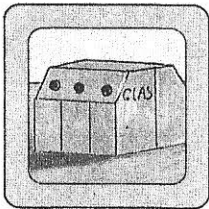


Seerobben, die Wale oder aber für die tropischen Regenwälder einsetzen! Vielleicht findet Ihr auch ein Thema direkt in Eurer Umgebung.



Altglas sammeln

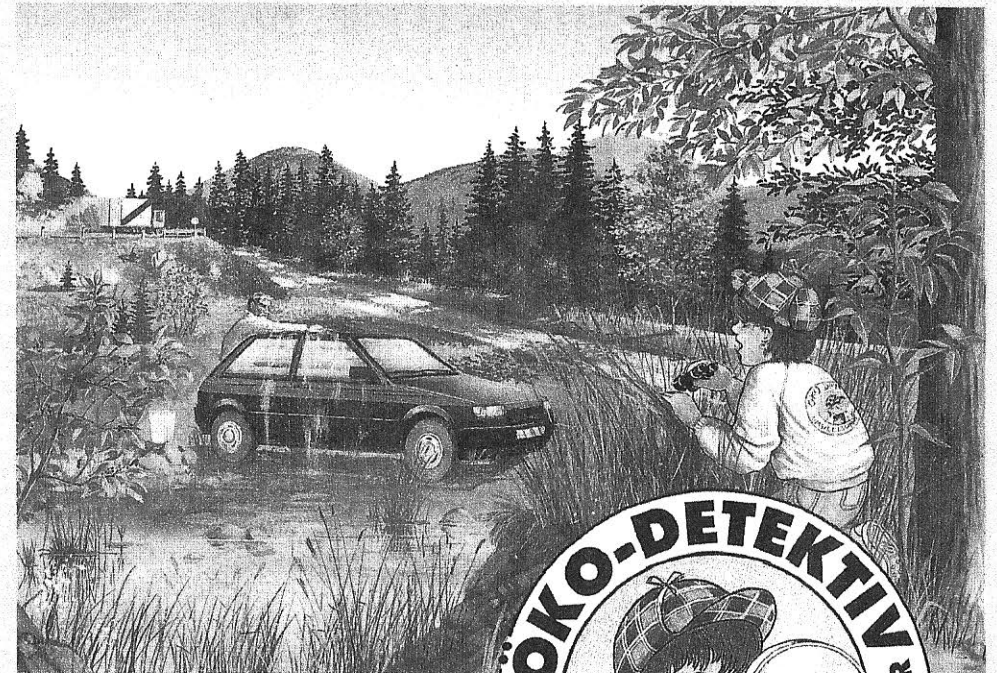
Werft das Altglas (Flaschen, Marmelade-, Joghurt-, Gurken- und Gemüsegeläser) nicht in die Mülltonne, sondern bringt es zum Container. Das Glas kann immer wieder eingeschmolzen und "wiederaufbereitet" werden. So werden Rohstoffe und Energie gespart! Entfernt vor dem Einwerfen aber bitte die Schraubdeckel und Metallverschlüsse.



Nähere Auskünfte erhaltet Ihr bei den örtlichen Naturschutzgruppen, die Euch gerne als aktive Mitglieder in ihren Jugendgruppen begrüßen würden.

ÖKO-DETEKTIV

UMWELTSÜNDERN AUF DER SPUR





SCHMIDT SPIELINFO

Spieltyp: Umweltspiel
 Spielerzahl: 2 - 5
 Altersempfehlung: ab 7 Jahren
 Spieldauer: ca. 30 bis 60 Minuten
 Taktik ○ ○ ● ○ ○ Glück

Unserer Umwelt muß geholfen werden. Es ist fünf vor zwölf! Läßt sich eine Katastrophe noch verhindern? Wer von Euch ist der gewiefteste Öko-Detektiv und kommt Umweltsündern am schnellsten auf die Spur? Leiste einen aktiven Beitrag zum Umweltschutz und starte mit Deinen Freunden positive Umweltaktionen.

SPIELZIEL

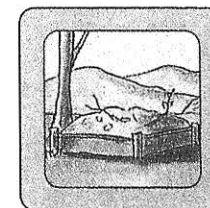
Wer der Umwelt am besten geholfen hat und seinen Wertungsstein als erster ins Ziel bringt, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 5 Spielfiguren (Öko-Detektive) aus Holz
- 5 Wertungssteine aus Holz
- 1 Spezialwürfel
- 30 Holzchips
- 26 Ereigniskarten
- 12 Umweltvergehen-Plättchen (rund)
- 8 Aktions-Plättchen (eckig)
- 5 Fahndungs-Set-Kärtchen

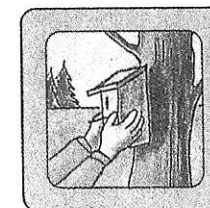
Einen Komposthaufen anlegen

Wer einen Komposthaufen anlegt, kann vieles, was sonst in die Mülltonne wandert, zu fruchtbarem Humus werden lassen. Kompost ist ein Langzeitdünger, der alle wichtigen Nährstoffe und Spurenelemente in optimaler Menge enthält. Organische Küchenabfälle, Laub, gemähtes Gras sowie Baum- und Heckenschnitt sind zur Kompostierung gut geeignet.



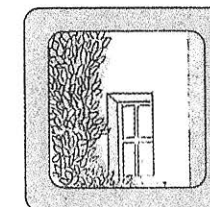
Nistkästen aufhängen

Viele höhlenbrütende Vögel werden Euch für selbstgebastelte oder in Fachgeschäften gekaufte Nisthilfen dankbar sein. Um verschiedene Vogelarten anzulocken, solltet Ihr Nistkästen mit unterschiedlich großen Einfluglöchern aufhängen. Im Herbst müßt Ihr die alten Nester entfernen und bei starker Verschmutzung die Kästen mit einem Pinsel säubern.



Eine Hausfassade begrünen

Pflanzt Kletterpflanzen an, um kahle Wände und Mauern lebendiger zu machen! Kletterpflanzen aller Art sind nicht nur Zierde, sie erfüllen vor allem in der Stadt eine wichtige ökologische Aufgabe: Mit ihrem dichten Laub filtern sie Staub aus der Luft, verbessern die Luft mit Sauerstoff, sorgen für höhere Lufttemperatur, kühlen im Sommer und wärmen im Winter.



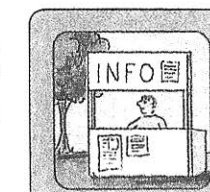
Nisthilfen für Ohrwürmer aufstellen

Ohrwürmer nehmen als Unterschlupf gerne umgestülpte, mit Holzwolle gefüllte Blumentöpfe an, die Ihr an einen Ast in einem Baum aufhängt. Die biologischen Schädlingsbekämpfer sind hilfreich im Einsatz gegen Blattläuse. Ihr könnt so auf chemische Mittel verzichten.



Unterschriften sammeln

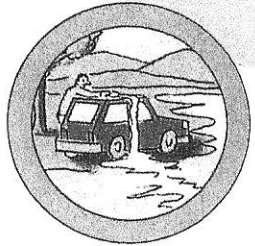
Startet mit Euren Freunden und Eltern eine Unterschriftenaktion und baut dazu am besten einen Informationsstand mit Eurer Naturschutzgruppe auf. Ihr könnt Euch z.B. für die bedrohten



laufen lassen, da dies für die Umgebung eine zu große und unnötige Luftverschmutzung darstellen würde. Also bitte Motor abstellen!

Am See das Auto waschen

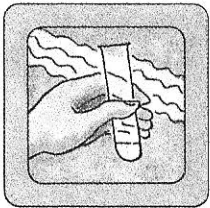
Auch wenn man die Gebühren einer Autowaschanlage nicht bezahlen will: Autowaschen am See ist verboten. Die Reinigungs- und Poliermittel verseuchen den Boden und das Wasser nachhaltig, da sie biologisch nur sehr schwer abzubauen sind. Noch schlimmer wäre, wenn auch noch Öl in das Wasser gelangt!



B. UMWELTAKTIONEN

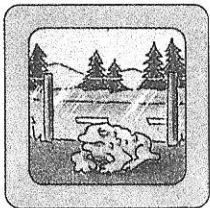
Wasserproben entnehmen

Mit dem Fahndungs-Set der Firma Schmidt Spiel und Freizeit GmbH könnt Ihr die Gewässer Eurer Umgebung beispielsweise auf den Säuregrad untersuchen. Interessant ist es auch, die Vielfalt der im Wasser vorkommenden Lebewesen zu beobachten. Versucht sie zu bestimmen, denn die Kleinlebewesen sind ein Indikator für die Wassergüte.



Einen Krötenschutzzaun aufstellen

Im Frühjahr begeben sich die Erdkröten (ebenso Molche und Grasfrösche) auf Laichwanderung zu den Gewässern, in denen sie selbst aufgewachsen sind. Führt die Wanderung über eine Straße, so werden die Kröten oft in Massen Opfer des Verkehrs, und die Gefahr schwerer Verkehrsunfälle steigt. Durch den Krötenschutzzaun werden die Froschlurche vor dem Straßentod gerettet und in eingegrabenen Eimern gesammelt. Die Eimer müßt Ihr jeden Morgen kontrollieren und die Kröten über die Straße bringen.



SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet. Vor dem ersten Spiel müßt Ihr alle Plättchen vorsichtig aus der Stanztafel herausbrechen.

Jeder Spieler nimmt sich eine Spielfigur und den farblich dazugehörigen Wertungsstein. Um das Spielfeld herum reihen sich die Wertungsfelder, die über das Umweltbewußtsein der Spieler Auskunft geben. Die Spielfiguren werden alle auf die Schule in der Mitte des Spielplanes gestellt. Die Wertungssteine werden auf das Startfeld gesetzt.

Die Fahndungs-Set-Kärtchen legt Ihr auf das Kaufhaus, das sich links unten auf dem Spielplan befindet.

Die **runden Umweltvergehen-Plättchen (blaue, rote und gelbe Scheiben = UV-Plättchen)** werden verdeckt gemischt. Danach legt Ihr auf alle großen runden Felder die farblich entsprechenden UV-Plättchen mit der Farbseite nach oben.

Die **eckigen Aktions-Plättchen (= A-Plättchen)** werden ebenfalls gemischt und beliebig auf den entsprechenden Spielplanfeldern verteilt. Bei ihnen sind die Abbildungen offen zu sehen (im Gegensatz zu den UV-Plättchen).

Die Ereigniskarten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gestellt. Auch die Holzchips werden neben dem Spielplan abgelegt.

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler fängt an, die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn.



Bewegung

Alle Öko-Detektive sind umweltfreundlich mit dem Fahrrad unterwegs. Der Startspieler würfelt und zieht seine Spielfigur in beliebiger Richtung entsprechend der Augenzahl vor. Dabei muß er innerhalb seines Zuges die einmal gewählte Richtung beibehalten. Es herrscht Zugzwang, d.h. jede Spielfigur muß bewegt werden, und zwar immer um die genaue Würfelzahl (Ausnahmen: siehe "Holzchips" bzw. "Aktions-Plättchen").

UV- und A-Felder (egal ob mit oder ohne Plättchen) werden beim Ziehen wie normale Felder mitgezählt. Auf allen Spielplanfeldern dürfen mehrere Spielfiguren stehen (Ausnahme: die runden UV-Felder). Wenn Ihr "1-4" würfelt, könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr 1, 2, 3 oder 4 Felder weit zieht.

Würfelt ein Spieler "E", muß er die oberste Ereigniskarte aufnehmen, sie laut vorlesen und ausführen. Danach legt er die Karte wieder verdeckt unter den Stapel zurück.

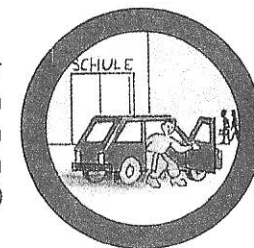
Eisenbahnschnellstrecke

Wer zu Beginn seines Zuges auf einem Feld mit Eisenbahnanschluß (Schienenverbindung) steht, kann die Eisenbahn benutzen um schneller vorwärtszukommen. Auch hier wird gewürfelt. Die Spielfigur zieht mit einem Würfelpunkt bis zum nächsten mit der Schiene verbundenen Lauffeld weiter. Die restlichen Würfelpunkte können für eine weitere Eisenbahnfahrt oder für eine normale Bewegung mit dem Fahrrad verwendet werden.

deshalb nicht die Wege und pflücke vor allem keine geschützten Pflanzen, die oft schon vom Aussterben bedroht sind.

Unnötige Autofahrten unternehmen

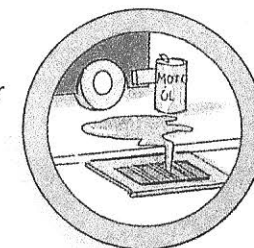
Vor allem in der Stadt ist es unnötig, sich mit dem Auto zur Schule fahren zu lassen. Mit dem Fahrrad kommst Du am umweltfreundlichsten voran und trainierst nebenbei auch noch Deine Ausdauer! So wird die Luft nicht noch mit weiterem Kohlendioxid (Treibhauseffekt!) und Stickoxiden (Waldsterben!) vergiftet.



3. BLAUE UMWELTVERGEHEN:

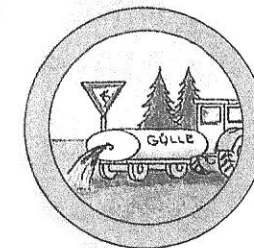
Öl ohne Schutzvorrichtung wechseln

Einen umweltfreundlichen Altölwechsel am Auto sollte man nur an einer Tankstelle oder in einer Werkstatt machen lassen, da sonst das Altöl in die Kanalisation gelangt. Ein einziger Liter Öl kann bis zu eine Million Liter Grundwasser unbrauchbar machen!



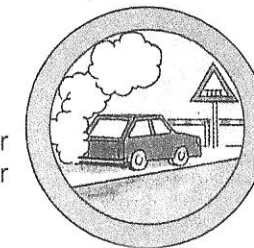
Gülle im Wasserschutzgebiet versprühen

In der Landwirtschaft fallen heute große Mengen von Flüssigmist (Gülle) an. Der hohe Stickstoffgehalt der Gülle verunreinigt vor allem in Wasserschutzgebieten das Grundwasser und damit das Trinkwasser, führt aber auch zu einer Überdüngung der Gewässer.

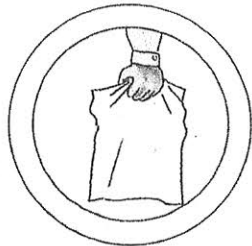


Motor laufen lassen

Ein Autofahrer darf an einer geschlossenen Bahnschranke, an der er länger als eine Minute warten muß, seinen Motor nicht weiter



Energie und Rohstoffe, deren Gewinnung die Umwelt zerstört (z.B. Bauxitabbau in den Regenwäldern zur Aluminiumherstellung). Trinke daher nur aus Glasflaschen, am besten Mehrwegflaschen.



Mit Plastiktüten einkaufen

Umweltfeindlich sind Plastiktüten, die mit viel Energieaufwand hergestellt und oft nur einmal benutzt werden. Dann landen sie auf dem Müll, wo sie sich schädlich zersetzen. Kaufe daher immer umweltfreundlich mit einem Leinenbeutel oder einem Weidenkorb ein.

2. ROTE UMWELTVERGEHEN:

Nach Picknick Abfall hinterlassen

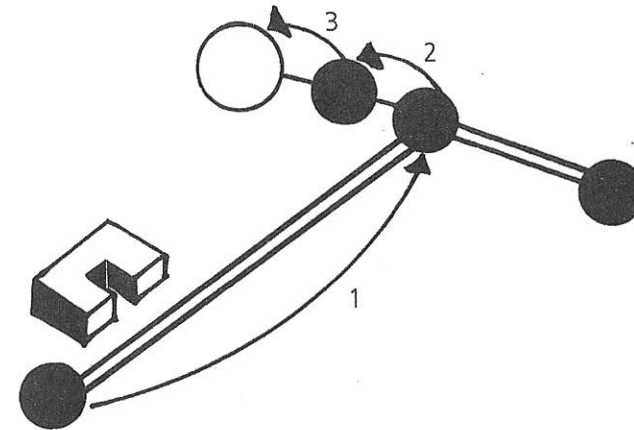
Auch wenn es unbequem ist: nach dem Picknick-Spaß müßt Ihr Eure Abfälle wieder einpacken und zu Hause in den Müll werfen. Gerade Verpackungsmüll und Einweggeschirr verrotten sehr schlecht und verschandeln obendrein die Landschaft. Die nächsten Erholungssuchenden und die Umwelt werden es Euch danken, wenn Ihr hier umweltbewußt handelt!

Nester heimischer Greifvögel ausplündern

Viele Greifvögel sind bei uns vom Aussterben bedroht. Vor allem Falkeneier werden gern von Falknern und Wilderern gestohlen bzw. illegal gekauft, um die Vögel für die Beizjagd abzurichten. Darum werden bei uns die wenigen bekannten Horste zur Brutzeit rund um die Uhr überwacht. Nimm Rücksicht auf brütende Vögel, störe sie nicht und laß die Eier liegen.

Geschützte Pflanzen pflücken

Unsere heimische Pflanzenwelt weist eine große Zahl an seltenen Kostbarkeiten auf, die aus vielerlei Gründen bedroht sind und somit geschützt werden müssen. Verlasse in Naturschutzgebieten



Beispiel: Bei einer gewürfelten "3" zieht Ihr 3 Bewegungspunkte vor.

Holzchips

Mit Hilfe der Holzchips, die Ihr über die Ereigniskarten bekommt, könnt Ihr schneller vorankommen. Mit jedem eingesetzten Chip könnt Ihr Eure Würfelzahl verbessern und jeweils ein Feld zusätzlich ziehen.

Beispiel: Vanessa würfelt eine 2. Da sie aber 4 Felder weit von einem aufgedeckten UV-Plättchen entfernt steht, gibt sie zusätzlich zwei ihrer Holzchips ab und darf nun insgesamt 4 Felder weitergehen.

Jeder Spieler darf **höchstens 6 Holzchips** besitzen! Er kann also im günstigsten Fall in einem Zug 10 Felder vorwärtsgehen.

Ihr könnt aber auch auf das Würfeln verzichten und stattdessen nur Holzchips verwenden. Eure Spielfigur darf so viele Felder ziehen wie ihr Holzchips einsetzt.

Außerdem dürft Ihr einen oder mehrere Eurer Holzchips jederzeit an einen Mitspieler verschenken, damit dieser zum Beispiel auf ein Aktionsfeld ziehen kann.



Umweltvergehen-Plättchen

Auf dem Spielplan liegen 12 runde Umweltvergehen-Plättchen (UV-Plättchen), die es je nach Schwere des Vergehens in drei verschiedenen Farben gibt. Zu Spielbeginn sind die UV-Plättchen alle verdeckt. Im Laufe des Spiels werden die Umweltvergehen von den Öko-Detektiven entdeckt und aufgeklärt.

UV-Plättchen können nur durch Ereigniskarten aufgedeckt und umgedreht werden. Sobald das jeweilige Umweltvergehen für alle erkennbar ist, und die Erläuterung dazu laut vorgelesen wurde (siehe "Erläuterungen zu den Umweltvergehen und Umweltaktionen"), versuchen alle Spieler möglichst schnell dieses Vergehen zu beseitigen. Dazu müssen sie zu diesem UV-Plättchen ziehen.

Wer zuerst genau auf dem UV-Plättchen zum Stehen kommt, erhält dafür Punkte (siehe "Wertungspunkte").

Aktions-Plättchen

Auch mit den Aktions-Plättchen (A-Plättchen) können sich gewiefte Öko-Detektive Lorbeeren verdienen.

Zu zweit kann man mit gutem Beispiel vorangehen und eine positive Umweltaktion ausführen. Steht eine Spielfigur auf einem A-Plättchen, so kann sie solange stehenbleiben und warten, **bis ein zweiter Öko-Detektiv auch genau auf dieses Plättchen kommt.** Für jedes freiwillige Aussetzen erhält der wartende Spieler einen Holzchip.

Kommt eine zweite Spielfigur genau auf dem A-Plättchen zum Stehen, so wird die Bedeutung dieses A-Plättchens (siehe Anhang) laut vorgelesen. Beide Spieler bekommen für die erfolgreich ausgeführte Umweltaktion Wertungspunkte (siehe

ERLÄUTERUNGEN ZU DEN UMWELTVERGEHEN UND UMWELTAKTIONEN

Da auf den Plättchen die Umweltvergehen bzw. die Aktionen nur skizziert werden konnten, empfiehlt es sich, den entsprechenden Text laut vorlesen zu lassen und miteinander darüber zu sprechen. Frage auch Deine Eltern nach ihrem Wissen und ihren Einstellungen dazu.

A. UMWELTVERGEHEN

1. GELBE UMWELTVERGEHEN:

Altbatterien wegwerfen

Da in Altbatterien in hohen Konzentrationen giftige Schwermetalle wie Blei, Quecksilber und Cadmium stecken, dürfen sie auf keinen Fall in den normalen Hausmüll geworfen werden. Sie müssen zum Sondermüll gebracht werden. Vermeiden kannst Du diesen unnötigen Abfall, indem Du Dir wiederaufladbare Batterien (Akkus) und ein Ladegerät dazu kaufst.



Altpapier in den Hausmüll werfen

Bedenke, daß für 100 Kilogramm normales Papier eine 100 Jahre alte Kiefer sterben muß! Bei der Herstellung wird Energie verschwendet und die Chlorbleiche vergiftet die Gewässer. Sammle daher das Altpapier in Containern, aus denen es der Wiederverwertung zugeführt wird, und zeichne und schreibe nur noch auf Recycling-Papier.



Getränkedosen aus Aluminium benutzen

Wenn man alle Getränkedosen, die in Deutschland jährlich verbraucht werden, stapeln würde, würde der Turm bis zum Mond reichen! Um diese Wegwerfdosen herzustellen, braucht man viel



HINWEIS ZUM FAHDUNGS-SET

Wollt Ihr zu einem richtigen Öko-Detektiv werden und in Eurer eigenen Umgebung den Grad der Umweltverschmutzung testen? Dann besorgt Euch das Öko-Detektiv Fahndungs-Set. Es enthält eine ausführliche Informationsbroschüre und Tests, mit denen Ihr Eure Umwelt untersuchen könnt auf:

- ◆ Umweltverschmutzung durch Blei
- ◆ Umweltverschmutzung durch Öl
- ◆ Wasserverseuchung durch organische Schadstoffe
- ◆ "Saurer Regen"

Das Öko-Detektiv Fahndungs-Set könnt Ihr Euch überall besorgen, wo es gute Spiele gibt.



"Wertungspunkte"). Danach wird das A-Plättchen vom Spielplan genommen.

Auf bereits ausgeführten Aktionsfeldern könnt Ihr nicht mehr freiwillig aussetzen, und Ihr erhaltet somit auch keine Holzchips.

Wichtig: Jedes Umweltvergehen und jede Aktion können nur einmal aufgeklärt bzw. durchgeführt werden. Ist dies geschehen, wird das entsprechende Plättchen vom Plan genommen. Die abgeräumten UV- bzw. A-Felder werden dann wie normale Lauffelder behandelt.

Fahndungs-Set-Kärtchen

Wenn ein Spieler ein **blaues** Umweltvergehen beheben will, muß er im Besitz eines Fahndungs-Set-Kärtchens sein, denn nur mit dessen Hilfe kann er diese Vergehen nachweisen. Das Fahndungs-Set-Kärtchen müßt Ihr Euch vorher im "Kaufhaus" besorgen, das Ihr nur über den untersten Weg erreichen könnt. Die Spielfigur muß dabei genau auf dem Kaufhaus zum Stehen kommen, damit der Besitzer der Spielfigur das Fahndungs-Set-Kärtchen mitnehmen kann. Jeder Spieler darf nur ein Fahndungs-Set-Kärtchen besitzen, da es für alle blauen Vergehen ausreicht und während des ganzen Spiels in seinem Besitz bleibt.

Wertungspunkte

Es gibt zwei Möglichkeiten, Wertungspunkte zu erhalten und seinen Wertungsstein entsprechend der erreichten Punktzahl um ebensoviele Felder vorzurücken:

- A. als erster genau auf ein aufgedecktes UV-Plättchen ziehen
- B. einen Mitspieler auf einem A-Plättchen treffen

Die Punktwertung sieht wie folgt aus:

1. Wer als erster auf einem aufgedeckten **roten bzw. gelben UV-Plättchen** zum Stehen kommt, erhält 2 Punkte.

2. Wer als erster auf einem aufgedeckten **blauen UV-Plättchen** zum Stehen kommt, erhält 3 Punkte.

Beachte: Um ein blaues Umweltvergehen nachweisen zu können, muß man im Besitz eines Fahndungs-Set-Kärtchens sein.

3. Treffen sich genau zwei Spielfiguren auf einem **A-Plättchen**, so bekommen beide Mitspieler für ihre erfolgreich ausgeführte Aktion 2 Punkte.

Anschließend dürfen beide Spieler noch würfeln und bekommen ihre Würfelzahl als zusätzliche Wertungspunkte (die Würfelpunkte werden hierbei nicht mit der Spielfigur gezogen!). "1-4" zählt dabei wie eine gewürfelte "4", "E" dagegen zählt wie Null.

Auf jedem Wertungsstein-Feld dürfen beliebig viele Wertungssteine stehen.

Ereigniskarten

Für jedes gewürfelte "E" muß man eine Ereigniskarte ziehen und sie nach Möglichkeit ausführen. Wenn Du die nächsten Ereigniskarten nicht ausführen kannst, passiert folgendes:

1. "Du bist einem Umweltsünder dicht auf der Spur!"

Decke das angegebene Umweltvergehen-Plättchen in der entsprechenden Farbe auf, so daß für alle das Umweltvergehen sichtbar wird. Kann man das verlangte Farbplättchen nicht aufdecken, so erhält man ersatzweise einen Holzchip aus der Kasse.

2. "Wenn Du bereits das Fahndungs-Set-Kärtchen besitzt, erhältst Du von jedem Öko-Detektiv sofort 1 Holzchip."

Öko-Detektive, die zur Zeit keinen Holzchip besitzen, müssen natürlich keinen abgeben!



SPIELEND

Der Öko-Detektiv, dessen Wertungsstein die Ziellinie als erster überschreitet, hat das Spiel gewonnen.

Es kann vorkommen, daß nach einer durchgeführten Aktion zwei Spieler in demselben Zug das Ziel erreichen. Der Wertungsstein, der nach der Punktvergabe die Ziellinie am weitesten überschritten hat, gewinnt.

Bei mehreren Spielern kann es vorkommen, daß bereits alle Umweltvergehen beseitigt bzw. alle Umweltaktionen ausgeführt wurden, ohne daß eine Spielfigur die Ziellinie erreicht. Dann ist der Öko-Detektiv, dessen Wertungsstein nach dem Umdrehen bzw. Wegnehmen des letzten Plättchens am weitesten vorne liegt, Sieger.

TAKTISCHE HINWEISE

1. Hole Dir Dein Fahndungs-Set-Kärtchen möglichst bald ab.

2. Setze Deine Holzchips möglichst so ein, daß Du genau ein aufgedecktes UV-Plättchen bzw. A-Plättchen erreichst.

3. Treffe Dich, so oft es geht, mit Mitspielern auf aufgedeckten A-Plättchen, da Du Dir hier viele Wertungspunkte holen kannst.