



Spiel gegen Littering – Anleitung ohne App

Aktivität für Gruppenstunden und fürs 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. Alle Unterlagen findet ihr hier: www.stadtluzern.ch/spielgegenlittering.

ToDo vor der Aktivität

1. Anleitung komplett **durchlesen**
2. Diese Anleitung für jede Leitungsperson **ausdrucken**
3. Die Dokumente «Hauptposten Übersicht» **1x** und «Infrastruktur Übersicht» **3x ausdrucken** (möglicherweise einmal laminieren)
4. Entscheiden, aus was der Freizeitpark gebastelt wird. Einige Ideen: *Waldmaterial, Kapla, Lego, Bastelmaterial (Karton, Klebeband, Papier, ...), eigene Ideen...*
5. **Plakate** malen (siehe Hauptposten)
6. Entscheiden wer welchen **Posten** übernimmt

Benötigtes Material

- ☐ Ausgedruckte Dokumente (3x «Infrastruktur Übersicht», 1x «Hauptposten Übersicht», und eine Anleitung pro Leiter*in)
- ☐ Material, um Gebäude im Freizeitpark zu basteln (z. B. Legosteine, Waldmaterial)
- ☐ Packpapier
- ☐ Währung (z.B. Kaffeebohnen/Papierschnipsel mit Zahle)
- ☐ Farbige dicke Filzstifte (min 1 pro Gruppe)
- ☐ Verkleidung für Toni Freizeit
- ☐ Kleiner Preis für die beste Gruppe

Hauptposten:

- ☐ 1 Becher pro Gruppe
- ☐ 1 Esslöffel
- ☐ Etwa 1kg Sand/Kies/Maiskörner oder Ähnliches als «Abfall» zum in die Becher Löffeln

Recyclingposten:

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

Putzposten:

- ☐ Etwas zum Sammeln am Putz-Posten (z.B. Kichererbsen, nicht dasselbe wie Währung oder Abfall)

Optional:

- ☐ Material für eigene Postenideen
- ☐ Regenschutz für 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: Durch das Kaufen und Basteln von Bahnen und Ständen wird der Freizeitpark attraktiv. Damit werden Besuchende angelockt.

Grundprinzip: Durch das Kaufen und Bauen von Bahnen und Ständen im Freizeitpark 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.

Infrastruktur

Die Übersicht zu den verschiedenen Bahnen und Ständen sowie deren Preise finden sich im Dokument «Infrastruktur Übersicht».

Wenn ein Gebäude gekauft wird, wird der Name des Gebäudes auf einen Zettel geschrieben und der kaufenden Gruppe übergeben. Das Gebäude darf nun in ihrem Freizeitpark gebaut werden. Nachdem es fertig gebastelt ist, darf die Gruppe dies am Hauptposten melden und das Gebäude kann in die Gebäudeliste der Gruppe eingetragen werden (siehe Hauptposten).

Geldposten

Hier können die Gruppen Geld verdienen. Jeder Geldposten wird von mindestens einer Leitungsperson betreut.

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 zusätzlich noch eigene Postenideen umzusetzen. Auch die Menge an Geld die pro Posten verdient werden, 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 gibt es 1 Geld.

Putzposten: Aufräumen auf Zeit

In einem Bereich (ca 15m²) müssen in 10 Sekunden 5 Maiskörner 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 2 Geld.

Achterbahn-Posten: 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 2 Geld.

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). Zum Vergeben von Besuchenden wird z.B. **B5** auf einen Zettel geschrieben, der am Hauptposten gegen 5 Besuchende eingetauscht werden kann. Sie werden hier auf der Grafik eingetragen. Dieser Posten soll nicht das Geldverdienen oder Bauen von Infrastruktur ersetzen und sollte dementsprechend von einer Gruppe nicht mehrmals direkt nacheinander besucht werden.

Hauptposten

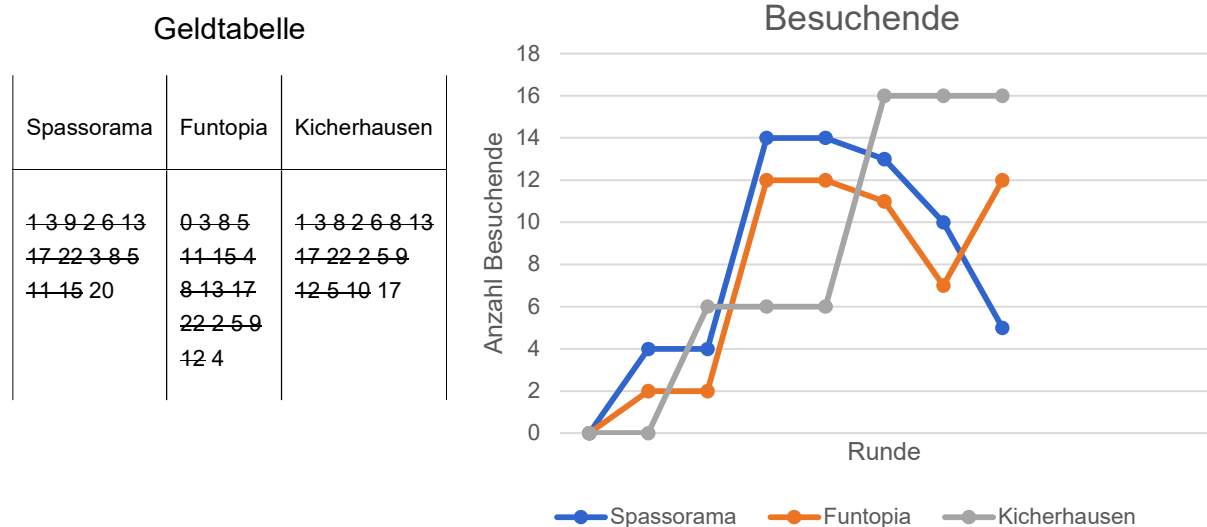
Die Leitungspersonen an diesem Posten haben folgende vier Aufgaben:

1. Bei jedem Kauf und Fertigstellen von Infrastruktur das Gebäude in die **Gebäudeliste** des Parks eintragen.
2. Bei jeder Transaktion beim jeweiligen Freizeitpark das Vermögen in der **Geldtabelle** aktualisieren.
3. Jede Runde für jeden Freizeitpark den produzierten **Abfall** in den Gruppenbecher füllen.
4. Jede Runde für jeden Freizeitpark die aktuellen Besucher*innenzahlen ausrechnen und in die **Besuchenden-Grafik** übertragen.

Am Hauptposten kann mit Geld Infrastruktur gekauft werden. Die Preislisten liegen für alle ersichtlich bereit. Hier können die Teilnehmenden auch ihre aktuellen Besucher*innenzahlen und ihr Vermögen auf Packpapier ablesen. Dazu tragt ihr laufend für alle ersichtlich das Vermögen und zu Beginn jeder Runde 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.

Falls die Teilnehmenden nicht von allein beginnen Abfalleimer zu kaufen und nicht verstehen warum immer weniger Besuchende in ihren Park kommen, könnt ihr ihnen mit vagen Kommentaren auf die Sprünge helfen (zB: «Bei euch würde ich auch nicht in den Park kommen, da *stinkts!*»).

Am Hauptposten werden drei Listen geführt: Eine für die gebauten Gebäude, eine für die Besuchenden und eine für das Geld jeder Gruppe. Die Grafiken für Besucher*innen und Geld sollen ungefähr so aussehen:



In der Geldtabelle wird bei jeder Transaktion der alte Betrag durchgestrichen und der neue dazu geschrieben, Spassorama hat in der Beispieltabelle also gerade 5 Geld eingezahlt (~~15~~ → 20) und Funtopia hat 8 ausgegeben (~~12~~ → 4). Aber Achtung: Schreibt klein, sonst geht euch der Platz aus.

Abfall

Der Abfall in jedem Park wird durch Kaffeebohnen/Maiskörner oder ähnlichem in einem Becher dargestellt. Im Dokument «Hauptposten Übersicht» ist angegeben, welches Gebäude wie viel Abfall pro Runde produziert (in Esslöffel). Zu Beginn jeder Runde wird jeder Gruppe die Summe des produzierten Abfalls ihrer Gebäude in ihren Becher gelöffelt (*ein Hot Dog Stand produziert z.B. jede Runde 4 Esslöffel Abfall*). Für jeden cm Abfall im Becher wird dabei eine Person von den Besuchenden abgezogen. Pro fertig gebautem **Abfalleimer** werden **jede Runde fünf Esslöffel** wieder aus dem Becher entfernt.

Die genaue Menge an produziertem Abfall und wie viele Besuchende sinnvollerweise pro cm Abfall abgezogen werden sind stark von der Gruppengrösse abhängig, probiert also unbedingt aus und macht während dem Spiel Anpassungen!

Besuchende

Im Dokument «Hauptposten Übersicht» ist auch für jedes Gebäude angegeben, wie viele Besuchende es in den Park lockt.

Die Anzahl Besuchende in einem Park bleibt in dieser Version des Spiels über die Runden konstant, bis ein neues Gebäude fertig gebaut ist oder bis zu viel Abfall im Park rumliegt. **Beispiel:** In der Besuchenden-Grafik (siehe oben) ist nach Runde 5 im Spassorama und in Funtopia zu viel Abfall im Becher und die Anzahl Besuchende sinkt. Funtopia baut in Runde 7 genügend Abfalleimer, um ihren Park zu säubern, während Kicherhausen nie mehr als 1cm Abfall in ihrem Becher hat.

Durchführen des Hauptspiels

Nachdem das Spiel erklärt ist, suchen sich alle Gruppen eine Stelle, um ihren Park zu errichten. Das Spiel geht los, sobald alle bereit sind. Nun dürfen die Kinder selbständig die Aufgaben an den Posten lösen und damit anfangen, ihren Park aufzubauen.

Nach Abschluss des Hauptspiels (nach **etwa 2h Spielzeit**) gehen alle zu allen Parks. Die jeweiligen Gruppen stellen ihren 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 selbst erzählen, worum es ihrer Meinung nach bei dieser Aktivität ging. Stellt folgende Fragen und animiert die Kinder dazu, sich Gedanken zu machen und mitzureden.

- *Was war eure Strategie? Hat sie sich im Verlauf des Spiels geändert?*
- *Was ist passiert, wenn im Park viel Abfall produziert wurde?*
- *Was konnte in diesem Spiel getan werden, um die Entstehung von Abfall zu verhindern? Was kann man in der realen Welt getan werden? Gibt es Gemeinsamkeiten? Gibt es Unterschiede?*

Plant für die Auswertung unbedingt genügend Zeit ein!

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!