Sie bestehen überwiegend aus Wasserdampf, Kohlendioxid und Stickoxiden. Die Auswirkungen dieser Stoffe sind in luftiger Höhe rund dreimal größer als am Boden und vergrößern so den Treibhauseffekt entsprechend.*

Aufhören!

Weil du so viel mit dem Auto unterwegs bist, muss eine neue Strasse gebaut werden. Diese Strasse führt genau über das Grundstück, das deinem linken Nachbar gehört. Als Entschädigung musst du ihm 50.- zahlen.

Aufheben bitte!

Dir ist etwas auf den Boden gefallen. Nun hast du zwei Möglichkeiten.

Entweder gehst du 5 Felder zurück um es aufzuheben

Oder du zahlst 1 Umweltpunkt und darfst die Karte deinem Rechten Sitznachbar geben.

Da ist was

Du hast Müll auf dem Boden entdeckt. Entsorge ihn schnell. Gehe dafür 10 Felder zurück zur Entsorgungsstelle. Als Belohnung bekommst du 60.-

Abgeholzt!

Du hast mitbekommen, dass der jüngste Mitspieler Holzfäller aus dem Amazonasgebiet, welche illegalen Handel mit Holz getrieben haben, ins Gefängnis geschickt hat. Als Belohnung darf er 50.- nehmen.

***Facts:** Der Amazonas Regenwald gilt als grüne Lunge der Erde und ist für den Klimaschutz von zentraler Bedeutung. Doch die Vernichtung des Regenwaldes nimmt jedes Jahr zu. Das Holz wir gebraucht um z.B. Gartenmöbel herzustellen und die gerodete Fläche wird als Weideland für Mastrinder benutzt.*

Waldbrand!

Achtung da vorne brennt der Wald! Bringe
dich schnell in Sicherheit und gehe bis zum nächsten Bioladen.

***Facts:** Wenn grosse Dürre herrscht, braucht es nur einen Funken Feuer und ein Wald brennt. Waldbrände sind grundsätzlich ein natürlicher Vorgang und haben eine reinigende Wirkung für den
Wald. Doch nur etwa vier Prozent aller Waldbrände gehen auf natürliche Ursachen zurück. Die Mehrheit aller Waldbrände hat eine unnatürliche Ursache, wie zum Beispiel Brandrodung.*

Müll im Meer

Du hast gesehen wie ein Mitspieler eine Flasche aus dem Meer gefischt hat.

Du darfst einen Mitspieler auswählen, der 1 Umweltpunkt bekommt (dich selbst darfst du nicht wählen).

Schwindende Gletscher

Alle Mitspieler wollen bei einem Gletscher-Rettungsprojekt mitmachen. Doch keiner weiss so genau wie viel er Spenden will. Darum muss der Reihe nach jeder Spielermit einem Würfel würfeln. Der Würfel entscheidet dann, wie viel Geld jeder Spendet (Gebt das Geld eurem rechten Nachbar).

1+2 = 20.-
3+4 = 50.-
5+6 = 100.-

***Facts**: Innerhalb von 14 Jahren haben die Gletscher etwa einen sechstel ihres Gesamtvolumens verloren. Der Grund dafür ist nicht alleine die Erderwärmung, sondern auch die Niederschlagsmenge spielt eine grosse Rolle. Kalte Winter alleine reichen nicht, für einen Zuwachs sind kalte, Niederschlagsreiche Sommer nötig.*

Müllteppich

Du möchtest einer Organisation helfen, die das Meer von Müll befreit. Darum Verzichte beim nächsten Mal auf die Hälfte deines Geldes, das du vor jeder Runde bekommst. (Umweltpunkte bekommst du auch keine). Behalte diese Karte solange bei dir, damit du es nicht vergisst.

***Facts**: In unseren Meeren gibt es mittlerweile fünf riesige Plastikstrudel. Der Grösste ist der Great Pacific Garbage Patch mit einer Grösse von rund 1,6 Millionen Quadratkilometer. Das entspricht viermal der Fläche von Deutschland. Der Müllstrudel besteht aus etwa 79 000 Tonnen Plastik.*

Wer ist der Nachhaltigste?

- Alle Mitspieler, welche kein eigenes Auto besitzen, dürfen 1 Umweltpunkt nehmen.

- Alle Mitspieler, welche mit dem Velo zur Arbeit fahren, dürfen 50.- nehmen.

- Alle Mitspieler, welche mit dem ÖV zur Arbeit fahren, dürfen 30.- nehmen.

So ist gut!

Dein rechter Nachbar und du haben ein Unternehmen gegründet, dass Kleidung aus nachwachsenden Rohstoffen herstellt. Als Belohnung bekommt jeder von euch 100.-. Alle anderen Mitspieler bekommen 1 Umweltpunkt, weil sie eure Kleidung kaufen.

Der Würfel entscheidet

Alle Mitspieler haben aktiv bei einem Projekt mitgeholfen, das Artensterben versucht zu verhindern. Jedem von euch steht eine Belohnung zu. Jeder muss der Reihe nach mit einem Würfel würfeln. Der Würfel entscheidet dann, wie viel jeder bekommt.

1+2 = 60.- und 1 Umweltpunkt
3+4 = 100.-
5+6 = 10.- und 2 Umweltpunkte

Du bist auf dem richtigen Weg!

Du hast in deinem Haus alle deine Glühbirnen mit LED's ausgetauscht.

Als Belohnung bekommst du 1 Umweltpunkt und als Entschädigung, weil es so teuer war bekommst du 50.-.

Super!

Du hast darauf geschaut, dass du in der Umgebung Ferien machst und nicht mit dem Flugzeug in die Ferien fliegst.

Als Belohnung bekommst du 2 Umweltpunkte.

***Fact:** Die Schadstoffe welche bei einem Flug freigesetzt werden, bleiben bis zu 100 Jahre in der Atmosphäre. Die Kondensstreifen, welche erzeugt werden, verstärken das Aufheizen unserer Atmosphäre erheblich, da sie die Rückstrahlung der Wärme vom Erdboden in den Weltraum verhindern.*

Mission

Du möchtest dir einen Garten zulegen.

Dafür benötigst du 1'500.-

Und auf deinem Weg musst du 20 Umweltpunkte sammeln.

Die Mission ist erfüllt, sobald du wieder am Start angekommen bist.

Mission

Du möchtest für die Rettung der Schildkröten spenden.

Dafür benötigst du 2'000.-

Und auf deinem Weg musst du 17 Umweltpunkte sammeln.

Die Mission ist erfüllt, sobald du wieder am Start angekommen bist.

Mission

Du möchtest den Eisbären helfen und willst spenden.

Dafür benötigst du 2'000.-

Und auf deinem Weg musst du 17 Umweltpunkte sammeln.

Die Mission ist erfüllt, sobald du wieder am Start angekommen bist.

Mission

Du möchtest dir ein Velo zulegen.

Dafür benötigst du 1'500.-

Und auf deinem Weg musst du 20 Umweltpunkte sammeln.

Die Mission ist erfüllt, sobald du wieder am Start angekommen bist.

Mission

Du möchtest Solarzellen an dein Haus anbringen.

Dafür benötigst du 1'500.-

Und auf deinem Weg musst du 20 Umweltpunkte sammeln.

Die Mission ist erfüllt, sobald du wieder am Start angekommen bist.

Mission

Du möchtest ein Windrad in deinem Garten bauen.

Dafür benötigst du 2'000.-

Und auf deinem Weg musst du 17 Umweltpunkte sammeln.

Die Mission ist erfüllt, sobald du wieder am Start angekommen bist.

Mission

Du möchtest ein Stück Regenwald kaufen.

Dafür benötigst du 2'500.-

Und auf deinem Weg musst du 15 Umweltpunkte sammeln.

Die Mission ist erfüllt, sobald du wieder am Start angekommen bist.

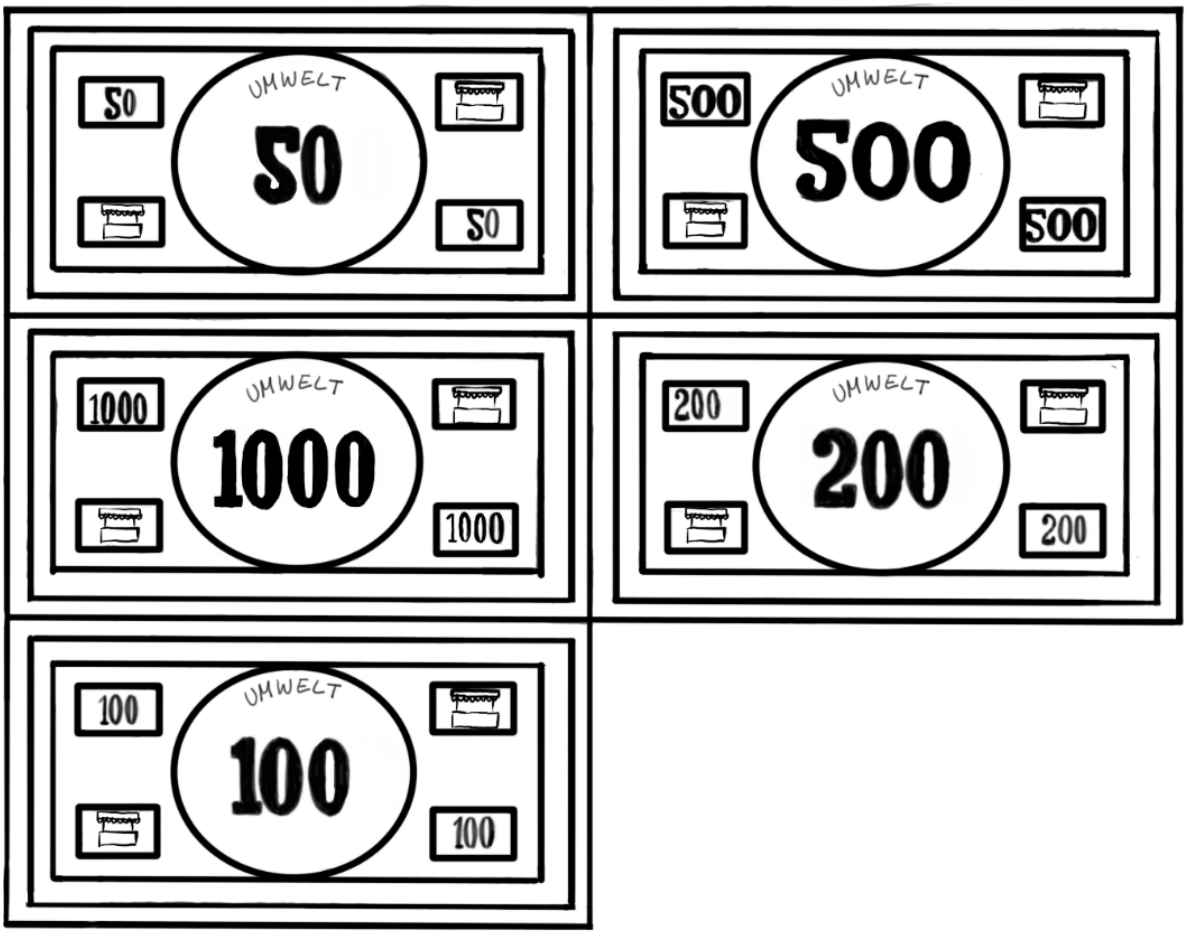
Mission

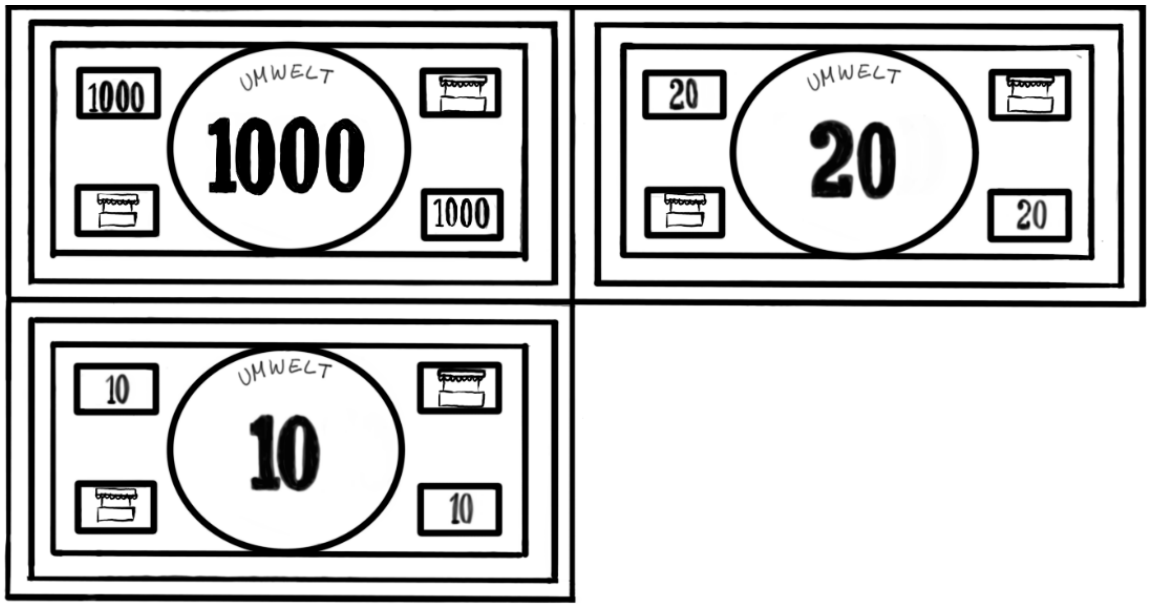
Du möchtest für die Rettung der Gletscher spenden.

Dafür benötigst du 2'500.-

Und auf deinem Weg musst du 15 Umweltpunkte sammeln.

Die Mission ist erfüllt, sobald du wieder am Start angekommen bist.


UMWELT
50
UMWELT
500
UMWELT
1000
UMWELT
200
UMWELT
100


UMWELT
1000
UMWELT
20
UMWELT
10

Bioladen (Rot) 1 Preis: 150.- Einnahme: 50.-	Ökoladen (Orange) Preis: 100.- Einnahme: 40.-	Unverpackt Laden (Gelb) Preis: 200.- Einnahme: 60.-	Bioladen (Hellgrün) Preis: 170.- Einnahme: 50.-
Ökoladen (Dunkelgrün) 1 Preis: 100.- Einnahme: 30.-	Unverpackt Laden (Hellblau) Preis: 220.- Einnahme: 60.-	Laden Nachhaltig (Dunkelblau) Preis: 50.- Einnahme: 10.-	Laden Nachhaltig (Schwarz) 1 Preis: 60.- Einnahme: 10.-
Bioladen (Rot) 2 Preis: 150.- Einnahme: 50.-	Laden Nachhaltig (Schwarz) 2 Preis: 60.- Einnahme: 10.-	Ökoladen (Dunkelgrün) 2 Preis: 100.- Einnahme: 30.-	