



Möchtest du dir
die Anleitung
lieber anhören?

www.vzsh.de/konsumchecker/
audioanleitung

KonsumChecker

Tauschen. Handeln. Welt verändern.



Habt ihr schon mal etwas von nachhaltigem Handeln oder vom ökologischen Handabdruck gehört? Es ist ganz einfach: Ihr könnt mit eurem Handeln und euren Entscheidungen jeden Tag dazu beitragen, die Welt ein bisschen sauberer und gesünder zu machen.

Das klingt doch nach einer echten Heldentat, oder? KonsumChecker zeigt euch, wie ihr euch nachhaltig verhalten und so euren ökologischen Handabdruck vergrößern könnt.

Werdet selbst zu KonsumCheckern, macht euch auf die Suche nach verschiedenen Gegenständen, tauscht diese geschickt mit euren Mitspielern und löst knifflige Quizkarten.

Am Ende des Spiels zeigt sich, wie groß euer ökologischer Handabdruck geworden ist.

Spielziel

Vergrößere deinen ökologischen Handabdruck, indem du möglichst viele Handabdruck-Plättchen während des Spielens sammelst.

Der Spieler, der zuerst 9 Handabdruck-Plättchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial und Spielaufbau



1. Legt das Spielfeld in die Mitte des Tisches.
2. Wählt jeweils eine Spielfigur und stellt sie auf das Feld "Start".
3. Mischt jeweils die 6 verschiedenen Kartenstapel und legt sie verdeckt bereit.
4. Legt die Handabdruck-Plättchen neben dem Spielfeld bereit.
5. Legt jeweils eine Sammelkarte vor euch ab.
6. Nun zieht jeder jeweils eine Karte von jedem der drei Tauschkartenstapel und legt sie offen vor sich hin. (Das heißt, alle ziehen eine blaue, eine grüne und eine gelbe Karte.)
7. Nun zieht jeweils **2 Aufgabenkarten und sucht euch eine davon aus.** Die andere Aufgabenkarte legt ihr wieder unter den Stapel.
8. Legt eure Aufgabenkarten und Tauschkarten offen vor euch hin.

Vielleicht habt ihr Glück und gerade schon eine benötigte Tauschkarte gezogen.



Aufgabenkarten

Die Aufgabenkarten sind im Spiel wichtig!
Erfüllt ihr eure Aufgabe, erhaltet ihr 3 Handabdruck-Plättchen.

Tipp: Seht euch diese Karten
etwas genauer an,
bevor der Spielspaß beginnt.

Tipp: Lege deine benötigten
Tauschkarten direkt zu
deiner Aufgabenkarte, damit du sie
nicht versehentlich tauscht.

So erledigst du eine Aufgabe:

Sammel die benötigten Tauschkarten und beantworte eine Quizkarte richtig.
Sobald du alle Karten gesammelt hast, gehe zum Zielort und
lege die benötigten Karten zurück unter die Stapel.
Du bekommst 3 Handabdruck-Plättchen, die du auf deiner Sammelkarte ablegst.
Deine übrigen Karten behältst du. Wenn du keine Tauschkarten mehr hast,
ziehe von jeder Farbe eine neue Tauschkarte. Ziehe dann eine neue Aufgabenkarte.

Ein Beispiel

Du benötigst 2 Tauschkarten und eine Quizkarte.
Hier: Der Stoffbeutel, die Kekse und eine Quizkarte.



Hinweis:

1. Bei den benötigten Tauschkarten verrät dir die Farbe, in welchem der Tauschkartenstapel du sie findest. Die grünen Tauschkarten stehen für **„Lebensmittel & Ernährung“**, die blauen Tauschkarten für **„Selbst machen & Werkzeuge“** und die gelben Tauschkarten für **„Kleidung & Gegenstände“**.

2. **Um Quizkarten zu erhalten**, ziehe deine Spielfigur auf ein Feld mit dem Quizkarten-Symbol und lasse dir die Quizfrage von einem Mitspieler vorlesen. Die Zahl in der grünen Hand auf der Karte zeigt dir, wie viele Handabdruck-Plättchen du für die richtige Antwort erhältst.

Aktionsfelder



Hier kannst du eine neue **Tauschkarte** erhalten.
Ziehe eine neue Tauschkarte mit der entsprechenden Farbe.



Das sind die **Zielorte**. Hier kannst du deine Aufgabe beenden. Ziehe dann eine neue Aufgabenkarte.



Ein **Mitspieler** liest dir eine **Quizkarte** vor. Weißt du die richtige Antwort, erhältst du die abgebildeten Handabdruck-Plättchen und darfst die Quizkarte behalten. Beantwortest du die Frage nicht richtig, legst du sie wieder unter den Stapel.
Hinweis: Du darfst bis zu 3 Quizkarten sammeln.



Ziehe eine **Ereigniskarte** und lies sie laut vor.
Führe nun die Aktion auf der Karte aus.

Tipp: Seht euch die Ereigniskarten genau an.
Bei einigen Ereigniskarten bekommt ihr ein Handabdruck-Plättchen.



Toll, du kommst schneller voran! Kommst du auf ein Feld mit dem **Fahrrad**, darfst du zu einem anderen Fahrrad springen. Kommst du auf ein Feld mit dem **Roller**, darfst du zu einem anderen Roller springen.

Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt etwas repariert hat, beginnt.
Ihr dürft euch während des Spiels absprechen, aber tauschen könnt ihr nur, wenn ihr am Zug seid!

Ein Spielzug besteht aus 3 Phasen:

1: Würfeln und Bewegen

Gehe mit deiner Spielfigur die gewürfelten Schritte.
Bei einer  darfst du nochmal würfeln.

2: Aktion ausführen

Führe die Aktion des Feldes aus, auf dem sich deine Spielfigur befindet.

3: Tauschen (freiwillig)

Du kannst eine Tauschkarte mit einem Mitspieler tauschen, wenn ihr beide einverstanden seid.

Ihr möchtet eine Tauschkarte tauschen?
Auf der nächsten Seite geht es weiter mit den Tauschmöglichkeiten!

Die Tauschmöglichkeiten

Beispiel: Du brauchst Erdbeeren und fragst deine Mitspieler danach.

1) Beide Tauschpartner erhalten durch den Tausch eine ihrer benötigten Karten.

Beispiel: Ein Mitspieler besitzt die Erdbeeren und möchte von dir dafür deine Luftpumpe haben.

Ihr seid beide mit dem Tausch einverstanden und erhaltet die gewünschten Karten.

2) Ein Mitspieler schenkt dir deine benötigte Tauschkarte und erhält als Dankeschön einen Handabdruck-Plättchen.

Beispiel: Ein Mitspieler besitzt die Erdbeeren, aber du hast leider keine Tauschkarte, die er benötigt. Schenkt dein Mitspieler dir die Erdbeeren, erhält er als Dankeschön ein Handabdruck-Plättchen.

Aufgepasst:

Am Ende deines Zuges darfst du nicht mehr als 5 Tauschkarten vor dir haben.

Die Karten, die du für deine Aufgabe brauchst, zählen nicht dazu. Besitzt du mehr als 5 nicht benötigte Tauschkarten, lege diese unter den jeweiligen Stapel zurück.

Nun ist der nächste Mitspieler an der Reihe.

Spielende

Wer als erstes die eigene Sammelkarte mit 9 Handabdruck-Plättchen voll hat, gewinnt das Spiel!

Hinweis: Ihr könnt das Spielziel nach Zeit und Belieben anpassen. Ändert die Anzahl der benötigten Handabdruck-Plättchen oder entscheidet, dass der erste Spieler, der 3 Aufträge erfüllt, gewinnt. Seid kreativ und findet euer eigenes Ziel!

Tipp: Im Alltag kann dir die Konsumpyramide bei deinen Entscheidungen helfen. Sie zeigt dir, wie du nachhaltig handeln kannst.



Impressum:

Projekt: "Bewusster und nachhaltiger Konsum - Vom Wissen zum Handeln"
Herausgeber: Verbraucherzentrale Schleswig-Holstein e.V. (VZSH)
Autoren: Daniela Hartmann & Antonia Bruns, VZSH (Verbraucherbildung)
Illustration und Gestaltung: Matthias Holländer, www.derholle.de
Produktion: Langebartels + Jürgens GmbH

Wissenschaftliche Begleitung und fachliche Unterstützung:
Dr. Claudia Plinz, Europa-Universität Flensburg
Lernwerft gGmbH - Club of Rome Schule Kiel (Grundschule)
Gaiagames - Das nachhaltige Spielekollektiv

Unser Spiel ist auf FSC-zertifizierten Materialien klimaneutral gedruckt.



Hilfestellungen und mehr Informationen zum Spiel und zum Thema bewusster und nachhaltiger Konsum findest du unter:



www.vzsh.de/konsumchecker

verbraucherzentrale

Gefördert durch:

