

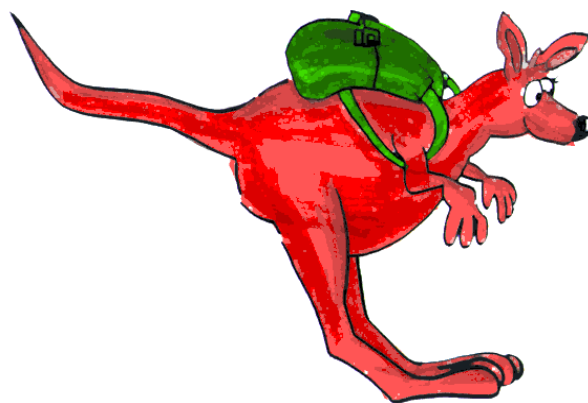
**Wissenschaftszentrum
Nordrhein-Westfalen**
Institut Arbeit
und Technik



Kulturwissenschaftliches
Institut

**Wuppertal Institut für
Klima, Umwelt, Energie**
gGmbH

Umwelt und Lebenswelt: Wie Kinder gestalten und gebrauchen



MIPS FÜR KIDS

**Ein Umweltbildungsprojekt
am Wuppertal Institut**

01.01.1998 - 31.12.1999



Gefördert durch die
Deutsche Bundesstiftung
Umwelt

Ansprechpartner:

Dr. Maria J. Welfens; Dipl. Päd. Michael Kalff
Wuppertal Institut für Klima, Umwelt, Energie
Abteilung Stoffströme und Strukturwandel
Döppersberg 19, D-42103 Wuppertal
Tel. 0202-2492-163, -256, -179 (Sekretariat)
eMail: Jola.Welfens@wupperinst.org
Michael.Kalff@wupperinst.org

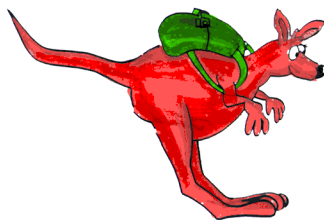
Was ist MIPS?

Auf dem UNCED-Gipfel 1992 in Rio einigten sich die Staaten der Erde, daß alle gegenwärtig lebenden Menschen die Chance erhalten sollen, ihre Bedürfnisse zu befriedigen, ohne dabei zukünftigen Generationen ihre Lebenschancen zu nehmen (z.B. durch Umweltzerstörung). Das ist die Grundidee einer nachhaltigen, zukunftsfähigen Entwicklung (engl.: *sustainable development*).

Zukunftsfähige Entwicklung ist mehr als Umweltverträglichkeit. Soziale und ökonomische Verträglichkeit müssen ebenso berücksichtigt werden wie die Verteilungsgerechtigkeit zwischen Nord und Süd. Heute verbrauchen 20% der Weltbevölkerung in den Industrieländern 80% aller Ressourcen. Um jedem Menschen das Recht auf intakte Umwelt einzuräumen und die Natur dabei insgesamt zu entlasten, ist eine drastische Erhöhung der Ressourcenproduktivität notwendig. Wir müssen also versuchen, unseren Wohlstand effizienter, d.h. mit weniger Naturverbrauch zu erreichen („Dematerialisierung“, unseres Wohlstands).

Das am Wuppertal Institut entwickelte MIPS-Konzept (**M**aterial-**I**ntensität **p**ro **S**erviceeinheit) zeigt unterschiedliche Möglichkeiten auf, an denen diese Dematerialisierung ansetzen könnte:

- Senkung des Naturverbrauchs von der Rohstoffentnahme über Produktion und Gebrauch bis zur Entsorgung eines Produkts (z.B. durch intelligente Auswahl von Rohstoffen, durch ressourcenschonende Produktion etc.)
- Erhöhung der Serviceleistung von Produkten (z.B. durch Langlebigkeit von Produkten, Mehrfachnutzung, Reparierbarkeit etc.).



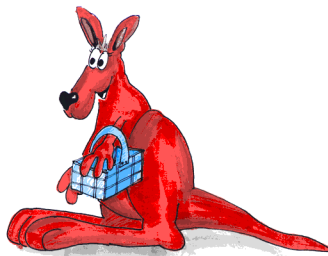
Das Projekt

"Umwelt und Lebenswelt. Wie Kinder gebrauchen und gestalten" ist ein innovatives interdisziplinäres Projekt. Im Mittelpunkt steht die Vermittlung des MIPS-Konzepts an Kinder und Jugendliche. Der direkte und indirekte Naturverbrauch eines jeden Produktes (sein Materialinput von der Rohstoffentnahme bis zur Entsorgung) wird als ökologischer Rucksack erfahrbar.

Für Kinder in den verschiedenen Altersstufen von etwa 4 bis 14 Jahren werden verschiedene Bausteine entwickelt, die auf eine Altersgruppe in Medium, Methoden und Inhalt jeweils besonders zugeschnitten sind:



- Das Figurentheaterstück (Kindergarten, erste Grundschuljahre) vermittelt auf spannende Weise, daß Produkte und Dienstleistungen ökologische Rucksäcke mit sich tragen. In nachfolgenden Spielaktionen entdecken die Kinder den Inhalt der Rucksäcke und finden Wege, ihn klein zu halten.



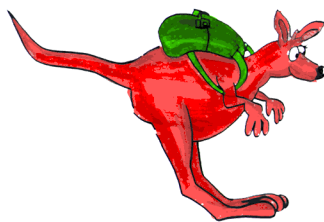
- Das Ökologische Einkaufsspiel innerhalb einer ganztägigen Spielaktion (Grundschulalter): Beim Einkauf für ein Kinderfest gilt es, nicht nur mit dem Spielgeld hauszuhalten, sondern den ökologischen Rucksack auch innerhalb einer vorgegebenen Grenze zu halten.



- Das Computerspiel auf CD-ROM (10–14 Jahre) ist ein spannendes, interaktives adventure game, in dem Wissen über ökologische Rucksäcke und über „MIPS-freundliche“ Konsumoptionen vermittelt wird.



- MIPS-Tips für Jugendliche als Fragebogenaktion in einer Jugendzeitschrift



Grundlagenbroschüre für Eltern und Pädagogen, als Begleitheft für das ganze Projekt.

Diese Bausteine sind jeweils Anregung für weitergehende Aktionen von Kindern und Jugendlichen.

Umweltpädagogischer Ansatz

MIPS ist besonders geeignet, die Beziehungen zwischen Ökosphäre und Technosphäre sowie den Naturverbrauch durch Konsum zu vermitteln. MIPS FÜR KIDS öffnet erstmals in der Umweltbildung eine realistische Perspektive zur Versöhnung von Bedürfnissen und Naturverbrauch, nämlich die Idee von Wohlstand innerhalb „ökologischer Leitplanken“. Trotz drastischer Senkung des Naturverbrauchs ist es möglich, Bedürfnisse zu befriedigen, wenn Strategien zur Dematerialisierung umgesetzt werden. MIPS FÜR KIDS zeigt solche Strategien, wie sie für Kinder in ihrer Lebenswelt (z.B. als Konsumenten) von Bedeutung sind. Dabei sollen nicht nur vorformulierte Lösungen nachvollzogen, sondern Kreativität und Begeisterungsfähigkeit der Kinder angesprochen werden.

Das Konzept enthält sowohl einen ethischen Rückbezug auf die Idee der Gerechtigkeit, wie sie dem Leitbild zukunftsfähiger Entwicklung zugrundeliegt, als auch die Herausstellung individueller Vorteile MIPS-freundlichen Verhaltens.

Grundlagenbroschüre

Bearbeitung: Dr. Jola Welfens und das MIPS FÜR KIDS-Projektteam am WI;
Dipl.-Vw. Daniel Bannasch, Prof. Dr. Friedrich Schmidt-Bleek

Die Grundlagenbroschüre richtet sich als Begleitheft für das Projekt an alle, die sich im Alltag mit Kindern und Jugendlichen beschäftigen (ErzieherInnen im Kindergarten, LehrerInnen der verschiedenen Schulformen, SozialarbeiterInnen und SozialpädagogenInnen in der Jugendarbeit sowie interessierte Eltern).

Aufgabe der Broschüre ist es, Ziele und Inhalte des Projekts für die genannte Zielgruppe verständlich und attraktiv darzustellen, ohne daß Vorkenntnisse im Bereich Umweltbildung oder zusätzliche Informationen erforderlich sind. Sie enthält eine Darstellung der Projektziele, führt in die Projektbausteine ein, erläutert die wichtigsten Begriffe (ökologischer Rucksack, MIPS, Dematerialisierung, Stoffströme, zukunftsfähige Entwicklung etc.) und gibt Beispiele für Möglichkeiten zur Dematerialisierung.

Die Grundlagenbroschüre soll Ende November 1998 publiziert werden.

MIPS-Computerspiel auf CD-ROM

Bearbeitung: Dipl.-Des. Ursula Tischner; econcept, Köln;
Dipl.-Des. Agim Meta; iD:lab, Köln;
Spielpädagogische Beratung: Akademie Remscheid

Das CD-ROM Spiel vermittelt auf spannende und spielerische Art ökologisch problematische Sachverhalte anhand des „ökologischen Rucksacks“ und eröffnet gleichzeitig Verhaltensmöglichkeiten auf der Basis von MIPS.

Die Story in Kürze

Bob Future kommt in die Gegenwart. Die Zukunft, aus der er kommt ist sustainable. Wegen ökologischer Sünden der „Vergangenheit“ ist es dennoch zu einer Instabilität der Ökosphäre gekommen. In der Gegenwart, dem Jahr 1999, hofft Bob Future Informationen über die Ursachen der ökologischen Probleme in seiner Zeit zu finden. Bob trifft auf Henk, ein Kind der Gegenwart, das den Spieler symbolisiert, und sie werden Freunde. Bevor Bob mit seiner Suche beginnen kann, wird er von seiner Mutter wieder in die Zukunft zurückgeholt, da er ohne Erlaubnis in die Gegenwart gereist war. Bei seiner plötzlichen Abreise vergißt Bob seinen Begleiter, den Computer HAL. Durch den Computer erfährt Henk, wie er die Mission von Bob Future weiterführen kann. Er macht sich auf, um jene Informationen zu sammeln, die für die Lösung der Zukunftsprobleme gebraucht werden. Am Ende des Spiels muß ihm ein Zeitsprung in die Zukunft gelingen, um seinen Freund Bob Future wiederzusehen und ihm bei der Lösung der Probleme zu helfen.

Der Computer dient als Wissensspeicher und Informationsquelle während Henks Reise zum „Abflugsort“ für die Zeitreise. HAL enthält Wissen über ökologische Sachverhalte und vermittelt eine zukünftige Sichtweise, vor der bestimmte Verhaltensweisen der Gegenwart fragwürdig erscheinen. So entwickelt sich eine Reflexion über Konsumgewohnheiten und Umweltverhalten der Gegenwart, der sich der Spieler/Henk stellen muß.

Außerdem besitzt Henk ein Kontingent von MI-Punkten (Material Inputs), mit denen er haushalten muß. Für den Zeitsprung am Ende der Geschichte müssen genügend MI übrig bleiben. Jede Entscheidung im Spiel führt zu einer Veränderung des MI-Kontos. Wenn Henk und HAL alle Aufgaben gelöst und durch ihr Handeln das MI-Konto nicht überschritten haben, können sie zu Bob Future reisen und „alles wird gut“.

Das CD-ROM Spiel ist interaktiv und nichtlinear. Grundsätzlich gibt es immer mehrere Handlungsalternativen und der Spieler/Henk hat Wahlmöglichkeiten. Durch die MI-Anzeige bekommt er eine Rückmeldung über die Naturverbräuche seines Handelns. Neben der Spielebene existiert eine Informationsebene, die für den Spieler jederzeit zugänglich ist. So kann ökologisches Wissen spielerisch gelernt und können realitätsnahe Entscheidungen im Spiel unter ökologischen Gesichtspunkten überprüft sowie umweltschonendere Handlungsalternativen aufgezeigt werden.

Schon während der Entwicklung der Inhalte, der Grafik und des Spielablaufs werden Kinder und Jugendliche in die Konzeption einbezogen.

Das Verhältnis von Jungen und Mädchen, die Computer benutzen, liegt derzeit etwa bei 4:1. Auch der Umgang mit Computern unterscheidet sich geschlechtsspezifisch. Dennoch halten wir es nicht für sinnvoll, verschiedene Spielangebote für Jungen und Mädchen zu entwickeln, sondern achten vielmehr darauf, daß das Verhältnis von Frauen / Mädchen und Männern / Jungen innerhalb der Spielakteure ausgeglichen ist. Sowohl „typisch männliche“ als auch „typisch weibliche“ Verhaltensweisen sollen dargestellt werden. Auch Erwachsene werden als Personen im Spiel auftauchen. So hat der Spieler die Möglichkeit, sich mit ihnen auf der Spielebene auseinanderzusetzen. Ist diese Auseinandersetzung erfolgreich, motiviert sie zur Übertragung ins „richtige Leben“.

Über „rational choice“ hinaus wird die CD-ROM Gefühl und Erlebnis vermitteln, emotional ansprechen und motivieren. Leitfiguren und Leitideen wirken als positive emotionale Verstärker der MIPS-Idee. Lob und andere positive Verstärker werden in das Spiel eingebaut. „Cool ist das Low-MIPS-Verhalten“.

Im Spiel soll ein Gegenspieler auftauchen, der sich unerwartet in den Spielverlauf einmischt. Außerdem wird es unvorhersehbare Zufallsereignisse geben.

Die im Spiel erfahrenen Zusammenhänge können leichter in den Alltag integriert werden, wenn weitere Aktionsangebote gemacht werden. Dazu könnten MIPS-Jugendgruppen, MIPS-Abzeichen, MIPS-Einkaufsgruppen, MIPS-Computerclubs etc. gehören. Auf solche Möglichkeiten soll im Booklet der CD-ROM hingewiesen werden. Gegebenenfalls könnten solche Angebote auch über die Vertriebschiene der CD gemacht werden. Eine weitere Möglichkeit wäre, daß beim Einsatz im Schulunterricht das Lehrpersonal die Betreuung solcher Aktionen übernimmt.

Das ökologische Einkaufsspiel

Bearbeitungsteam: Carolin Baedeker, Dr. Maria J. Welfens, Patrick Brehm,
Annette Noch

Spielpädagogische Beratung: Akademie Remscheid

“Mein ökologischer Rucksack” ist eine ganztägige Spielaktion für Kinder ab 7 Jahren. Hierbei soll verdeutlicht werden, wieviel Ressourcenverbrauch die Produkte beinhalten, die wir Tag für Tag konsumieren. Jedes Produkt, sei es eine Jeans, ein Computer oder ein Schlüsselanhänger, hat seinen “ökologischen Rucksack”. Dieser umfaßt alle Stoffe, die benötigt werden, um dieses Produkt herzustellen, zu transportieren, zu gebrauchen und zu entsorgen. Um dieses Wissen Kindern zu vermitteln, soll Lernen und Spaß miteinander verbunden werden.

Dieses aktive Umweltspiel soll Kindern und Jugendlichen zeigen, daß zur Erfüllung eines gleichen Bedürfnisses, wie hier das Feiern eines Geburtstags, verschiedene Entscheidungen über Produkteinkäufe möglich sind, die die Umwelt unterschiedlich belasten.

Spielverlauf

Eine Tonbandkassette mit musikalischer Untermalung führt in das Thema ein. Im Anschluß wird von Spielern der Materialkreislauf für ein ausgewähltes Produktbeispiel aktiv nachgespielt. Erst nach dieser MIPS-theoretischen Einführung beginnt die eigentliche Spielaktion. Ein Kind feiert seinen Geburtstag und möchte ein Kinderfest veranstalten, zu dem jeder Spieler etwas mitbringen soll.

Die verschiedenen Stationen, die die Spieler durchlaufen müssen, werden in Form von Einkaufstheken aufgestellt. Es werden mehrere Teams von 2-3 Personen gebildet, die zusammen Produkte für das Kinderfest einkaufen.

Jedes Team erhält anfänglich: Einkaufsgeld, einen “ökologischen Rucksack”, 3 Ereigniskarten, eine Einkaufsliste.

Die einzelnen Teams müssen mehrere Stationen durchlaufen, die notwendig sind, um ihren Einkauf für das Kinderfest zu erfüllen. Bei jeder Station müssen Produktentscheidungen getroffen werden, die das Taschengeld verringern und den “ökologischen Rucksack” vergrößern. Die Produkte sind in verschiedenen Varianten zu erhalten, die zwar den gleichen Nutzen erfüllen, aber sich in ihrem Geldwert und der Größe ihres Ressourcenverbrauchs unterscheiden.

Ziel ist es, soviel wie möglich von der Einkaufsliste zu erfüllen und dabei insgesamt möglichst wenig Gewicht in den "ökologischen Rucksack" zu laden. Das Gewicht des "ökologischen Rucksacks" darf dabei einen bestimmten Wert nicht überschreiten.

Das Spiel mündet in die Erarbeitung von Faustregeln für ein Konsumverhalten mit kleinem ökologischen Rucksack.

Figurentheaterstück, Spielaktionen im Kindergarten und Fortbildungen für Erzieherinnen

Bearbeitung: Dipl.-Kulturpädagogin Bärbel Nowitzki
Spielpädagogische Beratung: Akademie Remscheid

Dieser Projektbaustein besteht aus drei sich aufeinander beziehenden Teilen:

1. Die Fortbildung für ErzieherInnen
2. Das Figurentheaterstück für Kinder von 3 - 6 Jahren
3. Nachbereitende Spielaktionen im Kindergarten

Fortbildung, Stück und Spielaktion sollen Kindergärten jeweils zusammen als **Paket** angeboten werden.

Die **Fortbildungen für ErzieherInnen** finden kurze Zeit vor der Aufführung statt. Die Teilnehmerinnen können sich mit dem MIPS-Konzept vertraut machen und bekommen praktische Tips für die Weiterarbeit im Kindergarten.

Im **Figurentheaterstück** wird den Kindern der Kern des MIPS -Konzepts vermittelt. Innerhalb einer lebendigen und spannenden Geschichte erfahren die Kinder, was ökologische Rucksäcke sind und erleben, wie sie verringert werden können.

In den **nachbereitenden Spielaktionen** (einige Tage nach der Aufführung) im Kindergarten können die Kinder selbst aktiv werden, Erfahrenes und Gelerntes reflektieren und eigene Ideen entwickeln.

Nicht alle Aspekte können im Figurentheaterstück dargestellt werden, das Stück bildet den Einstieg in das Thema. In der nachbereitenden Spielaktion können Szenen, Elemente, Schlüsselbegriffe spielerisch aufgegriffen und weitergeführt werden.

Fortbildung für die ErzieherInnen und nachbereitende Spielaktionen

Für die *praktische Vermittlung* im Kindergarten werden Anregungen, Ideen, Beispiele, Vorschläge für Spiele und Aktionen erarbeitet, die in der Fortbildung vorgestellt und teilweise direkt ausprobiert werden. Außer der Einführung in das

MIPS-Konzept beinhaltet die Fortbildung die Themenkreise *MIPS im Kindergarten* (Bezugspunkte, Anknüpfungsmöglichkeiten und Einbindung in den Kindergartenalltag) sowie *Vorschläge für die Elternarbeit*. Einige Beispiele:

- Die Kinder stellen bildnerisch, plastisch, oder szenisch einen Produktkreislauf dar
- Gemeinsames Herstellen eines Alltagsproduktes unter MIPS-Gesichtspunkten
- Dinge in ihre Bestandteile zerlegen und die ökologischen Rucksäcke untersuchen
- Nutzen und Lebensdauer von Produkten herausfinden
- Kinder gestalten eine MIPS-Ausstellung im Kindergarten
- Bewegungsspiel zum Thema Transport
- MIPS-Abenteuer mit den Eltern

Außerdem geht unser Team wenige Tage nach dem Stück noch einmal in den Kindergarten, um eine nachbereitende Spielaktion mit den Kindern durchzuführen.

Was sich davon als wirklich geeignet, spannend und durchführbar erweist, wird sich aus der weiteren Bearbeitung ergeben.

MIPS-Tips: ein Fragebogen für Jugendliche

Bearbeitung: Larissa Rogner, Lehrerin; Wolfram Huncke, Redakteur,
Dr.Friedrich Hinteberger

Illustration: Hans Kretschmer, Leiter der Bildstelle des Instituts

Bei diesem Baustein geht es um die Gestaltung von Fragebögen sowohl für Kinder/Jugendliche als auch für Erwachsene zur Veröffentlichung in einer passenden Spartenzeitschrift und zur anschließenden Evaluation. Damit werden zwei Ziele verfolgt: zum einen die Aufklärung einer breiten Öffentlichkeit über das MIPS-Konzept und zum zweiten (anhand der Auswertung der Fragebögen) eine Einschätzung darüber, ob und inwiefern das MIPS-Konzept anhand von Faustregeln für Konsum mit kleinem ökologischen Rucksack vermittelbar ist.

Da dieser Projektbaustein die Veröffentlichung der Fragebögen mit anschließender Evaluation (also einer Rücksendeaktion) vorsieht, muß für diese Aktivität ein geeigneter Partner (Redaktion, Verlag) gesucht werden. So wurde bereits Kontakt mit der Familien-Zeitschrift 'ELTERN/ELTERN for Family' aufgenommen.

MIPS-TIPS soll Ende 1998 veröffentlicht werden.

Sozialwissenschaftlich - pädagogische Begleitung

Verantwortlich: Dipl.-Päd. Michael Kalff

Beratung: Dr. Oskar Brilling (Umweltakademie Nordthüringen)

Aufgaben der sozialwissenschaftlich-pädagogischen Begleitung im Projekt sind:

- Pädagogische Beratung bei der Erstellung der einzelnen Projektbausteine
- „Pädagogische Qualitätssicherung“ - MIPS FÜR KIDS soll bereits vorliegende Praxiserfahrungen umweltpädagogischer Konzeptionen sowie Anregungen aus der aktuellen Debatte um *education for sustainability* aufnehmen
- Evaluierung der Testläufe und Unterstützung zur Weiterentwicklung der Bausteine
- Projektkoordination

Im April 1998 wurde an der Akademie Remscheid ein Wochenend-Workshop mit Pädagogen aus unterschiedlichen Praxisfeldern durchgeführt, um das MIPS-Konzept vorzustellen und um Möglichkeiten der pädagogischen Umsetzung mit den Praktikern auszuloten. Außerdem wurde hier schon das projektinterne Gespräch um den aktuellen Stand der Umweltbildung und die Verortung des Projekts darin begonnen.

Anfang Mai 1998 fand ein ganztägiger projektinterner pädagogischer Workshop am Wuppertal Institut statt, um die ProjektmitarbeiterInnen in den aktuellen Stand der Umweltbildung, insbesondere in die Debatte um zukunftsfähige Bildung einzuführen. Dabei konnten einerseits wertvolle Anregungen für MIPS FÜR KIDS aus den verschiedenen pädagogischen Konzeptionen aufgenommen werden, andererseits war das Projekt aber auch gegenüber bestimmten pädagogischen Vorstellungen abzugrenzen. Es gelang, den besonderen pädagogischen Ansatz von MIPS FÜR KIDS im Rahmen der *Sustainability*-Idee in ersten Umrissen zu formulieren.

Im Juni machte ein weiterer pädagogischer Workshop die ProjektmitarbeiterInnen mit dem Konzept von *Earth Education* vertraut, um praktische Anregungen für die Bausteine aus diesem professionell umgesetzten, integrativen Ansatz für Umweltbildung zu gewinnen.

Wissenschaftlicher Beirat

Betreuung: Dipl.-Päd. Michael Kalff

Prof. Dr. Max Fuchs	Direktor der Akademie Remscheid
Prof. Dr. Gerhard de Haan	Professor für Erziehungswissenschaft und Umweltbildung, FU Berlin
Prof. Dr. Eduard W. Kleber	Professor am Fachbereich Erziehungswissenschaften Universität GH Wuppertal
Prof. Dr. Gerd Michelsen	Professor am Fachbereich Umweltkommunikation Universität Lüneburg
Rita Möcklinghoff	Leiterin einer städtischen Tageseinrichtung für Kinder der Stadt Dortmund
Prof. Dr. G.Pfligersdorffer	Institut für Didaktik der Naturwissenschaften Abt. Didaktik der Bio- und Geowissenschaften Universität Salzburg
Dipl.-Geograph Thomas Pyhel	Deutsche Bundesstiftung Umwelt
Prof. Dr. Udo Simonis	Wissenschaftszentrum Berlin
Birgit Farnsteiner	ANU Umweltzentrum Hamburg Karlshöhe
Johannes Wessel	vorm. Zentralstelle für Umwelterziehung an der Universität Essen

Kooperation mit Verbänden

Verantwortlich: Dipl.-Päd. Michael Kalff

Die Kooperation mit Organisationen der Jugend-, Bildungs- und Umweltsarbeit dient mehreren Zielen:

- Direkter Theorie-Praxis-Transfer,
- kompetente Partner für die Testphase
- und schließlich Verbreitung von MIPS FÜR KIDS in die Praxis nach Abschluß des Projekts.

Mit einigen Verbänden besteht bereits Kooperation:

Bundesverband Kulturelle Jugendbildung (Mitwirkung im wissenschaftlichen Beirat und bei der ersten pädagogischen Tagung in Remscheid),
Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung (Mitwirkung im wissenschaftlichen Beirat, Bereitstellung von Informationen für Verbände und Institutionen im „ANU-Netzwerk“ (Internet), Vorbereitung einer Titelstory in den „ÖkopädNEWS“),
Naturfreundejugend Deutschland (umwelt- und medienpädagogische Beratung, Pretests und Teilerprobungen besonders beim CD-ROM-Spiel).

Mit weiteren Organisationen wurden bereits erste Gespräche über eine mögliche Kooperation in der Testphase geführt.

Um das Projekt auch organisatorisch in die umweltpädagogische Landschaft einzubinden und den Informationsfluß mit anderen Verbänden/Institutionen zu verbessern, ist das Wuppertal Institut jetzt Mitglied der ANU geworden.

Kooperationspartner willkommen!

Bis zum Herbst werden die Prototypen der Spiele entwickelt, sie sollen im November interessierten Umwelt- und Jugendverbänden bei einem Workshop in der Akademie Remscheid vorgestellt werden.

Außerdem sind für das Jahr 1999 Testläufe, Evaluation und Entwicklung der endgültigen Spielversionen geplant. Auch für diese Testphase sucht das Wuppertal Institut noch Kooperationspartner (Umwelt- und Jugendverbände, Umweltzentren, Schulklassen Kindergärten etc.). Interessenten sind herzlich eingeladen, sich beim Wuppertal Institut zu melden:
Michael.Kalff@wupperinst.org