



Warum in die Ferne schweifen?

Ziel: Die Teilnehmer werden sich bewusst, wo die einzelnen Produkte herkommen und dass es in gewissen Fällen sinnvoll sein kann, darauf zu achten Schweizer Produkte zu kaufen anstatt die Produkte von weit her in die Schweiz zu transportieren.



Material: Weltkarte, Produktkärtchen, Liste der Herkunftslander, 2 Spielfiguren

Vorbereitung: Produktkärtchen ausschneiden, Weltkarte bereitlegen, Produktkärtchen im Gelände verstecken

Durchführung: Die Teilnehmenden werden in zwei Gruppen aufgeteilt und erhalten je eine Spielfigur. Darauf verteilen sich alle im Gelände und suchen nach den Produktkärtchen. Sobald eines gefunden wurde, wird die Suche unterbrochen und alle versammeln sich um die Weltkarte. Das Produktkärtchen wird gezeigt und beide Gruppen haben kurz Zeit, sich zu beraten. Sie sollen daraufhin ihre Spielfigur dort auf der Weltkarte plazieren, wo sie denken, dass das Produkt herkommt. Diejenige Gruppe, welche das Kärtchen gefunden hat, darf ihren Spielstein zuerst plazieren wobei die zweite Gruppe ihre Figur nicht auf das gleiche Land setzen darf.

Punkteverteilung:

- beide Gruppen haben ihre Spielfigur auf richtiges Herkunftsland gelegt: diejenige Gruppen, deren Spielstein sich näher an der Schweiz befindet, gewinnt einen Punkt (weil der Transportweg kürzer ist und somit die Umwelt geschont wird)
- nur eine Gruppe hat ihre Spielfigur auf richtiges Herkunftsland gelegt: diese Gruppe erhält einen Punkt
- keine Gruppe hat ihre Spielfigur auf richtiges Herkunftsland gelegt: keine Gruppe erhält einen Punkt

Varianten: Die Produktkärtchen können auch auf andere Weise gewonnen oder erspielt werden.

Stafette: Jeweils zwei Teilnehmende treten gegeneinander an. Wer eine bestimmte Strecke schneller zurückgelegt hat, wählt am Ende der Strecke ein Produktkärtchen aus und seine/ihre Gruppe darf zuerst ihre Spielfigur plazieren. Wenn beide Gruppen falsche Herkunftslander ausgewählt haben, kann das Kärtchen wieder ans Staffettenende gelegt werden. Es können auch verschiedene Arten, wie die Strecke zurückgelegt werden muss, eingebaut werden (zum Beispiel: auf einem Bein hüpfen, rückwärts rennen, Huckepack, in Garettenform, seilspringend, sackhüpfend, ein Lied singend, ...)

Kärtchen-pflücken: Die Produktkärtchen sind auf eine Schnur aufgefädelt (Hier ist es wichtig, dass die Kärtchen auf dünnes, reissbares Papier ausgedruckt sind und dass sie keine scharfen Kanten haben). Jeweils zwei Teilnehmende treten gegeneinander an. Ihnen werden die Augen verbunden. Nun versuchen sie, nur mit Hilfe des Mundes, die Kärtchen von der Schnur zu pflücken. Die übrigen Gruppenmitglieder dürfen ihnen mit Zurufen helfen, sich zu orientieren und die Kärtchen zu finden. Wem es zuerst gelingt, ein Kärtchen zu pflücken, deren/dessen Gruppe darf zuerst ihren Spielstein plazieren. Wenn beide Gruppen falsche Herkunftslander ausgewählt haben, kann das Kärtchen wieder aufgefädelt werden. (Um auf die Befindlichkeiten der Teilnehmenden Rücksicht zu nehmen, können die Kärtchen, welche nicht „gepflückt“ aber von jemandem in den Mund genommen worden sind oder deren Herkunftsland nicht erraten wurde, ersetzt werden.)