



## Svenska Kommunalarbetare Förbundet

Kommunals 665.000 medlemmar är aktiva miljöarbetare inom vård, omsorg och service. Vi arbetar för att ta vårt ansvar för att sluta kretsloppet. Som en del i vårt miljöarbete stödjer vi stiftelsen Det Naturliga Stegets verksamhet.



## Det Naturliga Steget

Det Naturliga Steget är en partipolitiskt och religiöst obunden miljöorganisation som startades 1989 av cancerforskaren Karl-Henrik Robért.

Grundidéen är att skapa en gemensam uppfattning om hur miljöproblemen ser ut, vad som orsakar dem och hur vi tillsammans kan lösa dem.

Organisationen arbetar aktivt med olika miljöprojekt. Fjölårets spelsuccé "Utmaningen" är ett sådant projekt.



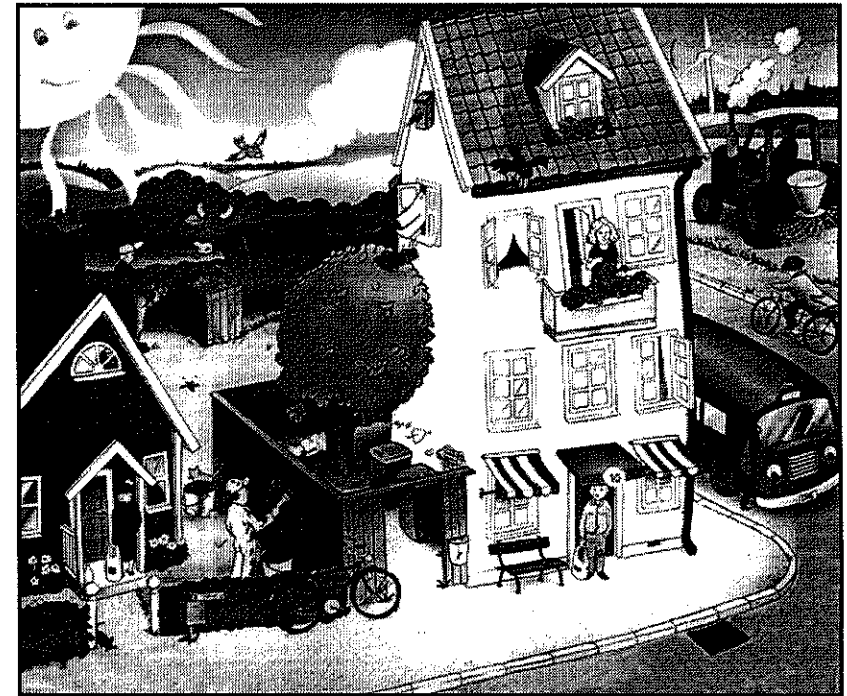
## Alga

När vi har tillverkat spelet Uppdraget har vi till alla delar där det varit möjligt använt oss av miljövänligt material. Trä istället för plast, kartong av returpapper, riktigt cellofan runt korten osv.

Där det inte har varit möjligt att använda det bästa ur miljösynpunkt har vi nu satt igång en process för att lösa de problemen för framtiden.

# UPPDRAGET®

-DET NATURLIGA SPELET!



Ett spel för 2 - 4 deltagare från 4 år

## Innehåll

spelplan  
32 uppdragskort  
32 bildmarker  
6 nattmarker  
4 spelpjäser  
4 mätare  
9 röda, 9 gula, 9 gröna, 9 blåa färgmarker  
tärning

© Det Naturliga Steget DNS 1995  
Tillverkas och distribueras i Sverige under licens av BRIO AB/ALGA  
Speluppfinnning: Anders Jeppsson och Anders Pålsson  
Illustrationer av: Anders Jeppsson  
Design: Bildgården AB

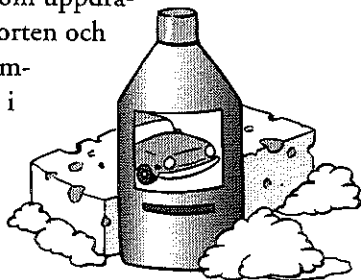
Kom igen! Nu ger vi oss ut och fixar våra uppdrag. Leta upp kranen som läcker och stäng den. Jag stänger av TV:n som står på. Och om vi måste åka iväg någonstans, tar vi bussen eller cykeln.

I det här spelet får du olika uppdrag som går ut på att förändra saker till det bättre i vår miljö. Vi ska försöka undvika att slösa med sådant som naturen inte kan ta hand om. Och vi ska vara rädda om växter, djur och sådant som det bara finns lite av på jorden.

## Vad spelet går ut på

Spelet går ut på att utföra små enkla uppdrag som betyder mycket för miljön i och runt hemmet. Du får ett uppdrag, letar upp bildmarkern som hör ihop med uppdraget, flyttar din spelpjäs till den plats där du skall lägga din bildmarker och på så sätt utförs ditt uppdrag. Som belöning får du en liten färgmarker som du lägger på din miljömätare. Den som först fyller sin miljömätare med färgmarker, har vunnit.

Läs mer om uppdragen på korten och om systemvillkoren i slutet på häftet.



## Spelförberedelser

Lägg upp spelplanen på bordet. Blanda korten och lägg dem med baksidan upp på spelplanen. Blanda bildmarkerna och lägg ut dem upp och ner vid sidan om spelplanen. Markerna får inte ligga ovanpå varandra.

Dela upp färgmarkerna i 4 olika högar. Varje deltagare väljer var sin spelpjäs och ställer den på någon av ringarna på trottoaren. Det får bara stå en spelpjäs på varje ring. Tag var sin miljömätare. Dra lott om vem som ska börja. I fortsättningen av spelet får det stå flera spelpjäser på samma ruta.

## Spelet kan börja

Först ska du ta ett uppdragskort. Detta behåller du tills du har hittat rätt bildmarker och lagt den på plats på spelplanen.

## När det är din tur

Varje gång det är din tur ska du ta upp en bildmarker och se om den passar till ditt kort. När du har hittat rätt bildmarker, slå med tärningen och flytta din spelpjäs till uppdragsplatsen.

När du tar upp en bildmarker visar du den för alla spelarna. Om den passar till ditt kort behåller du den. Om inte, lägger du tillbaka den med baksidan upp och det är näste spelares tur. Så länge du letar efter en bildmarker ska du inte flytta din spelpjäs. Om nattmarkern kommer upp ska alla bildmarkerna vändas och då gäller det att komma ihåg var de låg.

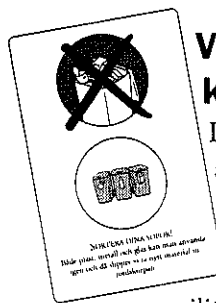
## Flytta din spelpjäs när du hittar rätt bildmarker

Om bildmarkern passar till ditt kort, slår du direkt med tärningen och flyttar din spelpjäs mot den plats där uppdraget skall utföras. Nästa gång det är din tur fortsätter du att slå med tärningen och flytta. Det behöver inte gå jämt upp för att du ska komma fram till din uppdragsplats (slår du en femma och det bara är tre steg kvar får du flytta dit och stanna där).

## När du gjort ditt uppdrag

När du har kommit fram, lägger du markern där och tar en färgmarker i samma färg som ditt uppdrag. Lägg färgmarker vid motsvarande färg på miljömätaren. (När du får fler marker av samma färg lägger du dem i det gula fältet). Lägg sedan kortet i en särskild hög utanför spelplanen, det ska inte vara med i spelet längre.

Ställ tillbaka din spelpjäs på valfritt ställe på trottoaren. Nästa gång det är din tur tar du ett nytt kort.



## Vad markerna och korten betyder

Det finns 16 olika uppdrag som alla förekommer två gånger på bildmarkerna och på korten. Korten visar något som inte är bra för vår miljö t ex en vattenkran som inte är stängd, sopor som inte är sorterade eller folk som åker bil i stället för att åka buss.

Detta är överkryssat på kortet. Korten visar också vad man ska göra istället. Den rätta bilden finns också på bildmarkern. Bildmarkerna visar hur man skall rätta till sakerna: stänga kranen, stänga av TV:n ordentligt, åka buss eller tåg osv. Samma bild som är överkryssad på kortet finns på spelplanen.

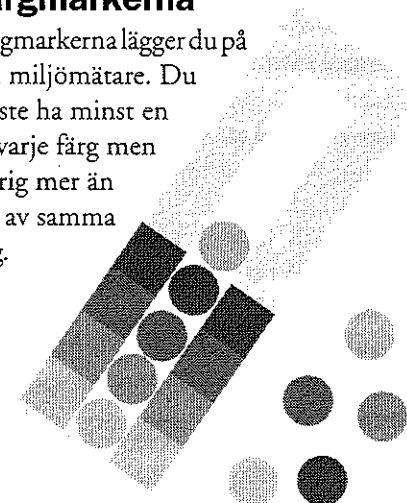


## Nattmarkern

Efter ett tag kan det ligga många bildmarker med baksidan upp. Eftersom man inte kan göra några uppdrag på natten, måste alla bildmarkerna vändas tillbaka så att de ligger med baksidan upp när nattmarkern kommer upp. Lägg därefter nattmarkern åt sidan - den är inte med i spelet längre.

## Färgmarkerna

Färgmarkerna lägger du på din miljömätare. Du måste ha minst en av varje färg men aldrig mer än två av samma färg.



Får du upp ett kort av en färg som du redan har två färgmarker av, lägger du tillbaka kortet underst i högen och tar ett nytt kort nästa gång det är din tur.

## Vem vinner?

I spelet om miljön är egentligen alla vinnare men i just det här spelet vinner den som först lyckas få ihop 8 marker.

## Spelvarianter

Om ni vill kan ni spela tillsammans i en grupp och lösa uppdragen gemensamt.

En kortare spelvariant är att samla på 6 marker istället för 8.

## Miniuppdraget

*En enkel spelvariant för små barn*

I den här enkla spelvarianten spelar man utan spelpjäser och tärning och spelet fungerar som ett litet hitta-rätt-spel, där en vuxen person kommenterar bilderna tillsammans med barnen.

Spelet går ut på att leta upp bildmarkerna som hör ihop med korten och lägga bildmarkerna på rätt plats på spelplanen. Utan spelpjäsa och tärning blir det mindre att hålla reda på för de små barnen.

Spelet kan också spelas som ett Memento-spel, utan nattmarkerna, men då skall bildmarkerna läggas tillbaka med bildsidan ner.

## Förklaring till uppdragen och färgerna

Innan ni börjar spela kan det vara bra om en vuxen person känner till lite om spelet: De olika färgerna blå, orange, grön och gul på de olika uppdragen i spelet hänför sig till fyra olika villkor som måste uppfyllas i ett kretslopps-samhälle. En utförligare förklaring finns i slutet av häftet.

**Blå** - ta inte ur jordskorpan. De blå uppdragen skall lära oss att ämnena från jordskorpan inte får öka i naturen. I spelet lär vi oss att sortera sopor så att de kan återanvändas, att låta bli att använda plast - som kommer från oljan och att cykla och samåka så att vi sparar på bensin och olja.

**Orange** - undvik onaturliga ämnen. Vi ska inte använda ämnen som naturen inte kan ta hand om, t ex farliga bekämpningsmedel och tvättmedel. Vi ska leta efter miljömärkta varor t ex vattenbaserade färger.

**Grön** - bevara växter och djur. Naturens mångfald och kretslopp måste bevaras. Därför ska vi skydda växter och djur, låta bli att slänga skräp i naturen och kompostera vårt biologiska avfall.

**Gul** - sluta slösa. Vi måste använda naturens resurser på ett så bra sätt som möjligt. Därför ska vi t ex inte slösa med energi, vatten eller andra resurser. Vi ska också använda våra saker så många gånger som möjligt och undvika onödiga förpackningar.

## Viktigt att veta

För att bättre förstå vad som i grund och botten orsakar miljöproblemen ska man tänka på två viktiga naturlagar.

### 1) Allting sprids

Hus, bilar, möbler, datorer, suddgummi, kläder, bensin och allt annat har en inneboende vilja att vittra sönder och spridas - det tar bara olika lång tid för olika saker. T o m de stora pyramiderna kommer förr eller senare att vara utspridda som stoft i öknen.

Denna naturlag innebär att allt material vi människor använder förr eller senare sprids och hamnar i naturen.

### 2) Ingenting försvinner

Även när vi "kört upp" bensinen så finns alla beståndsdelarna (atomerna) kvar - fast nu som avgaser. Ofta tror vi att material försvunnit när det är så utspritt att vi inte kan se det.

Men inget material försvinner någonsin från jorden (förutom i rymdraketer) - det kan bara omvandlas mellan olika former. Denna naturlag innebär att allt material vi människor använder måste gå runt i kretslopp - i vårt eget samhälle eller i naturens kretslopp.

Dessa naturlagar gör det viktigt att tänka efter vilka ämnen vi kan använda. Det som naturen kan bryta ned och omvandla till näring ingår i det naturliga kretsloppet.

Alla andra ämnen måste vi vara mycket

försiktiga med. T ex metaller, kol och olja som hämtas ur jordskorpan och många konstgjorda ämnen som vi människor själva hittat på, och som naturen därför inte känner igen.

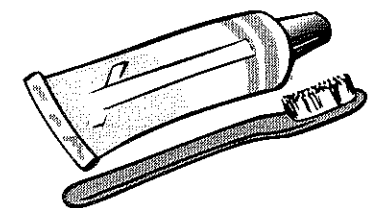
Istället för att snabbt brytas ned eller återföras till jordskorpan blir dessa ämnen kvar i naturen som sopor och molekylsopor (osynliga sopor) under mycket lång tid. Som vi nu lever blir dessa sopor fler och fler, och skadorna på naturen större och större, för varje år.

## Fyra viktiga villkor!!!!

Eftersom vi människor är helt beroende av en frisk natur för att kunna överleva, ha det bra och en god ekonomi, så är det nödvändigt att stoppa miljöförstöringen. Det går bara genom att bygga upp ett kretsloppsamhälle.

Då kan vi också känna stolthet när vi lämnar över det till våra barn och barnbarn. Man kan med hjälp av naturlagarna fundera ut fyra villkor för att vi ska lyckas med detta.

Villkoren hjälper oss att fatta de rätta besluten, både i stora och små sammanhang.



## Villkor 1 (blå)

*Ta inte ur jordskorpan*

Ämnen från jordskorpan får inte hela tiden öka i naturen.

Det betyder att t ex olja, kol och metaller inte får tas upp i högre takt än att naturen hinner återföra ämnena till jordskorpan. Annars ökar mängden molekylospor i naturen hela tiden (allting sprids men ingenting försvinner).

De direkta skadorna ökar så länge villkoret bryts, liksom risken för skador som inte kan återställas. I praktiken innebär det att vi måste sluta förbruka olja och kol och bara använda återvunna metaller.

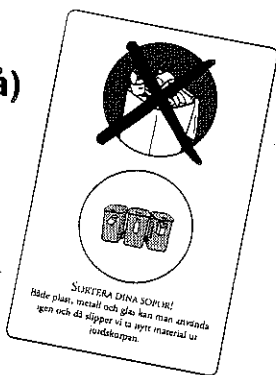
Vissa metaller är så farliga att de inte ska användas alls, t ex kvicksilver och kadmium.

## Villkor 2 (orange)

*Undvik onaturliga ämnen*

Ämnen från vårt eget samhälle får inte hela tiden öka i naturen.

Det betyder att vi människor inte själva får tillverka ämnen i högre takt än att naturen hinner ta hand om dem.



Annars ökar mängden molekylospor i naturen hela tiden (allting sprids men ingenting försvinner).

De direkta skadorna ökar så länge villkoret bryts, liksom risken för skador som inte kan återställas. I praktiken innebär det att vi helt måste sluta använda konstgjorda ämnen som naturen inte kan bryta ned, t ex DDT och PCB. Men vi får inte heller tillverka naturliga ämnen i för hög takt, t ex kväveoxider.

## Villkor 3 (grön)

*Bevara växter och djur*

Grunderna för naturens kretslopp och mångfald får inte hela tiden utarmas.

Det betyder att vi människor inte mer och mer får tränga undan eller skada växter, djur eller mark som man kan odla på.

Vi kan inte heller ta mer ur naturen än vad som återskapas. Det är bara naturen som slutligen kan ta hand om våra (nedbrytbara) sopor och molekylospor och bygga upp nya resurser och mat åt oss.

Gör vi naturen mindre och mindre hela tiden så kan vi till slut inte heller leva vidare.

I praktiken innebär det att vi t ex måste sluta skövla skogar, sluta utrota arter, inte bygga fler och fler vägar och ständigt större städer på fin åkermark och inte fiska mer än det föds och växer upp ny fisk.



## Villkor 4 (gul)

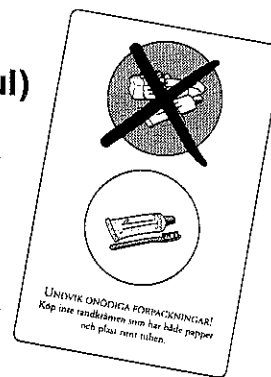
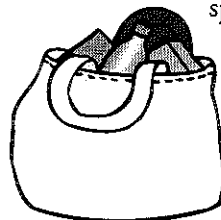
*Sluta slösa*

Användningen av resurserna måste vara effektiv och rättvist fördelad. Det betyder att vi måste uppfylla mänskliga behov med så listiga och resurssnåla metoder som möjligt. Alla på jorden måste kunna ha det bra - god ekonomi - utan att vi tar så mycket av naturens resurser att villkor 1-3 bryts.

När vi förstår att effektiv användning av resurserna kan ge oss allt detta så vill vi snabbt ta oss dit. Då hinner vi förhoppningsvis fram innan naturen tagit för mycket skada av det sätt vi lever på nu. I praktiken innebär det att vi måste sluta slösa och istället hushålla med det vi redan har, t ex genom att återanvända saker, återvinna material, minska energiförbrukningen och hjälpa de som har det mycket svårare än vi, bl a i u-länderna.

Det sista villkoret påverkar förstås de andra. Om man t ex åker buss istället för bil sparar man resurser eftersom bussen är mer effektiv per person.

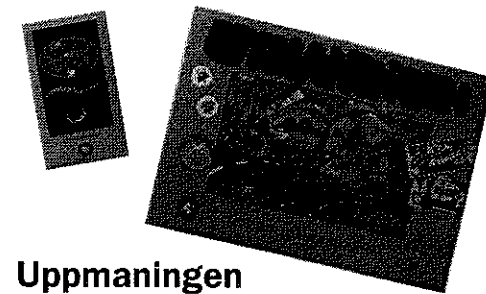
I första hand sparar man alltså rent allmänt (villkor 4), men i andra hand sparar man också bensin/diesel (villkor 1), minskar utsläppen av kemikalier i avgaserna (villkor 2) och sparar mark på sikt (villkor 3).



## Utmaningen - spelet där de äldre barnen lär sig mer om vår miljö

Utmaningen är ett kul och spännande familjespel där du spelar med miljön som insats. Det gäller att oskadliggöra miljöhot som finns utplacerade över hela jorden. Du måste skaffa dig miljööoner för att lyckas. Var med om jakten på jordens miljöhot!

Utmaningen har fått stor uppmärksamhet i media och är lätt att spela, inga förkunskaper krävs. Spelas av 2-6 spelare från 9 år.



## Uppmaningen

*- ett roligt frågespel om vår miljö*

Uppmaningen är ett spännande kortspel. Här gäller det att svara rätt på frågor, avge löften rannsaka sig själv och uppmana sin omgivning till ett bättre miljöagerande. Uppmaningen kan snabbt och lätt plockas fram och kan spelas antingen som ett eget spel eller som en del i Utmaningen.

Utmana dina vänner till att bli framtidens vinnare! Spelas av 2 spelare från 11 år.

