

Spiele für eine plastikfreie Küste



Bund für
Umwelt und
Naturschutz
Deutschland

Spiele für eine plastikfreie Küste



- Strand-Olympiade
- Bewegungsspiele
- Infostand-Konzept



Strand-Olympiade

Einleitung: Die Spiele, die auf den folgenden Karten beschrieben sind, lassen sich zu einer „Strand-Olympiade“ kombinieren, bei der mehrere Teams gegeneinander antreten und spielerisch die Problematik „Müll am Meer“ erfahren. Alternativ können alle Spiele auch einzeln genutzt werden, z.B. bei Müllsammelaktionen oder Wattführungen. Sie lassen sich gut mit Gruppen spielen, sind aber auch auf Einzelpersonen anpassbar. Gruppengröße, Zeitangaben und Altersbegrenzungen sind daher nur als Richtwerte anzusehen.

Punktezettel: Sollten die Karte für eine Strand-Olympiade genutzt werden, können die Punktestandzettel auf der entsprechenden Kartenrückseite genutzt werden. Auch hier ist die Anzahl der Teams frei wählbar und an die Anzahl der Kinder anzupassen.

Teamfindung: Ein Vorschlag zur zufälligen Gruppenfindung ist das „Aufstell-Spiel“: Hierbei sollen sich die Kinder in einer Reihe aufstellen und dabei selbstständig nach einer bestimmten Kategorie sortieren, z.B. Geburtsmonat oder Anfangsbuchstabe des Namens. Stehen die Kinder einmal in einer Reihe, kann man sie in die gewünschte Anzahl an Teams aufteilen. Alternativ kann auch mit Bildkärtchen gelöst werden oder die Kinder teilen sich selbstständig auf.

Strand-Olympiade in Zeiten von Corona

Einleitung: Da die Spiele der „Strand-Olympiade“ auch mit Einzelpersonen durchgeführt werden können, sind sie auch mit besonderen hygienischen Auflagen durchführbar. Dazu bedarf es höchstens einiger Abwandlungen, die in diesem Kartenset nun unter dem Punkt „Corona-Anpassung“ ergänzt werden.

Punktezettel: Damit es kein Durcheinander mit einzelnen Laufzetteln gibt, ist es am besten, Zeiten und Punktestände an einem zentralen Ort aufzulisten, vorzugsweise durch die Betreuer*innen der Spiele bzw. des Infostandes.

Teamfindung: Auf kleine Gruppen ist in diesem Rahmen am besten zu verzichten. Ausnahme sind Geschwisterkinder, die sich gerne zusammensetzen möchten. Diese Teams werden in der Wertung dann als Einzelperson gewertet. Abgesehen davon werden die Kinder einzeln in die Punkteliste aufgenommen. Grundsätzlich dürfen max. 10 Kinder gleichzeitig an den Spielen teilnehmen, inklusive Betreuer*innen.

Infoblatt: Eissturmvögel

Eissturmvögel (*Fulmarus glacialis*) gehören zu den Röhrennasen, zu denen auch die Albatrosse gehören. Wie Albatrosse verbringen auch die Eissturmvögel ihr ganzes Leben auf offener See und kommen nur zum Brüten an Land. Sie ernähren sich von direkt unter der Wasseroberfläche lebenden Tieren wie Krebsen, Fischen und Weichtieren. Doch immer häufiger verwechseln Eissturmvögel die sich im Meer befindenden Plastikteile mit ihrer Nahrung. Der Mageninhalt von tot an den Küsten der Nordsee aufgefundene Eissturmvögel werden seit vielen Jahren von Wissenschaftler*innen untersucht. Mehr als 95% der untersuchten Vögel haben Plastik im Magen, durchschnittlich 34 Plastikteile mit einem Gewicht von 0,31 Gramm. Hochgerechnet auf einen Menschen entspricht dies 31 Gramm oder einem vollen Teller (siehe Grafik unten und Foto). Im Muskelmagen des Vogels wird das Plastik klein gemahlen und gelangt von dort in den Vogeldarm. Giftige Stoffe, die im Plastik enthalten sind oder dort anhaften, können so auf den Vogel übertragen werden und ihn krank machen. Insgesamt füllt sich der Magen mit Plastik, der nicht verdaulich ist und der Eissturmvogel verhungert bei vollem Magen. Ein Umweltziel des Oslo-Paris-Abkommens (OSPAR) zum Schutz des Nordostatlantik (wovon die Nordsee ein Teil ist), ist, dass weniger als 10% der tot aufgefundenen Eissturmvögel mehr als 0,1 g Plastik im Magen haben – aktuell sind es jedoch 60%.



Grafik: Plastikatlas 2019



Foto: Henning Kunze

https://www.wur.nl/upload_mm/f/1/4/6f9c0daf-ac08-4c42-826f-e87f20bf683f_Franeker2016_PLASTIC%20LUNCH-5ER.pdf

<https://oap.ospar.org/en/ospar-assessments/intermediate-assessment-2017/pressures-human-activities/marine-litter/plastic-particles-fulmar-stomachs-north-sea/>

Kontakt:
BUND-Meeresschutzbüro, Corothea Seeger, Dorothea.Seeger@bund.net, 0421-79002-33
Projekt „Plastikfreie Küste – Inseln als Startpunkt des Wandels“
www.bund-niedersachsen.de/meeresmuell





Spiekeroog, Sommer 2020



Bund für
Umwelt und
Naturschutz
Deutschland



Spiekeroog, Sommer 2020

Was bin ich?

- Ablauf:** Jeweils zwei Teilnehmer*innen aus unterschiedlichen Teams stehen sich gegenüber. Jedes Kind hat eine Karte, auf der ein typisches Müllteil abgebildet ist, mit einer Wäscheklammern auf dem Rücken befestigt. Durch Ja/Nein-Fragen wird versucht herauszufinden welches Müllteil man selbst ist. Bei „Ja“ darf man weiter fragen, bei „Nein“ ist der Gegenüber am Zug. Wer zuerst erraten hat, welches Müllteil er oder sie ist, bekommt einen Punkt für das Team.
- Material:** Laminierter Karten auf denen Müllteile abgebildet sind Et Wäscheklammern zur Befestigung der Karten an der Kleidung
- Dauer:** ca. 10-20 Minuten
- Alter:** 5-20 Jahre (große Auswahl an Begriffen, Schwierigkeitsgrad kann variiert werden)
- Anzahl:** 2 – 30 Kinder
- Kategorie:** Rätseln Et Co.

Zu beachten: Kommen die Kinder nach der angegebenen Zeit zu keinem Ergebnis, können Tipps gegeben werden oder es werden keine Punkte verteilt. Bei einer ungeraden Anzahl von Kindern kann es auch eine Dreiergruppe geben, in der gespielt wird bis zwei Kinder ihre Müllteile erraten haben.

Corona-Anpassung: Um Kontakt zwischen den Kindern zu vermeiden, sollten max. 10 Kinder pro Runde mitspielen (inkl. Betreuer*in). Die Kärtchen von den Müllteilen werden von der Spielleitung hinten an die Jacke/das Shirt gepinnt (zwischen dring ggf. Hände desinfizieren). Dann drehen die sich gegenüberstehenden Kinder sich nacheinander um, sodass beide vom jeweils anderen das Müllteil kennen. Dabei ist darauf zu achten, das mind. 1,50 m Abstand zwischen den Kindern liegen, Am Ende sammelt die betreuende Person die Schildchen wieder ein.

Kontakt:
BUND-Meereschutzbüro, Dorothea Seeger, Dorothea.Seeger@bund.net, 0421-79602-33
Projekt „Plastikfreie Küste – Inseln als Startpunkt des Wandels“
www.bund-netzwerksee.de/umweltprojekte/





Spiekeroog, Sommer 2020

Eins, Zwei oder Drei...?

Ablauf: Drei große Felder werden in den Sand gezeichnet und als Feld 1, 2 und 3 gekennzeichnet. Der*die Spielleiter*in stellt eine Frage und gibt drei Antworten vor, die jeweils einem der Felder zugeordnet sind. Die Kinder müssen nun entscheiden welche Antwort sie für die richtige halten und stellen sich auf das entsprechende Feld. Bevor sie diese Entscheidung treffen, dürfen sie solange das Feld wechseln bis die Spielleiter*in die Zeit runtergezählt hat. Alle Kinder, die nun auf dem Feld stehen, welches für die richtige Antwort steht, bekommen einen Punkt für ihr Team.

Material: Vorbereitete Quizfragen mit 3 Antwortmöglichkeiten (nur 1 ist richtig), siehe Quizkarten

Dauer: 10-20 Minuten (5-10 Fragen empfohlen)

Alter: 5-20 Jahre → siehe altersspezifische Quizfragen auf Quizkarten

Anzahl: ca. 10 – 30 Kinder insgesamt, Achtung: Felder groß genug zeichnen!

Kategorie: Bewegungsspiel, Rätseln & Co.

Zu beachten: Um auf kostige Art und Weise das Feld mit der richtigen Antwort „aufzulösen“, können sich zu Spielbeginn 3 Kinder freiwillig als Helfer melden. Diese positionieren sich an den 3 Feldern und erhalten jeweils eine Taschenlampe/Trillerpfeife. Entweder müssen die Kinder vor jeder Frage erfahren wer leuchten soll, oder sie erhalten einen Lösungsbogen (Achtung: Lesefähigkeit!).

Corona-Anpassung: Um Kontakt zwischen den Kindern zu vermeiden, sollten max. 10 Kinder pro Runde mitspielen (inkl. Betreuer*in). Die Felder sollten so groß wie möglich sein. Bevor die Kinder sich einer Lösung zuordnen, müssen sie neben den Feldern in vorgegebenem Abstand wartes und Überlegen, welche Lösung richtig ist und sich erst dann auf das Feld stellen. Vor Beginn des Spiels müssen die Kinder noch einmal informiert werden, dass sie auch hier darauf achten müssen, sich nicht zu nah zu kommen.

Kontakt:
 BUND: Meeresurlaub@bund.de, Umwelt@bund.de, 0421 71941-23
 Projekt „Nachtlinie Karte – auch als Startpunkt des Wanderts“
www.bund.de/nachliniekarte/wandern.html



Bund für
 Umwelt und
 Naturschutz
 Deutschland



Spiekeroog, Sommer 2020

Wo kommt's hin?

Ablauf: Ziel ist, eine Übersicht zu bekommen in welchen Müllimer verschiedene Meeresmüllteile gehören. Dazu werden pro Team 7 Felder in den Sand gemalt: Biomüll, Restmüll, Gelber Sack, Papiermüll, Glas, Hauskompost & Sondermüll. Jedes Team bekommt nun ein Kartenset mit Müll-Beispielen. Die Teams sortieren nun den Müll den richtigen Müllbehältern zu. Das Team, das als erstes fertig ist, bekommt einen Bonuspunkt für Schnelligkeit. Wenn alle Teams fertig sind, wird zusammen aufgelöst. Richtig sortierte Müllteile bringen den Teams einen Punkt. Je nach Rahmenprogramm lässt sich das Spiel durch selbst gesammelten Müll ergänzen.

Material: Karten-Set mit Müllbeispielen, ggf. am Strand gesammelter Müll

Dauer: 15 – 30 Minuten

Alter: 12 – 20 Jahre

Anzahl: ca. 3 – 30 Kinder

Kategorie: Rätseln & Co., Infostände & Co.

Zu beachten: Das Spiel kann auch ohne Wettkampf umgesetzt werden, z.B. wenn nur wenige Kinder mitmachen. Wird das Spiel im Rahmen einer Strandolympiade gespielt, bei der die Teams gleich bleiben und die Kinder vorher schon immer wieder Müll sammeln, kann auch der pro Team gesammelte Müll komplett sortiert werden. Wer mehr Müll gesammelt hat, kann folglich auch mehr Punkte bekommen...

Corona-Anpassung: Um Kontakt zwischen den Kindern zu vermeiden, sollten die Kinder einzeln oder in Geschwister-Teams spielen (max. 10 Kinder insgesamt, inkl. Betreuer*innen). Die Karten können in diesem Fall auch größer gedruckt, auf dem Boden ausgelegt und mit den Füßen sortiert werden. Die „Mülltonnen“ können alternativ auch mit Kreide auf Steinboden gezeichnet werden. Die Punkte werden auf dem großen Punktezettel vermerkt, die Zusatzpunkte für Schnelligkeit entfallen dabei. Alternativ Desinfektionsspray zur Reinigung der Karten/Hände bereitstellen.

Kontakt:
 BUND-Meereschutzbüro, Dorothea Seeger, Dorothea.Seeger@bund.net, 0421-79002-33
 Projekt „Plastikfreie Küste – Inseln als Startpunkt des Wandels“
www.bund-niedersachsen.de/meeresmuell





Spiekeroog, Sommer 2020



Gestaltung von Infoständen

Ablauf: Viele der in der Strandolympiade vorgestellten Spiele lassen sich auch gut als Elemente eines Infostandes oder auch bei Aktionen, die eher Standort gebunden sind, umsetzen.
Dazu gehören z.B. :

- Strandolympiade – Quiz
- Zerfall-Spiel
- Wo kommt's hin?
- Wo kommt's her?

An Infoständen können diese Spiele durch weitere interaktive Elemente ergänzt werden:

- Siebstation
- Sturmvogel Plüschtier
- Ausstellung von Alternativen

Material: Spieleanleitungen der Strandolympiade, Plüschtier, Sandsiebstation

Dauer: variiert je nach Art der Aktion und verwendeten Elementen

Alter: alle Altersgruppen

Anzahl: variiert je nach Laufkundschaft

Kategorie: Rätseln & Co., Infostände & Co.

Zu beachten: Die Zielgruppen der einzelnen Elemente sind nur als grobe Richtwerte zu verstehen, mit welchem Element man die eine oder andere Altersgruppe besser erreichen kann. Grundsätzlich gilt natürlich, dass alle Elemente für jede*n offen sind und als Gesprächseinstieg dienen können.

Corona-Anpassung: Auch am Infostand sollte auf die geltenden Hygienemaßnahmen geachtet werden. Spiele sind in der angepassten Form durchführbar. Am besten Desinfektionsgele bereitstellen.

Kontakt:
BUND-Meereschutzbüro, Dorothea Seeger, Dorothea.Seeger@bund.net, 0421-79002-33
Projekt „Plastikfreie Küste – Inseln als Startpunkt des Wandels“
www.bund-niedersachsen.de/meeresmuell



Spiekeroog
&
Norderney,
Sommer 2020



Vielen Dank!

BUND-Meeresschutzbüro

Julia Müller

Dr. Dorothea Seeger

dorothea.seeger@bund.net