SPIELANLEITUNG
DEUTSCH

SPILLEVEJLEDNING
DANSK

PLANTASTICA

REGION SØNDERJYLLAND - SCHLESWIG
ABSALON PROFESSIONSHØJSKOLEN ABSALON
Interreg Deutschland - Danmark
EUROPEAN UNION
kulturfokus.DH.DE kulturregion sønderjylland-schleswig

PLANTASTICA

Spielregeln

Alter: 14 – 99
Anzahl: 2 – 6
Spielzeit: ca. 45 – 60 Minuten

Sprachkenntnisse:
Ab A2/B1 (Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen/GER) in den Zielsprachen Deutsch und Dänisch; Fachwortschatz zum Thema „Nachhaltigkeit“.

Einsatzmöglichkeiten:
Zum Abschluss eines Unterrichtsverlaufs oder Projekts zum Thema „Nachhaltiger Konsum und nachhaltige Produktion“ (Ziel 12 der Bildung für nachhaltige Entwicklung/BNE 12) mit besonderem Fokus auf Plastikkonsum bzw. –vermeidung im Alltag, Mikroplastik im Meer/in der Natur oder Recycling und Upcycling in einem CLIL-Verlauf in den Zielsprachen Deutsch und Dänisch sowie in den naturwissenschaftlichen Fächern.

MATERIAL:

2 Würfel

Spielbrett

- Die **Spielroute** führt über das Meer und über fünf Inseln. Jeder Punkt auf der Rute steht für ein Spielfeld und somit für eine Wissensfrage zu einer der Themenbereiche “Meer und Meeresverschmutzung” (blau), „Plastik in der Natur” (rosa), „Mikroplastik“ (lila), „Plastikproduktion“ (rot), „Plastikkonsum und -vermeidung im Alltag“ (orange) und „Recycling und Upcycling“ (grün).
- Außerdem gibt es auf der Route einige **„Aktionsfelder“**, symbolisiert durch einen Krebs. Hier muss man eine Aktionskarte ziehen.

PLANTASTICA

Spilleregler

Alder: 14 – 99
Antal spillere: 2 – 6
Spilletid: ca. 45 – 60 minutter

Sprogkundskaber:
Fra A2/B1 (Common European Framework of Reference for Languages) i målsprogene tysk og dansk; fagligt ordforråd om emnet “bæredygtighed”.

Anvendelsesmuligheder:
I slutningen af et undervisningsforløb eller et projekt om emnet “bæredygtighed” eller FN´s verdensmål 12 (ansvarligt forbrug og konsum) med særligt fokus på plastikforbrug hhv. -undgåelse i hverdagen, mikroplast i havet/i naturen, genbrug og upcycling i et CLIL-forløb i målsprog tysk eller dansk såvel som i naturfagene.

MATERIALE:

2 Terninger

Spillebræt

- **Spilruten** fører over havet og fem øer. Hvert punkt repræsenterer et spillefelt og dermed et vidensspørgsmål om en af de følgende emneområder: ”Havmiljø og havforurening” (blå), ”plastik i naturen” (rosa), ”mikroplast” (lila), ”plastikproduktion” (rød), ”plastikforbrug og -undgåelse i hverdagen” (orange) og ”genbrug og upcycling” (grøn).
- Derudover findes der nogle **”handlingsfelter”** på ruten, symboliseret ved en krabbe. Her skal man trække et handlingskort.

- Auf **Wasserwirbeln**, symbolisiert durch Spiralen, muss man einen Pasch (zwei gleiche Augenzahlen) würfeln.
- **Ereignisfelder**, symbolisiert durch einen Seestern. Hier muss man eine Ereigniskarte ziehen.
- In der Mitte gibt es eine **Insel aus Plastikmüll,** symbolisiert durch Plastikchips. Ziel des Spiels ist es, diese zu entfernen oder zumindest zu reduzieren.
- An den vier Ecken des Spielbretts sind **Häfen** (gelbe Felder mit Recyclingsymbol) aufgedruckt. Hier kann man die gesammelten Plastikchips entsorgen.

Spielkarten

Es gibt Spielkarten zu folgenden Kategorien, immer auf Deutsch und auf Dänisch:

- **170 Quizkarten** mit Wissensfragen zu den sechs oben genannten Themenkategorien. Bei Multiple-Choice-Fragen ist die Lösung auf der Karte jeweils hervorgehoben. Andere Fragetypen erfordern eine freie Antwort. Auf der Rückseite ist zur leichteren Zuordnung die jeweilige Themenkategorie abgedruckt.
- **40 Aktionskarten.** Hier muss man den angegebenen Begriff aus einer der sechs oben genannten Themenbereiche pantomimisch darstellen oder zeichnen bzw. den Zungenbrecher in der Zielsprache (!) möglichst schnell vorlesen. Auf der Rückseite ist zur leichteren Zuordnung ein Krebs abgedruckt.
- **12 Ereigniskarten.** Ein Ereignis kann positive oder negative Konsequenzen für ein einzelnes Schiff oder die gesamte Gruppe haben. Auf der Rückseite ist zur leichteren Zuordnung ein Seestern abgedruckt.

- Havner man på **strømhvirvler**, symboliseret ved spiraler, skal man slå et par (to ens antal øjne).
- **Begivenhedsfelter**, symboliseret ved en søstjerne. Her skal man trække et begivenhedskort.
- I midten er der en **ø af plastikaffald**, symboliseret ved plastikchips. Målet med spillet er at fjerne disse eller i det mindste reducere deres antal.
- På spillebrættets fire hjørner er der påtrykt **havne** (gule felter med genbrugssymbol). Her kan man bortskaffe de indsamlede plastikchips.

Spillekort

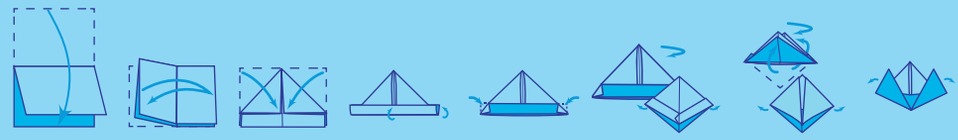
Der findes spillekort til følgende kategorier, altid på tysk og på dansk:

- **170 quizkort** med vidensspørgsmål til de ovennævnte emnekategorier. Ved multiple choice-spørgsmål findes løsningen altid fremhævet på kortet. Andre typer af spørgsmål kræver et frit svar. På bagsiden er den respektive emnekategori påtrykt.
- **40 handlingskort.** Her skal man opføre det angivne begreb fra en af de ovennævnte seks emner ved hjælp af pantomime eller tegne det, hhv. læse tungebrækkeren højt på målsproget (!) så hurtigt som muligt. På bagsiden er der påtrykt en krabbe for at lette kategoriseringen.
- **12 begivenhedskort.** En begivenhed kan have positive eller negative konsekvenser for det enkelte skib eller for hele gruppen. På bagsiden er der påtrykt en søstjerne for at lette kategoriseringen.

VORBEREITUNG:

2-6 Segelschiffe (Spielfiguren):

- Wird das Spiel zum ersten Mal benutzt, müssen die Segelschiffe (z.B. aus Zeitungspapier, Altpapier, Resten von buntem Papier etc.) gefaltet werden. Die Größe des Papiers soll 10,5 x 5,5 cm (1/4 eines DIN A5-Papiers) pro Schiff betragen. Sonst werden die Schiffe zu groß. Ein Papierschiff zu falten ist ganz einfach! So geht´s:

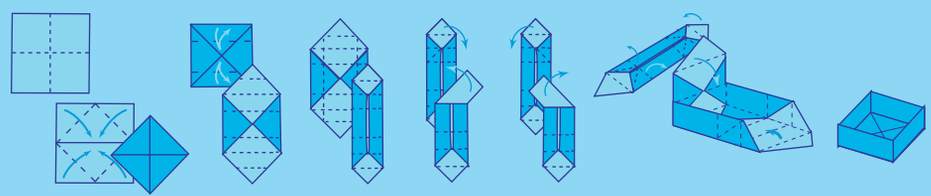


Anschließend stellt man sein Papierschiff auf einen Hafen nach Wahl.

Ca. 100 Plastikchips:

- Bevor man zum ersten Mal spielt, zerschneidet man saubere Recyclingmaterialien aus Plastik. Für das Spiel werden – je nach gewünschter Spiellänge - ca. 100 Chips in der Größe von ca. 0,5 x 0,5 cm oder kleiner benötigt. Alternativ kann man z.B. Hama®-Perlen benutzen oder andere kleine Plastikteile, die man bereits zu Hause hat. Diese platziert man in der Mitte des Spielbretts, wo sie eine Art Plastikinsel bilden. Nach Spielende kann man die Plastikchips sammeln und beim nächsten Mal wiederverwenden.

Tipp: Wenn man mit Hama®-Perlen spielt, sollten diese in der Spielbrettmitte und nach dem Entsorgen in einem Hafen in einen Papierbehälter gelegt werden, um zu verhindern, dass sie sich auf dem gesamten Spielbrett (und drum herum) verteilen. Diese Behälter kann man ganz einfach selbst machen. Man braucht dazu z.B. Zeitungspapier, Altpapier oder Reste von buntem Papier, je nach Anzahl der Spielenden 3 - 7x in der Größe 15 x 15 cm (Quadrat aus einem DIN A5-Papier). Und so geht´s:

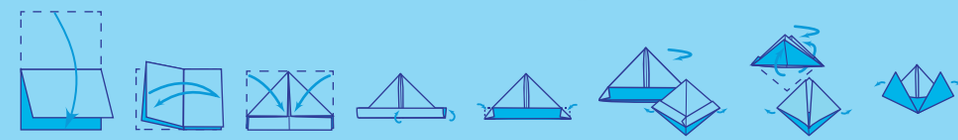


Einer der Container wird in die Mitte des Spielbretts gestellt und mit Hama® -Perlen befüllt, die anderen werden an die Spielenden bzw. an die Teams verteilt und dienen der Aufbewahrung der eingesammelten Plastikchips.

FORBEREDELSE:

2-6 Sejlskibe (brikker):

- Første gang spillet bruges, skal sejlskibene foldes (eksempelvis af avispapir, genbrugspapir, rester af farvet papir m.v.). Størrelsen på papiret skal være 10,5 x 5,5 cm (1/4 af DIN A5-papir) per skib. Ellers bliver papirskibene for store.
  At folde et papirskib er ikke svært. Sådan gør man:

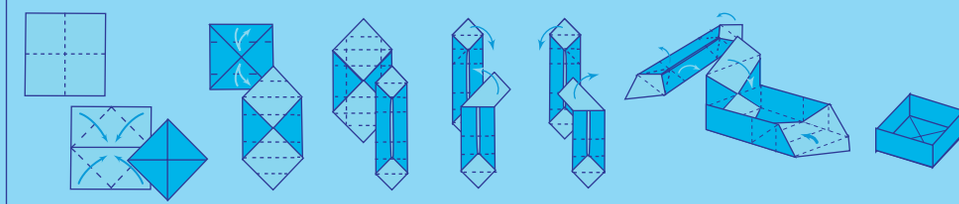


Herefter placerer man papirskibene på en af havnene efter eget valg.

ca. 100 Plastikchips:

- Inden man spiller for første gang, klipper man rene genbrugsmaterialer af plastik ud i stykker. Til spillet skal der bruges – alt efter ønsket spil-længde – ca. 100 chips i en størrelse på ca. 0,5 x 0,5 cm eller mindre. Alternativt kan man f.eks. bruge Hama®-perler eller andre små plastikstykker man måtte have. De placeres i midten af spillebrættet, hvor de danner en form for plastik-ø. Efter spillet er slut, kan man samle plastikchips sammen og genbruge dem næste gang.

Anbefaling: Hvis man bruger Hama®-perler, skal de, på midten af spillebrættet og efter indsamling, lægges i en beholder for at undgå, at de spreder sig ud på hele spillebrættet og omkring det. Man kan sagtens lave denne beholder selv. Hertil kan f.eks. bruges avispapir, genbrugspapir, rester af farvet papir m.v.: afhængig af antal af spillere 3-7x i størrelser af 15 x 15 cm (kvadrat af DIN A5-papir). Sådan gør man det:



En af beholderne stilles i midten af spillebrættet og fyldes med Hama® -perler, de andre fordeles til spillere hhv. teams og bruges til opbevaring af de opsamlede plastikchips.

Quizkarten:

- Vor Spielbeginn sortiert man die Spielkarten nach den sechs Themenbereichen „Meer und Meeresverschmutzung“, „Plastik in der Natur”, „Mikroplastik“, „Plastikproduktion“, „Plastikkonsum im Alltag“ und „Recycling und Upcycling“ und legt sie verdeckt, also mit der Vorderseite nach unten, neben das Spielbrett.

Aktions- und Ereigniskarten:

- Diese legt man ebenfalls verdeckt auf getrennte Stapel.

Papier und Stift:

Außerdem braucht man Papier (DIN A5 oder DIN A4) und einen Stift.

ZIEL DES SPIELS

Variante A: „Plantastica“ als kooperatives Spiel.
Alle spielen gemeinsam gegen das Plastik in der Mitte des Spielbretts. Die Spielenden können Teams von jeweils zwei bis drei Personen bilden oder einzeln spielen.

Ziel des Spiels ist es, mit vereinten Kräften innerhalb einer vorgegebenen Zeit, z.B. 45 Minuten, das gesamte Plastik aus der Mitte des Spielbretts in die Häfen zu transportieren und dort zu entsorgen. Gelingt das den Spielenden nicht, hat die gesamte Gruppe gegen das Plastik verloren und umgekehrt.

Die Spiellänge bzw. die Menge der Plastikchips in der Mitte kann variiert werden.

Variante B: „Plantastica“ als Wettbewerb zwischen einzelnen Spielenden oder Teams von jeweils zwei bis drei Personen.
Ziel des Spiels ist es, innerhalb einer vorgegebenen Zeit, z.B. 45 Minuten, so viel Plastik wie möglich aus der Mitte des Spielbretts in die Häfen zu transportieren und dort zu entsorgt. Wer nach Ablauf der Spielzeit die meisten Plastikchips eingesammelt hat, hat gewonnen.

Die Spiellänge bzw. die Menge der Plastikchips in der Mitte kann variiert werden.

Quizkort:

- Inden spillet begynder, sorteres spillekortene efter de seks emneområder ”havmiljø og havforurening”, ”plastik i naturen”, ”mikroplast”, ”plastikproduktion”, ”plastikforbrug i hverdagen” og ”genbrug og upcycling”, og lægger dem med forsiden nedad ved siden af spillebrættet.

Handlings- og begivenhedskort:

- Lægges ligeledes med forsiden nedad i hver sin bunke.

Papir og blyant/kuglepen:

Derudover behøver man papir (DIN A5 eller DIN A4) og en blyant eller kuglepen.

MÅLET MED SPILLET

Variant A: „Plantastica“ som samarbejdsspil.
Alle spiller sammen mod plastikken i spillets midte. Spillerne kan spille enten i hold på to til tre personer eller alene.

Målet med spillet er inden for et fastlagt tidsrum, på eksempelvis 45 minutter, med forenede kræfter at transportere det samlede plastik fra spillebrættets midte til havnene og bortskaffe det dér. Lykkes dette ikke for spillerne, har hele gruppen tabt kampen mod plastik og omvendt.

Spillets længde og antallet af plastikchips i midten kan varieres.

Variant B: „Plantastica“ som en konkurrence mellem enkelte spillere eller hold på to til tre personer.
Målet med spillet er inden for et fastlagt tidsrum på eksempelvis 45 minutter at transportere så meget plastik som muligt fra spillebrættets midte til havnene og bortskaffe det dér.

Den, eller holdet, som ved spilletidens udløb har bortskaffet flest plastikchips, har vundet.

Spillets længde og antallet af plastikchips i midten kan varieres.

SPIELVERLAUF FÜR VARIANTE A UND B:

- Jede/r Spielende bzw. jedes Team würfelt mit einem Würfel. Wer die höchste Augenzahl hat, fängt an.

- Man würfelt reihum im Uhrzeigersinn mit zwei Würfeln (!) und rückt die entsprechende Zahl an Feldern im Uhrzeigersinn vor.

- Landet man z.B. auf einem blauen Feld, nimmt man eine „Meereskarte“ und gibt sie verdeckt an seine/n rechte/n Nachbarn/Nachbarin. Er/Sie liest die Quizfrage in der Zielsprache laut vor. Kann man die Frage in der Zielsprache beantworten, darf man 5 Plastikchips aus der Spielbrettmitte in sein Schiff laden. Kann die Frage nicht beantwortet werden, darf der/die nächste bzw. das nächste Team im Uhrzeigersinn antworten. Für eine richtige Antwort erhält man 3 Plastikchips. Kann die Frage nicht in der Zielsprache beantwortet werden, kann man die Quizkarte umdrehen und die Frage in der eigenen Sprache vorlesen. Wer die Frage zuerst beantwortet, bekommt 2 Punkte. Wer vorliest darf nicht antworten.
  Dieser Ablauf ist bei Feldern der anderen Kategorien derselbe.

- Landet man auf einem **Aktionsfeld** (Krebs), zieht man eine Aktionskarte, liest sie still und legt sie verdeckt auf den Tisch. Dann muss man den angegebenen Begriff pantomimisch darstellen oder zeichnen bzw. einen Zungenbrecher in der Zielsprache möglichst schnell vorlesen. Spielt man im Team, muss der/die Teampartner/in den Begriff in der Zielsprache erraten, damit das Team 5 Punkte (Plastikchips) bekommt. Sonst raten alle und bestimmen, ob man 5 Punkte bekommt. Errät man den Begriff mithilfe der eigenen oder einer anderen Sprache, bekommt man 2 Punkte.

SPILFORLØB FOR VARIANT A OG B:

- Alle spillere, hhv. alle hold, kaster en terning. Den, der har det højeste antal øjne, begynder.

- De to (!) terninger kastes efter tur i urets retning, og der rykkes det antal felter frem, ligeledes i urets retning, som terningens øjne viser.

- Lander man f.eks. på et blåt felt, tager man et ”havkort” og giver det skjult til spilleren til højre for sig. Han/hun læser quizspørgsmålet højt på målsproget. Kan spilleren, hhv. holdet, besvare spørgsmålet på målsproget, må vedkommende tage 5 plastikchips fra midten af spillebrættet og laste dem på sit skib. Hvis spørgsmålet ikke kan besvares, må den næste i urets retning svare. Et rigtigt svar udløser 3 plastikchips. Hvis spørgsmålet ikke kan besvares på målsproget, kan man vende quizkortet om og læse spørgsmålet højt på sit eget sprog. Den, der først besvarer spørgsmålet, får 2 point. Den, der læser op, må ikke svare.
  Dette forløb er ens for felterne i alle kategorier.

- Lander man på et **handlingsfelt** (krabbe), skal man trække et handlingskort, læse det stille og lægge det med forsiden nedad. Her skal man enten tegne det angivne begreb eller opføre det ved hjælp af pantomime, hhv. læse en tungebrækker op på målsproget (!) så hurtigt som muligt. Spiller man på et hold, skal holdpartneren gætte begrebet på målsproget, for at holdet kan modtage 5 point (plastikchips). Ellers gætter hele gruppen og afgør, om man får 5 point. Gætter man begrebet ved hjælp af sit eget, eller et andet sprog, får man 2 point.

- Landet man auf einem **Ereignisfeld** (Seestern), zieht man eine Ereigniskarte und folgt den Anweisungen.

- Landet man auf einem **Wasserwirbel** (Spirale), darf man bis zu dreimal mit beiden Würfeln würfeln. Gelingt es, einen Pasch (zwei gleiche Augenzahlen) zu würfeln, passiert nichts. Man kann in der nächsten Runde seine Fahrt unverändert fortsetzen. Würfelt man keinen Pasch, muss man seine gesamte Plastikladung auf die Plastikinsel in der Mitte zurücklegen. In der nächsten Runde setzt man seine Fahrt fort.

- Ist das Schiff mit Plastikchips beladen, versucht man, den nächsten **Hafen** (gelbe Felder mit Recyclingsymbol) anzufahren und die Chips dort zu entsorgen. Zum Ansteuern eines Hafens braucht man mindestens die Augenzahl bis in den Hafen. Hat man mehr Augen als nötig, darf man nach dem Abladen der Ladung mit den verbleibenden Augen gleich wieder in See stechen.

SPIELENDE:

Variante A:
Das Spiel ist beendet, wenn die Spielzeit abgelaufen ist. Ist das gesamte Plastik aus der Mitte in den Häfen entsorgt worden, hat die Gruppe den Kampf gegen das Plastik gewonnen. Ist das nicht gelungen, hat die Gruppe gegen das Plastik verloren.

Variante B:
Das Spiel ist beendet, wenn die Spielzeit abgelaufen ist. Wer am meisten Plastik eingesammelt hat, hat gewonnen.

- Hvis man lander på et **begivenhedsfelt** (søstjerne), trækker man et begivenhedskort og følger anvisningerne.

- Hvis man lander på en **strømhvirvel** (spiral), må man slå op til tre gange med begge terninger. Lykkes det at slå et par (to ens antal øjne), sker der ikke noget. Man kan fortsætte sin tur uforandret i næste runde. Slår man ikke noget par, skal man lægge hele sin plastikladning tilbage til midten. I næste runde fortsætter man så sin tur.

- Er skibet lastet med plastikchips, prøver man at anløbe den næste **havn** (gule felter med genbrugssymbol) og bortskaffe sine chips dér. For at styre imod havnen skal man minimum slå det antal øjne, det kræver at nå ind. Får man flere øjne end nødvendigt, må man stikke til søs straks igen med de resterende øjne efter at have losset skibet.

SPILAFSLUTNING:

Variant A:
Spillet slutter, når spilletiden udløber. Hvis al plastikken fra midten er blevet bortskaffet, har gruppen vundet kampen over plastikken. Er det ikke lykkedes, har gruppen tabt til plastikken.

Variant B:
Spillet slutter, når spilletiden udløber. Den eller det hold der har bortskaffet mest plastik, har vundet.

Das Spiel entstand im Rahmen des Interreg-Projekts *Kurskultur 2.0.*

Idee & Konzeption: Karla Nina Dietrich, Malene Sloth und Schüler/innen der Middelfart Friskole; Marit Lobsien, Lena Görrissen und Schüler/innen der Dannewerkschule in Schleswig; Brigitta Haag und Schüler/innen der Emil-Nolde Schule in Neukirchen

Kartentexte: Karla Nina Dietrich, Malene Sloth und Schüler/innen der Middelfart Friskole; Marit Lobsien, Lena Görrissen und Schüler/innen der Dannewerkschule in Schleswig; Brigitta Haag und Schüler/innen der Emil-Nolde Schule in Neukirchen; Mette Weiss Nilsson und Rachel Holbach von der Østervangskole in Roskilde; Beate Thylmann und Luise Kantelberg von der Ostseeschule in Flensburg; Dörte Larsen von der Haderslev Realskole; Anja Fiebranz von der Jungmannschule in Eckernförde

Übersetzung: Uschi Tech

Design: Karla Nina Dietrich

Layout: Claus Mikkelsen

Projektleitung und Redaktion: Petra Klimaszyk

© 2022 Interreg & Professionshøjskolen Absalon

Dieses Projekt wird gefördert mit Mitteln des Europäischen Fonds für regionale Entwicklung.

Spillet er skabt som del af Interreg-projektet *Kurskultur 2.0.*

Idé & Koncept: Karla Nina Dietrich, Malene Sloth og elever fra Middelfart Friskole; Marit Lobsien, Lena Görrissen og elever fra Dannewerkschule i Schleswig; Brigitta Haag og elever fra Emil-Nolde Schule i Neukirchen

Tekst på kortene: Karla Nina Dietrich, Malene Sloth og elever fra Middelfart Friskole; Marit Lobsien, Lena Görrissen og elever af Dannewerkschule i Schleswig; Brigitta Haag og elever fra Emil-Nolde Schule i Neukirchen; Mette Weiss Nilsson og Rachel Holbach fra Østervangskolen i Roskilde; Beate Thylmann og Luise Kantelberg fra Ostseeschule i Flensborg; Dörte Larsen fra Haderslev Realskole; Anja Fiebranz fra Jungmannschule i Eckernförde

Oversættelse: Uschi Tech

Design: Karla Nina Dietrich

Layout: Claus Mikkelsen

Projektledelse og redaktion: Petra Klimaszyk

© 2022 Interreg & Professionshøjskolen Absalon

Dette projekt finansieres af midler fra Den Europæiske Fond for Regionaludvikling.