



Recycling-Star

Ein Umwelt-Lernspiel



Didaktische Konzeption

Recycling-Star ist ein Brettspiel für 2 bis 4 Kinder von 5 bis 9 Jahren, das im Schulunterricht im Rahmen einer Unterrichtseinheit zum Thema Umwelt und Hausmüll von den Kindern selbst hergestellt werden soll. Als Bastelmaterialien dienen Endprodukte des privaten Konsums, wie Joghurtbecher, Verpackungsmaterial und Zeitschriften, die alltäglich als Hausmüll in den Abfall gelangen und beseitigt werden. Das Spiel behandelt den richtigen Umgang mit dem Hausmüll, vor allem die Aussonderung von Gefahrenmüll und wiederverwertbarem Rohstoffmüll. Recycling-Star ist also in doppeltem Sinn ein Recycling-Spiel.

Spielidee

Die Kinder sollen mit den unterschiedlich zu behandelnden Bestandteilen des Hausmülls vertraut gemacht werden, und zwar mit (1) – unbedingt getrennt zu entsorgendem – Gefahrenmüll, wie Farben und Lacke, Hobby-Chemikalien und Medikamente sowie – im Spiel – leere Batterien, (2) möglichst gesondert abzugebendem Rohstoffmüll, der wiederverwertbar ist, wie – im Spiel – leere Flaschen und Zeitungen/Zeitschriften sowie (3) sonstigem Hausmüll.

Die Spielbestandteile, d.h. das Spielbrett, die Spielkarten (Ereigniskarten) und das sonstige Spielzubehör (Hausmüll-Symbole) sollen von den Kindern gebastelt werden. Die Spieler werden mit verschiedenen Arten von Hausmüll-Symbolen ausgestattet und müssen diese aufgrund der beim Würfeln realisierten Ereignisse nach den Anweisungen auf den Ereigniskarten abgeben. Der Spieler, der als erster alle Teile seines Hausmülls „geordnet entsorgt“ hat, ist Sieger. Das hier vorgestellte Spiel ist nur ein Grundkonzept mit vergleichsweise einfacher Vorbereitung und Durchführung des Spiels; insofern wird hier auch eine Anregung für ähnliche Spiele gegeben. Bei der Beschäftigung mit dem Thema und dem Spiel sollten die Kinder ermuntert werden, das Grundkonzept weiterzuentwickeln.



Vorbereitung des Spiels

Als Spielbrett können alle größeren harten Kartons verwendet werden, insbesondere Waschmittel-Kartons, sowie die Rückseite eines anderen Spielbretts. Für die Spielkarten eignen sich kleinere und weichere Kartons, die meistens auf einer Seite beschriftet werden können, z.B. Cornflakes-Packungen. Das Spielbrett wird mit aus einer Zeitschrift herausgeschnittenen Bildern, z.B. aus Werbeanzeigen, beklebt, und zwar für 4 Spielfelder mit insgesamt 4 Bildern von Batterien, Flaschen, Mülleimern und Zeitungen/Zeitschriften bzw. mit entsprechenden Symbolen, die notfalls auch aufgemalt werden können.

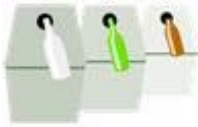
Aus der Zeitschrift wird auch für jeden Spieler eine kleine Spiel-Zeitung gebastelt, die im Spiel aus Altpapier (Rohstoffmüll) dient. Außerdem bringt jeder Spieler von zu Hause eine leere Batterie als Spiel-Batterie (Gefahrenmüll), ein kleines leeres Glasgefäß als Spiel-Flasche (Rohstoffmüll) und einen leeren Joghurtbecher als Spiel-Mülleimer sowie – als Spielfigur – einen Kronkorken- oder Schraubverschluss von einer Flasche mit. Schließlich wird ein Würfel benötigt, der einem alten Spiel entnommen werden kann.

Das Spielbrett wird im Mittelfeld in 16 gleichgroße Spielfelder aufgeteilt und von einem Zahlenband umrahmt. Für jede Seite des Spielbretts können 10 Zahlenfelder eingerichtet werden, so dass das Zahlenband von 1 bis 40 läuft. Die Zahlenfelder 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35 und 40 sind Ereignisfelder und können entsprechend markiert werden. Die 16 Spielfelder werden mit den 4 * 4 Batterie-, Flaschen-, Mülleimer- und Zeitschriften-(Symbol)Bildern beklebt, nachdem diese ausgeschnitten worden sind.

Die Spielfiguren werden z.B. aus Flaschen-Schraubverschlüssen hergestellt, indem in die Innenseite des Deckels ein zuvor ausgeschnittenes rundes Stück Papier oder Pappe geklebt wird. Auf diese Papiereinlage kann z.B. der Anfangsbuchstabe des Namens des Spielers geschrieben oder eine Farbe aufgetragen werden. Jeder Spieler hat eine Spielfigur. Bei der Herstellung der Spielfigur – wie beim Basteln aller anderen Bestandteile des Spiels – muss auf die Verletzungsgefahr geachtet werden. Schraubverschlüsse und Kronkorken von Flaschen können scharfe Ränder haben.

Ereignisfelder und Ereigniskarten

Für die Ereignisfelder werden die folgenden 8 Ereigniskarten ausgeschnitten und auf die Pappe geklebt:

Wer Einwegglasflaschen kauft, muss die leeren Flaschen auch zum Altglas-Container bringen. Sie gehören nicht in den Hausmüll! 	Altglas kann eingeschmolzen und zur Herstellung von neuen Flaschen verwendet werden. Deshalb gehören leere Flaschen in den Altglas-Container! 
Leere Batterien und anderer Elektroschrott sind Gefahrenmüll und dürfen deshalb nicht in den Hausmüll gelangen, sondern müssen gesondert entsorgt werden! 	Wenn der Hausmüll gut sortiert ist, werden weniger Gefahrenstoffe an die Umwelt abgegeben, weniger Rohstoffe aus der Natur entnommen und weniger Anlagen zur Müllverbrennung benötigt. Du kannst nun die Mülltonne vor die Tür stellen! 
Leere Batterien müssen zu einer Sammelstelle oder zurück ins Geschäft gebracht werden, in dem sie gekauft worden sind! 	Wenn der Hausmüll keine Gefahrenstoffe und keine wiederverwertbaren Rohstoffe enthält, kann die Mülltonne mit gutem Gewissen vor die Tür gestellt werden! 
Alte Zeitungen und Zeitschriften sollten am besten für die Altpapiersammlung aussortiert werden! 	Altpapier kann bei der Papierherstellung wiederverwertet werden. Deshalb sollten alte Zeitungen und Zeitschriften in einen Altpapiercontainer oder eine Altpapiertonne entsorgt werden! 



Spielablauf

Zum Spielbeginn erhält jeder Spieler eine Spiel-Batterie, eine Spiel-Flasche, einen Spiel-Mülleimer und eine Spiel-Zeitung, die außerhalb des Spielbretts aufgestellt werden. Die Ereigniskarten werden gut gemischt und ebenfalls außerhalb des Spielbretts – mit der Beschriftung nach unten – abgelegt.

Gestartet wird das Spiel – wie üblich – von dem Spieler, der beim erstmaligen Würfeln die höchste Zahl erzielt. Gewürfelt wird der Reihenfolge nach im Uhrzeigersinn.

Die Spielfiguren werden entsprechend der gewürfelten Zahl gesetzt. Wer eine 6 würfelt, darf ein zweites Mal würfeln. Kommt eine Spielfigur auf ein Ereignisfeld, dann wird eine Ereigniskarte gezogen und nach dem Text der Karte gehandelt. Die gezogene Ereigniskarte wird anschließend unter den Stapel gelegt. Die Ereigniskarten können bei Bedarf während des Spiels einmal oder mehrmals durchgemischt werden.

Am Ende des Spiels sollen die Hausmüll-Symbole auf dem Spielbrett liegen. Der Spieler, der als erster sein Spiel-Zubehör (Batterie, Flasche, Zeitung, Mülleimer) auf die entsprechenden Felder seines Teils des Spielbretts gestellt, also „seinen Hausmüll geordnet entsorgt“ hat, ist Recycling-Star.



Beispiel für das Spielfeld

40	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
39										11	
38										12	
37										13	
36										14	
35										15	
34											16
33											17
32											18
31											19
30	29	28	27	26	25		24	23	22	21	20



Liste des Bastelmaterials

Abschließend wird in der folgenden Liste das Bastelmaterial nach Menge und Art aufgeführt, über das jedes Kind verfügen muss, um ein *vollständiges eigenes* Spiel herstellen zu können:

1 leeren Waschmittel-Karton (ab 1,5 kg Fassungsvermögen)

1 leere Cornflakes-Packung

1 alte illustrierte Wochen-Zeitschrift

4 leere Joghurtbecher

4 leere Batterien

4 leere kleine Glasgefäße (z.B. Flaschen)

4 Schraubverschlüsse oder Kronkorken von Flaschen

1 Würfel

1 Schere

1 volle Tube oder Flasche Klebstoff

1 schreibfähigen Filzstift.

Legende zum Spielfeld



Flasche



Zeitung



Batterie



Mülleimer