

Das Umweltspiel

Vorbereitung: Spielfeld begrenzen und einzelne Felder abtrennen (gemäss Skizze **Anhang 1**), Parcours vorbereiten

Material: Bündel (grün und schwarz), Bälle (weich)

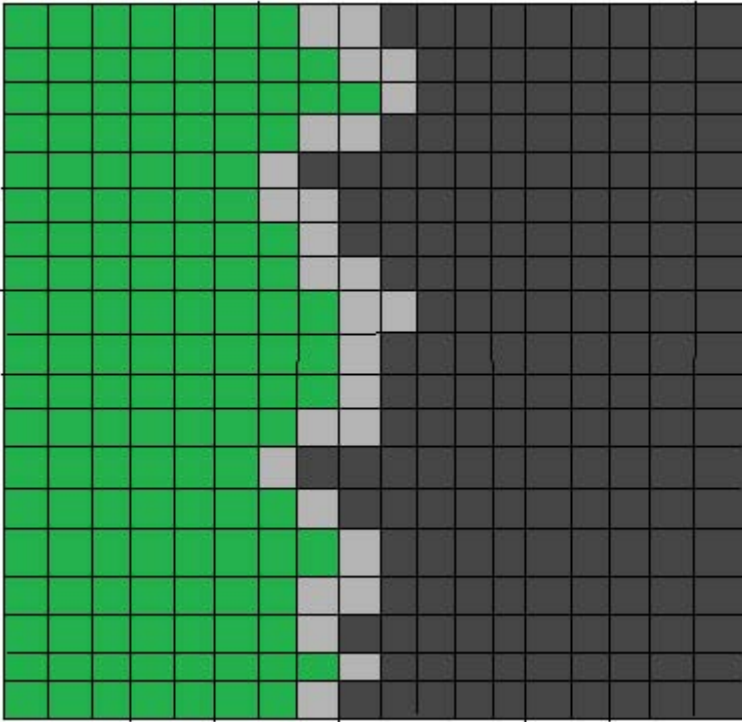
Zeit	Programm	Ort	Verantwortliche
10 min	Besammlung und Erklärung des Spiels Anhang 2 Gruppeneinteilung in 2 gleich grosse Gruppen mittels „Atömlispiel“ Anhang 3	Wiese	
10 min	Einstieg: Munition kann erspielt werden Umweltquiz (siehe „Umweltquiz“) → pro richtige Antwort 3 Bälle	Wiese	
5 min	1. Zeitalter Gewinner (diejenigen mit mehr Munition) dürfen zuerst schiessen, dann andere Gruppe. Die Bälle müssen liegengelassen werden, wo sie hingefallen sind und dürfen erst im nächsten Zeitalter wieder aufgenommen werden.	Wiese	
10 min	1. Umweltbilanz Bändelfangis bis eine Gruppe keine Bündel mehr übrig hat. Dann wird gezählt, wie viele Bündel jede Gruppe erbeutet hat. Anhang 4 Pro 5 Bündel gewinnen die Gruppen ein Feld	Wiese	
5 min	Strategieplanung Gruppen wählen ihre neuen Felder aus, diese werden mit der neuen Farbe gekennzeichnet	Wiese	
5 min	2. Zeitalter Beide Gruppen dürfen gleichzeitig werfen. Als Anfangsmunition dienen diejenigen Pingpongbälle, die beim vorherigen Zeitalter liegengeblieben sind. Ab jetzt dürfen aber alle Pingpongbälle wieder vom Boden	Wiese	

	aufgehoben und mit ihnen weitergespielt werden.		
5 min	2. Umweltbilanz Parcours, der absolviert werden muss. Jedes Gruppenmitglied muss gleich viele Male rennen, es dürfen nicht immer die gleichen Personen den Parcours absolvieren. pro 5 Runden ein Feld	Wiese	
5 min	Strategieplanung und Felder auswählen	Wiese	
5 min	3. Zeitalter Beide Gruppen dürfen gleichzeitig werfen.	Wiese	
7 min	3. Umweltbilanz Gruppen haben 2 Minuten Zeit um Pyramide aus möglichst vielen Menschen zu bauen. Dabei dürfen höchstens 3 Personen den Boden berühren. Nicht vergessen, einen Fotoapparat bereitzuhalten. Denn dies wird sehenswerte Bilder geben! Pro Person, welche sich in der Pyramide befindet (auch diejenigen, die den Boden berühren) 1 Feld	Wiese	
5 – 15 min	Endzeitalter Es wird gespielt, bis eine Gruppe gewonnen hat, d.h. bis alle Teilnehmer einer der beiden Gruppen angehören	Wiese	

5 min	Ausstieg: - Bäume haben gewonnen: Zeitungsspiel mit Tieren, die im Wald leben Anhang 5 - CO2 haben gewonnen: „Wer hat Angst vor CO2“ Anhang 6	Wiese	
-------	--	-------	--

Anhang 1

Ein Feld sollte ungefähr 1 Quadratmeter gross sein. Am einfachsten werden die einzelnen Felder mit Absperrband voneinander abgegrenzt (dieses am Schluss einfach wieder aufrollen und wieder verwenden). Zur Kennzeichnung der Farbe eines Feldes können farbige Stoffstücke in die einzelnen Felder gelegt werden.



Anhang 2

Das Spiel ist wie ein Völkerball aufgebaut. Zwei Gruppen – grün (Bäume) und schwarz (CO₂), sie tragen Bündel in der entsprechenden Farbe um unterschieden zu werden – spielen gegeneinander. Sie dürfen sich nur auf den Feldern aufhalten, die mit ihrer eigenen Farbe gekennzeichnet sind. In der Mitte des Spielfeldes befindet sich eine neutrale Zone, welche von niemandem betreten werden darf. Während den sogenannten „Zeitaltern“ wird mit weichen Bällen aufeinander geworfen. Wer getroffen wurde, wechselt die Gruppe. Während den „Umweltbilanzen“ zwischen den einzelnen „Zeitaltern“ können jeweils Felder gewonnen werden. Die Gruppen können dann selber entscheiden, welche Felder (auf dem gegnerischen Spielfeld) von nun an ihre Farbe tragen sollen, d.h. von ihnen betreten werden können. Es dürfen sich jederzeit mehrere Personen pro Feld aufhalten. Ziel ist es, alle Spieler der gegnerischen Mannschaft zu treffen.

Anhang 3

Der Spielleiter ruft die Anzahl der Personen aus, welche sich zu einem Atom zusammenfinden müssen, zum Beispiel: „Vierer-Atom“ oder „Achter-Atom“. Ein Atom wird geformt, indem die geforderte Anzahl Personen beieinander stehen und sich berühren. Der Spielleiter ruft immer

wieder andere Zahlen auf, die Atome verändern sich. Um am Schluss zwei Gruppen zu erhalten, ruft er die Zahl der Hälfte aller Teilnehmenden auf (wenn also 30 Personen teilnehmen, ruft er „Fünfzehneratom“). Die zwei Atome, welche sich auf diese Weise bilden, sind dann die zwei Spielgruppen. Falls sie zu unterschiedlich stark sind, kann natürlich vom Spielleiter noch ausgeglichen werden.

Anhang 4

Bändelfangis: Die Bänder, welche zur Unterscheidung dienen (grün und schwarz) werden hinten in den Hosenbund gesteckt. (Die grünen Bänder stellen die Wurzeln der Bäume dar, die schwarzen das „C“ der CO-Atome.) Der Bänder muss noch mindestens drei Handbreit sichtbar sein und darf nirgendwo angeknüpft werden. Ziel ist es, den gegnerischen Spielern den Bänder zu stehlen, das heißt ihn hinten aus den Hosen zu ziehen. Sobald ein Spieler seinen Bänder verloren hat, muss er das Spielfeld verlassen (weil ein Baum ohne Wurzeln nicht überleben kann und ein CO₂ ohne „C“ zu O₂, also Sauerstoff, wird). Um den Bänder nicht zu verlieren darf man sich zum Beispiel auch auf den Rücken legen oder Rücken an Rücken mit jemandem stehen.

Anhang 5

Zeitungsspiel: Die Teilnehmer bilden einen Kreis. (Wenn es zu viele sind, mehrere Kreise bilden und das Spiel gleichzeitig spielen.) Jeder Teilnehmer wählt ein Tier, das im Wald lebt und überlegt sich, welchen Laut dieses Tier von sich gibt. Der Reihe nach macht jeder Teilnehmer seinen Laut vor. Eine freiwillige Person steht in die Mitte. Ihr Ziel ist es, sich einen Platz im Kreis zu ergattern. Sie hält eine „Keule“ aus Zeitung in der Hand. Eine Person aus dem Kreis beginnt und ruft ein Tier aus dem Kreis auf, indem sie seinen Laut nachahmt. Die Person in der Mitte muss nun versuchen, dieses „Tier“ mit der Keule zu berühren. Wenn sie es schafft, bevor das „Tier“ jemand anderen aufgerufen (den Laut eines anderen Tieres nachgeahmt) hat, darf sie den Platz dieser Person (des „Tieres“) im Kreis einnehmen und diese muss in die Mitte stehen.

Anhang 6

„Wer hät Angscht vor em schwarzä Maa?“: Ein Fänger steht auf der einen Seite des Spielfeldes, alle anderen Teilnehmer auf der anderen Seite. Der Fänger ruft: „Wer hat Angst vor CO₂?“. Die anderen antworten: „Wir nicht!“ Fänger: „Und wenn ich komme?“ Andere: „Dann rennen wir davon.“ Nun dürfen alle losrennen. Ziel ist es, die andere Seite des Spielfeldes zu erreichen, ohne vom Fänger berührt also gefangen zu werden. Sobald man berührt wurde, wird man auch zum Fänger, also zum CO₂-Atom. Die Fänger dürfen sich nur vorwärts bewegen, also nur in Richtung des ihnen gegenüberliegenden Spielfeldrandes. Sobald alle Teilnehmer am Fänger vorbeigerannt sind, stellen sich die Fänger und die übrigen Teilnehmer wieder einander gegenüber auf und das Frage/Antwort-Spiel beginnt wieder. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Teilnehmer berührt, das heißt zu Fängern geworden sind.