

29. Müll ist nicht gleich Müll



Foto: © schuetz-medien-design/Pixabay

DAUER:

für eine Gruppenstunde,
als Projekt, bei den Ferienspielen,
als Familienaktion

ZIELGRUPPE:

Familien, Jugend, Kinder

ANMELDUNG:

mit Anmeldung

UM WAS GEHT ES?

Überall Müll. In den Straßen, den Parks, dem Wald. Zum einen sieht es furchtbar aus – zum anderen ist der Müll gefährlich für Natur und Tiere. Vögel fressen Plastik, kleine Tiere verletzen sich an Glas und Konservendosen oder ersticken in Plastiktüten. Und eigentlich wäre es so einfach: Jede*r nimmt die Verpackungen wieder mit. Um beim Spaziergehen oder mit Gruppen dafür zu sensibilisieren und sogar den liegen gebliebenen Müll einzusammeln, gibt es folgende spielerische Ideen: Müllbingo, Müllrallye, Chaosspiel zum Thema Müll.

WAS BRAUCHT ES ZUR DURCHFÜHRUNG?

- Für eine Müllsammelaktion braucht es einen Termin in Absprache mit dem örtlichen Reinigungsdienst. Dieser stellt z.B. auch Müllsäcke, Handschuhe und Zangen zur Verfügung und holt anschließend den Müll ab.
- Für ein **Chaosspiel zum Thema Müll, ein Müllbingo oder eine Müllrallye** braucht es viel Platz und viele Teamer*innen.
- Eine Müllsammelaktion braucht nicht viel Zeit zur Vorbereitung, eine Müllrallye in der Vorbereitung ca. zehn Stunden, ein Chaosspiel ggf. mehr.
- Für die Teilnehmenden sind es pro Aktion zwei bis drei Stunden oder man macht eine Tagesveranstaltung mit verschiedenen Elementen zum Thema Müll.

Finanzen:

- für die Sammelaktion keine, für die Müllrallye und das Chaosspiel je nachdem, was an Material gekauft werden muss.

Aktion 1: Müllsammelaktion mit Müllbingo

Vorbereitung:

- Ort zum Müllsammeln aussuchen, Absprachen mit dem örtlichen Abfalldienst, Material abholen (Säcke, Handschuhe, Zangen); Anleitung zur Durchführung und Materialien unter **M1**

Aktion 2: Müllrallye

Vorbereitung:

- Termin ausmachen, Stationen überlegen, Material zusammensuchen und alles bereitstellen. Anleitung zur Durchführung und Materialien unter **M2**

Aktion 3: Chaosspiel zum Thema Müll mit vielen Rätseln und Aktionen

Vorbereitung:

- Sachen zusammensuchen, ausdrucken, Zettel verstecken am Abend vorher. Anleitung zur Durchführung und Materialien unter **M3**



Antje Sandrock-Böger

Gemeindepädagogin.

Tätig als Gemeindepädagogin und Religionslehrerin.

Kontakt: antje.sandrock-boeger@ekhn.de

Download: ekhn.link/BQp9xU



M1 Müllsammelaktion mit Müllbingo

Müllbingo:

Der*die Hauptamtliche fragt bei der örtlichen Müllentsorgung nach. Diese stellen in der Regel Handschuhe, Müllzangen, große Tüten zur Verfügung und geben einen Ort bekannt, an dem die gefüllten Tüten abgeholt werden.

Gemeinsamer Beginn mit Begrüßung, Gruppeneinteilung, Lied, Andacht, eventuell Spielregeln für Müllbingo

Mit Müllbingo macht das Sammeln auch Spaß. Beispiel für ein Bingo-Spielfeld:

Flasche	Zigarettenkippe	Kaugummi	Handschuh
Kronkorken	Maske	Mikroplastik (Plastik in Größe einer Geldmünze)	Feuerzeug
To-go Becher	Verpackung/Tragetasche	Kugelschreiber/Stift	Plastiktüte
Plastikfolie	Kabel	Elektrogerät	Dose/Münze

Spielanleitung Müllbingo: die 16 Felder werden mit Kreide auf den Bürgersteig gemalt. Die Gruppen laufen los und sammeln Müll. Nach 15 Minuten sortieren sie ihren Müll auf die Felder. 4 Felder, die man mit dem entsprechenden Müll Waagerecht/senkrecht/diagonal belegen kann, ergeben 1 Bingo. (In dem Spielfeld z.B.: waagerecht: Flasche, Zigarettenkippe, Kaugummi, Handschuh, z.B. senkrecht: Kaugummi, Mikroplastik, Kugelschreiber, Elektrogerät und z.B. diagonal: Handschuh, Mikroplastik, Verpackung, Plastikfolie)

Man kann Preise für die Gewinner*innen bereitstellen.

Gemeinsamer Abschluss mit Austausch, was auffällig war und was die Teilnehmenden bewegt. Ggf. gemeinsam beschließen, nun immer einen Beutel für liegengebliebenen Müll dabei zu haben, um so auch „unterwegs“ einen Teil zum sauberen Park/Wald etc. beitragen zu können.

M2 Müllrallye, Stationenvorschläge

Auf einem großen Gelände gibt es verschiedene Aufgaben zu lösen, Aktionen zu machen

Vorschläge:

	Spiel	Beschreibung	Material
1	Mülltonnenrennen	Ein Kind stellt sich in eine Mülltonne, ein Elternteil zieht es über einen Parcours	2 saubere Mülltonnen (Abfallunternehmen im Ort fragen), Startlinie, Ziellinie, Stoppuhr
2	Müll sortieren	Verschiedenartiger Müll wird in die entsprechenden Mülltonnen sortiert	Fahrradschlauch, Jeans, Joghurtbecher, Bananenschale, Zweige, Batterie, Zeitung, Pizzakarton, Leuchtstoffröhre /Energiesparlampe u.a., Eimer in der entsprechenden Farbe
3	Laubbläser	Mit einem Laubbläser Plastikbälle in ein Tor schießen	Laubbläser, Tor, Abschusslinie, Plastikbälle (z.B. aus Bällchenbad, sie müssen in die Öffnung des Laubbläfers passen)
4	Verkleiden	Mit Altkleidern, Eimern, großen und kleinen Dosen, Eierkartons, Altpapier eine kreative Modeschöpfung entwerfen, die Gruppe einkleiden und ein Foto machen	Altkleider, Eimer, große und kleine Dosen, Eierkartons, Altpapier, Holzlatten, alles, was man als Müll bezeichnen kann
5	Gefahr im Verzug	„Ihr steht am Rande eines Sumpfgebiets. (mit Kreppklebeband kennzeichnen). Dort entdeckt Ihr in der Mitte einen Behälter mit giftiger Säure. Der Behälter leckt und die Säure breitet sich im Sumpf aus. Da könnt Ihr nicht tatenlos zusehen. Ihr habt zufällig 4 Seile und ein Gummiband dabei. Damit solltet Ihr den Behälter aus dem Sumpfgebiet herausbekommen. In den Sumpf kann natürlich niemand gehen.“	Ein Sumpfgebiet kennzeichnen. In der Mitte steht ein Behälter (Topf) mit Wasser auf dem „Säure“ steht. Die Gruppe bekommt 4 Seile (Springseile, feste Kordel $\geq 2m$ und ein Gummiband)
6	Hufeisen werfen	Stöcke werden in unterschiedlicher Entfernung von der Abwurflinie in den Boden gesteckt und mit Punkten versehen (10,20,30 ...) Hufeisen werden von der Abwurflinie aus geworfen. Sie sollen sich um die Stäbe wickeln und am Stab zu Boden gleiten	Abwurflinie, Stöcke, Hufeisen

7	Mein Schatz	Murmeln/Spielkegel, Kronkorken ... in einem Glas schätzen	Murmeln/Spielkegel, Kronkorken ..., Entsprechend große Gläser
8	Rennen	Hintereinander aufstellen, 3 Pappen (zirka DinA4) - hintereinander legen, der*die Erste legt unter jeden Fuß eine Pappe, auf Kommando wird die 3. Pappe vor sich gelegt, ein Fuß nachgezogen, die freiwerdende Pappe wird vor sich gelegt – Strecke ca 4m, am Ziel mit den drei Pappen zurück rennen und dem*der Nächsten geben. Zeit stoppen	Startlinie, Ziellinie, Pro Gruppe 3 Pappen in DinA4, Stoppuhr
9	Barfußpfad	Alle laufen durch einen Barfußpfad und ziehen dafür natürlich ihre Schuhe aus	Wannen (Autoreifen) mit: Wasser, Kronkorken, Korken, Papierschmipsel, Zapfen, Schaumstoff (nass oder trocken), Decke, Luftballons ...
10	Eine Ente im Brunnen	In einem Planschbecken steht ein Brunnen (1m Regenrohr mit Löchern), in diesen ist eine Ente gefallen. Das Planschbecken ist mit Wasser gefüllt, ein paar Eimer und Gießkannen stehen daneben. In den Brunnen darf man nicht fassen.	Lösung: eine*r hält den Brunnen fest, die anderen schöpfen Wasser oder versuchen die Löcher zuzuhalten. Planschbecken, Regenrohr mit vielen 6mm Löchern, Gießkannen, Eimer – irgendwann schwappt die Ente oben raus - gerettet
11	Kreatives	Mit Müll kreativ sein	Alles sammeln, was man verwerten könnte, Scheren, Kleber, Heißklebepistolen
12	Holzscheibenwurf	Auf eine große Holzscheibe werden kleine Holzscheiben geworfen	Große Holzscheibe, viele kleine Holzscheiben, Abwurflinie
13	Dosentelefon	Mit einem Dosentelefon telefonieren (einmal quer durch den Garten)	Dosentelefon, Kordel muss straff gespannt sein.
14	Müllrätsel	siehe Chaosspiel	
15	Seil über Abgrund	Ein Erdbeben hat ein Loch in unsere Stadt gerissen. Am Baum hängt ein Seil. Alle müssen auf die andere Seite. Das Loch darf nicht betreten werden	Seil, Baum, alte Isomatte zum Baum Polstern, dass das Seil nicht einschneidet, Leiter, das Loch sind Matten oder Pappen, die nicht betreten werden dürfen (mind. 2 m²)

16	Netz aus Mikroplastik	Ein Netz aus Mikroplastik versperrt uns den Weg (Kordel). Das Netz darf nicht berührt werden, da man sonst festklebt. Jedes Loch darf nur einmal benutzt werden. Alle aus der Gruppe wollen auf die andere Seite	Ein Netz mit vielen größeren Öffnungen knüpfen, so dass ein Mensch hindurchpasst. Dieses zwischen zwei Pfosten/Bäumen straff spannen
17	Bau	Aus Brettern, Latten, Bettpfosten ... etwas bauen	Holzabfall, Nägel, Hämmer, Zangen

M3 Chaosspiel zum Thema Müll - Regeln

- Vorbereitung für die Teamer*innen: Es gibt 50 Aufgaben, für die die Materialien zusammengestellt werden müssen. Diese werden auf einem langen Tisch in der richtigen Reihenfolge aufgebaut. Für manche Spiele braucht man mehr Platz, sodass sie in einem Nebenraum oder draußen aufgebaut werden.
- Ein Spielfeld wird vorbereitet: Auf einem Betttuch oder einem großen Karton werden 51 Kreise in einem großen Kreis aufgemalt, geklebt oder gesprüht. Das erste Feld ist das Startfeld. Dort werden die Spielfiguren der Gruppe aufgestellt.
- Die Codewörter werden ausgedruckt und die richtigen Nummern auf die Rückseite geschrieben. In einem großen Raum werden diese Zettel verteilt. Die höheren Zahlen werden besser versteckt, die niedrigeren einfacher. Wer sich alle 50 Verstecke merken kann – super. Sicherer ist es, die Verstecke aufzuschreiben.
- Die Teilnehmenden werden in Gruppen eingeteilt und tragen ihre Namen auf dem Wertungszettel ein.
- Jede Gruppe bekommt einen Stift, einen Wertungszettel, einen Würfel und die Aufgabe, sich einen Spielstein auszusuchen oder einen zu basteln.
- Die Gruppe stellt ihre Spielfigur auf das Startfeld. Nun wird nacheinander gewürfelt.
- Das Spielfeld liegt auf einem Tisch, zwei Teamer*innen sitzen dort, nehmen die gewürfelte Augenzahl entgegen, lassen die Spielfigur von einer*m Teilnehmenden ziehen und wiederholen die ersten Male die Regeln:

Regeln:

Würfeln, gewürfelte Zahl im Raum suchen, das Codewort ansehen, merken, **Zettel hängen/liegen lassen**, das Codewort den Teamenden an dem Aufgabentisch sagen, entsprechende Aufgabe lösen, Punkte in den Wertungszettel eintragen neu würfeln, die Zahl zu der vorherigen addieren, Spielfigur versetzen, Zahl suchen ...

Wer bei der 49 eine 3 würfelt – landet auf der 2, falls die schon gemacht wurde: noch einmal würfeln
Nach zwei bis drei Stunden wird das Spiel beendet, die Wertungszettel werden eingesammelt, die Punkte zusammengerechnet. Bei genannten Zeiten, Höhen usw. Die Angaben aller miteinander vergleichen und der Gruppe mit dem besten Wert die höchste Punktzahl, dann abstufend weniger Punkte vergeben.

In der Zeit kann gegessen und getrunken werden, auch freies Spiel und/oder Austausch ist möglich. Anschließend findet die Preisverleihung statt.

24. Waldkunst - Aktionen im Wald

Chaosspiel zum Thema Müll: Wertungszettel:

Namen der Teilnehmenden der Gruppe:

Nummer	Codewort	Punkte	Nummer	Codewort	Punkte
1			2		
3			4		
5			6		
7			8		
9			10		
11			12		
13			14		
15			16		
17			18		
19			20		
21			22		
23			24		
25			26		
27			28		
29			30		
31			32		
33			34		
35			36		
37			38		
39			40		
41			42		
43			44		
45			46		
47			48		
49			50		

Übersicht der Stationen (verantwortliche Teamer*innen hinter die Aufgaben schreiben)

Nr.	Codewort	Versteck	Aufgabe	wer aus der Gruppe	Punkte
1	Telefon		Mit Dosentelefonen Wörter wie bei stiller Post übermitteln.	alle	Punkt pro richtigem Wort
2	Leiter		Einem oder mehreren Betreuern 10 Komplimente machen	alle	Bei 10 guten Komplimenten (Arschloch zählt nicht dazu) 10 P
3	Papier		Ein Boot falten	alle	Zeit stoppen
4	Abgrund		Mit dem Hüpfpferdchen über/in einen Ring springen	alle	In den Ring 1 Punkt, über den Ring 2 P
5	Schlange		Aus einer Zeitungsseite eine so lange Schlange als möglich reißen	alle	Länge messen
6	Insel		Die ganze Gruppe findet auf einem Stuhl Platz	alle	Geschafft= 5 P
7	Rätsel 1		Wenn man das Rätsel nicht löst: 3 Schritte zurück	gemeinsam	Lösung= 5 P
8	Dose		Dosen werfen	alle	Gefallene Dosen zählen
9	Rätsel 2		Wenn man das Rätsel nicht löst: 3 Schritte zurück	gemeinsam	Lösung= 5 P
10	Memory		Müll Memory	alle	Zeit stoppen, 10 Pärchen
11	Glück		Noch mal würfeln	eine*r	
12	Pech		2 min aussetzen, etwas trinken	alle	
13	Minne-gesang		1 Minute werden Lieder gegurgelt	eine*r	Punkte= Anzahl der erratenen Lieder
14	shooting		Mit Müll verkleiden: Bild von der Gruppe machen	alle	10 P, wenn alle verkleidet sind und ein Bild gemacht ist
15	Karaoke		Die Gruppe singt der Spielleitung ein Lied vor	alle	Geschafft = 5 P

24. Waldkunst - Aktionen im Wald

Nr.	Codewort	Versteck	Aufgabe	wer aus der Gruppe	Punkte
16	Geschichte		Aus 5 Wörtern eine (Müll)Geschichte schreiben	alle	In großer Runde am Ende vorstellen und abstimmen lassen
17	Rätsel 3		Wenn man das Rätsel nicht löst: 3 Schritte zurück	gemeinsam	Geschafft = 5 P
18	Tanz		Laurentia tanzen – bei Laurentia und den Wochentagen Kniebeugen	alle	Geschafft = 5 P
19	Schule		Verschiedener ausgespülter Müll soll in die richtigen Tonnen sortiert werden	gemeinsam	Geschafft= 5 Punkte
20	Rätsel 4		Wenn man das Rätsel nicht löst: 3 Schritte zurück	gemeinsam	Geschafft = 5 P
21	Hufeisen		Hufeisen werfen, jede*r hat 3 Würfe (Probewurf erlaubt)	alle	Punkte aufschreiben 1m = 1 Punkt, 2m = 2 Punkte, 3m = 4 Punkte, 4m = 8 Punkte
22	Spiel		Gerade Zahl würfeln: vorwärts, ungerade rückwärts	eine*r	
23	Wurf		Von einer Abwurflinie Kiefernzapfen in einen Eimer werfen, 1 Minute	Alle gleichzeitig	Kiefernzapfen im Eimer zählen
24	Kamel		möglichst schnell ein Glas Wasser trinken, alle gleichzeitig, Zeit stoppen	alle	Zeit aufschreiben
25	Turm		Einen hohen Turm bauen – 2 Klötzchen als Grundfläche, mit einem Zollstock Höhe nach 3 Minuten messen	alle	Höhe messen
26	Schatz		Spielfiguren im Glas schätzen	alle	Geschätzte Zahl aufschreiben
27	Barfuß-pfad		Durch den Barfußpfad laufen	Alle, nacheinander	Geschafft = 5 P

24. Waldkunst - Aktionen im Wald

Nr.	Codewort	Versteck	Aufgabe	wer aus der Gruppe	Punkte
28	Teller		Blind Beine an einen aufgeklebten Teller malen	alle	Geschafft = 5 P
29	Fehler		Fehlerbild – bei allen richtigen 2mal würfeln, sonst nur einmal	gemeinsam	Geschafft = 5 P
30	Nase		Gewürze/Kräuter riechen	alle	Pro richtig geratenem Gewürz, 1 P
31	Grimassen		Grimassen nachmachen	alle	Geschafft = 5 P
32	Lotto		Pasch würfeln, so lange, bis einer fällt – dann geht es 5 Felder vor	Alle	
33	Böse		Böse 1- reihum würfeln, wenn eine 1 kommt 5 Felder zurück, wenn nicht – 4 Felder vor: Die Gruppe entscheidet, wann sie aufhört	alle	
34	Ring		Hula-Hoop-Reifen auf den Boden legen	alle	Geschafft = 5 P
35	Gedächtnis		25-30 Dinge liegen unter einem Tuch, kurz zeigen, Sachen aufschreiben	alle	Pro richtig gesagten Dingen 1 P
36	Tischtennis		Tischtennisball an Abwurfline aufspringen lassen, sodass er im Eimer landet. Alle haben nacheinander 3 Versuche	Alle	Pro Treffer 1 P
37	Spiegel		Das Blatt mit der 8 vor den aufgestellten Spiegel legen. In den Spiegel schauen und die 8 nachzeichnen	eine*r	Geschafft = 5 P
38	Pantomime		Wörter erraten – jede*r erklärt pantomimisch der Gruppe einen Begriff	alle	Pro richtig geratenem Begriff 1 P
39	Maler		Montagsmaler, eine halbe Minute für jeden aus der Gruppe	alle	Pro richtig geratenem Begriff 1 P

24. Waldkunst - Aktionen im Wald

Nr.	Codewort	Versteck	Aufgabe	wer aus der Gruppe	Punkte
40	ABC		Kinder bilden einen Kreis. In einer Minute sagen die Teilnehmenden reihum Müll, den wir produzieren	alle	Anzahl der Wörter= P
41	Kreis		Satz ohne Punkt und Komma lesen	eine*r	Geschafft = 5 P
42	Tor		Aus Papier Bälle knäueln und eine*en Teamer*in bewerfen– alle gleichzeitig, 1 Minute	alle	Pro Treffer 1 P
43	Rennen		Mit drei Pappen laufen	alle	Zeit stoppen und aufschreiben
44	Scheibe		Kleine Holzscheiben auf die große werfen	Alle werfen 3mal	Anzahl der liegen gebliebenen Scheiben= P
45	Wasser		Mit einem großen Strohhalm (1m lang) einen Becher leer trinken	alle	Geschafft = 10 P
46	Rätsel 5		Wenn man ein Rätsel nicht löst: 3 Schritte zurück	alle	Geschafft = 5 P
47	Roulette		Jeder darf einmal den Kreisel drehen.	alle	Punkten zusammen rechnen
48	Ausstieg		Die ganze Gruppe steigt in eine Betonmischwanne/großen Karton, zählen bis 10 und steigen wieder raus	alle	Zeit stoppen
49	Come-back		6 Schritte zurück		
50	Hochstapelei		Auf eine hohe Leiter steigen	alle	Für jede*n auf der Leiter 1P

Chaosspiel: Ausführliche Beschreibung der Spiel- und Aufgabenstationen mit Rätseln und Wortvorschlägen

1 Telefon	Stille Post mit Dosentelefon: Mit Dosentelefonen Wörter wie bei stiller Post übermitteln. Alle der Gruppe stehen in einer langen Schlange mit so viel Abstand wie das Dosentelefon lang ist. Die ersten beiden bekommen das Dosentelefon. Der*die Erste hält es an den Mund, der*die Zweite ans Ohr, die Schnur muss straff gespannt sein. Der*die Erste bekommt ein Wort gesagt, dieses wird in die Dose geflüstert, der*die Dritte bekommt die Dose des*der Ersten. Der*die zweite flüstert das Wort dem*der Dritten zu ... Der*die Letzte schreibt auf, was angekommen ist.
-----------	--

Wörter:

Müllverbrennungsanlage	Müllberg	Abraumhalde
Schlackenaufbereitung	Verpackungsmaterial	Kompostierungsanlage
Fernwärme	Sperrmülltermin	Elektroschrott



2 Leiter	Einem oder mehreren Betreuern 10 Komplimente machen
3 Papier	Din A4 Papier und jemand, der*die weiß, wie man ein Papierboot faltet
4 Abgrund	Mit dem Hüpfpferdchen/Hüpfball über/in einen Ring springen
5 Schlange	Zeitungsseiten in lange Schlangen reißen
6 Insel	Die ganze Gruppe findet auf einem Stuhl Platz, die Füße berühren nicht den Boden.
7 Rätsel	Per Internet: Kinder-Quiz: Müll - [GEOLINO] (darauf hinweisen, dass die blaue Tonne in manchen Gegenden grün ist und die Biotonne in manchen Gegenden braun)
8 Dose	Dosen werfen: Von einer Abwurfline darf jede*r mit einem Tennisball oder Jonglierball 3mal auf die Dosenpyramide werfen, die Dosenpyramide (10 Dosen) wird für jede*n Mitspieler*in wieder neu aufgestellt: 4-3-2-1
9 Rätsel 2 (Laptop, WLAN)	Was kommt in welche Tonne: Müll sortieren - Was kommt in welche Tonne? - LBV Naturschwärmer oder: NABU-Mülltrennungs-Quiz - NABU
10 Memory	Reihum darf jede*r versuchen bis es 10 Pärchen gibt – Zeit stoppen Entweder ein altes nehmen, selber machen oder hier ausdrucken: Müllmemory / Abfallwirtschaft Leer (all-leer.de)
11 Glück	noch mal würfeln
12 Pech	2 Minuten aussetzen- etwas trinken, aufs Klo gehen
13 Minnegesang	einer überlegt sich ein Lied und gurgelt die Melodie. Die anderen raten
14 Shooting	mit Müll verkleiden und Gruppenfoto machen: Material: Altkleider (gewaschen), große Dosen, Eimer (Gastronomie), Eierkartons, Altpapier, Kartons, Äste, Zweige, Plastikflaschen
15 Karaoke	die Gruppe einigt sich auf ein Lied und singt es vor – gerne mit Playback Musik
16 Geschichte	aus folgenden Wörtern eine Geschichte mit mindestens 7 Sätzen schreiben: Tatsache, Polizei, Überflutung, Berg, Kind

17 Rätsel	orange Felder von oben nach unten ergeben das Lösungswort
-----------	---

1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										

1 In diese Tonne kommen Lebensmittelreste

2 ein anderes Wort für Schöpfung

3 Schrotthändler sammeln dieses

4 Ein Joghurtbecher ist aus diesem Leichtmetall

5 Damit verbindet man Sachen, braucht man zum basteln

6 Verbraucht bei der Herstellung 2495 Liter Wasser

7 Darin werden Lebensmittel haltbar gemacht, sind aus Blech

8 Mit dieser Maschine zerkleinert man Papier, aber auch größere Sachen

9 Der Müll, den man nirgendwo zuordnen kann

10 wird aus Bäumen gemacht

11 sollten wir beim Einkaufen dabeihaben, hat das Känguru am Bauch

12 damit malen wir

13 Oberbegriff für Puppen, Bausteine, Holztiere, Plüschtiere

14 auch wenn wir es ohne nicht mehr vorstellen können: Nicht vergessen: Darin stecken viele seltene Metalle und Erden

Lösungswort:

Lösung:

1	B	I	O	M	U	E	L	L	
2				U	M	W	E	L	T
3	A	L	T	E	I	S	E	N	
4			A	L	U				
5			K	L	E	B	E	R	
6			T	S	H	I	R	T	
7			D	O	S	E	N		
8	S	C	H	R	E	D	D	E	R
9	R	E	S	T	M	U	E	L	L
10	P	A	P	I	E	R			
11			B	E	U	T	E	L	
12		F	A	R	B	E	N		
13	S	P	I	E	L	Z	E	U	G
14		H	A	N	D	Y			

Müll sortieren

18 Tanz	Laurentia tanzen- alle stehen im Kreis – immer bei Laurentia und den Wochentagen Kniebeuge machen (soll Spaß machen, es ist also egal, wie tief die Leute sich in die Kniebeuge wagen)
---------	--

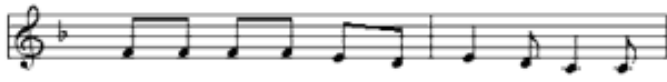
Laurentia, liebe Laurentia mein



Lau - ren - zia, lie - be Lau - ren - zia mein, wann



wol - len wir wie - der bei - sam - men sein? Am Mon - tag. Ach



wenn es doch end - lich schon Mon - tag wär' und



ich bei mei - ner Lau - ren - zia wär', Lau - ren - zi - a !

2. Strophe

Laurentia, liebe Laurentia mein, wann werden wir wieder beisammen sein: Am Dienstag, ach, wenn es doch erst wieder Montag, Dienstag wär' und ich bei meiner Laurentia wär, Laurentia wär.

3. Strophe

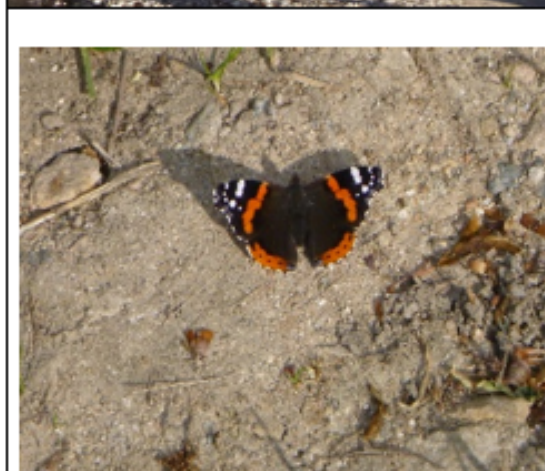
Laurentia, liebe Laurentia mein, wann werden wir wieder beisammen sein: Am Mittwoch, ach, wenn es doch erst wieder Montag, Dienstag, Mittwoch wär' und ich bei meiner Laurentia wär, Laurentia wär

So geht es weiter bis Sonntag- insgesamt 5+6+7+8+9+10+11 Kniebeugen

19 Schule	Verschiedener ausgespülter Müll soll in die richtigen Tonnen sortiert werden
-----------	--

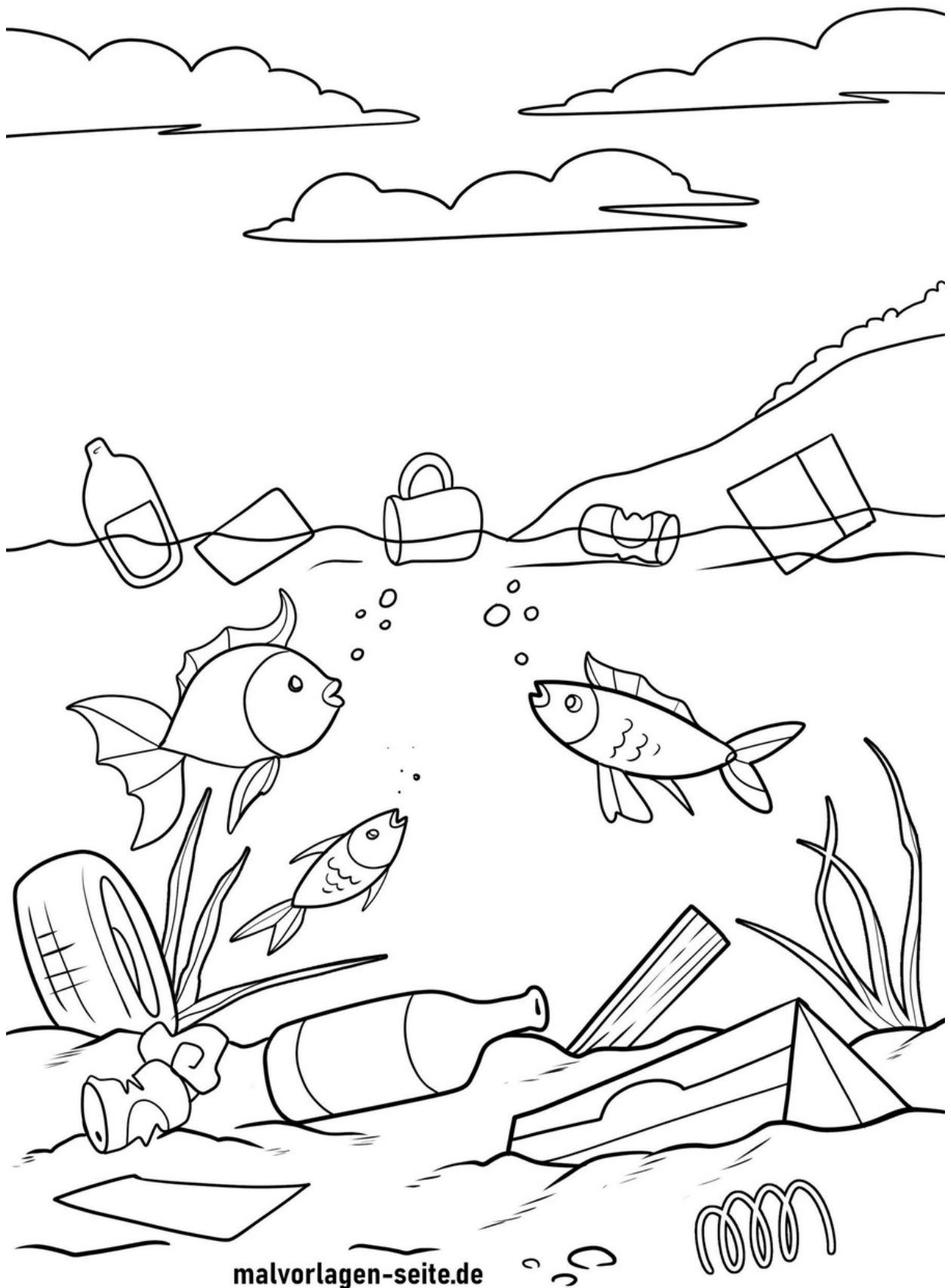
20 Rätsel 4

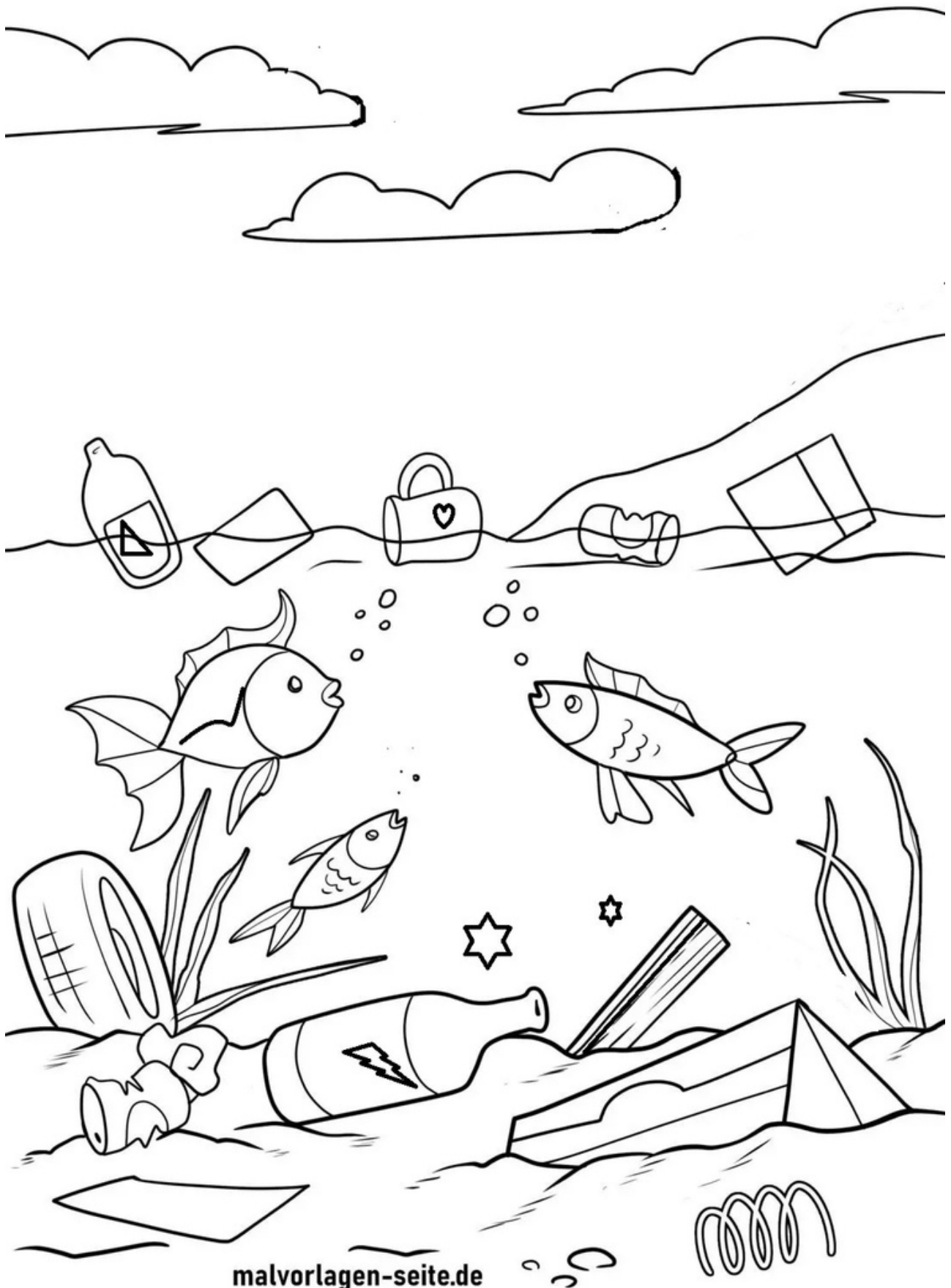
Wenn wir weiterhin so viel Energie verbrauche und die Umwelt anheizen, werden wir bald keine mehr machen können:

	A= N £
	1,2,3,4 5,6 vertauschen
	1,4 3 doppelt
	4,5,6,7,8,9,11,12,13

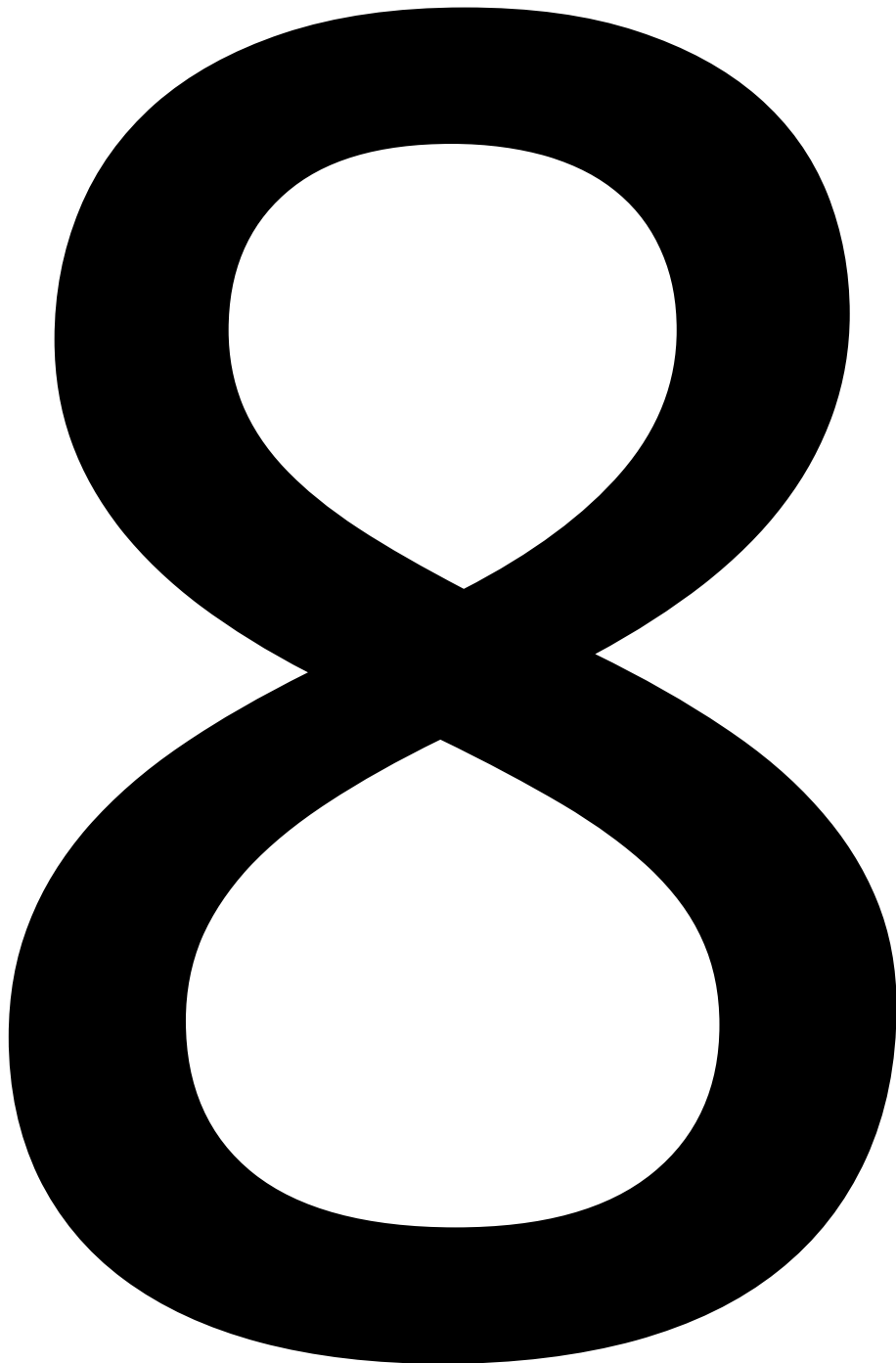
21 Hufeisen	Hufeisen werfen (gut polstern mit Matten oder draußen) Es werden Stangen aufgestellt in 1,2,3,4m Entfernung. Jede*r hat drei Wurf mit den Hufeisen und versucht, diese so zu werfen, dass sie sich um die Stange wickeln und so liegenbleiben. 1m = 1 Punkt, 2m = 2 Punkte, 3m = 4 Punkte, 4m = 8 Punkte
22 Spiel	am Spieletisch: Gerade Zahl würfeln: vorwärts gehen, ungerade rückwärts
23 Wurf	Von einer Abwurfline werden Kiefernzapfen 1 Minute lang von allen gleichzeitig in einen Eimer geworfen, die daneben gefallen sind, dürfen wieder aufgehoben werden, aber nur von der Abwurfline wieder geworfen werden, 1 Minute stoppen und Kiefernzapfen im Eimer zählen
24 Kamel	möglichst schnell ein Glas Wasser trinken, alle gleichzeitig, Zeit stoppen
25 Turm	Alle bauen einen hohen Turm aus Holzklötzchen mit 2 Klötzchen als Grundfläche, mit einem Zollstock Höhe nach 3 Minuten messen
26 Schatz	In einem Glas sind viele Spielfiguren. Die Gruppe schätzt. Die Zahl, auf die man sich geeinigt hat, wird auf den Wertungszettel geschrieben
27 Barfußpfad	Schuhe aus und nacheinander durchlaufen: Wannen mit: Wasser, Kronkorken, Korken, Papierschnipsel, Zapfen, Schaumstoff (nass oder trocken), Decke, Luftballons ...
28 Teller	Ein Teller wird auf ein großes Stück Pappe gelegt. Dieses ist die Spinne. Leider hat sie noch keine Beine. Alle bekommen eine Augenbinde um und malen nacheinander der Spinne ihre 8 Beine, den Kopf und den Hinterleib

29. Fehler: Findet die 10 Fehler





30: Nase	Die Gruppe steht im Kreis und riechen mit verbundenen Augen an Gewürzen/Kräutern. Jedes richtig geratene Gewürz/Kraut ergibt einen Punkt
31: Grimassen schneiden	Wieviel verschiedene kriegt Ihr hin?
32: Lotto	am Spieltisch: Pasch würfeln, so lange, bis einer fällt – dann geht es 5 Felder vor
33: Böse: am Spieltisch	Böse 1spielen - reihum würfeln, wenn eine 1 kommt 5 Felder zurück, wenn nicht – 4 Felder vor – die Gruppe entscheidet, wann sie aufhört
34: Ring	Die Gruppe steht im Kreis. Alle legen einen Zeigefinger unter einen Hula-Hoop-Reifen, halten diesen in Brusthöhe und versuchen ihn dann gemeinsam auf den Boden zu legen.
35: Gedächtnis	25-30 Dinge liegen unter einem Tuch, kurz zeigen, Sachen aufschreiben
36: Tischtennis	Tischtennisball an Abwurfline aufdotzen und hoffen, dass er im Eimer landet. Alle haben nacheinander 3 Versuche
37: Spiegel	Das Blatt mit der 8 vor den aufgestellten Spiegel legen. In den Spiegel schauen und die 8 nachzeichnen
38: Maler	Montagsmaler (Zettel und Stift)



39: Pantomime

Zeitungssente	Mülltonne
Blumenwiese	Presslufthammer
Tetrapack	Hausabriss
Kabelsalat	Sonnenuntergang
Plastikdose	Laubbläser
Handyhülle	Vogelhaus
Wollmäuse	Müllberg
Taschenlampe	Mikroplastik
Sonnencreme	Baggerschaufel
Trampeltier	Brandgeruch
Spinnennetz	Hochwasser
Autobatterie	Hitzesommer
Spielkegel	Ladestation
Müllverbrennung	Sandsturm

40: ABC	Kinder bilden einen Kreis. In einer Minute sagen die Teilnehmer reihum Müll, den wir produzieren – bei Größeren dem ABC nach
41: Kreis	Satz ohne Punkt und Komma lesen:

„Wir wollen alle gemeinsam Gottes gute Schöpfung bewahren.“

42: Tor	Aus Papier Bälle knäueln und eine*en Teamer*in bewerfen– alle gleichzeitig, 1 Minute, Treffer zählen
43: Rennen	Hintereinander aufstellen,3 Pappen (ca. DinA4) - hintereinander aufstellen, der*die Erste legt unter jeden Fuß eine Pappe, auf Kommando wird die 3. Pappe vor sich gelegt, ein Fuß nachgezogen, die freiwerdende Pappe wird vor sich gelegt – Strecke ca. 4m, am Ziel mit den drei Pappen zurück rennen und dem*der Nächsten geben. Zeit stoppen
44: Scheibe	Kleine Holzscheiben auf die große werfen, liegen gebliebene kleine Holzscheiben zählen
45 Wasser	Mit einem langen (1m) Strohhalme einen Becher leer trinken
46:	Rätsel 5 vorlesen: „Ihr steht am Rande eines Sumpfgebiets. (mit Kreppklebeband kennzeichnen). Dort entdeckt Ihr in der Mitte einen Behälter mit giftiger Säure. Der Behälter leckt und die Säure breitet sich im Sumpf aus. Da könnt Ihr nicht tatenlos zusehen. Ihr habt zufällig 4 Seile und ein Gummiband dabei. Damit solltet Ihr den Behälter aus dem Sumpfgebiet herausbekommen. In den Sumpf kann natürlich niemand gehen.“ (stopp - nicht weiterlesen) Lösung: alle Seile werden an das Gummiband geknotet, vier Leute stellen sich in die Ecken, ziehen das Gummiband um den Behälter und tragen ihn mit den Seilen aus dem Sumpf und stellen ihn in einen intakten Behälter, den ein* Teamer*in reicht.
47: Roulette	Jeder darf einmal den Kreisel drehen. Entweder mit einem großen Brummkreisel in einem großen Karton mit Löchern an den Seiten Plastikbälle schießen – jeder Ball, der aus einem Loch geschossen wird, ergibt einen Punkt oder das Spiel: „Roulette“ benutzen
48: Ausstieg	Die ganze Gruppe steigt in eine Betonmischwanne/großer Karton und wenn alle drin sind, wieder raus – Zeit stoppen
49: Come-back	6 Schritte zurück
50: Hochstapelei	alle stellen sich auf eine hohe Leiter – der*die Oberste sollte die Decke berühren, Leiter wird von 2 Teamenden fest gehalten

24. Waldkunst - Aktionen im Wald

Chaosspiel: Material:

1	Telefon: Wörter fürs Dosentelefon, Dosentelefon, Papier
2	Leiter:
3	Papier: DinA4 Papier, Papierbootfaltanleitung
4	Abgrund: Hüpfpferdchen/Hüpfball, Ring
5	Schlange: Zeitungspapier
6	Insel: Stuhl
7	Rätsel 1: Laptop/WLAN
8	Dose: Dosenwerfen: 10 Dosenstapel: 4-3-2-1, einen Tisch, 3 Tennisbälle oder Jonglierbälle, Abwurflinie
9	Rätsel 2: Laptop WLAN
10	Memory: Entweder ein altes nehmen, selber machen oder hier ausdrucken: Müllmemory / Abfallwirtschaft Leer (all-leer.de)
11	Glück: am Spieltisch, Würfel
12	Pech: etwas zu trinken, Stoppuhr, Wecker oder Sanduhr mit 2 Minuten
13	Minnegefang: Becher, Wasser
14	Shooting: Altkleider (gewaschen), große Dosen, Eimer (Gastronomie), Eierkartons, Altpapier, Kartons, Äste, Zweige, Plastikflaschen
15	Karaoke: WLAN, Laptop
16	Geschichte: Wörter ausdrucken
17	Rätsel 3 für jede Gruppe ausdrucken, auch wenn wahrscheinlich nicht alle gebraucht werden
18	Tanz: Lied Laurentia sollte jemand kennen und mit der Gruppe singen
19	Schule: unterschiedlicher, nicht ekliger Müll und Eimer in den entsprechenden Farben: Bio-, Wertstoff-, Papier-, Sonder-, Restmüll Eimer aus Gastronomie können angemalt werden
20	Rätsel 4 für alle Gruppen ausdrucken, auch wenn wahrscheinlich nicht alle gebraucht werden
21	Hufeisen: alte Hufeisen (bekommt man beim Reitverein, bei der berittenen Polizei in Frankfurt), Stöcke, Möglichkeit, sie entweder in den Boden zu stecken oder in einen Eimer mit Sand, Abwurflinie
22	Spiel: am Spieltisch
23	Wurf: Kiefernzapfen, 1 Eimer, um den Eimer rundherum eine Abwurflinie
24	Kamel: Becher, Wasser
25	Turm: viele Bauklötze
26	Schatz: Glas mit Spielkegeln
27	Barfußpfad: Wannen mit unterschiedlichen Materialien: Wasser, Kronkorken, Korken, Papierschnipsel, Zapfen, Schaumstoff (nass oder trocken), Decke, Luftballons ...
28	Teller: Teller, große Pappe, Augenbinden, Edding, Schutz für den Tisch
29	Fehler: Rätsel für alle Gruppen ausdrucken
30	Nase: unterschiedliche Gewürze/Kräuter in kleine Behälter füllen (Filmdosen)
31	Grimasse
32	Lotto: am Spieltisch
33	Böse: am Spieltisch
34	Ring: Hula-hoop-Reifen
35	Gedächtnis: auf einem kleinen Tisch 20-25 Gegenstände legen. Mit einem Tuch abdecken
36	Tischtennis: Tischtennisbälle, Eimer, Abwurflinie
37	Spiegel: Zettel mit „8“ für jede Gruppe ausdrucken
38	Maler: Zettel 1mal ausdrucken
39	Pantomime: Zettel 1mal ausdrucken
40	ABC:

41	Kreis: Zettel mit langem Satz einmal ausdrucken
42	Tor: ganz viel altes Papier, Stoppuhr
43	Rennen: 3 große Pappscheiben, Start- und Ziellinie, Stoppuhr
44	Scheibe: 1 große Holzscheibe, viele kleine Holzscheiben, Abwurflinie
45	Wasser: lange 1m lange Strohhalme, Becher, Stoppuhr
46	Rätsel 5 vorlesen, 4 Seile, 1 Gummiband, Sumpfgebiet mit (ca. 4 Quadratmeter mit Kreppband abkleben, Topf mit Rand oder Henkel in die Mitte stellen, einen Eimer an den Rand des Sumpfes
47	Roulette: Spiel oder Karton mit Löchern, Kunststoffbälle, Brummkreisel
48	Ausstieg: großer Karton oder Betonmischwanne
49	Come-back: Spieltisch
50	Hochstapelei: Große standfeste Leiter

