

# «Aktion bei Monmarché» – Erläuterungen für Lehrpersonen

Das Brettspiel «Aktion bei Monmarché» ist als Lernkontrolle für die Unterrichtseinheit «Der kluge Einkaufswagen» gedacht. Das Spielbrett stellt einen fiktiven Supermarkt dar, die Spielfiguren sind sinnigerweise Einkaufstaschen. Wer Wissen und Überzeugungstalent mit einer Portion strategischem Geschick und etwas Glück vereinen kann, sammelt die meisten Naturabonus-Punkte in seiner Einkaufstasche und gewinnt.

Wie im richtigen Supermarkt suchen sich die Spielerinnen und Spieler ihre Waren anhand einer Einkaufsliste in den verschiedenen Rayons zusammen. Wer auf ein gelbes Feld gelangt, muss eine Multiple-Choice-Wissensfrage aus der Unterrichtseinheit beantworten. Ein rotes Feld verlangt eine Aktion: Es geht entweder darum, etwas zu erzählen, ein kurzes Rollenspiel aufzuführen oder Tipps zu geben. Das Spiel ist aber nicht bloss trockene Lernkontrolle: Durch die Spielregeln ist für Spass und Spannung gesorgt.

## Lernziele

- Repetition des erworbenen Wissens, insbesondere Beurteilung von Produkt- und Verhaltensalternativen aufgrund der zuvor erarbeiteten Kriterien: Transportwege, Verpackungsgewicht, saisongerecht, Recycling notwendig usw.
- spielerische Anwendung des erworbenen Wissens in grösstenteils alltagsnahen Entscheidungssituationen und Rollenspielen
- sich zurechtfinden im Supermarkt: Auffinden von Produkten in den richtigen Rayons

- Beurteilung der Leistung der Mitspieler/-innen
- Einüben rhetorischer Fertigkeiten
- manuelle Fertigkeiten (Schneiden, Kleben, evtl. Aufziehen auf Karton)

## Dauer des Spiels

40–50 Minuten

## Anzahl Spieler/-innen pro Spielbrett

3–6, Einzelpersonen oder Mannschaften.

Die Bildung von Mannschaften erlaubt es der Lehrperson, für einen Ausgleich zwischen starken und schwachen Schüler/-innen zu sorgen. Je weniger Spielbretter benutzt werden, desto grösser ist die Kontrollmöglichkeit für die Lehrperson.

## Spielvorbereitung

Die Spielvorlagen können als PDF-Datei von der BAFU-Website heruntergeladen und ausgedruckt werden. Ein komplettes Spielsset besteht aus (in Klammern Anzahl A4-Seiten):

- Spielanleitung für Schüler/-innen (1)
- Spielbrett (2, zu vergrössern auf A3, fertiger Spielplan in der Grösse A2)
- 6 Spielfiguren: Einkaufstaschen (1)
- 24 Wissenskarten (2)
- 12 Aktionskarten(2)
- 60 Naturabonus-Kärtchen (1)
- Lösungsblatt (1)
- zwei handelsübliche Spielwürfel mit 6 Augen
- eine kleine Schachtel
- Bleistifte und Notizzettel (je 1 pro Spieler/-in)

Alle Dateien auf dickes Papier (120 bis 160 g/m<sup>2</sup>) ausdrucken. Karten, Naturabonus-Kärtchen, Taschen und Einkaufslisten ausschneiden. Die Naturabonus-Kärtchen bewahrt man am besten in einer kleinen Schachtel auf. Die Taschen werden entlang der gestrichelten Linien gefalzt und die Taschen mit Weissleim geklebt (siehe Illustration). Für bessere Standfestigkeit sorgen am Taschenboden eingesteckte Büroklammern. Die beiden Teile der Spielbrettvorlage müssen zuerst auf A3 vergrössert, dann zusammengefügt und auf Karton oder Holz aufgezogen werden. Oberfläche mit selbstklebender Plastikfolie schützen oder laminieren. Die Schüler/-innen können im Werkunterricht die gewünschte Anzahl Spiele selbst herstellen.

## Hinweise

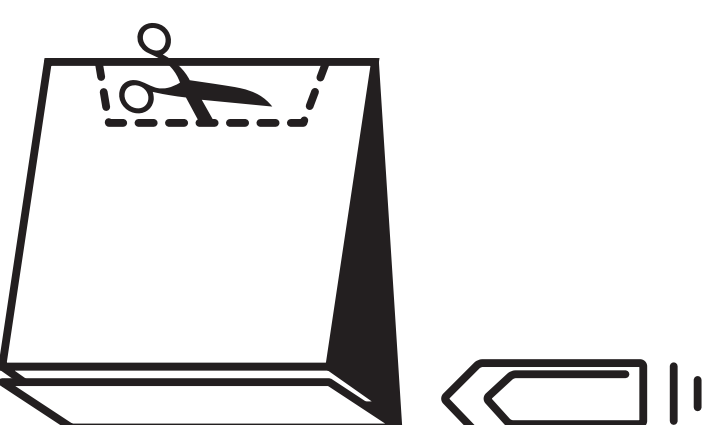
– Es ist der Lehrperson und ihrer Einschätzung der Klasse überlassen, ob sie selbst das Spiel im Plenum erklärt oder ob sie die Schülerinnen und Schüler die Spielregeln selbstständig erarbeiten lässt.

– Je nach Spielverlauf kann es vorkommen, dass es zu einem zweiten Durchgang im Stapel der Wissens- und der Aktionskarten kommt: Die roten Aktionskarten können gut ein zweites Mal verwendet werden. Wenn es keine gelben Karten mehr hat, können entweder einfach die gelben Felder ausser acht gelassen werden oder die Schüler/-innen erfinden für ihre Mitspieler/-innen ähnliche Fragen wie diejenigen auf den bereits beantworteten Karten.

## Weiter gehende Möglichkeiten

- Die Schüler/-innen nehmen das Spiel nach Hause oder laden es zuhause von der BAFU-Website herunter und spielen es im Familienkreis.

Bastelanleitung Einkaufstasche



# «Aktion bei Monmarché» – Spielanleitung

In diesem Spiel könnt ihr zeigen, dass ihr wisst, wie ihr beim Einkaufen die Umwelt schont. Mit eurem Wissen und etwas Glück könnt ihr die meisten Naturabonus-Kärtchen sammeln und gewinnen.

## Vorbereitung

Vor euch liegt ein Spielsset. Es besteht aus:

- 1 Spielbrett
- Spielfiguren: für jede mitspielende Person oder Mannschaft je eine Einkaufstasche
- 24 gelbe Wissenskarten
- 12 rote Aktionskarten
- 60 Naturabonus-Kärtchen (in einer Schachtel)
- 2 Spielwürfel mit 6 Augen
- 1 Lösungsblatt
- pro Spieler/-in 1 Bleistift und 1 Notizzettel

Legt die beiden gut gemischten Stapel der Wissens- und der Aktionskarten auf die bezeichneten Stellen auf dem Spielbrett. Das umgedrehte Lösungsblatt liegt bereit. Jemand von euch übernimmt die Schachtel mit den Naturabonus-Kärtchen, also die Bank. Die Person gibt die Kärtchen heraus und darf ebenfalls mitspielen. Setzt eure Einkaufstaschen auf das Feld «Eingang». Auf das Feld «Kasse» legt ihr 5 Naturabonus-Kärtchen. Legt je einen Bleistift und einen Notizzettel bereit. Jetzt kanns losgehen!

## Ablauf

Wie beim richtigen Einkaufen schreibt ihr euch zuerst eine **Einkaufsliste**: Notiert euch 3 Produkte und schreibt dazu, in welchen Abteilungen sie zu finden sind. Beispiele: *Butter* → Milchprodukte, *Duschmittel* → Hygieneartikel, *Glace* → Tiefkühlprodukte. Wichtig: Mindestens ein Produkt muss aus den drei violett gefärbten Abteilungen stammen. Die Felder, wo die notierten Produkte zu finden sind, das sind eure **Zwischenziele**.

Der oder die Jüngste beginnt mit Würfeln. Nachher kommt die Nachbarin oder der Nachbar auf der rechten Seite an die Reihe. Die Taschen bewegen sich gemäss Anzahl gewürfelter Augen voran. Ihr dürft in jede beliebige Richtung ziehen, also auch rückwärts. Pro Zug darf aber nur in eine Richtung gefahren werden. Am Feld mit der **Abzweigung** beim Eingang entscheidet sich, ob ihr geradeaus oder rechts weitergeht: Der oder die erste darf frei wählen, die Nachfolgenden gehen abwechselungsweise geradeaus oder rechts. Sucht euch einen Weg durch den Supermarkt. Ihr müsst die drei Produkte gemäss eurer Einkaufsliste «einkaufen», das heisst eure Zwischenziele besuchen. Den Weg dorthin und die Reihenfolge dürft ihr selbst wählen. Wenn ihr bei eurem Zwischenziel angelangt seid, dürft ihr das Produkt auf eurer Liste durchstreichen und bekommt zwei Naturabonus-Kärtchen aus der Bank. An den Zwischenzielen legt ihr eine Verschnaufpause ein. Auch wenn ihr mehr Augen gewürfelt habt als benötigt, müsst ihr bis zur nächsten Runde stehen bleiben.

Wer auf einem speziell markierten Feld landet, nimmt je nachdem eine gelbe **Wissenskarte** oder eine rote **Aktionskarte** vom Stapel und löst die Aufgabe (siehe unten). Es ist ein Vorteil, möglichst oft auf gelbe oder rote Felder zu kommen, denn so kann man Naturabonus-Punkte sammeln.

Besonders auf der Hut sein müsst ihr in diesem Supermarkt vor **Taschendieben**. Kommt eine Mitspielerin oder ein Mitspieler auf das Feld, wo sich deine Einkaufstasche befindet, darf die Person eins deiner Naturabonus-Kärtchen aus deiner Tasche nehmen und in die eigene legen.

Wer alle seine drei Produkte «eingekauft», das heisst die Zwischenziele besucht hat, darf sich in Richtung **Kasse** begeben. Wer zuerst dort ankommt, darf die auf dem Feld liegenden Naturabonus-Kärtchen einstecken. Dann wird sofort gewertet: Gewonnen hat, wer die meisten Naturabonus-Kärtchen in der Tasche hat.

## Wissenskarten (gelb)

Lest die Karte laut den Mitspielenden vor und beantwortet die Frage. Ist die Antwort richtig, bekommt ihr Naturabonus-Kärtchen. Ist sie falsch, darf der Nachbar oder die Nachbarin auf der **linken** Seite die Frage beantworten. Allerdings gibt es dann für die richtige Antwort einen Punkt weniger, das heisst z.B. nur noch 1 statt 2.

Die Lösungen der Aufgaben und die Anzahl Naturabonus-Kärtchen findet ihr auf dem **Lösungsblatt**. Ob die Antwort richtig ist, ent-

scheidet der Spieler oder die Spielerin auf der rechten Seite. Nach Gebrauch wird die Karte wieder unter den Stapel gelegt.

## Aktionskarten (rot)

Lest die Karte laut den Mitspielenden vor und setzt die Aufgabe in die Tat um. Es geht entweder darum, etwas zu erzählen, ein kurzes Rollenspiel aufzuführen oder Tipps zu geben. Im roten Stapel befinden sich auch vier **Lokerkarten**; sie können gemäss Anweisungen auf der Karte eingesetzt werden. Nach Gebrauch werden die Karten wieder unter den Stapel gelegt. Es gibt Karten, bei denen ihr einen Teil des Textes lautlos für euch lesen sollt. Dann steht: «Bitte still lesen.»

# «Aktion bei Monmarché» – Lösungen

## Aktionskarten

**A1**

–Spieler/-in sagt (so oder ähnlich): Flugzeug braucht viel Treibstoff. Das verschmutzt die Luft und schadet dem Klima (= 2 Naturabonus-Punkte).

–Spieler/-in findet immer passende Antworten (= 2 Punkte)

Die Mitspielenden entscheiden gemeinsam, wie viele Punkte (0 bis 4) der Spieler/die Spielerin bekommt.

**A2**

Für jeden sinnvollen Tipp gibt es 1 Naturabonus-Punkt (max. 4 Punkte):

–Gemüse und Früchte dann kaufen, wenn sie hier wachsen und der Jahreszeit entsprechen.

–Produkte kaufen, die nicht weit transportiert werden müssen (vor allem nicht mit dem Flugzeug)

–weniger Fleisch essen

–leichte und wenig aufwendige Verpackungen wählen

–Mehrweg- und Nachfüllverpackungen wählen

–nur so viel kaufen, wie auch tatsächlich verbraucht wird, also keine Megapacks, deren Inhalt dann verdirbt

–Trockenformen vorziehen, z.B. Seife statt Flüssigseife und Duschmittel

–ohne Auto/zu Fuss in der Nähe einkaufen

**A3**

–Spieler/-in sagt (so oder ähnlich): Die Erdbeeren wurden mit dem Flugzeug transportiert. Das verschmutzt die Luft und schadet dem Klima (= 2 Naturabonus-Punkte).

–Spieler/-in schlägt etwas anderes als Ersatz vor, z.B. gefrorene Himbeeren oder Erdbeerglace (= 2 Punkte).

Die Mitspielenden entscheiden gemeinsam, wie viele Naturabonus-Punkte (0 bis 4) der Spieler/die Spielerin bekommt.

**A4**

–Spieler/-in findet überzeugende Gründe, um das Brot zu verkaufen, z.B. dass das Brot einzigartig schmeckt, dass es dem Bäcker Ideen für eigene neue Brote geben wird, dass es günstiger ist als sein eigenes, dass während des langen Gesprächs sein eigenes Brot im Ofen angebrannt ist usw. für jedes schlagende Argument gibt's einen Punkt.

Die Mitspielenden entscheiden gemeinsam, wie viele Punkte (0 bis maximal 4) der Spieler/die Spielerin bekommt.

**A5**

Die Mitspielenden erraten, was gezeichnet wurde (je 2 Naturabonus-Punkte für die Zeichnende und die richtig ratende Person).

Die Mitspielenden erraten, was gezeichnet wurde (je 2 Naturabonus-Punkte für die Zeichnende und die richtig ratende Person). Wer gezeichnet hat, kann erklären, was das Symbol genau bedeutet (2 Punkte).

Die Mitspielenden erraten, was gezeichnet wurde (je 2 Naturabonus-Punkte für die Zeichnende und die richtig ratende Person). Wer gezeichnet hat, kann erklären, was das Symbol genau bedeutet (2 Punkte).

Die Mitspielenden erraten, was gezeichnet wurde (je 2 Naturabonus-Punkte für die Zeichnende und die richtig ratende Person). Wer gezeichnet hat, kann erklären, was das Symbol genau bedeutet (2 Punkte).

Die Mitspielenden erraten, was gezeichnet wurde (je 2 Naturabonus-Punkte für die Zeichnende und die richtig ratende Person). Wer gezeichnet hat, kann erklären, was das Symbol genau bedeutet (2 Punkte).

Die Mitspielenden erraten, was gezeichnet wurde (je 2 Naturabonus-Punkte für die Zeichnende und die richtig ratende Person). Wer gezeichnet hat, kann erklären, was das Symbol genau bedeutet (2 Punkte).

Die Mitspielenden erraten, was gezeichnet wurde (je 2 Naturabonus-Punkte für die Zeichnende und die richtig ratende Person). Wer gezeichnet hat, kann erklären, was das Symbol genau bedeutet (2 Punkte).

Die Mitspielenden erraten, was gezeichnet wurde (je 2 Naturabonus-Punkte für die Zeichnende und die richtig ratende Person). Wer gezeichnet hat, kann erklären, was das Symbol genau bedeutet (2 Punkte).

Die Mitspielenden erraten, was gezeichnet wurde (je 2 Naturabonus-Punkte für die Zeichnende und die richtig ratende Person). Wer gezeichnet hat, kann erklären, was das Symbol genau bedeutet (2 Punkte).

**A7**

Die Geschichte ist interessant, spannend oder lustig. Die Mitspielenden entscheiden gemeinsam, wie viele Naturabonus-Punkte (0 bis 4) der Spieler/die Spielerin bekommt.

**A8**

Mitspieler/-innen können erraten, was vorgespielt wird (je 2 Naturabonus-Punkte für die vorspielende und die richtig ratende Person).

## Wissenskarten

**W1** b) 2 Naturabonus-Punkte, a), c), d) 0 Punkte

**W2** a) 2 Punkte, b), c), d) 0 Punkte

**W3** Jede der folgenden Antworten gibt 1 Punkt (total höchstens 4 Punkte): Boden, Wasser, Luft, Pflanzen und Tiere, Menschen/Gesundheit, Naturvorräte der Erde (Ressourcen).

**W4** c) 2 Punkte a), b), d) 0 Punkte

**W5** Jede der folgenden Antworten gibt 1 Punkt (total höchstens 4 Punkte): Anbau, Ernte, Pressen, Konzentrat herstellen, Transport, Wasser befüllen, Verpackung herstellen, Abfüllen.

**W6** Jede der folgenden Antworten gibt 2 Punkte (total höchstens 4 Punkte): Energie sparen, Umwelt schonen, Holz sparen, Wasser sparen, Wald schonen.

**W7** c) 2 Punkte, b) 1 Punkt, a), d) 0 Punkte

**W8** d) 2 Punkte, b) 1 Punkt, a) c) 0 Punkte

Die Mehrwegglasflasche schneidet besser ab als Einweg-PET, wenn die Flaschen weniger als 300 km transportiert werden.

**W9** a) 2 Punkte, b), 1 Punkt, c), d) 0 Punkte

**W10** c) 2 Punkte a), b), d) 0 Punkte

**W11** a) 2 Punkte, b), c), d) 0 Punkte

**W12** d) 2 Punkte, a), b), c) 0 Punkte

**W13** a) 2 Punkte, b), c), d) 0 Punkte

**W14** a) 2 Punkte, b), c), d) 0 Punkte

**W15** b) 2 Punkte, a), c), d) 0 Punkte

**W16** Jede der folgenden Antworten gibt 1 Punkt (total höchstens 4 Punkte): Schutz, Transport, Lagerung, Information, Werbung, Funktionstüchtigkeit.

**W17** Jede der folgenden Antworten gibt 2 Punkte (total höchstens 4 Punkte):

–weniger Abfall

–spart Rohstoffe

–fördert Umweltbewusstsein/Respekt vor der Umwelt

**W18** «Umweltbelastungspunkte», 2 Punkte

**W19** b) 2 Punkte, a), c) 0 Punkte

**W20** a) 2 Punkte, b), c) 0 Punkte

**W21** c) 2 Punkte, a), b) 0 Punkte

**W22** b) 2 Punkte, a), c) 0 Punkte

**W23** b) 2 Punkte, a), c) 0 Punkte

**W24** d) 2 Punkte, b) 1 Punkt, a), c) 0 Punkte