Spiel gegen Littering – Anleitung mit App (empfohlen)

Für Aktivitäten, Gruppenstunden oder Lager

Das «Spiel gegen Littering» ist eine Aktivität für Gruppenstunden und fürs Lager für Pfadis und Jublas. Es dauert rund 2 Stunden. Im Spiel geht es um die Themen Abfall und Littering. Es soll die Kinder und Jugendlichen im Alter von 6-15 Jahren auf lockere Art und Weise auf diese Themen sensibilisieren. Das Spiel wurde von Marc Ramseier und Linus Hofstetter (Pfadi Musegg) zusammen mit Verantwortlichen der Stadt Luzern entwickelt. **Unterlagen zum Spiel:** www.stadtluzern.ch/spielgegenlittering
Link zur App: https://mramsi.github.io/spiel_gegen_littering/

ToDo vor der Aktivität

1. Anleitung komplett **durchlesen**
2. App **herunterladen** auf alle Handys plus ein Tablet (siehe «die Anzeige»)
3. Diese Anleitung für jede Leitungsperson **ausdrucken**
4. Das Dokument «Infrastruktur Übersicht» **3x ausdrucken** (möglicherweise einmal laminieren)
5. Entscheiden, aus was der Freizeitpark gebastelt wird. Einige Ideen: *Waldmaterial, Kapla, Lego, Bastelmaterial (Karton, Klebeband, Papier, …), eigene Ideen...*
6. **Plakate** malen (siehe Hauptposten)
7. Entscheiden wer welchen **Posten** übernimmt

Benötigtes Material

- ❑ Handys mit ausreichend Akku (evtl. Powerbanks)
- ❑ Ausgedruckte Dokumente (3x «Infrastruktur Übersicht» und eine Anleitung pro Leiter*in)
- ❑ Material, um Gebäude im Freizeitpark zu basteln (z. B. Legosteine, Waldmaterial)
- ❑ Packpapier
- ❑ Dicke Filzstifte (eine Farbe pro Gruppe)
- ❑ Verkleidung für Toni Freizeit
- ❑ Kleiner Preis für die beste Gruppe
- ❑ Tablet oder Laptop als Anzeige (Optional aber sehr empfohlen, siehe Abschnitt «die Anzeige»)

Recyclingposten:
- ❑ Alu, Pet, Karton zum Werfen (je ca. drei Gegenstände)
- ❑ Drei Eimer/Behälter zum reinwerfen

Putzposten:
- ❑ Etwas zum Sammeln z.B. Maiskörner

Optional:
- ❑ Material für eigene Postenideen
- ❑ Regenschutz für Anzeige und Übersichtsblätter am Hauptposten
- ❑ Klebeband zum Aufhängen / Fixieren der Blätter

Ablauf

Einstiegstheater

Toni Freizeit, der Erfinder des Freizeitparks ist hier! Er beschwert sich, dass es in Luzern viel zu wenig Freizeitparks gibt. Nun will er gleich mehrere neue Freizeitparks eröffnen, um möglichst viele Leute nach Luzern zu locken. Deshalb startet Toni einen Wettbewerb: In Gruppen sollen neue Freizeitparks gebaut werden. Der Gruppe, die am Schluss die meisten Besuchenden in ihrem Freizeitpark hat, wird eine saftige Belohnung versprochen.

Einstiegsspiel

Option 1. Plumpsack

Alle stehen in einem Kreis. Eine Person 1 läuft mit einem Gegenstand im Kreis umher, lässt ihn zufällig hinter einer anderen Person 2 fallen und rennt los. Person 2, hinter der nun der Gegenstand liegt, muss diesen so schnell wie möglich Person 1 zurückgeben. Sie hebt ihn auf und versucht mit dem Gegenstand die erste Person einzuholen, bevor diese einmal um den ganzen Kreis gerannt ist. Wird Person 1 eingeholt, muss sie den Gegenstand wieder nehmen und das Spiel beginnt von vorne. Wird sie nicht eingeholt, muss Person 2 den Gegenstand behalten und wiederum hinter einer anderen Person im Kreis fallenlassen. Das Spiel sollte etwa 10-15 Minuten dauern.

Option 2. Fläschegame (empfohlen)

Alle stehen in einem Kreis. Es wird eine Petflasche mit wenig Wasser (etwa Bottle Flip Menge) von Person zu Person quer durch den Kreis geworfen. Fangen und Passen darf man dabei nur mit der schwachen Hand! Sobald jemand die Flasche nicht, oder mit der falschen Hand fängt, muss diese Person einmal um den Kreis rennen und danach wieder an ihren Platz stehen. Während jemand um den Kreis rennt, dürfen die anderen der rennenden Person (mit der schwachen Hand) die Petflasche anwerfen. Wer beim Rennen getroffen wird, muss für jeden Treffer noch eine weitere Runde um den Kreis rennen und darf dabei wieder abgeworfen werden. Wenn jemand beim Versuch jemanden abzuwerfen nicht trifft, muss diese Person selbst einmal um den Kreis rennen und kann abgeworfen werden. Dabei gilt immer (wie beim Boccia, nicht wie beim Völki): Nur von unten werfen und nie auf den Kopf zielen! Das Spiel sollte etwa 10-15 Minuten dauern.

Hauptspiel

Mit wie vielen Gruppen das Hauptspiel gespielt wird und wie diese Gruppen eingeteilt werden, kann selbst bestimmt werden. Je nach Anzahl Kinder und Leitenden können mehr oder weniger Gruppen zusammengestellt werden. Wir empfehlen vier bis acht Teilnehmende pro Gruppe.

Ziel des Spiels: Einen eigenen Freizeitpark bauen, möglichst viele Besuchende anlocken und dabei etwas über die Konsequenzen von Littering lernen.

Grundprinzip: Durch das Kaufen und Basteln von Bahnen und Ständen wir der Freizeitpark attraktiv. Damit werden Besuchende angelockt.

Was beim Erklären des Spiels nicht erwähnt wird*: Besuchende produzieren Abfall. Wenn der Abfall nicht richtig entsorgt wird, schreckt das weitere Besuchende ab, in den Park zu kommen. Denn der herumliegende Abfall stinkt und stört die Besuchenden. Deshalb sinkt die Anzahl der Besuchenden.* Im Verlaufe des Spiels entdecken die Kinder diesen Zusammenhang selbst.

Ressourcen

Geld: An verschiedenen Posten kann Geld verdient werden. Damit können sich die Gruppen am Hauptposten neue Infrastruktur kaufen.

Besuchende: Infrastruktur lockt Besuchende an, Abfall schreckt Besuchende ab. Am Hauptposten ist immer ersichtlich, welcher Park aktuell wie viele Besuchende anlockt (siehe unten).

Abfall: Je mehr Besuchende sich im Park aufhalten, desto mehr Abfall entsteht. Die produzierte Menge an Abfall ist je nach Gebäude unterschiedlich, Essensstände verursachen beispielsweise mehr Abfall als eine Achterbahn. Durch das Kaufen und Bauen von Abfalleimern kann das Ansammeln von Abfall verhindert werden. Denn die Abfalleimer ermöglichen eine korrekte Entsorgung des Abfalls.

Alle Ressourcen existieren nur in der App und den Grafiken auf Packpapier (siehe Hauptposten)!

Infrastruktur

Die Übersicht zu den verschiedenen Gebäuden (Bahnen und Essensstände) sowie deren Preise finden sich im Dokument «Infrastruktur Übersicht».

Wenn ein Gebäude gekauft wird, erscheint es in der App in grauer Farbe. Das Gebäude darf nun im Freizeitpark gebaut werden. Das heisst: Es muss gebastelt werden (z. B mit Legosteinen oder anderen Materialen). Nachdem es fertig gebastelt ist, darf die Gruppe dies am Hauptposten melden und das Gebäude kann in der App als «gebaut» markiert werden. Ein Gebäude kann jederzeit abgerissen bzw. zurückgebaut werden. Dabei erhält die Gruppe die Hälfte ihres Geldes zurück.

Geldposten

Jeder Geldposten wird von mindestens einer Leitungsperson betreut. Alle die einen Geldposten betreuen, geben das beim Beitritt ins Spiel im Warteraum der App an. In der App überweist die Leitungsperson den Gruppen nach dem Absolvieren des Postens das verdiente Geld.

Die folgenden Geldposten sind Vorschläge und dürfen/sollen ungeniert angepasst und ausgeschmückt werden. Die Anzahl Posten, die ihr sinnvollerweise anbietet, hängt natürlich von der Anzahl Leitenden und Teilnehmenden ab. Es ist also möglicherweise notwendig, Posten wegzulassen oder noch eigene Postenideen dazu umzusetzen. Auch die Menge an Geld die pro Posten verdient werden kann, kann während dem Spiel laufend angepasst werden.

Recyclingposten: Zielwerfen mit Alu / Pet / Karton
Es werden drei Behälter aufgestellt mit den Aufschriften Alu / Pet / Karton / (evtl. vierter Behälter: Abfall). Die Kinder erhalten Gegenstände aus Alu, Pet und Karton und müssen diese in die dazugehörigen Behälter werfen. Sie stehen dabei hinter einer Markierung. Für jeden Treffer in den richtigen Behälter kann der Gruppe des Kindes 1 Geld in der App eingetragen werden.

Reinigungsposten: Aufräumen auf Zeit
In einem Bereich (ca 15m^2) müssen in 10 Sekunden 5 Maiskörner (oder ähnliches) gesammelt werden. Der Bereich darf nur von jeweils einer Person betreten werden. Eine Leitungsperson stoppt die Zeit, ruft nach Ablauf der Zeit «stopp» und nimmt am Schluss den gesammelten Mais entgegen. Wer in 10s 5 Maiskörner schafft, erhält in der App 1 Geld überwiesen.

Achterbahnposten: Hindernisparcour mit Schwindel
Es wird ein kurzer Parkour aufgestellt, der allein oder als Wettrennen absolviert werden kann. In der Mitte des Parcours müssen sich die Kinder zehnmal um einen Stock o.Ä. drehen, denn Achterbahnen sind schwindelerregend. Weitere Elemente können sein: Purzelbäume, über/unter etwas hindurch, Posieren für die Kamera, Mami winken, usw. Wer den Parkour absolviert (oder das Rennen gewinnt), erhält in der App 1 Geld überwiesen.

Ideen für weitere Geldposten: Quizz (Schätz oder Wissensfragen), Sportaufgaben (Göggelikampf, Rad schlagen, …), Songs erraten (mit Böxli oder gegenseitigem Vorsingen), kreative Aufgaben (Blumenstrauss machen, Gedicht schreiben, …), etc.

Personenposten

Werbungsposten: Theater
In kleinen Gruppen (mindestens 2 Kinder) müssen kleine Werbespots (Slogans / Jingles) für ihren Freizeitpark einstudiert und vorgeführt werden. Je besser der Auftritt / die Aufführung, desto mehr Besuchende gibts dafür (etwa 1 bis 10 Besucher*innen pro einstudierter Aufführung in der App eintragen). Dieser Posten soll nicht das Geldverdienen oder Bauen von Infrastruktur ersetzen und sollte dementsprechend von einer Gruppe nicht mehrmals direkt nacheinander besucht werden.

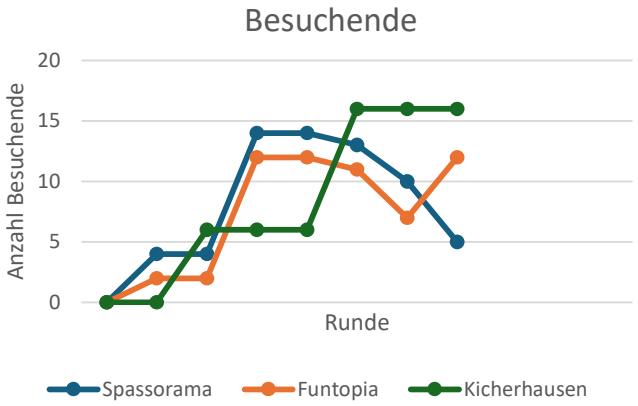
Hauptposten

Die Leitungspersonen an diesem Posten haben folgende Aufgaben:

1. Jedes Kaufen und Fertigstellen von **Infrastruktur** in die App eintragen.
2. Jede Runde für jeden Freizeitpark die in der App gezeigte **Besucher*innenzahlen** auf ein Packpapier übertragen.
3. Wenn ohne Anzeige Tablet gespielt wird: Jede Runde für jeden Freizeitpark das in der App gezeigte **Vermögen** an Geld auf ein Packpapier übertragen (Geldtabelle).

Am Hauptposten kann mit Geld Infrastruktur gekauft werden. Die Preislisten liegen für alle ersichtlich bereit. Beim Hauptposten können die Teilnehmenden auch ihre aktuellen Besucher*innenzahlen und ihr Vermögen auf einer Grafik ablesen. Dazu tragt ihr zu Beginn jeder Runde für alle ersichtlich auf einem Packpapier das Vermögen und die Anzahl Besuchende der Gruppen ein. Eine Runde sollte ungefähr 5 Minuten dauern. Damit ihr all diese Aufgaben bewältigen könnt, empfiehlt es sich, den Hauptposten zu zweit zu betreuen.

Die Geldtabelle auf Papier zu führen ist lediglich dann nötig, wenn keine Anzeige auf einem Tablett oder Laptop verwendet wird! Ungefähr so sollten die Grafik für Besuchende und die Geldtabelle auf Papier aussehen:

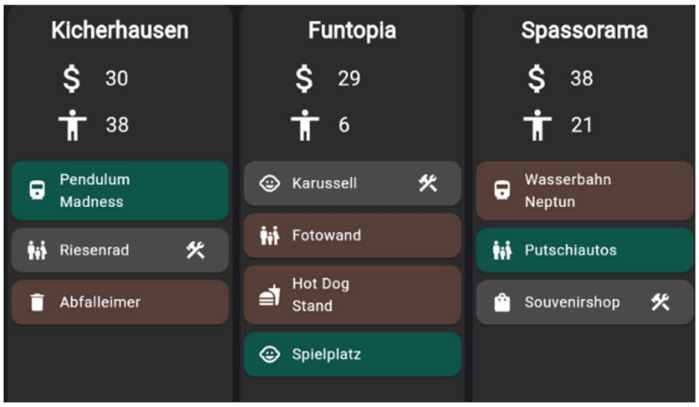


Geldtabelle

Spassorama	Funtopia	Kicherhausen
~~1 3 9 2 6 13 17 22 3 8 5 11 15~~ 20	~~0 3 8 5 11 15 4 8 13 17 22 2 5 9 12~~ 4	~~1 3 8 2 6 8 13 17 22 2 5 9 12 5 10~~ 17

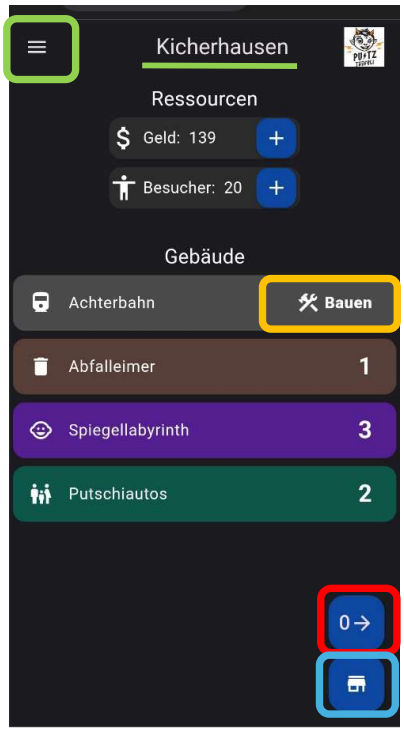
Die Anzeige

Alternativ zur Geldtabelle kann auch ein Tablet oder Laptop am Hauptposten aufgestellt werden. Dazu muss die App auch auf das Tablet / den Laptop geladen werden und im Warteraum der App vor dem Start des Spiels die Rolle «Anzeige» ausgewählt werden. Die Anzeige in der App zeigt das Vermögen, die gekauften und fertig gebauten Gebäude sowie die Anzahl Besuchende für jede Gruppe in Echtzeit an und ist für die Teilnehmenden jederzeit ersichtlich. Sie ersetzt also die Geld Tabelle. Die Besuchenden-Grafik empfehlen wir – neben der Anzeige in der App – zusätzlich auf Papier zu erstellen. So wird es gut ersichtlich, wann und warum sich die Zahl der Besuchenden geändert hat.



Beispielbild der Anzeige. Ausgegraute Gebäude müssen noch fertig gebastelt werden. Sie locken noch keine Besuchende an, produzieren aber auch noch keinen Abfall.

Am Hauptposten werden in der App die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durchgeführt:



1. Gruppe / Freizeitpark auswählen

2. Neue Infrastruktur kaufen

3. Erst wenn die gekaufte Infrastruktur fertig gebastelt wurde, auf «Bauen» klicken

4. Etwa alle 5min die Grafiken aktualisieren und eine neue Runde beginnen

Die App

Link zur Browser Version:

https://mramsi.github.io/spiel_gegen_littering/

Bitte testet die App unbedingt vor der Aktivität, damit ihr alle Schritte inkl. Spielende versteht!

Bevor das Spiel beginnt, erstellt eine Person in der App ein neues Spiel und der teilt der gesamten Leitung den Spiel-Code mit. Im Warteraum wählen alle Leitungspersonen, die einen Posten betreuen unter «deine Rolle» jenen Posten aus, den sie betreuen werden. Sobald alle Leitenden (und wenn vorhanden die Anzeige) im Warteraum sind und die verschiedenen Posten aufgeteilt sind, kann das Spiel gestartet werden.

Die App berechnet anhand der gebauten Gebäude und der gekauften Abfalleimer wie viel Abfall anfällt und wie viele Besuchende in den unterschiedlichen Freizeitparks anwesend sind. Ihr braucht lediglich das verdiente Geld und die Infrastruktur in jedem Park aktualisieren, um den Rest kümmert sich die App selbst.

Spielen ohne App

Das Dokument «Spielend gegen Littering. Anleitung ohne App» ist eine komplette Anleitung für dasselbe Spiel, falls ihr die Aktivität lieber ohne Handys durchführen möchtet.

Falls ihr Zugang zur App verliert: Vergebt Geld in Form von Papierschnipseln, bis ihr dem Spiel wieder beigetreten seid und das gesammelte Geld nachgetragen werden kann. Einzelne Handys können dem Spiel jederzeit mit dem Spiel Code wieder beitreten (der Code findet sich im Menu unter «Einstellungen»).

Durchführen des Hauptspiels

Nachdem das Spiel erklärt ist, suchen sich alle Gruppen einen geeigneten Ort, um ihren Park zu errichten. Das Spiel geht los, sobald alle bereit sind. Das Spiel lässt sich lediglich über jene Mobile-Phones starten, die dem Hauptposten zugeteilt sind. Sobald das Spiel gestartet ist, dürfen die Kinder selbständig die Aufgaben an den Posten lösen, dabei Geld sammeln und damit anfangen, ihren Park aufzubauen.

Nach Abschluss des Hauptspiels (nach **etwa 2h Spielzeit**) gehen alle zu allen Parks. Die verschiedenen Gruppen stellen ihren jeweiligen Freizeitpark vor und erklären, was sie sich beim Bau überlegt haben.

Auswertung

Nachdem die Parks aller Gruppen vorgestellt wurden, sollen die Kinder nochmal in ihren Gruppen mit mindestens einer Leitungsperson zusammenkommen und darüber sprechen, worum es ihrer Meinung nach bei dieser Aktivität ging. Stellt folgende Fragen und animiert die Kinder dazu, sich Gedanken zu machen und mitzureden. **Plant für die Auswertung unbedingt genügend Zeit ein!**

- *Was war eure Strategie? Hat sie sich im Verlauf des Spiels geändert?*
- *Was passiert, wenn im Park viel Abfall produziert wird?*
- *Was kann man in diesem Spiel gegen zu viel Abfall machen? Was kann man in der realen Welt machen? Gibt es Gemeinsamkeiten? Gibt es Unterschiede?*

Auskunft für Fragen

- Fragen zur App: marcramseier@hotmail.com, 078 797 77 93
- Fragen zum Spiel: linus.hofstetter@gmail.com, 078 964 06 45

Viel Spass!