



Allgemeines Handbuch

Konzept:

In "Pimp Mein Port" entwerfen die Schülerinnen und Schüler in kleinen Gruppen ihren eigenen Hafen. Durch das Erledigen von Aufgaben können sie zusätzliche nachhaltige Anlagen, Arbeitskräfte und spezielle Upgrades sammeln, mit denen sie Bausteine für ihren Hafen kaufen können. Am Ende gibt es eine Präsentation, in der jede Gruppe Zeit bekommt, ihren Hafen der gesamten Klasse vorzustellen.

Einleitung:

Der Hafen ist ein wichtiger Lieferant für unsere Nahrung, Kleidung, Elektronik und vieles mehr. Um Rohstoffe zu produzieren und Produkte zu transportieren, wird viel Energie benötigt, und es entsteht eine erhebliche Menge an Emissionen, was natürlich nicht gut für das Klima ist. Dennoch können wir nicht darauf verzichten. Im Hafen werden beispielsweise Rohstoffe für Produkte hergestellt, die an anderen Orten zu Energieeinsparungen beitragen, wie z. B. Isolationsmaterialien. Als Gesellschaft müssen wir über einen verantwortungsvollen Umgang nachdenken. Der Hafen und die Unternehmen müssen ihre Arbeitsweise überdenken. Es wurden bereits viele Anstrengungen unternommen, aber Technologie und Wissen verbessern sich ständig, sodass noch mehr möglich ist. Wie machen wir den Hafen fit für die Zukunft? Genau damit werdet Ihr Euch heute beschäftigen. Fügt neue Anlagen hinzu, verdient spezielle Upgrades und stellt sicher, dass Ihr die richtigen Arbeitskräfte habt, um alles am Laufen zu halten. Viel Erfolg!



TIPP

Für jede "Funktion" im Spiel gibt es eine Begleitkarte. Darauf findest du alles, was du wissen musst, um deine Rolle erfolgreich auszuführen. Hast du dennoch Fragen? Die Spielleitung steht dir zur Verfügung!

Spielablauf:

Rollenverteilung

- Schülerinnen und Schüler
 - ▶ Die Schülerinnen und Schüler bilden Gruppen von 4 Personen und spielen das Spiel als Team.
 - ▶ In Absprache mit den Lehrkräften wird festgelegt, ob die Schülerinnen und Schüler ihre Gruppen selbst bilden dürfen, ob die Gruppen zufällig zusammengestellt werden oder ob die Lehrkraft sie einteilt.
- Lehrkräfte
 - ▶ Die Lehrkräfte betreuen zwei Stationen im Spiel: den Markt und die Wettkämpfe.
 - ▶ Die Lehrkräfte sind während des gesamten Spiels für die gesamte Gruppe verantwortlich. Sie achten darauf, dass die Regeln eingehalten werden und das Verhalten angemessen ist.
 - ▶ Sind ausreichend Lehrkräfte vorhanden, kann eine Lehrkraft die Spielleitung in der Bank unterstützen.
- Spielleitende
 - ▶ Die Spielleitung empfängt die Gruppe und leitet das Spiel ein und erklärt es. Während des Spiels übernimmt sie die Rolle der "Bank". Auch die abschließende Präsentation wird von ihr begleitet.
 - ▶ Bei größeren Gruppen können mehrere Spielleiter*innen eingesetzt werden.



Spielbeginn

1. Die Spielleitung stellt sicher, dass jede Begleitung/Lehrkraft das richtige Material hat und instruiert sie zu ihrer Aufgabe im Spiel.
2. Die Spielleitung führt in das Spiel ein und geht mit den Schülerinnen und Schülern die Regeln durch.
3. Die Schülerinnen und Schüler bilden Teams. Jedes Team erhält einen Lageplan, um seinen Hafen aufzubauen.

BAUSTEINE



Industrie

Chemie
Raffinerie



Vertrieb

Vertriebszentrum



Güterumschlag

Containerdepot
Stückgut-/ Ro-Ro-
Terminal
Silos
Tanks



Verkehrsnetz

Stift zum Einzeichnen
des Verkehrsnetzes
Schleuse



Energie

Windturbine
Solarpanele
Biomassekraftwerk
Kraft-Wärme-Kopplung
Kernkraftwerk



Umwelt

See und Wasser Teich
und Ufer Strand und
Teich Lebensraum für
Wiesenvögel Schlamm
und Salzwiese

Spielinhalt

- Das Ziel des Spiels ist, dass die Schülerinnen und Schüler in Teams ihren eigenen Hafen zu einem zukunftsfähigen Hafen ausbauen. Sie müssen selbst entscheiden, welche Elemente sie hinzufügen und wie sie diese am besten kombinieren. Auch die Platzierung auf dem Lageplan ist wichtig. Geld zu verdienen ist notwendig, um zusätzliche Anlagen und Arbeitskräfte für ihren Hafen zu kaufen.
- Die Schülerinnen und Schüler können selbst Aufgaben bei der Bank auswählen. Es gibt Aufgaben zu verschiedenen Themen: Industrie, Distribution, Warenumsschlag, Transportnetz, Energie und Umwelt.
- Die Schülerinnen und Schüler führen die Aufgabe so gut wie möglich aus. Wenn sie fertig sind, kehren sie zur Bank zurück. Die Begleitung überprüft die Antwort und gibt den Schülerinnen und Schülern Münzen.
- Mit dem verdienten Geld können die Schülerinnen und Schüler auf den (Arbeits-)Markt gehen, um zusätzliche Anlagen und Arbeitskräfte für ihren Hafen zu kaufen.
- Die Schülerinnen und Schüler können auch an einem Wettkampf teilnehmen. Dies ist eine unterhaltsame Art, mit anderen Gruppen zu interagieren. Sie fordern sich gegenseitig heraus, und die Gewinner erhalten spezielle Upgrades für ihren Hafen.

Spielende

- Am Ende des Spiels platzieren die Schülerinnen und Schüler ihre zusätzlichen Anlagen in ihrem Hafen. Dabei ist wichtig, dass sie die richtigen Arbeitskräfte haben, um die Anlagen zu bauen und zu betreiben. Auch spezielle Upgrades dürfen hinzugefügt werden.
- Die Spielleitung gibt Tipps. Durch kleine Lernmomente erhalten die Schülerinnen und Schüler ein besseres Verständnis davon, wie ein Hafen funktioniert. Auch Lehrkräfte helfen einzelnen Teams.
- Wenn sich die Gruppe einig ist, wo alles platziert wird, zeichnen die Schülerinnen und Schüler ihren Hafen endgültig auf den Lageplan ein.

Präsentation

Das Spiel endet mit einer großen Präsentation, bei der alle Gruppen ihre Häfen vorstellen.

- Es werden Stimmzettel verteilt, um die drei besten zukunftsfähigen Häfen zu wählen.
- Die Punkte werden gezählt und die Top 3 bekannt gegeben.

Power of positivity

Die Präsentation ist kein Test, sondern ein positives Erlebnis. Die Spielleitung hebt die Stärken der Teams hervor.

Abschluss

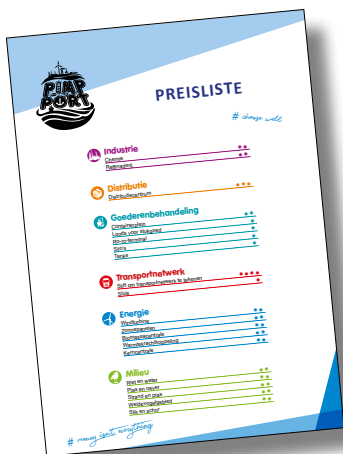
Beendet das Spiel positiv und lobt die Gruppe für das Gelernte. Das Aufräumen ist eine Teamaufgabe.

Die Spielleitung ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Aufbewahrung des Materials.

Begleiterkarte (Arbeits-)Markt

Schülerinnen und Schüler kommen zum (Arbeits-)Markt, um mit dem verdienten Geld zusätzliche Anlagen und Arbeitskräfte zu kaufen. Hier erfährst du, wie das funktioniert.

- Verwende die Preisliste, um zu bestimmen, wie viele Münzen eine Schülerin oder ein Schüler für eine bestimmte Karte zahlen muss.
- Ermutige sie dazu, nicht einfach wahllos Karten zu kaufen, sondern bewusst eine Wahl zu treffen, um einen effizienten Hafen zu gestalten. Einige Beispiele:
 - Du hast bereits viel Industrie. Hast du genug Energie, um alles zu betreiben?
 - Oh je, du hast noch keine Natur in deinem Hafen? Das bringt Umweltstrafen mit sich!
 - Vergiss nicht, Arbeitskräfte für all deine Anlagen bereitzustellen! Auf jeder Anlagekarte siehst du unten, welche Arbeitskräfte du in deinem Team benötigst, um die Anlage zu bauen und zu warten.



- Wenn das Spiel zu schnell oder zu langsam läuft, können die Preise im Laden gegen Ende angepasst werden. Durch "Rabattaktionen" können zum Beispiel "2+1 gratis"-Angebote eingeführt werden.
 - Achtung: Diese Spielimpulse werden nur nach Absprache zwischen dem Laden und der Spielleitung eingeführt.
- In der Bank können Schülerinnen und Schüler Geld verdienen. Es kann vorkommen, dass die Begleiter dort irgendwann keine Münzen mehr haben. Sie können dann bei dir neue Münzen anfordern.

* Die Hafenbausteine sind in 6 Themen unterteilt: Industrie, Vertrieb, Umwelt, Energie, Transport und Güterumschlag. Für jedes Thema haben Sie einen oder mehrere Hafenbausteine.

Welches Material brauchst du am (Arbeits-)Markt?

- Preisliste
- Karten "zusätzliche Anlagen" und "Arbeitskräfte" *
- Beutel zur Aufbewahrung der erhaltenen Münzen

Tipp: Neben deiner Rolle als Betreiber des (Arbeits-)Marktes bleibst du auch weiterhin Begleiter aller Schülerinnen und Schüler um dich herum. Wir bitten dich, stets ein Auge auf sie zu haben. Es ist ein Spiel, also darf gespielt werden, aber achte darauf, dass die getroffenen Vereinbarungen eingehalten werden.

Begleiterkarte

Wettkämpfe

Die Wettkämpfe sorgen für Spaß und Interaktion zwischen den Gruppen. Hier können sie gegeneinander antreten und besondere Upgrades gewinnen. Hier erfährst du, wie das funktioniert.

- Wir wollen nicht, dass Schülerinnen und Schüler in einer Warteschlange stehen oder warten müssen. Daher arbeiten wir mit einem "Anmeldebrett", auf dem sie ihren Team-Token platzieren können. Sie wählen einen Gegner und platzieren ihre Tokens nebeneinander oder setzen ihren Token auf einen freien Platz und warten auf einen Gegner.
- Die Wettkämpfe werden in der Reihenfolge gespielt, die auf dem Anmeldebrett angegeben ist. Erst nach Beendigung eines Wettkampfs kann man sich für einen neuen Wettkampf anmelden.
- Schülerinnen und Schüler setzen Geld auf ihren eigenen Wettkampf (mindestens 1 und maximal 3 Münzen). Die Teams müssen nicht denselben Betrag setzen.
- Wer verliert, verliert seinen Einsatz.
- Wer gewinnt, erhält den gesamten Einsatz (auch vom anderen Team) doppelt zurück von der Wettkampf-Begleitung.
- Wenn zwei Teams ihren Wettkampf beginnen, wird zuerst Geld gesetzt. Danach wird mit dem Farb-Würfel gewürfelt. Die Farbe gibt an, in welchem Thema die Schülerinnen und Schüler gegeneinander antreten werden. Zu jedem Thema gibt es eine Wettkampf-Karte mit den Spielregeln und dem benötigten Material. Lies die Spielregeln vor und starte den Wettkampf. Am Ende gibst du alle eingesetzten Münzen an die Gewinner und verdoppelst diesen Betrag mit den Münzen aus deinem Beutel.
- Sind deine Münzen fast aufgebraucht? Du kannst Nachschub im "(Arbeits-)Markt" holen.
- Die Wettkämpfe sorgen für den Spielspaß, aber achte auf das Verhalten der Schülerinnen und Schüler. Als Begleiter sorgst du dafür, dass es für alle fair und angenehm bleibt.



Welches Material brauchst du?

- Kiste mit Wettkampf-Material
- Farb-Würfel
- Karten "Special Upgrades" zum Verteilen

Tipp: Neben deiner Rolle als Wettkampf-Begleiter bleibst du auch weiterhin Aufsichtsperson für alle Schülerinnen und Schüler. Das Spiel soll Spaß machen, aber achte darauf, dass die Spielregeln eingehalten werden.

Begleiterkarte

Spielleitung

Zu Beginn

- Stelle das Spiel motiviert vor. Dein Enthusiasmus bestimmt maßgeblich den Spielverlauf.
- Erkläre das Spiel und die Regeln kurz. Erwähne, dass es nicht nur um Geld oder Hafengröße geht, sondern um einen nachhaltigen Hafen.
- Kläre ab, wo sich die Teilnehmenden aufhalten dürfen, und Sorge für genügend Platz zwischen den Teams.
- Verteile je nach Gruppengröße und Begleiteranzahl die Rollen.
- Stelle sicher, dass alle das richtige Material haben.

• SchülerInnen

Brett, um Hafen zu machen
Token zur Teilnahme an Kämpfen

• Laden

Preis Liste
Hafenteile (6 Kisten)
Tasche zu Münzen

• Kampflehrer

Kampfmateriel
Farbwürfel
Beutel mit Münzen

• Spielleiter/Bank

Aufgabenkarten
Lösungen

Während des Spiels

- Übernimm (mit) die Rolle der Bank.
- Achte auf das Verhalten der Schülerinnen und Schüler und weise Lehrkräfte auf ihre Verantwortung hin.
- Läuft das Spiel nicht rund? Setze Impulse: Gib zusätzliche Münzen aus, "verliere" absichtlich ein paar Münzen in der Nähe eines Teams, das Schwierigkeiten hat, oder stimme mit dem Laden Sonderangebote ab.

Am Ende

- Informiere regelmäßig über die verbleibende Zeit. Kündige das Spielende 5–10 Minuten vorher an, damit letzte Einkäufe getätigt werden können.
- Besuche die Gruppen und führe kurze Lern-Gespräche, um ihnen zu helfen, ihren Hafen effizienter zu gestalten.
- Betone den Einsatz jeder Gruppe.
- Binde Schülerinnen, Schüler und Lehrkräfte in das Aufräumen ein, damit alles für die nächste Runde bereitsteht.



Begleiterkarte Bank

In der Bank können die Schülerinnen und Schüler Geld verdienen, indem sie richtige Antworten auf Fragen geben. Je schwieriger die Frage und je besser die Antwort, desto mehr Punkte erhalten sie.



- Die Spielleitung ist immer auch die Bank. Bei großen Gruppen kann sie von einer Lehrkraft unterstützt werden.
- Lege die Aufgaben verdeckt auf einen Tisch (oder auf den Boden) vor dir aus, sodass die Schülerinnen und Schüler nur den Namen und die Anzahl der Münzen sehen. Dies erhöht die Spannung.
- Lasse immer nur eine Gruppe gleichzeitig zu dir kommen, um eine Antwort zu geben. Ziehe notfalls eine Linie, um andere Gruppen auf Abstand zu halten, damit sie nicht zuhören.
- Verwende die Lösungsbücher, um die Antworten zu überprüfen. Manchmal gibt es mehrere mögliche Antworten.
 - Bei einer vollständig richtigen Antwort erhalten sie die volle Punktzahl der Karte.
 - Bei kreativen Aufgaben gibst du eine Anzahl von Münzen je nach Qualität der Antwort. Die Punktzahl auf der Karte ist das Maximum.
- Wurde eine falsche Antwort gegeben, dürfen sie es noch einmal versuchen (für weniger Punkte). Wichtig ist, dass sie aus dem Spiel lernen. Gib immer die richtige Antwort und erkläre sie. Das Spiel ist ein Mittel, das Ziel ist das Lernen.
- Gruppen können nicht zweimal mit derselben Aufgabe Geld verdienen. Sie werden es natürlich versuchen!
- Um das Spiel reibungslos zu starten, kannst du jeder Gruppe zufällig eine Aufgabe geben (sie dürfen beim ersten Mal nicht wählen). Die Mini-Quizze zu jedem Thema eignen sich hier besonders gut.
- Sollten die Münzen knapp werden, kannst du Nachschub im "(Arbeits-)Markt" holen.

Welches Material brauchst du?

- Aufgabenkarten
- Lösungsbücher
- Beutel mit Münzen



Tipp: Spielt ihr draußen und ist es sehr windig? Dann legen Sie Steine, Getränkeflaschen usw. auf die Aufgaben, damit sie nicht fliegen.

Sie werden nicht nur die Bank leiten, sondern auch alle Schüler um Sie herum beaufsichtigen. Wir bitten Sie, die Schüler immer im Auge zu behalten. Es ist ein Spiel, also ist Spielen erlaubt, aber achten Sie darauf, dass die getroffenen Vereinbarungen eingehalten werden.