

SPIELANLEITUNG

UNDERCOVER

 Future.
Perfect.

AUTOREN: GEBRÜDER FREI

LIEBE LEHRPERSONEN

Neun Firmen stehen unter dringendem Verdacht, Expertenberichte, die eine nachhaltige Herstellung ihrer Produkte beschreiben, zurückzuhalten. Ermittlungsbüros werden beauftragt, verdeckte Recherchen durchzuführen und möglichst viele der verschwundenen Akten sicherzustellen.

In diesem Gruppenspiel schlüpfen die Lernenden in die Rolle von verdeckten Ermittlern und prüfen verschiedene alltagsnahe Produkte von fiktiven Unternehmen auf ihre Nachhaltigkeit. Dabei vertiefen die Lernenden ihre Kenntnisse zu Kreislaufwirtschaft und nachhaltigem Wirtschaften, die sie in den ersten fünf Missionen des Lehrmittels Future Perfect erworben haben.

Die Spielanleitung auf Bildschirm oder Beamer führt in kurzer Zeit ins Spielgeschehen ein und stellt Informationen zum Lektionsaufbau bereit. Im Anschluss an die Spielphase von 60 Minuten ermöglicht das dazugehörige didaktische Material eine gezielte Nachbearbeitung, wobei die Inhalte des Spiels nochmals in Bezug auf Kreislaufwirtschaft reflektiert werden.

Das Spiel bereitet die Lernenden ideal auf die finale Mission 7 von Future Perfect vor, in der sie dann ihren eigenen Lehrbetrieb unter die Lupe nehmen und hinsichtlich Nachhaltigkeit untersuchen.

INHALT

Einführung Lehrperson	Seiten	3 – 8
Einführung Lernende	Seiten	9 – 22
Spielschluss Lernende	Seiten	23 – 25
Abbau Spielmaterial Lehrperson	Seiten	26 – 28

EINFÜHRUNG
LEHRPERSON

AUFBAU DER BEIDEN LEKTIONEN

—
90 MIN.

Diesen Ablauf finden Sie
auf dem Infoblatt für Lehr-
personen in der Spielbox.

VOR DEN LEKTIONEN AUFBAU SPIELMATERIAL
Lehrperson / 10 min

**WÄHREND
DEN LEKTIONEN** EINFÜHRUNG INS SPIEL
Lehrperson / 10 min

BILDUNG ERMITTLERTEAMS
UND AUFBAU SPIELMATERIAL
Lernende / 5 min

SPIELPHASE 1: AKTEN BESCHAFFEN UND TAUSCHEN
Lernende und Lehrperson / 50 min

SPIELPHASE 2: AKTEN ORDNEN
Lernende / 10 min

WERTUNG
Lernende / 5 min

BEKANNTGABE GEWINNERTEAM
Lehrperson / 5 min

ABBAU SPIELMATERIAL
Lernende / 5 min

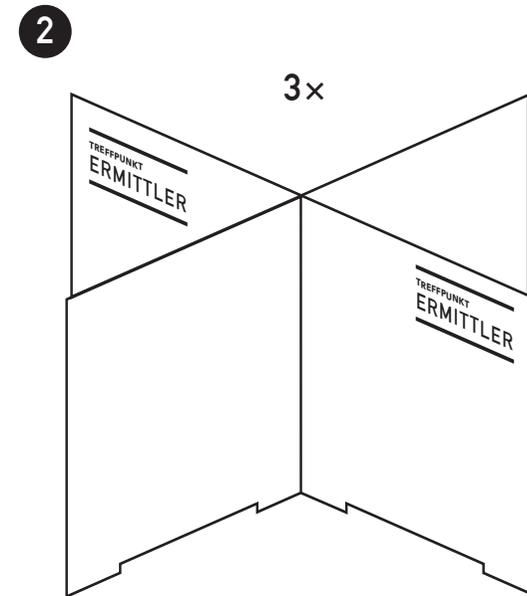
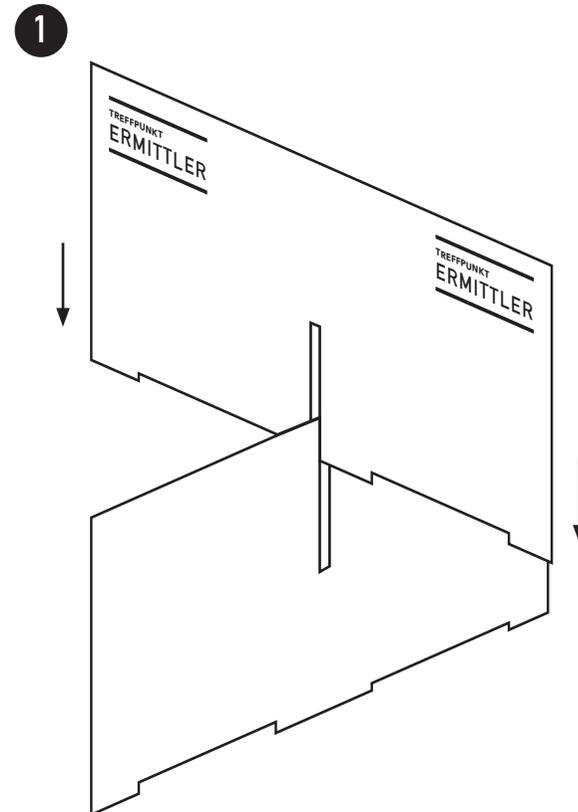
NACH DEN LEKTIONEN ABBAU SPIELMATERIAL
Lehrperson / 15 min

EINFÜHRUNG
LEHRPERSON

AUFBAU
SPIELMATERIAL
LEHRPERSON

TREFFPUNKT ERMITTLER

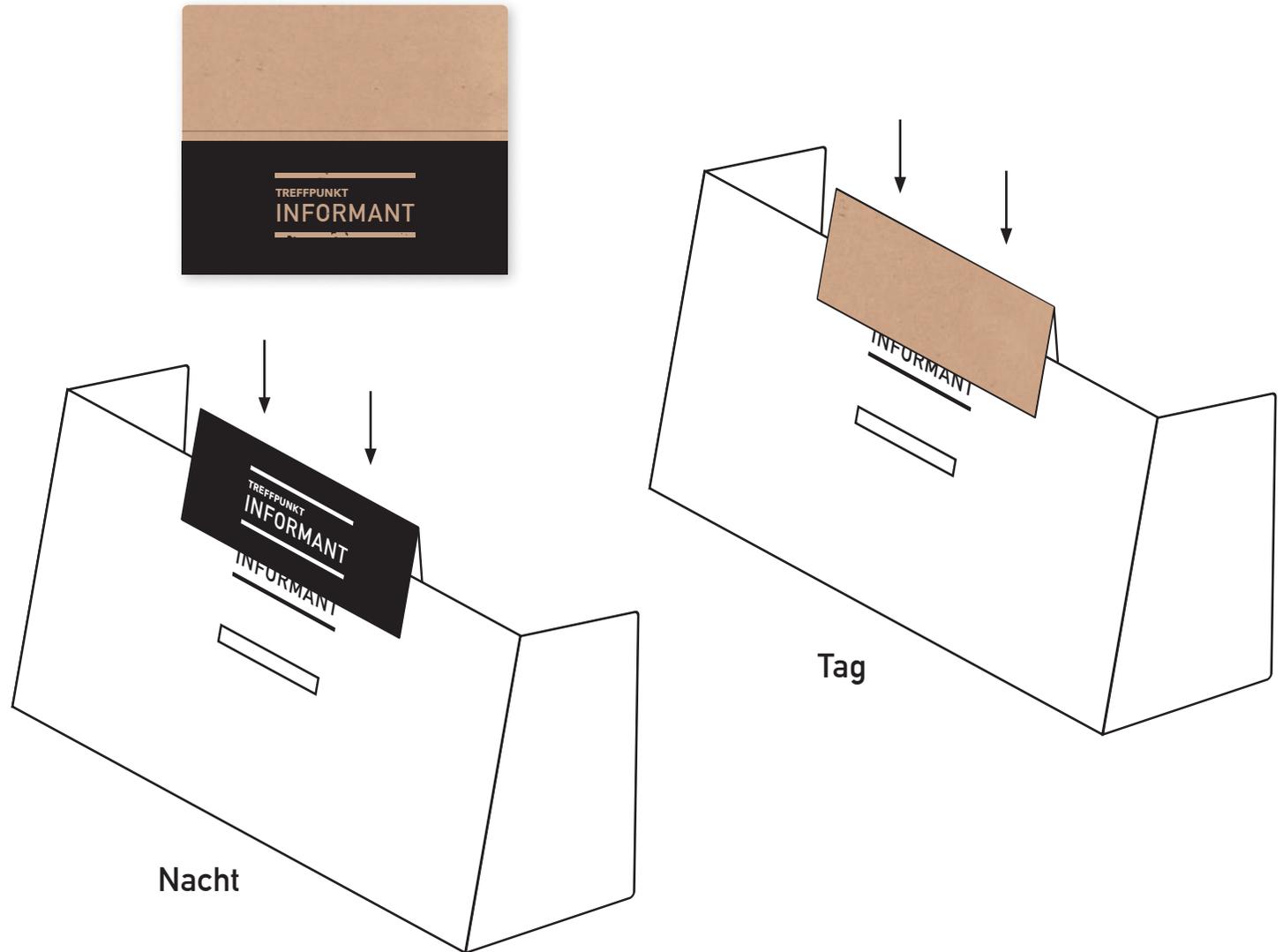
Die sechs abgebildeten Kartenteile zu drei Kreuzen zusammenstecken:



**AUFBAU
SPIELMATERIAL
LEHRPERSON**

TREFFPUNKT INFORMANT

Das abgebildete Faltschild auf den abgebildeten Sichtschutz aus Karton legen. Das Faltschild zeigt durch Anheben, Drehen und Ablegen zwei Zeiten an: Nacht oder Tag

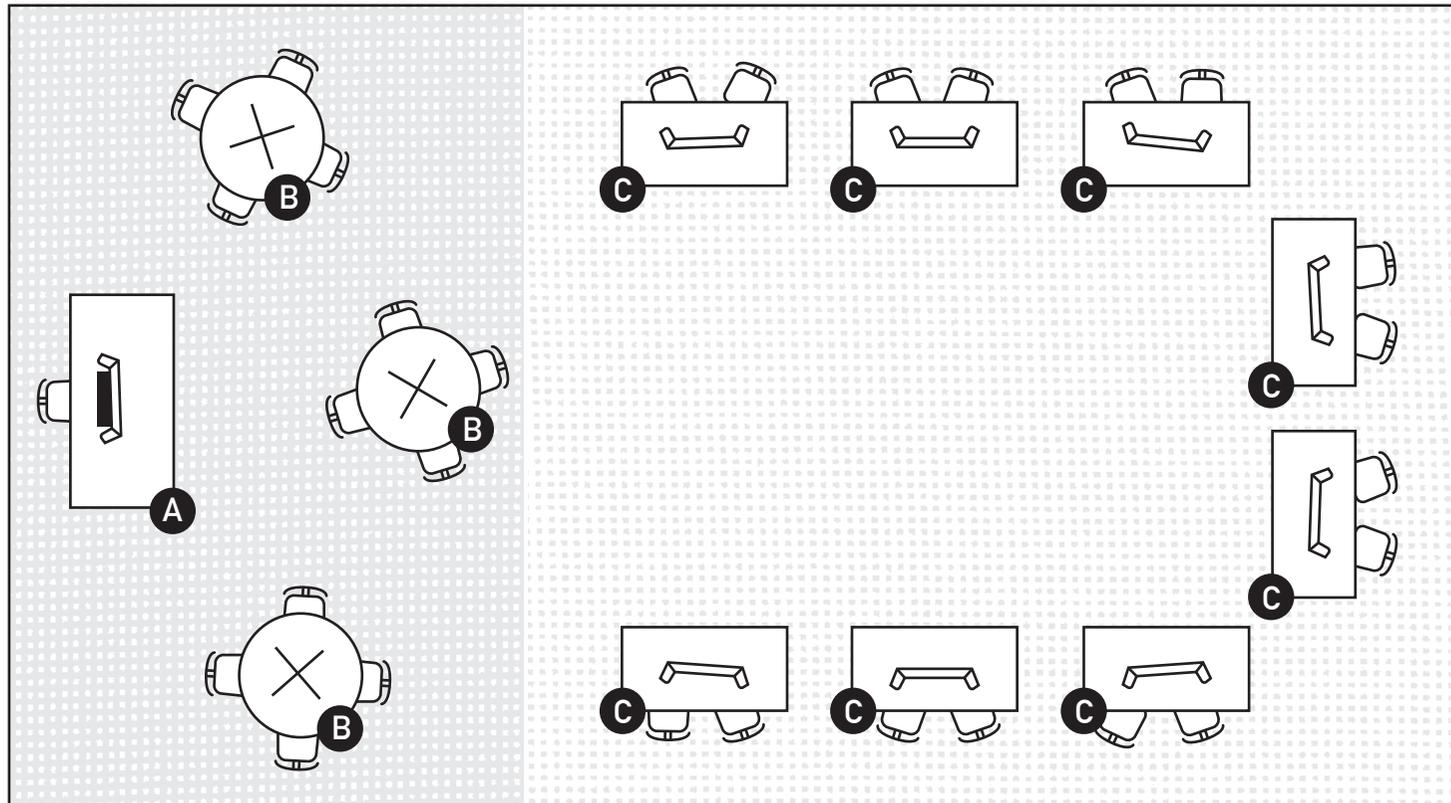


Die Aktenbox mit den 41 Aktenfächern wird mit den einsortierten Akten hinter den Sichtschutz gestellt.

**AUFBAU
SPIELMATERIAL
LEHRPERSON**

SCHULZIMMER EINRICHTEN

SCHULZIMMER



Aufstellung vorgegeben

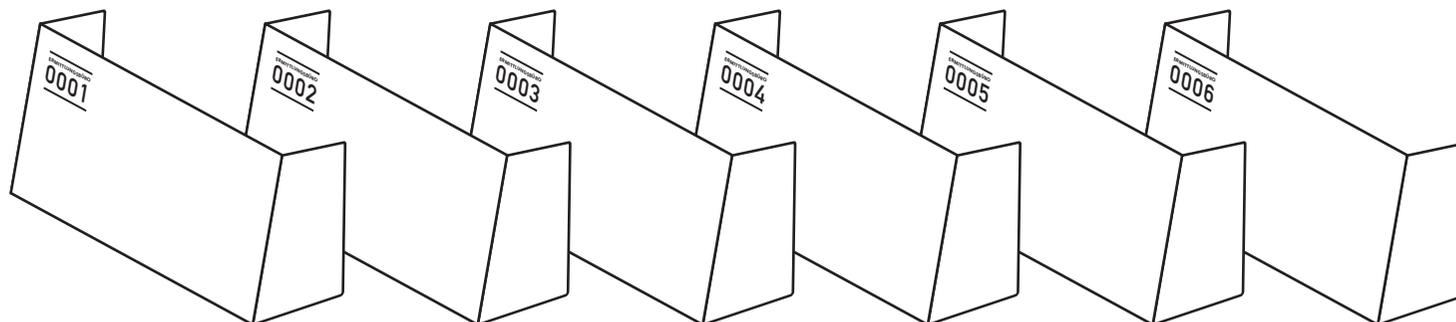
Aufstellung frei

- A** Sitzplatz & Treffpunkt Informant
- B** Sitzplätze & Treffpunkte Ermittler
- C** Sitzplätze & Ermittlungsbüros Teams

Die Anzahl Ermittlungsbüros ist durch die Klassengröße definiert (siehe nächste Seite).

**AUFBAU
SPIELMATERIAL
LEHRPERSON**

ANZAHL ERMITTLUNGSBÜROS BESTIMMEN



Die Klassengröße bestimmt die Anzahl Ermittlungsbüros im Spiel.

Die Klasse in Teams aufteilen. Ein Team besteht immer aus zwei oder drei Lernenden.

24 Lernende	8 Teams à 3 Spieler		
23 Lernende	7 Teams à 3 Spieler	+	1 Team à 2 Spieler
22 Lernende	6 Teams à 3 Spieler	+	2 Teams à 2 Spieler
21 Lernende	7 Teams à 3 Spieler		
20 Lernende	6 Teams à 3 Spieler	+	1 Team à 2 Spieler
19 Lernende	5 Teams à 3 Spieler	+	2 Teams à 2 Spieler
18 Lernende	6 Teams à 2 Spieler	+	2 Teams à 3 Spieler
17 Lernende	7 Teams à 2 Spieler	+	1 Team à 3 Spieler
16 Lernende	8 Teams à 2 Spieler		
15 Lernende	6 Teams à 2 Spieler	+	1 Team à 3 Spieler
14 Lernende	7 Teams à 2 Spieler		
13 Lernende	5 Teams à 2 Spieler	+	1 Team à 3 Spieler
12 Lernende	6 Teams à 2 Spieler		

WICHTIG: Den Teams aufsteigend eine Büronummer zuweisen, beginnend bei Nummer 1.

Beispiel: Bei 6 Teams werden die Büros mit den Nummern 1 bis 6 verwendet.

Die Anzahl der Teams entspricht der Anzahl Ermittlungsbüros im Spiel.

AUFBAU SPIELMATERIAL LEHRPERSON

SPIELMATERIAL UND SPIELANLEITUNG BEREITSTELLEN

- Alle benötigten Ermittlungsbüros und die dazugehörigen Klarsichtmappen liegen bei der Lehrperson bereit.
Beispiel: Ermittlungsbüro 1 und Klarsichtmappe mit Inhalt zu Ermittlungsbüro 1
- Nicht benötigte Ermittlungsbüros und Klarsichtmappen werden in die Spielbox zurückgelegt.
- Notizpapier und Stifte bereitstellen.
(Dieses Zusatzmaterial wird von der Schule gestellt).
- Diese Spielanleitung auf Bildschirm oder per Beamer übertragen.
- Infoblatt Lehrperson bereithalten.

Auf den nächsten 14 Seiten
folgt die Einführung für die
Lernenden.

UNDERCOVER



AUSGANGSLAGE

Euer Ermittlungsbüro ist beauftragt, verdeckte Recherchen bei neun Firmen durchzuführen.

Die neun Firmen haben Expertenberichte verschwinden lassen, die aufzeigen, wie man ihre Produkte umweltfreundlicher produzieren könnte.

Beschafft die unter Verschluss gehaltenen Akten und setzt sie zu vollständigen Berichten zusammen.



AUFTRAG

Beschafft fünf Akten, die zur selben Firma gehören und setzt sie in der richtigen Reihenfolge zusammen. So entsteht ein vollständiger Bericht und ein Fall ist gelöst.

- Akte 1 Firmenname
- Akte 2 Natürliche Ressourcen und Rohstoffe
- Akte 3 Produktion und Verarbeitung
- Akte 4 Handel und Transport
- Akte 5 Nutzung und Wiederverwendung

1 **COMPWORK GMBH**

NR.010

AKTE **6C** Handelsregister Nr. 8083 vom 20.11.2014 / CHE-153.173.499 / 5901074

Empfehlung der beauftragten Lab AG für eine umweltfreundlichere Produktion

9

2 **NATÜRLICHE RESSOURCEN UND ROHSTOFFE**

AKTE **J9** **EIN LAPTOP SOLL MÖGLICHST VIELE RECYCELTE ROHSTOFFE ENTHALTEN**

Computer enthalten verschiedene Metalle, bei deren Abbau in einigen Regionen der Welt grosse Umweltschäden entstehen und Menschenrechte missachtet werden.

2

3 **PRODUKTION UND VERARBEITUNG**

AKTE **H2** **DIE ENTWICKLUNG VON LAPTOPS SOLL AUF LANGLEBIGKEIT AUSGERICHTET SEIN.**

Das gilt für die verwendeten Materialien und die Software, die möglichst lange aktualisierbar sein soll. Sonst muss der Computer nach wenigen Jahren ersetzt werden. Jeder neue Computer benötigt Rohstoffe, die nicht erneuerbar sind.

8

4 **HANDEL UND TRANSPORT**

AKTE **P9** **DIE LIEFERKETTEN DER BESTANDTEILE SOLLEN FÜR KUNDEN NACHVOLLZIEHBAR AUSGEWIESEN WERDEN**

Nur wenn die Kunden wissen, woher Rohstoffe stammen und unter welchen Umständen der Computer hergestellt wurde, können sie nachhaltige Kaufentscheidungen treffen.

5

5 **NUTZUNG UND WIEDERVERWENDUNG**

AKTE **A2** **GEBRAUCHTE GERÄTE SOLLEN ZURÜCKGENOMMEN UND FÜR KUNDEN NEU AUFGESETZT WERDEN.**

Konsumenten mit kleinerem Budget können Occasions-Geräte in gutem Zustand günstig kaufen. Das schont die Umwelt, da weniger Laptops produziert werden.

4

ZIEL

KLÄRT MÖGLICHST VIELE FÄLLE AUF

Achtung, Konkurrenz

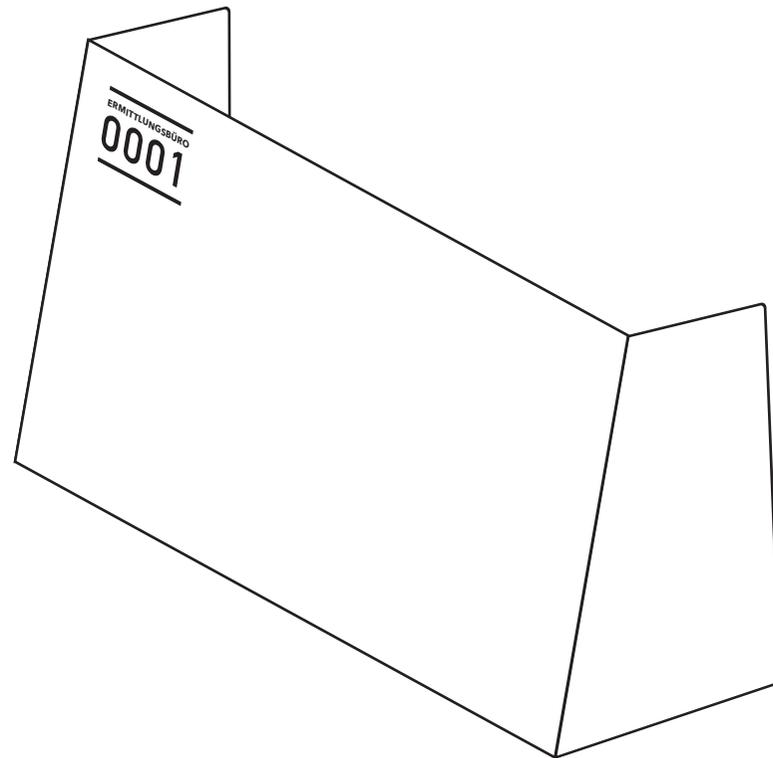
—
Es gibt weitere Ermittlungsbüros – auch sie versuchen mit ihren Teams, die neun Fälle aufzudecken!



SPIELMATERIAL

JEDES TEAM ERHÄLT

1 Ermittlungsbüro



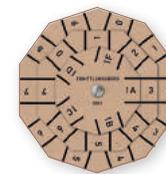
SPIELMATERIAL

JEDES TEAM ERHÄLT

1 Ermittlungsbüro

1 Klarsichtmappe mit:

- 1 Auftragsdossier
- 5 Akten
- 5 Karten «Bericht vollständig»
- 1 Karte «Falsch-Akten»
- 1 Codierer



BITTE SCHREIBT KEINE NOTIZEN ODER LÖSUNGEN AUF DAS SPIELMATERIAL. BENUTZT DAZU NOTIZPAPIER.

SPIELBLAUF

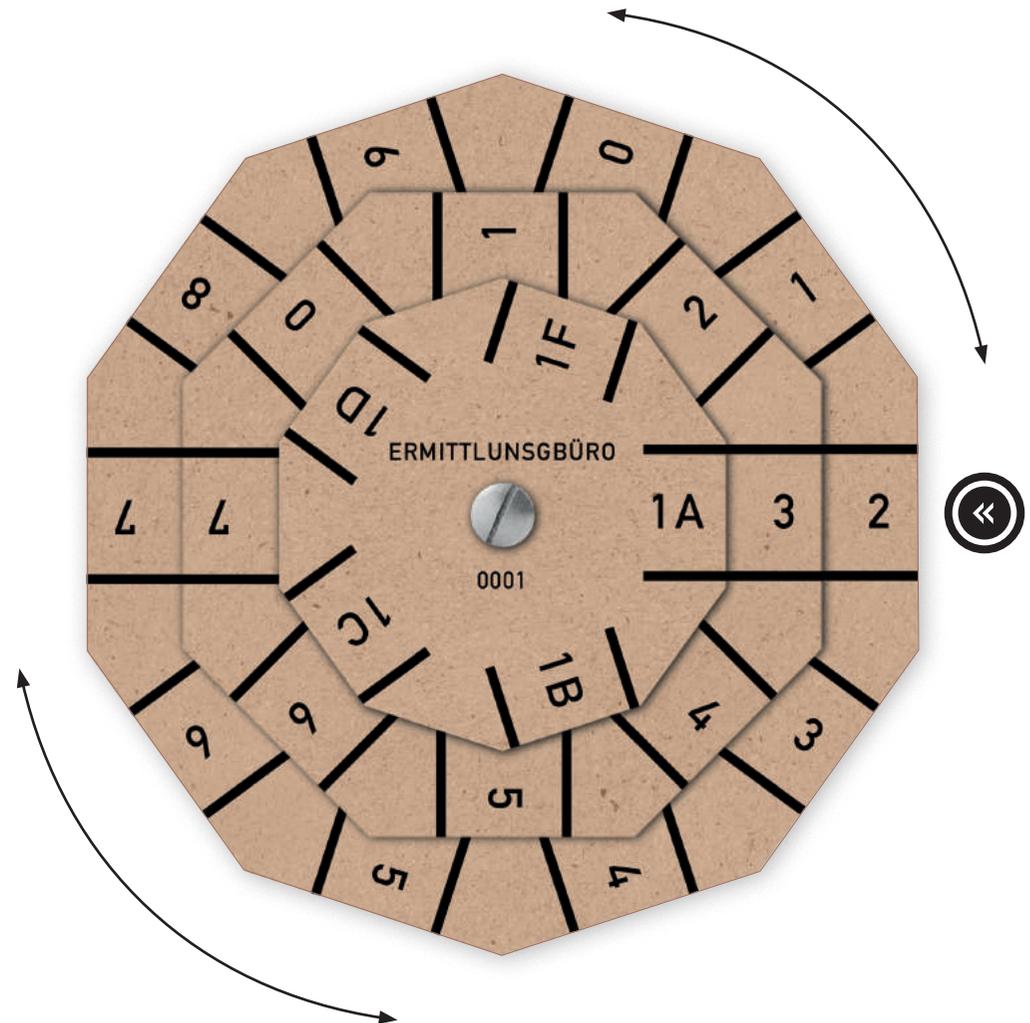
AKTEN BESCHAFFEN

In eurem Auftragsdossier findet ihr fünf Hinweise, die euch zu weiteren Akten führen. Knackt diese Hinweise und teilt dem Informanten die Lösung mit. Er beschafft euch dafür die Akten.

Jeder Hinweis ist mit einem Buchstaben und einer Zahl codiert.

BEISPIEL: Hinweis 1A

Sucht dieselbe Kombination auf dem Codierer und stellt dazu die zweistellige Lösungszahl ein.



SPIELABLAUF

AKTEN BESCHAFFEN

Zeigt den eingestellten Code dem Informanten am Treffpunkt Informant.

Ist euer Code korrekt, erhaltet ihr die Akten.



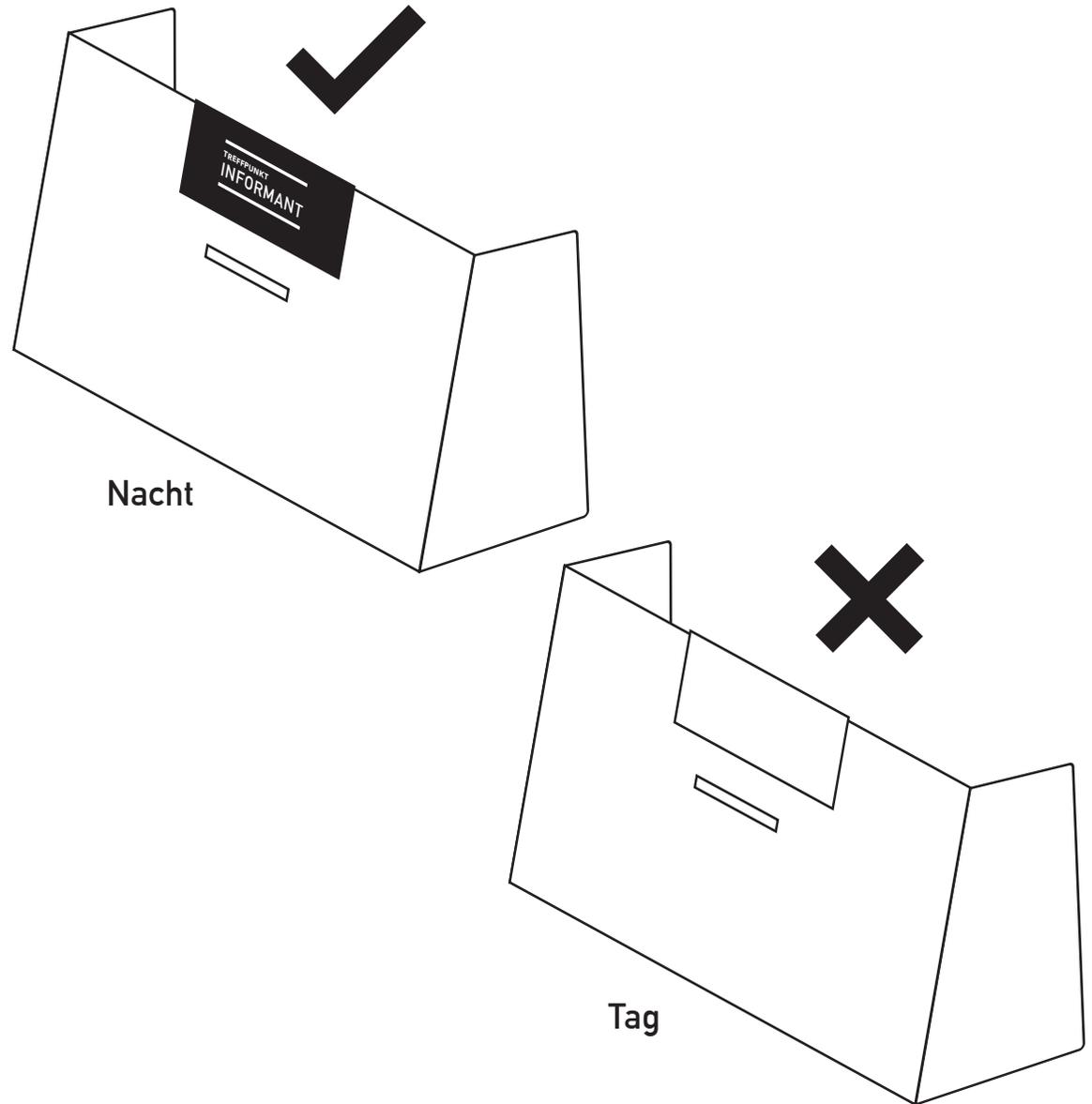
SPIELABLAUF

AKTEN BESCHAFFEN

Die Akten lassen sich nur während der Nacht beschaffen.

Bei Tag ist der Informant nicht verfügbar.

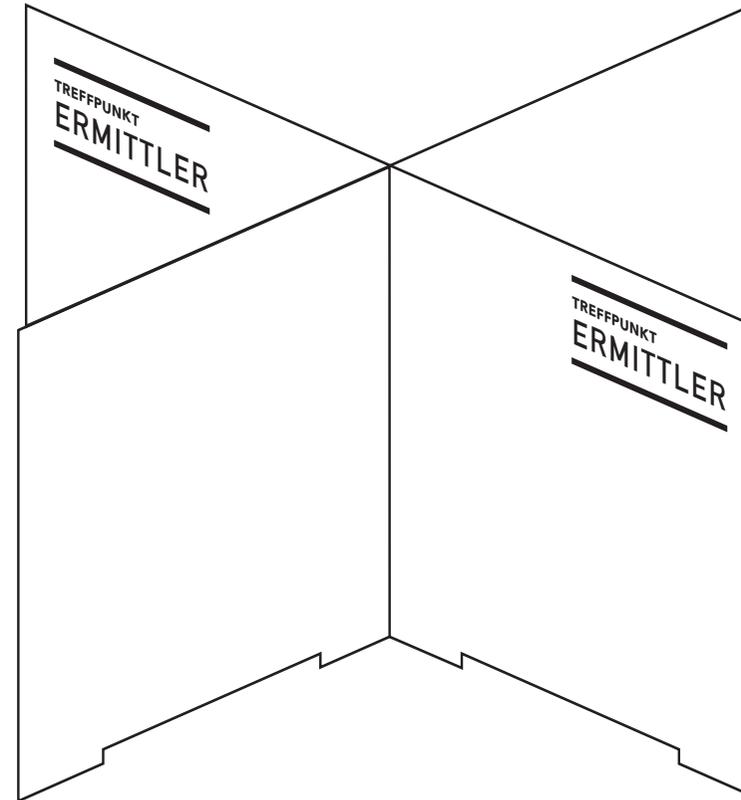
Achtet während des Spiels auf den Tag-Nacht-Rhythmus. Tag und Nacht dauern je 3 Minuten.



SPIELABLAUF

AKTEN TAUSCHEN

Ihr könnt mit den anderen Ermittlerteams Akten tauschen. Keiner tauscht im Büro des anderen Teams oder schaut sich den Stand der Ermittlungen an! Getauscht wird nur an den drei Treffpunkten für Ermittler.

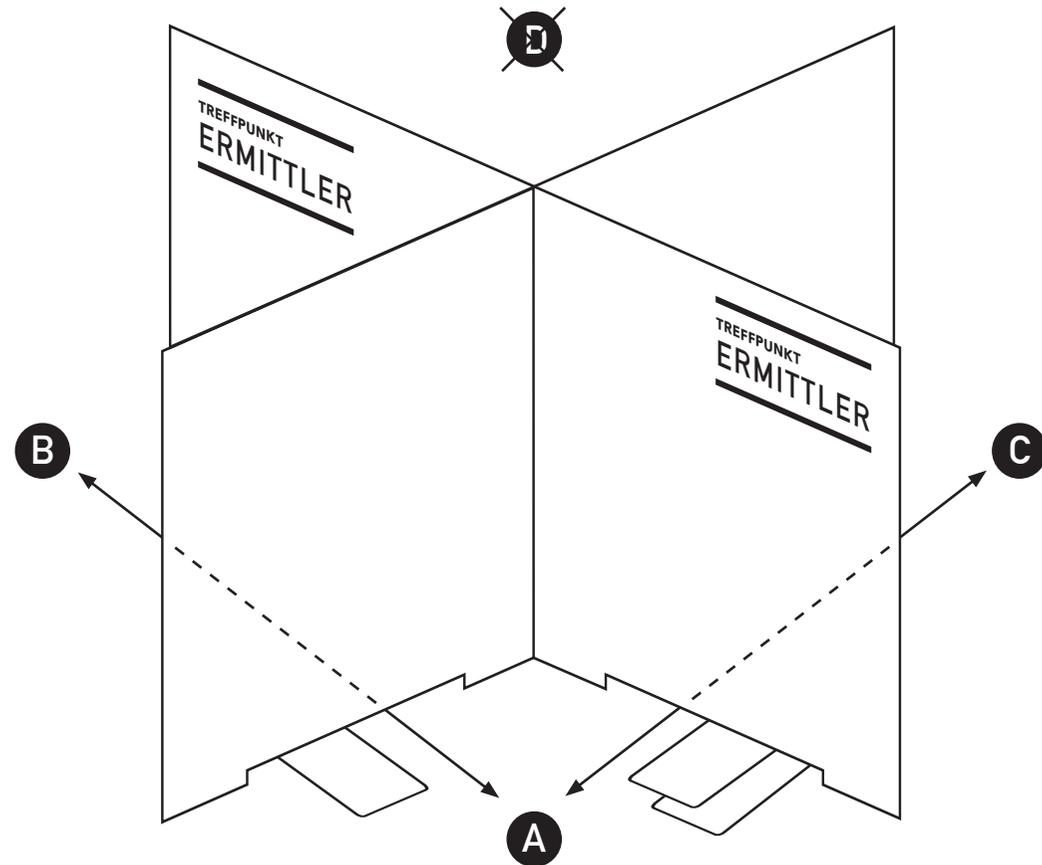


SPIELABLAUF

AKTEN TAUSCHEN

An jedem Treffpunkt können maximal 4 Ermittler gleichzeitig Akten tauschen.

Wer alleine am Treffpunkt ist und Akten tauschen möchte, ruft «tauschbereit!». Akten können während der ganzen Spielzeit getauscht werden.



Ermittler **A** kann mit **B** oder **C** Akten tauschen.

Ermittler **A** kann nicht mit Ermittler **D** Akten tauschen.

SPIELABLAUF

AKTEN TAUSCHEN

Ob im Verhältnis 1:1, 2:1, 3:1 oder in einem anderen Verhältnis getauscht wird, entscheidet ihr.

TAUSCH-STRATEGIE

Ihr könnt nur das Produkt der Akte angeben.
Beispiel: Laptop



oder Ihr könnt Produkt und Thema angeben.
Beispiel: Laptop / Produktion und Verarbeitung



Angaben zu Produkt und Thema können das Tauschverhältnis der Akte verbessern.

SPIELABLAUF

FALSCH-AKTEN ENTLARVEN

ACHTUNG! Einige Firmen versuchen, mit Fehlinformationen ihr Image aufzubessern.

Findet diejenigen Akten, die keine Aussagen zu umweltfreundlicher oder nachhaltiger Produktion machen, aber irgendwie danach klingen.

Kennzeichnet den Stapel der aussortierten Akten mit der Karte «Falsch-Akten».



SPIELWERTUNG

PUNKTE FÜR AKTEN

Eine Akte	=	1 Punkt
.....		
Zwei Akten zum selben Firmenprodukt	=	3 Punkte
.....		
Drei Akten zum selben Firmenprodukt	=	5 Punkte
.....		
Vier Akten zum selben Firmenprodukt	=	8 Punkte
.....		
Fünf Akten zum selben Firmenprodukt	=	12 Punkte

1	2	3	4	5	6	7	8	9
BEAUTY COSMETICS AG	MAMMA MIA! FOOD AG	EASY WALK GMBH	BLUE COTTONSTYLE GMBH	FREE-SUN EYEWEAR	E-RACER AG	BOMBASTIC SOUNDSYSTEM	MOB-CONNECT AG	FRUITY GMBH

- Akte ① Firmenname
- Akte ② Natürliche Ressourcen und Rohstoffe
- Akte ③ Produktion und Verarbeitung
- Akte ④ Handel und Transport
- Akte ⑤ Nutzung und Wiederverwendung

SONDERPUNKTE

Bericht vollständig

—

Wenn sich das Team sicher ist, dass es fünf Akten zum selben Produkt in der richtigen Reihenfolge zusammensetzen konnte, kann es diese mit einer Karte «Bericht vollständig» kennzeichnen.

Fünf Akten zum selben Produkt
in der richtigen Reihenfolge = 15 Punkte

Ist etwas nicht korrekt
(Produkt oder Reihenfolge) = 5 Punkte

Falsch-Akten

—

Aussortierte Falsch-Akten mit der Karte
«Falsch-Akten» kennzeichnen.

Jede aussortierte Falsch-Akte = 3 Punkte

Alle anderen Falsch-Akten = 0 Punkte

AKTEN ORDNEN

Die neun aufgeführten Firmen haben Akten verschwinden lassen. Ordnet eure Akten nun wie in der Tabelle abgebildet.

Legt zuerst Akten der Firma 1 aus.

ACHTUNG: Für einen vollständigen Bericht, müsst ihr die Reihenfolge der fünf ausgelegten Akten beachten!

Falsch-Akten werden auf einen separaten Stapel gelegt.

IHR HABT DAZU 8 MINUTEN ZEIT.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
BEAUTY COSMETICS AG	MAMMA MIA! FOOD AG	EASY WALK GMBH	BLUE COTTONSTYLE GMBH	FREE-SUN EYEWEAR	E-RACER AG	BOMBASTIC SOUNDSYSTEM	MOB-CONNECT AG	FRUITY GMBH

SCHLUSSWERTUNG

Je ein Ermittler wechselt zu einem Nachbarbüro und übernimmt die Kontrollfunktion bei der Auswertung. Überprüft Buchstaben und Ziffern eurer Akten mit dieser Tabelle.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
BEAUTY COSMETICS AG	MAMMA MIA! FOOD AG	EASY WALK GMBH	BLUE COTTONSTYLE GMBH	FREE-SUN EYEWEAR	E-RACER AG	BOMBASTIC SOUNDSYSTEM	MOB-CONNECT AG	FRUITY GMBH
Y3	Z9	D6	Q5	L3	U4	C3	W6	X6
P4	Q7	G3	A3	P7	O7	J7	K5	U7
F4	B5	H9	B8	P9	Z4	H5	L9	N5
L2	R5	B2	S1	F2	T5	H8	R1	S9
E3	T8	M3	X3	R4	C8	R2	H6	U2

WICHTIG: IN JEDER SPALTE WERDEN NUR DIE ÜBEREINSTIMMENDEN AKTEN BEWERTET.

Eine Akte	=	1 Punkt
.....		
Zwei Akten zum selben Firmenprodukt	=	3 Punkte
.....		
Drei Akten zum selben Firmenprodukt	=	5 Punkte
.....		
Vier Akten zum selben Firmenprodukt	=	8 Punkte
.....		
Fünf Akten zum selben Firmenprodukt	=	12 Punkte

BERICHT VOLLSTÄNDIG

—		
Fünf Akten zum selben Produkt in der richtigen Reihenfolge	=	15 Punkte
.....		
Ist etwas nicht korrekt	=	5 Punkte

FALSCH-AKTEN

—		
Jede aussortierte Falsch-Akte	=	3 Punkte
.....		
Alle anderen Falsch-Akten	=	0 Punkte

K6	Y2	V8	N9	W1	M7
----	----	----	----	----	----

Jedes Team teilt seine Punktzahl der Lehrperson verdeckt mit.

FALSCH-AKTEN

AKTE
K6

DIE PIZZA WIRD NUR MIT GUTEN FLEISCHERZEUGNISSEN BELEGT.

Die Tiere, die zu Fleischprodukten verarbeitet werden, sollen mit vitaminreichem Futter gefüttert werden. So bleiben sie gesund. Zudem wird kein Fleisch von alten Tieren für die Produktion verwendet – es könnte für den Menschen gesundheitsschädigend sein.

2B

AKTE
V8

SNEAKERS SOLLEN DER GESUNDHEIT ZULIEBE REGELMÄSSIG GEWECHSELT WERDEN.

Damit Gelenke und Fusssohlen geschont werden, ist es sinnvoll, neue Schuhe zu kaufen – auch wenn sie äusserlich noch in gutem Zustand sind. Diese Massnahme verhindert Gesundheitsschäden.

1B

AKTE
W1

NEUE PRODUKTE ZEICHNEN SICH DURCH ENERGIEEFFIZIENTE BAUTEILE AUS.

Neue Produktelinien von Smartphones werden durch die ständige Weiterentwicklung sparsamer im Energieverbrauch. Daher lohnt es sich auf lange Sicht, die neusten Geräte anzuschaffen und ältere Geräte aus dem Verkehr zu ziehen. Das spart Energie.

3C

AKTE
Y2

ES IST NICHT SO WICHTIG, WELCHE STOFFE EIN LIPPENSTIFT ENTHÄLT. HAUPTSACHE, EINE MÖGLICHST LANGE HAFTBARKEIT IST GARANTIERT.

Hochpigmentierte Lippenstifte, deren Inhaltsstoffe langhaltend und wasserfest sind, erübrigen ständiges Nachziehen. Zudem spenden sie Feuchtigkeit und pflegen die Lippen.

3E

AKTE
N9

EINE BOOMBOX ENTHÄLT ZU KLEINE MENGEN AN METALLEN FÜR DAS RECYCLING.

Die Energie, die aufgewendet werden muss, um die wenigen Gramm Metall aus den Bauteilen herauszuarbeiten, ist viel höher als die Energie für die Produktion. Daher ist es sinnvoll, Elektroschrott zu verbrennen. Die Abwärme kann zum Heizen eingesetzt werden.

2E

AKTE
M7

DIE REICHWEITE EINES E-SCOOTERS MIT EINER VOLLEN BATTERIELADUNG BETRÄGT 25 KILOMETER.

Neuartige Batterien lassen sich schnell und sicher aufladen. Dadurch sind die E-Scooter eine gute Alternative im Alltagsverkehr und beanspruchen nur einen sehr kleinen Abstellplatz.

1E

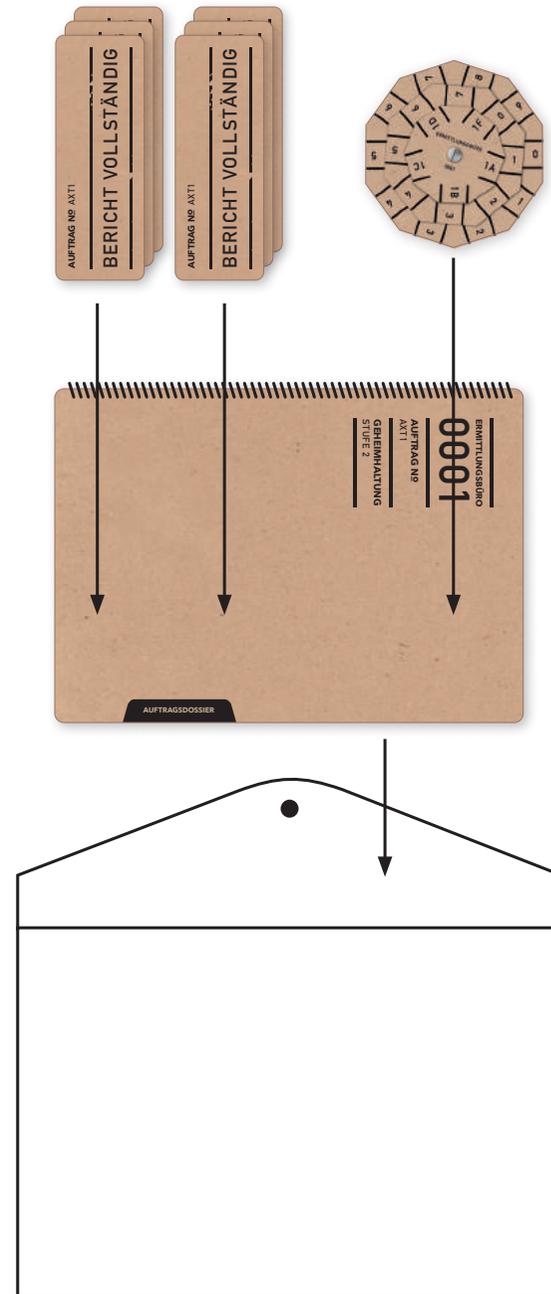
ABBAU SPIELMATERIAL

KLARSICHTMAPPE BEFÜLLEN

Bitte gemäss Grafik einordnen.

- 1 Auftragsdossier
- 5 Karten «Bericht vollständig»
- 1 Karte «Falsch-Akten»
- 1 Codierer

- Befüllte Klarsichtmappe und Ermittlungsbüro der Lehrperson abgeben.
- Alle Akten auf dem Tisch «Treffpunkt Informant» deponieren.



ABBAU SPIELMATERIAL

LEHRPERSON

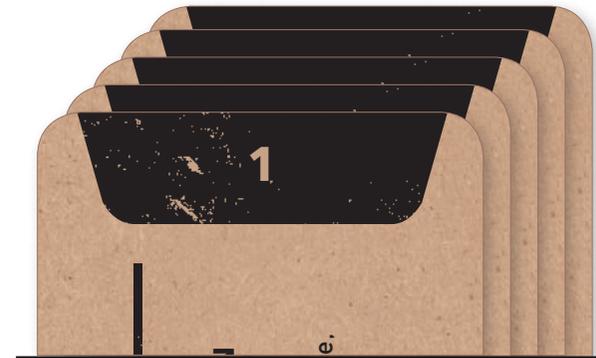
AKTEN NACH ZIFFER/BUCHSTABE ORDNEN



Je 4 Akten mit den identischen Ziffern/Buchstaben bilden einen Stapel. Total 41 Stapel.

Diese Akten gehören in die Schaumstoffbox.

AKTEN NACH ZIFFER ORDNEN



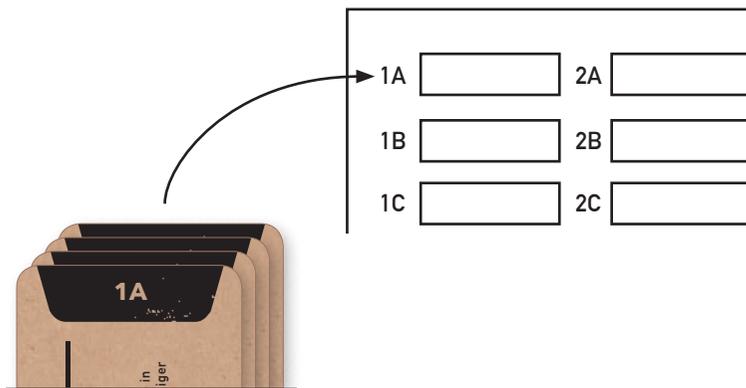
Je 5 Akten mit den identischen Ziffern bilden einen Stapel. Total 8 Stapel.

Diese Akten gehören in die Klarsichtmappen.

ABBAU SPIELMATERIAL

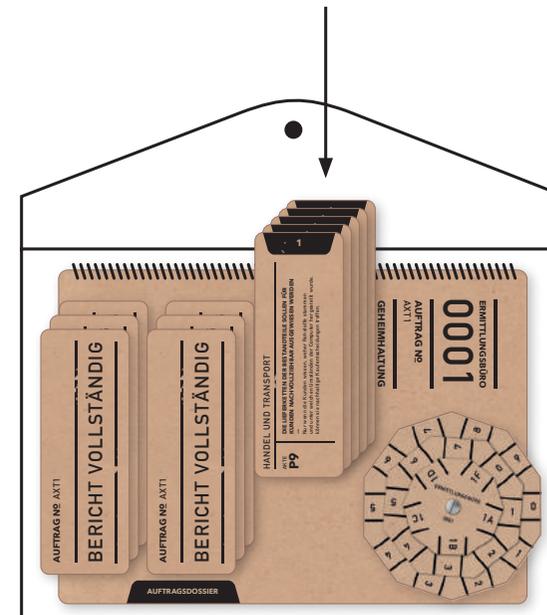
LEHRPERSON

SCHAUMSTOFFBOX MIT AKTEN BEFÜLLEN



Jeder 4er-Stapel wird im dafür vorgesehenen Fach abgelegt. Ziffern/Buchstaben der Akten müssen mit demjenigen des Faches übereinstimmen.

KLARSICHTMAPPEN MIT AKTEN BEFÜLLEN



Jede Mappe wird mit einem 5er-Stapel befüllt. Ziffern der Akten müssen mit der Büronummer übereinstimmen. Beispiel: Akten mit der Ziffer 1 gehören zur Büronummer 0001.

ABBAU SPIELMATERIAL

LEHRPERSON

- Treffpunkt Ermittler abbauen
 - Treffpunkt Informant abbauen
 - Alles Spielmaterial in die Spielbox einordnen.
 - Infoblatt an die Lehrperson oben auflegen, Spielbox schliessen und mit bereitgelegten Kabelbindern für den Versand sichern.
- Spielbox mit folgender Adresse versehen und zurücksenden:

Eartheffect GmbH
Baslerstrasse 1
4600 Olten