



# Klima Kompetenz Camps für Zukunftsberufe

Thema: CircuPong – Ein  
Kreislauf-Tischtennis Spiel



# CircuPong ein Kreislauf-Tischtennis Spiel

## **Inhaltliche Zielrichtung**

Die Teilnehmenden lernen die drei Kreisläufe Techno-, Bio- und Soziosphäre kennen. Spielerisch wird das Design von Produkten im Sinne der Kreislaufgesellschaft und deren Vorteile erlebt. Unterschiedliche Designmöglichkeiten werden bewertet.

## **Methode**

Tischtennispiel, Diskussion im Plenum

## **Dauer**

30 Minuten (10 Minuten Spiel und 20 Minuten Auswertung)

## **Material**

Tischtennisschläger, 3 Tischtennisbälle, großer Tisch, Spielkarten (siehe Anhang), 4 Behälter, Stoppuhr

## **Hintergrund**

Um sich dem Thema der Kreislaufgesellschaft zu nähern, kann es helfen, diese zu erleben. Basis dafür bietet das allseits beliebte Tischtennispiel „Rundlauf“. Die Bälle sind Produkte, die, wenn sie runterfallen, wahrscheinlich kaputtgehen. Ihr Design legt fest, ob sie im Sinne der Technosphäre repariert werden können, im Sinne der Biosphäre abbaubar sind und so neue Stoffe für die Produktion bieten oder ob sie für immer verloren sind. Ziel ist es, in den 10 Minuten so lange wie möglich zu spielen.

Das Spiel kann in 2 Versionen gespielt werden, einmal die Basisversion ohne Sonderkarten und nur mit Kompost, Reparatur und Müll. Die erweiterte Version beinhaltet Sonderkarten und verschiedene Formen der Reparatur und des Recyclings. Aus dieser lassen sich neben den drei Sphären noch Schlüsse ziehen zu der Effizienz innerhalb der Sphären.

## Ablauf

In der Mitte steht ein Tisch, um diesen herum stellen sich die Spieler\*innen auf. Dabei sollten es maximal 10 Personen pro Tisch sein. Dazu braucht es daneben 4 Behälter, die mit „Lager“, „Reparatur“, „Kompost“ und „Müll“ beschriftet sind.

Jedes Team (ein Tisch) erhält zu Beginn 3 Bälle, die in den „Lager“-Behälter gelegt werden und jedes Teammitglied einen Tischtennisschläger. Es wird Tischtennis gespielt, wobei jede Person, nachdem sie den Ball geschlagen hat, auf die andere Seite des Tisches läuft, um sich dort wieder anzustellen. Somit spielt niemand den Ball zweimal nacheinander und ein Kreislauf entsteht. Mit dem ersten Ballkontakt beginnen die 10 Minuten.

Wenn ein Ball auf den Boden fällt, wird das Spiel unterbrochen und die verantwortliche Person zieht eine Karte. Den Anweisungen auf der Karte wird Folge geleistet und der Ball kommt für eine bestimmte Zeit in den angegebenen Behälter oder wird ganz aus dem Spiel genommen (also in den Behälter „Müll“). Nach Ablauf der Zeit wird der Ball wieder freigegeben und mit ihm kann weitergespielt werden. Sind gerade alle Bälle in Auszeit, muss gewartet werden. In der Zeit lohnt es sich, die Taktik zu besprechen...

Das Spiel endet, wenn die 10 Minuten vorbei sind oder alle 3 Bälle im Behälter „Müll“. Die Basisversion nutzt nur die einfachen Karten für Reparatur und biologischen Abbau sowie die des Mülls. In der erweiterten Version werden die Karten mit unterschiedlichen Abstufungen genutzt sowie die Sonderaktionskarten.

## Tipp:

Im Spiel muss viel die Zeit gestoppt werden. Es lohnt sich, Schüler\*innen, die nicht so viel Interesse am aktiven Spiel haben, hier einzubeziehen, da es allein schwer wird, die Übersicht über alle Zeiten zu behalten.

## Auswertung

Für die Auswertung lohnt sich zunächst eine offene Abfrage dazu, was die Schüler\*innen gelernt haben, um daran anschließend eine Diskussion darüber zu führen, wann das Spiel besonders gut oder besonders schlecht lief. Es kann helfen, die Karten sortieren zu lassen, wie hilfreich oder störend sie für den Spielverlauf waren.

Dann folgt eine Auswertung hinsichtlich der Kreislaufgesellschaft. Innerhalb der Spielgruppen sollen die Fragen diskutiert werden:

- *Wo findet im Spiel Verschwendung statt?*
- *Warum ist es wünschenswert, nichts zu verschwenden?*
- *Was haben wir davon, nichts zu verschwenden?*
- *Ist es möglich, nichts zu verschwenden? – Einmal in Bezug auf Spiel, einmal Realität*

Darauf aufbauend kann in den Gruppen besprochen werden:

- *Was ist mit Sozio-, Bio- und Technosphäre gemeint?*
- *Wo hat insbesondere die Soziosphäre im Spiel eine Rolle gespielt?*
- *Vorstellung und Besprechung der drei Kreisläufe*



Arbeits- / Lernmaterial ‚CircuPong‘ von [EPIZ - Zentrum für Globales Lernen in Berlin](#) im Rahmen von [KlimaKompetenz-Camps](#), lizenziert unter [CC-BY-SA \(4.0\)](#) - sofern nicht anders angegeben. Dargestellte Logos unterliegen dem Markenrecht, bleiben weiterhin geschützt und dürfen nicht verändert werden. Berlin, Februar 2024.

## Anhang: Spielkarten zum Ausdrucken



**Reparierbares Produkt**

Reparatur im lokalen Repaircafé

 40 sek  
Wartezeit

 **Technosphäre**

**Reparierbares Produkt**

Reparatur im lokalen Repaircafé

 40 sek  
Wartezeit

 **Technosphäre**

**Reparierbares Produkt**

Reparatur im lokalen Repaircafé

 40 sek  
Wartezeit

 **Technosphäre**

**Reparierbares Produkt**

Reparatur in zentraler Annahmestelle

 1 min 20 sek  
Wartezeit

 **Technosphäre**

**Reparierbares Produkt**

Reparatur in zentraler Annahmestelle

 1 min 20 sek  
Wartezeit

 **Technosphäre**

**Reparierbares Produkt**

Reparatur in zentraler Annahmestelle

 1 min 20 sek  
Wartezeit

 **Technosphäre**

**Abbaubares Produkt**

vollständig wiederverwertbar

 1 min  
Wartezeit

 **Biosphäre**

**Abbaubares Produkt**

vollständig wiederverwertbar

 1 min  
Wartezeit

 **Biosphäre**

**Abbaubares Produkt**

vollständig wiederverwertbar

 1 min  
Wartezeit

 **Biosphäre**

**Abbaubares Produkt**

nicht vollständig wiederverwertbar

 2 min  
Wartezeit

 **Biosphäre**

**Abbaubares Produkt**

nicht vollständig wiederverwertbar

 2 min  
Wartezeit

 **Biosphäre**

**Abbaubares Produkt**

nicht vollständig wiederverwertbar

 2 min  
Wartezeit

 **Biosphäre**



## Reparatur mit Qualitätsverlust

Dieser Ball kann gerettet werden, indem alle Schläger aus dem Spiel genommen werden.

Ansonsten ist der Ball kaputt.



## Reparatur mit Qualitätsverlust

Dieser Ball kann gerettet werden, indem alle Schläger aus dem Spiel genommen werden.

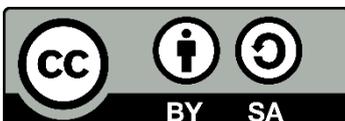
Ansonsten ist der Ball kaputt.

## Neues Kreislaufdesign entwickelt

Der nächste Ball, der runterfällt, kann direkt wiederverwendet werden

## Neues Kreislaufdesign entwickelt

Der nächste Ball, der runterfällt, kann direkt wiederverwendet werden



Arbeits- / Lernmaterial ‚CircuPong‘ von [EPIZ - Zentrum für Globales Lernen in Berlin](#) im Rahmen von [KlimaKompetenz-Camps](#), lizenziert unter [CC-BY-SA \(4.0\)](#) - sofern nicht anders angegeben. Dargestellte Logos unterliegen dem Markenrecht, bleiben weiterhin geschützt und dürfen nicht verändert werden. Berlin, Februar 2024.