

Uli Geißler
Am Ende des Regenbogens
Ein Umweltabenteuer mit Knud und
seinen Freunden

Ein Miteinanderspiel für 3 bis 5 Umweltschützerinnen ab 5 Jahren, Spieldauer ca. 30 Minuten



© 1992 by Ökotoxia Verlag
Hafen weg 26, D-4400 Münster
ISBN 3-925169-37-7
Illustration: Gabi Höppner

Vorgeschichte

Großalarm in Kleinstadt. Knud, das kleine grüne Naturwesen, hat seine Freunde zusammengetrommelt. „Was ist los Knud?“ fragen die Kinder. „*Schmutzich* treibt wieder sein Unwesen und wirft mit Schlimmatsch: Straßen, Lärm, Dosen, Giffässer, alte Medikamente, Abgase und vieles mehr. Wir müssen *Schmutzich* aufhalten, sonst können wir bald nicht mehr das Ende des Regenbogens finden.“ „Was ist daran so schlimm?“ fragen die Kinder. „Am Ende des Regenbogens liegt Grünland. Wenn wir Grünland nicht mehrfinden, vergessen die Menschen, wie schön die Welt sein kann, und alles wird grau und leblos!“

Spielmaterial

I Spielplan	1 grauer Alarmstein
I Knud (große, grüne Figur)	1 Zahlenwürfel
I Schmutzich (große, schwarze Figur)	42 Umweltkarten
5 Kinder (kleine farbige Figuren)	4 Regenbogen-Puzzleteile
	4 Schlimmatsch-Puzzleteile

Zielfelder und Umweltkarten

Auf dem Spielplan befinden sich 21 besondere Felder. Diese sind mit einer Abbildung von Knud und Schmutzich gekennzeichnet. Zu einigen von diesen Feldern werden Schmutzich und Knud und seine Freunde während des Spiels hinlaufen.

Erläuterungen zu Zielfeldern und Umweltkarten am Ende der Spielanleitung

Passend zu diesen **Zielfeldern** gibt es jeweils zwei Umweltkarten. Viele der **Umweltkarten** zeigen Umweltsünden, die Schmutzich während des Spiels begehen will. Knud und die Kinder möchten dies dagegen verhindern. Dabei werden ihnen positive Umweltkarten helfen, die ein umweltfreundliches Verhalten zeigen.

Vor dem ersten Spielen ist es sinnvoll, daß der Spielleiter die Texte zu den Umweltkarten am Ende dieser Spielanleitung durchliest und die dazugehörigen Zielfelder auf dem Spielplan kennt.

Spielziel

Knud und seine Freunde haben das Spiel gewonnen, wenn sie insgesamt vier Umweltsünden von Schmutzich verhindert haben und der Regenbogen vollständig ist. Sie haben verloren, sobald Schmutzich vier Umweltsünden begangen hat und ganz Grünland mit Schlimmatsch bedeckt ist.

SpielVorbereitung

Der Spielplan wird ausgelegt. Jeder Spieler bekommt eine der kleinen farbigen Figuren. Die Regenbogen- und Schlimmatsch-Teile werden bereitgelegt. Knud startet von seinem Lieblingsplatz, der Laubhöhle am Rand von Grünland. Schmutzich startet von seinem Lieblingsort am Parkplatz, und die Kinder gehen vom Marktplatz los. Die Spielfiguren verlassen ihre Startpunkte in Pfeilrichtung.

Die Umweltkarten werden gut gemischt und mit der Bildseite nach unten als Stapel neben den Spielplan gelegt (= Stapel 1).

Spielbeginn

Zunächst muß geklärt werden, wo sich Knud und die Kinder als Umweltschützer bewähren können; sie müssen also ihr aktuelles Zielfeld kennen. Und das geht so:

Ein Spieler beginnt und deckt so lange Umweltkarten vom Stapel 1 auf, bis

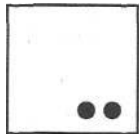
Zuerst verdeckte Umweltkarte ziehen

Nur negative Umweltkarten bestimmen Zielfelder

Alarmstein



Verdeckte Umweltkarte ziehen



Punktezahl
für
Schmutzich
oder Knud

er die erste negative Karte gezogen hat. (Es kann also auch schon die erste sein.)

Alle Spieler schauen sich die jeweils gezogene Umweltkarte an, und gemeinsam wird überlegt, ob die dargestellte Situation für die Umwelt gut (= positive Umweltkarte) oder schlecht (= negative Umweltkarte) ist.

Ist es eine positive Umweltkarte, passiert nichts. Sie wird verdeckt neben den Stapel 1 gelegt (= Stapel 2).

Ist es eine negative Umweltkarte, dann wird dadurch das **aktuelle Zielfeld** bestimmt. Die Karte wird deutlich abgesetzt mit der Bildseite nach oben vor den Stapel 1 gelegt.

Das aktuelle Zielfeld wird mit dem Alarmstein auf dem Spielplan gekennzeichnet. Es bleibt so lange das aktuelle Zielfeld, bis die dort drohende Umweltsünde begangen oder verhindert wird. Der nächste Spieler ist an der Reihe, und es geht im Uhrzeigersinn weiter, wie unter „Spielverlauf“ beschrieben.

Spielverlauf

Wer an der Reihe ist, zieht die oberste Umweltkarte vom Stapel 1. Wieder wird gemeinsam überlegt, ob die dargestellte Umweltsituation gut oder schlecht ist.

Bei einer negativen Umweltkarte wird Schmutzich auf kürzestem Wege in Richtung auf das aktuelle Zielfeld (das Feld mit dem Alarmstein) gezogen. Die Punkte auf der Karte zeigen an, um wieviel Felder er sich fortbewegt.

Würfeln: Knud oder eigene Figur bewegen

Bei einer positiven Umweltkarte wird Knud entsprechend vorwärts gezogen. In beiden Fällen wird die Umweltkarte danach verdeckt neben den Stapel 1 abgelegt (= Stapel 2).

Dann würfelt der Spieler. Er zieht entweder Knud oder seine eigene Spielfigur entsprechend der gewürfelten Augenzahl. Die Mitspieler beraten sich gut über den besten Spielzug. Die Richtung, in welche die Figuren ziehen, ist immer das aktuelle Zielfeld.

Nach diesem Zug kommt der nächste Spieler an die Reihe und zieht die oberste Umweltkarte vom Stapel 1. Sind die Karten vom Stapel 1 aufgebraucht, werden die Karten von Stapel 2 gut gemischt und zum neuen Stapel 1.

Umweltsünde durch Schmutzich

Sobald Schmutzich auf das aktuelle Zielfeld kommt (überzählige Punkte verfallen), wird die Umweltsünde begangen, und er wirft Schlimmatsch auf Grünland. Die Umweltkarte dieses Zielfeldes wird aus dem Spiel genommen, ein Schlimmatsch-Teil wird auf das entsprechend passende Feld von Grünland gelegt. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Es geht weiter wie unter „Spielbeginn“ beschrieben.

Schlimmatsch-Teil auf Grünland legen

Umweltsünde verhindern

Knud und die Kinder können Schmutzich aufhalten, also eine Umweltsünde

Regenbogen-Teil anlegen

verhindern. Dazu müssen **Knud und eine weitere Spielfigur** (also ein Kind) auf das entsprechende Zielfeld ziehen. Überzählige Würfelpunkte verfallen jeweils. Die Umweltkarte dieses Zielfeldes wird aus dem Spiel genommen, ein Regenbogen-Teil wird passend an den Regenbogen angelegt. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Es geht weiter wie unter „Spielbeginn“ beschrieben.

Schmutzich und zweite Figur auf Zielfeld

Zieht Schmutzich auf ein Zielfeld, auf dem Knud bereits steht, so kann die Umweltsünde noch verhindert werden. Dazu muß der gerade aktive Spieler im gleichen Zug seine eigene Spielfigur auf das Zielfeld ziehen. Das gleiche gilt umgekehrt: Steht dort bereits ein Kind, muß Knud im gleichen Zug auf dieses Feld gezogen werden.

Spielende

Sobald der Regenbogen komplett ist, oder Schlimmatsch ganz Grünland bedeckt, endet das Spiel.

Konnten alle Regenbogenteile angelegt werden, haben Knud und seine Freunde gegen Schmutzich gewonnen. Ist es Schmutzich jedoch gelungen, ganz Grünland mit Schlimmatsch zuzuwerfen, bevor der Regenbogen komplett ist, hat Schmutzich gewonnen.



Ökotopia Spiele- und Buchverlag

Der Fachverlag für umwelt- und spielpädagogische Materialien



Fordern Sie unser kostenloses
Verlagsprogramm an:

Ökotopia

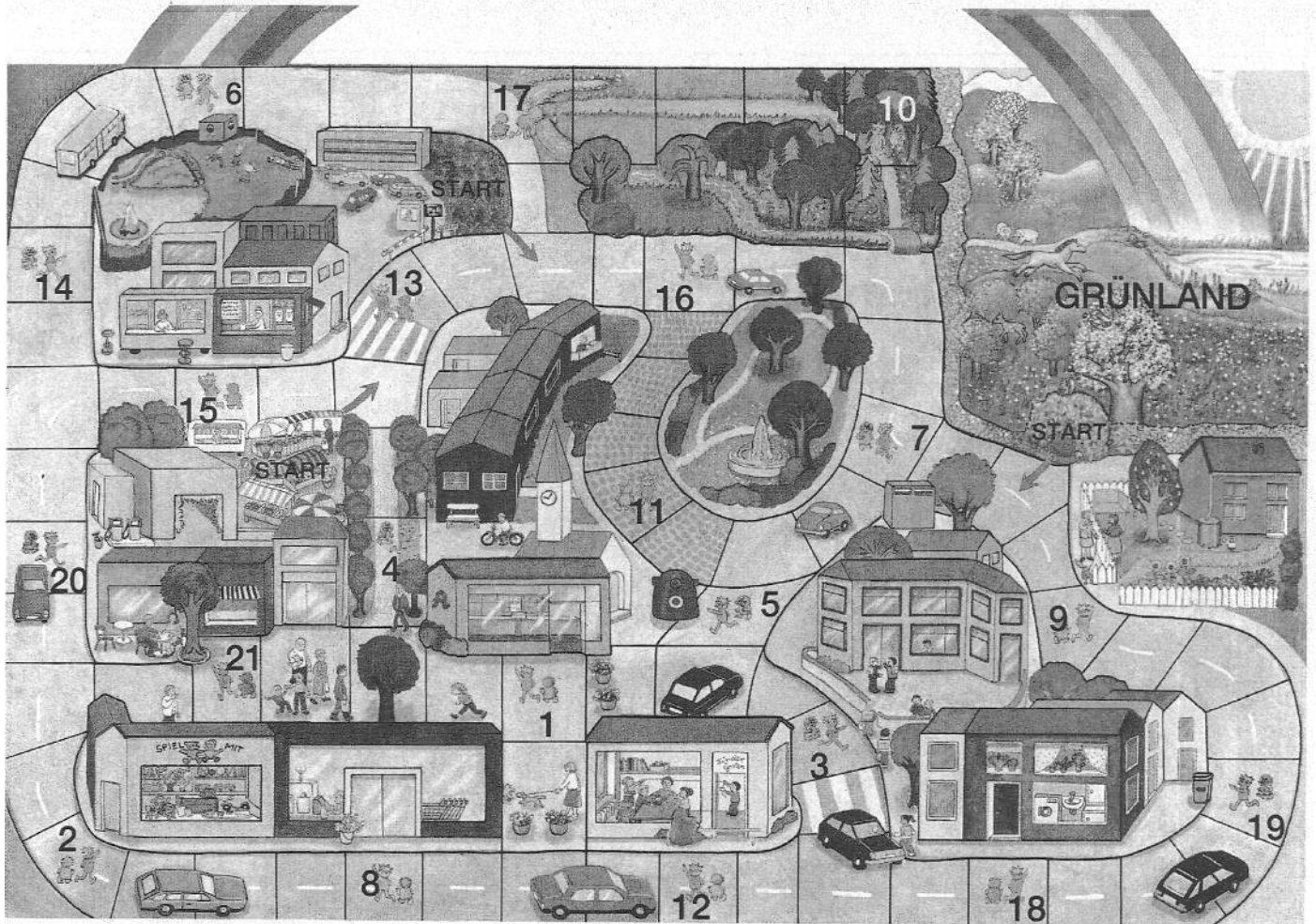
Spielertrieb und Verlag

Hafenweg 26

D-4400 Münster

Tel.: (0251) 661035 Fax: 63852





6
14

17
START

10

GRÜNLAND

START

13

16

15
START

11

7

20

4

5

9

21

1

3

2

19

8

12

18

Erläuterungen zu den Umweltkarten

Zielfeld 1: APOTHEKE



Oma Schmitz gibt ihre alten Medikamente beim Apotheker Hirsch ab.

- + Offene Medikamente können gerade für Kinder sehr gefährlich sein. Darum gehören sie immer sorgsam verschlossen. Wenn sie nicht mehr gebraucht werden, müssen sie zum Sondermüll oder zum Apotheker gebracht werden.



Der Apotheker Hirsch möchte Jan ein paar Probetübchen Shampoo schenken.

- Kleine und kleinste Verpackungen erhöhen den Müllberg. Darum sollten sie, wo immer möglich, vermieden werden.

Zielfeld 2: SPIELZEUGLADEN



Fritzchen kauft für Knud eine Knuddelpuppe im Spielzeugladen.

- + Besonders nachts, wenn die meisten Tiere und natürlich auch die Kinder schlafen, dann fühlt sich Knud schon manchmal etwas einsam. Das wird jetzt natürlich anders und darüber wird sich Knud sicherlich sehr freuen.



Atemlos kommt Julia in den Spielzeugladen gerannt: „Ich brauche schnell noch 6 Batterien für mein Fernsteuerauto, denn gleich wollen wir ein Wettrennen auf dem Schulhof machen!“

- Batterien enthalten viele gefährliche Stoffe (Schwermetalle wie Quecksilber und Cadmium). Diese können später auf der Müllkippe in den Boden oder bei einer Verbrennung in die Luft gelangen. Besser ist es, schon beim Kauf darauf zu achten, daß das Auto Akkus hat, die wiederaufladbar sind.

Zielfeld 3: SCHULE



Gregor und Marlies haben in der Schule einen Riesendurst. Sie wollen beim Hausmeister etwas zu trinken kaufen. Er verkauft seit neuestem in der Pause Getränkedosen und Fruchtsaftpäckchen.

- Wegwerfdosen und Trinkpäckchen erhöhen den Müllberg. Besser ist es, eigene, mehrfach verwendbare Getränkeflaschen oder Pfandflaschen von zu Hause mitzubringen.



„Das schönste am Schulanfang sind immer die neuen weißen Hefte“, erzählt Benny.

- Um neues, weißes Papier herzustellen, wird besonders viel Wasser mit Chlor verschmutzt (Chlorbleiche) und viel Energie gebraucht. Darum sollten stets Produkte aus Altpapier oder zumindest ungebleichtem Papier gekauft werden.

Zielfeld 4: WOHSIEDLUNG



In einer Wohnsiedlung ist heute Straßenfest. Frau Mecker will sich einen Becher Kaffee holen. „Gut, daß es dieses Jahr wieder Plastikbecher gibt. Letztes Jahr mußte jeder eine Tasse mitbringen, das war vielleicht lästig“.

- Auf vielen Straßenfesten, Jahrmärkten etc. wird heute auf Wegwerfbecher, Wegwerfgeschirr und -besteck verzichtet. Dadurch wird viel unnötiger Müll vermieden.



Vor dem Seniorenheim in der Wohnsiedlung wollen die älteren Leute Spatzen, Meisen und andere Vögel mit Kuchen- und Kekskrümmeln füttern.

- Durch Fremdfütterung können die Vögel die Fähigkeit verlernen, sich selbst ihr Futter zu suchen. Außerdem können sie schnell an falscher Nahrung erkranken. Allenfalls im Winter, wenn alles zugeschneit und der Boden festgefroren ist, haben die Vögel Probleme, Futter zu finden. Dann kann eine artgerechte Zufütterung sinnvoll sein.

Zielfeld 5: GLASCONTAINER



Ira will mit ihrem Vater die Scherben der Glasscheibe zum Glascontainer bringen.

- Die Recyclingindustrie kann nur Hohlglas verwenden (z.B. Flaschen und Gläser). Fensterglas, und übrigens auch Spiegelglas, besteht aus sogenanntem „Flachglas“. Es hat eine andere chemische Zusammensetzung und kann daher nicht zusammen mit Hohlglas wiederverwertet werden.



Frau Fröhlich will ihre weiße Leuchtstoffröhre zum Weißglascontainer bringen.

- Leuchtstoffröhren enthalten u.a. das sehr giftige Quecksilber. Sie müssen deshalb unbedingt zum Sondermüll oder zu einem umweltbewußten Elektrofachhandel gebracht werden, der ausgediente Röhren zurücknimmt und sie dem Recycling zuführt.

Zielfeld 6: METALLCONTAINER



Jana ist heute ganz schlau. Sie will eine Getränkedose kaufen und sie dann zum Metallcontainer bringen.

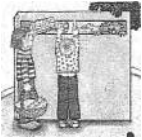
- Müllvermeidung ist immer besser als Müllverwertung. Jana hätte sicherlich ohne Schwierigkeiten eine Pfandflasche kaufen können.



„Die Jugend von heute hat nur Flausen im Kopf“, beschwert sich Herr Ärgerlich über drei Jugendliche am Metallcontainer. Sie stampfen dort Dosen platt, trennen sie mit einem Magneten nach Blech bzw. Aluminium und werfen sie anschließend in die entsprechenden Container.

- + Das Metall kann viel besser aufgearbeitet werden, wenn es schon vorher nach den entsprechenden Anteilen sortiert ist. Außerdem paßt in einen Metallcontainer viel mehr, wenn die Dosen vorher zusammengedrückt werden.

Zielfeld 7: PAPIERCONTAINER ,



Bei Familie Scherz ist heute Großreinemachen. Sie wollen alle alten Eierkartons mit dem Altpapier zum Papiercontainer bringen.

- Solange die Eierkartons nicht kaputt sind, können sie besser zum Eierhändler auf den Markt oder zum Eierbauern gebracht werden. Sie können sie erneut benutzen.



Ernst ist ein fleißiger Altpapier-sammler. Er packt sein Altpapier in zwei Plastiktüten/ verschnürt sie und will sie dann in den Altpapier-container werfen.

- Plastik hat in der Regel im Altpapier nichts zu suchen. Mitunter gibt es Müllsortieranlagen, die Plastik und Papier zusammen annehmen und später trennen. Solange das aber ungewiß ist, gehört nur Papier in den Papiercontainer.

Zielfeld 8: SUPERMARKT



Herr Schmitt bittet an der Kasse im Supermarkt um eine Papiertüte.

- Einkaufstüten - egal ob Papier- oder Plastiktüte - sind unsinnig, weil sie den Müllberg anwachsen lassen. Darum grundsätzlich mit einem Korb, einem Netz oder einer Tasche einkaufen gehen.



Hilde und Christina wollen als Geburtstagsgeschenk im Supermarkt einen tollen Blumenstrauß in durchsichtiger Folie kaufen.

- Plastik (-Folie) sollte stets vermieden werden. Am besten ist es, die Blumen gar nicht einpacken zu lassen.

Zielfeld 9: GARTEN



Herr Grün gießt seine Pflanzen im Garten mit dem abgestandenen Wasser aus der Regentonne.

- + Das in der Regentonne aufgefangene Wasser bekommt den Pflanzen sehr gut. Es läßt sich so eine Menge kostbares und teures Trinkwasser sparen, und billiger ist es auch.



Frau Grün sammelt die Aste im Garten auf und schmeißt sie zusammen mit dem Laub einfach in der Gartenecke auf einen Haufen.

- + Solche Laubhaufen sind ein tolles Zuhause für viele Tiere. Im Winter kann hier z.B. der Igel seine Winterruhe halten.

Zielfeld 10: WALD



Sebastian und Clara spielen im Wald Cowboy und Indianer. Sie haben sich eine tolle Hütte gebaut und wollen nun ein Lagerfeuer anzünden.

- Im Wald spielen ist eine tolle Sache. Es ist aber verboten, im Wald Feuer zu machen. Viele Wälder sind schon durch Feuer zerstört worden.



Enno will mit seinem neuen Mountain-Bike eine Gelände-Tour mitten durch den Wald machen.

- Das Fahrradfahren ist im Wald nur auf den vorgegebenen Wegen erlaubt. Zu viele kleine und große Pflanzen würden andernfalls zerstört und die Tiere ständig in Aufregung versetzt werden.

Zielfeld 11: STADTPARK



Sarah findet im Stadtpark einen gut genährten Igel und will ihn mit nach Hause nehmen.

- Igel sind keine Haustiere, sondern Wildtiere. Am wohlsten fühlen sie sich daher draußen in der Natur. Zudem gehören sie zu den besonders geschützten Tierarten. Gesunde und gut ernährte Igel dürfen daher grundsätzlich nicht beunruhigt oder gefangen werden. Wer einen kranken Igel findet, sollte sich bei den ortsansässigen Naturschutzverbänden oder Tierärzten über mögliche Hilfeleistungen informieren.



Henning läßt sich von seiner Mutter im Stadtpark die Augen verbinden und wird von ihr dann vorsichtig barfuß durch den Park geführt.

- + Spiele in der Natur sind eine tolle Sache. Bei diesem Spiel würde Knud sicherlich gerne mitmachen.

Zielfeld 12: KINDERGARTEN



Im Gruppenraum im Kindergarten ist es heute sehr warm. Darum will die Erzieherin das Fenster öffnen, um kalte Luft hereinzulassen.

- Frische Luft ist immer etwas Gutes. Aber in diesem Fall wäre es besser, die Heizung frühzeitig niedriger zu stellen. Sonst wird zu viel Energie verschwendet.



Aus den gesammelten Naturmaterialien werden im Kindergarten heute Spiele gebastelt.

- + Naturdinge suchen und dann daraus ein Spiel zu basteln, ist eine klasse Sache.

Zielfeld 13: PARKPLATZ



Herr Gründlich will wie jeden Samstag sein Auto auf dem Parkplatz waschen.

- Bei jedem Autowaschen wird eine Menge kostbares und teures Trinkwasser benötigt. Außerdem gelangen stets Ölrreste in das Abwasser. Darum: nicht so häufig das Auto waschen und wenn, dann in einer Autowaschanlage, die das gebrauchte Wasser auffängt, reinigt und wieder verwendet.



Familie Schulz parkt ihr Auto auf dem Parkplatz am Stadtrand und fährt mit dem Bus zum Einkaufen in die Stadt.

- + Das ist eine gute Tat von Familie Schulz. Ein Bus mit vielen Leuten macht viel weniger Abgase und Schmutz als viele Autos. (Und sie brauchen auch weniger Parkplätze in der Stadt.)

Zielfeld 14: ABENTEUER-SPIELPLATZ



Auf dem Abenteuer-Spielplatz machen Robert und seine Freunde an der Feuerstelle ein großes Feuer. Sie wollen alles, was so herumliegt - Bretter, Aste, alte Plastiktüten, eingetrocknete Farbpinsel und kaputte Autoreifen - verbrennen.

- Beim Verbrennen von Plastik, Farbresten und alten Reifen entsteht sehr giftiger Rauch, und die Luft wird verunreinigt.



Beim Fußballspielen auf der Wiese des Abenteuer-Spielplatzes zerbricht eine Flasche. Damit sich niemand schneidet, will Lars die Scherben weit weg ins Gebüsch werfen.

- Im Gebüsch können sich immer noch Menschen und Tiere an den Glasscherben verletzen. Außerdem können im Sommer Glasscherben durch Brechung des Lichtes Brände verursachen.

Zielfeld 15: SCHNELLIMBIß



Heute will Jens Pommes mit Currywurst im Schnellimbiß essen.

- Leider wird das Essen im Schnellimbiß zumeist in Wegwerfverpackungen verkauft. Das gibt viel unnötigen Müll. Außerdem ist Fast-Food nicht gerade eine gesunde Ernährung.



Im neuen Schnellimbiß gibt es alle Gerichte nur noch auf Porzellanteller.

- + Das ist eine gute Sache, die viel Müll vermeiden hilft.

Zielfeld 16: PICKNICKWIESE



Familie Blauäugig verbringt einen tollen Tag auf der Picknickwiese. Anschließend werden die Reste in den Korb geräumt. Den Abfall will Herr Blauäugig am Rand der Wiese vergraben, damit nichts herumliegt.

- Abfall muß wieder mit nach Hause genommen und richtig entsorgt werden. Lediglich organischer Abfall wie Obstreste, Nußschalen etc. können im Wald vergraben werden. Aber auch dieses nur in kleinen Mengen. Denn: Der Wald ist kein Komposthaufen!



Die Kinder setzen sich nach einer Wanderung an den Rand der Picknickwiese. Die Brote holen sie aus der Brotdose. Und jedes Kind bekommt Apfelsaft aus der Thermosflasche in die mitgebrachten Becher.

- + Abspülbare Gefäße für mitgebrachte Lebensmittel verringern die Verpackungsflut und das starke Wachsen der Müllberge.

Zielfeld 17: QUELLE



Arne und Uschi besuchen eine Quelle. Barfuß stapfen sie durchs Wasser. Nun wollen sie sich Steine vom Ufer holen, um einen Damm zu bauen.

- Natürliche Uferbefestigungen dürfen nicht zerstört werden. Felsen, Steine und Hänge bieten Schutz für Tiere und Pflanzen. Sie sorgen auch dafür, daß beim nächsten Regen der Boden nicht einfach weggeschwemmt wird. Besser: lose Steine aus dem Bachbett nehmen.



Wolfgang und seine Freunde haben sich an der Quelle ein schönes Spiel ausgedacht: Sie lassen Blätter und Stöckchen fallen und beobachten, wie schnell sie vom Wasser fortgetragen werden.

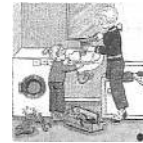
- + Durch dieses Naturspiel kann man gut beobachten, wo das Wasser am schnellsten fließt bzw. aufgestaut wird. Knud würde sich hier sicherlich gerne auf ein Stöckchen setzen und es als Boot benutzen.

Zielfeld 18: ZUHAUSE



Jens kommt mit einer total verdreckten Hose nach Hause. Damit er sie am nächsten Tag wieder anziehen kann, soll sie schnell in der Waschmaschine gewaschen werden.

- Beim Wäsche waschen wird viel Wasser und Energie verbraucht. Darum sollte die Waschmaschine nur angestellt werden, wenn sie wirklich voll ist.



Anna repariert mit ihrer Mutter zu Hause den tropfenden Wasserhahn.

- + Sauberes Trinkwasser ist sehr kostbar und soll so viel wie möglich gespart werden. Durch einen tropfenden Wasserhahn werden im Monat ca. 170 l Wasser - das sind 17 große Putzeimer voll - verschwendet.

Zielfeld 19: MÜLLTONNE



Familie Förster mistet den Keller aus. Das zerknitterte Lametta des letzten Weihnachtsfestes und die Holzeisenbahn, an der ein Rad kaputt ist, wollen sie in die Mülltonne werfen.

- Lametta besteht aus Kupfer-, Zinn- oder Bleiverbindungen mit Kunststoff. Alle Verbindungen sind Sondermüll. Die Holzeisenbahn könnte repariert werden, und wenn nicht, sollte sie gesondert als wiederverwendbarer Holzabfall gesammelt werden.



Lena hat ihr neues Regal rot lackiert. Leider hat sie vergessen, den Pinsel zu reinigen. Sie will daher den harten eingetrockneten Pinsel in die Mülltonne werfen.

- Lackreste gehören immer in den Sondermüll, da sie Lösungsmittel enthalten, die auf der Mülldeponie in den Boden und in das Grundwasser gelangen können.

Zielfeld 20: TANKSTELLE



Rudi darf heute mit seinem Vater bei der Tankstelle zum ersten Mal mit durch die Waschstraße fahren.

- + Bei jedem Autowaschen wird eine Menge kostbares Frischwasser benötigt, und außerdem gelangen Ölrreste in das Abwasser. Darum sollte das Auto nicht so häufig gewaschen werden und wenn, dann in einer Autowaschanlage, die das Wasser auffängt, reinigt und wieder verwendet.



Herr Kummer kontrolliert auf der Tankstelle den Ölstand seines Autos. Anschließend will er das ölverschmierte Papiertuch in die normale Mülltonne werfen.

- Schon kleinste Ölmengen vergiften den Boden und machen das Wasser ungenießbar. Darum dürfen keine Ölrreste zum normalen Müll. Auf der Mülldeponie können diese nämlich mit der Zeit in den Boden bzw. in das Grundwasser gelangen. Bei Tankstellen gibt es immer auch Extrabehälter für Ölrreste.



Zielfeld 21: FUßGÄNGERZONE

Mit ihren neuen Fahrrädern wollen Kurt und Ruth ein Wettrennen in der Fußgängerzone machen.

- Fahrradfahren und Zufußgehen in der Stadt ist sehr umweltbewußt. Es entstehen keine Abgase und keine gefährlichen Unfälle. Aber eine Fußgängerzone ist wirklich nur für Fußgänger bestimmt. Auch Radfahrer müssen dort absteigen. Mitunter ist es erlaubt, dort Fahrrad zu fahren, jedoch muß auch dann Rücksicht auf Fußgänger genommen werden.



„Da hole ich mir ja nur noch schmutzige Schuhe!“. Frau Argerlich beklagt sich über die Straßenarbeiter, die in der Fußgängerzone rund um die Bäume die Pflastersteine entfernen.

- + Bäume sind nicht nur eine schön anzuschauende Bereicherung in unserer Umwelt. Für Tiere und Menschen sind sie außerdem sehr wichtig. Gerade in der Stadt sorgen sie für saubere Luft und eine kühlere Temperatur. Sie fühlen sich aber sehr unwohl, wenn ihr Wurzelraum vollkommen mit Pflastersteinen oder einer Asphaltdecke bedeckt ist. Die Wurzeln haben dann nicht genug Platz, um sich auszubreiten, und Regenwasser kann nicht in den Boden einsickern und somit nicht von den Bäumen aufgenommen werden.

Man/Frau - Spieler/Spielerin - er/sie - usw. usf...

Ach, was haben wir uns den Kopf zerbrochen über Frauenfeindlichkeit im Sprachgebrauch, und wir wollten es doch anders machen.

Der/die Spielleiter/in sagt dem/der Spieler/in, daß man/frau die Rolle des/der Umweltschützers/in usw. usf... Aus diesem sprachlichen Chaos heraus haben wir uns trotz besseren Wissens weitestgehend der männlichen Schreibweise bedient..



Ökotopia

Spielevertrieb und Verlag
Hafenweg 26 • D-4400 Münster