

MISSION BIEGERPARK



GEMEINSAM IM EINSATZ FÜR DIE UMWELT

DEIN EINSATZ BEGINNT!

Hallo Umwelt-Agentin, hallo Umwelt-Agent!

Deine geheime Mission startet heute mitten im Biegerpark. Die Zentrale hat dich ausgewählt, weil du neugierig bist, weil du genau hinschauen kannst und weil du bereit bist, Verantwortung für Natur und Umwelt zu übernehmen.

Der Biegerpark steckt voller Geheimnisse: Tiere, Pflanzen, Geräusche, Kunstwerke und Geschichten, die nur entdeckt werden, wenn man die Augen und Ohren offenhält. Manche Aufgaben erfordern Geschick, andere Wissen und manche auch Teamgeist.

Bist du bereit? Dann folge den Anweisungen!



VIEL SPaß!

SO FUNKTIONIERT DAS SPIEL:

Wie spielst du?

Allein oder im Team – das entscheidest du. Seid ihr mehrere Spielende, könnt ihr euch auch in Gruppen aufteilen, Punkte vergleichen und ein Zeitlimit ausmachen.

Was brauchst du?

Ein Smartphone mit mobilem Internet zum Fotografieren, Geräusche aufnehmen und Rätsel lösen. Mehr brauchst du nicht.

Wie lange dauert das Spiel?

Das liegt ganz bei dir. Wir empfehlen etwa 30–45 Minuten.

Wo wird gespielt?

Im ganzen Biegerpark. Schau dich genau um, überall gibt es etwas zu entdecken.

Was erwartest dich am Ende?

Viele Eindrücke, neues Wissen – und wenn du magst, kannst du am Ende deine Punkte zählen. Aber egal wie viele es sind: Du bist auf jeden Fall eine echte Umwelt-Agentin oder ein echter Umwelt-Agent.



NOCH EIN LETZTER TIPP

Sei neugierig, schau und hör genau hin und hab Spaß am Entdecken.
Der Biegerpark steckt voller Abenteuer.

KAPITEL 1: DAS ARCHIV DER GEHEIMNISSE

Deine Mission beginnt im Archiv der Geheimnisse. Hier sind wichtige Begriffe versteckt, die dir auf deinem Weg durch den Park begegnen werden. Nur wenn du sie findest, kannst du die weiteren Hinweise entschlüsseln.

Auftrag: Finde die 7 versteckten Wörter im Rätsel.

1 Punkt pro Wort
(maximal 7 Punkte)



Diese Wörter sind versteckt

Libelle
Buntspecht
Igel
Angerbach
Spielplatz
Viefalt
Duisburg

I	F	L	H	U	E	S	G	F	B
A	A	I	F	D	T	P	W	Q	U
V	K	B	Z	U	U	I	J	Y	N
I	O	E	Z	I	G	E	L	H	T
E	B	L	G	S	L	L	O	N	S
L	Q	L	I	B	B	P	O	N	P
F	Z	E	R	U	S	L	N	S	E
A	N	G	E	R	B	A	C	H	C
L	M	I	S	G	P	T	I	B	H
T	Z	X	S	R	Z	Z	N	W	T

KAPITEL 2: DIE SPURENSUCHE

Als Umwelt-Agentin oder -Agent brauchst du gute Augen. Viele Tiere des Biegerparks zeigen sich nur, wenn man aufmerksam ist. Sie sind deine stillen Verbündeten und ihre Anwesenheit ist Beweis dafür, dass der Park gesund bleibt.

Hinweis: Bitte passt auf die Tiere auf und haltet Abstand.

Auftrag: Finde mindestens drei Tiere und fotografiere sie als Beweisstücke.

z.B Krähe, Taube, Ameise, Eichhörnchen etc.

1 Punkt pro Tier
(maximal 5 Punkte)



KAPITEL 3: GEHEIME STÜTZPUNKTE

Der Park hat viele Orte, die für unsere Mission wichtig sind. Manche sind offensichtlich, andere versteckt. Sie bilden eure Stützpunkte.

Auftrag: Finde die 4 geheimen Orte aus dem Bingo-Feld. Jeder gefundene Ort bringt dich näher zum Erfolg der Mission.

1 Punkt pro Ort
(maximal 4 Punkte)



STATUS ANWÄRTERIN UND ANWÄRTER

Herzliche Glückwunsch, du hast das Level „Anwärterin“ oder „Anwärter“ erreicht.
Löse weitere Aufgaben und Rätsel und mache dich zur Hüterin oder zum Hüter des Biegerparks!



KAPITEL 4: STIMMEN DES PARKS

Horch genau hin! Der Biegerpark hat eine eigene Sprache. Blätter, Vögel, Wasser und Menschen – alles erzählt eine Geschichte. Umwelt-Agentinnen und Umwelt-Agenten müssen lernen, diese Sprache zu verstehen.

Auftrag: Nenne 4 Geräusche, die du hörst, und nimm sie mit deinem Smartphone auf.

z.B Rauschen der Bäume, Vögel, Menschen, Verkehr

1 Punkt pro Geräusch
(Maximal 4 Punkte)



KAPITEL 5: TRAINING FÜR AGENTINNEN UND AGENTEN

Eine Mission im Freien braucht Kraft, Ausdauer und Mut.
Damit du bereit bist für jede Herausforderung, wartet nun
eine Trainingseinheit auf dich.

**Auftrag: Finde die Sportgeräte im Park, probier
sie aus und halte mindestens 30 Sekunden lang
durch. Dein Video ist der Beweis, dass du fit für
die Mission bist.**

1 Punkt pro Sportgerät
(maximal 4 Punkte)



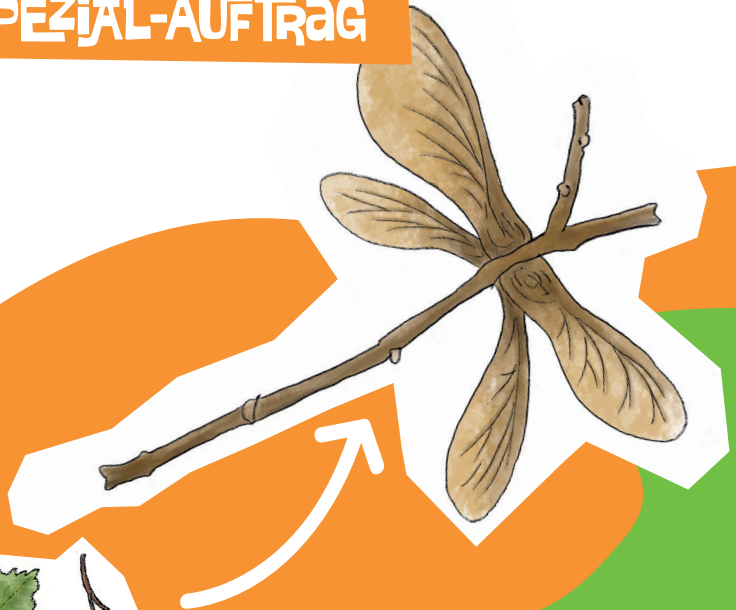
KAPITEL 6: DIE GEHEIMWERKSTATT

SPEZIAL-AUFTRAG

Manchmal gibt es keine fertigen Lösungen, dann zählt die Kreativität. Umwelt-Agentinnen und -Agenten müssen aus wenig viel machen können. Im Park findest du viele Materialien, die, richtig kombinier, zu kleinen Kunstwerken werden.

Auftrag: Bastle aus Gegenständen, die du findest, ein Objekt. Mach ein Foto davon und halte dein Werk fest.

5 Punkte für 1 Objekt
(maximal 5 Punkte)



KAPITEL 7: SONDERMISSION „MÜLLALARM“

Nicht alle Besuchenden des Parks benehmen sich wie Agentinnen oder Agenten. Manche hinterlassen Spuren, die der Natur schaden: zum Beispiel Müll. Dein Einsatz ist hier besonders wichtig, denn jede aufgesammelte Dose oder Tüte schützt Tiere und Pflanzen.

Auftrag: Finde und entsorge mindestens 3 Stücke Müll.

Motiviere, wenn möglich, eine weitere Person, mitzumachen.

1 Punkt pro Müllstück
(maximal 3 Punkte)



KAPITEL 8: DAS RÄTSEL DER GERÄUSCHE

Ein geheimer QR-Code öffnet das nächste Kapitel. Hinter ihm verbirgt sich eine Sammlung von Klängen, die alle irgendwo im Park zu hören sind. Nur wer sie richtig zuordnet, zeigt, dass er oder sie den Park wirklich kennt.

Auftrag: Öffne den QR-Code und ordne die Geräusche den passenden Orten zu.

1 Punkt pro Geräusch
(maximal 4 Punkte)



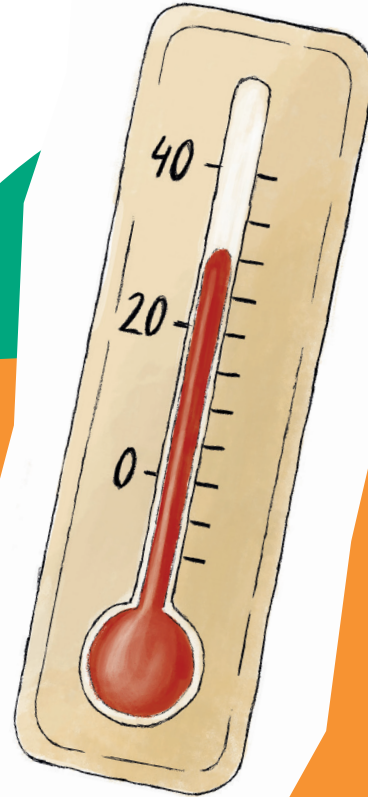
KAPITEL 9: DER KLIMATEST

Der Biegerpark verändert sich, wie die ganze Welt. Manche Stellen bleiben kühl und angenehm, andere erhitzen sich stark in der Sonne. Wer Hüterin oder Hüter des Parks werden will, muss die Unterschiede erkennen und Lösungen finden.

Auftrag: Nenne einen Ort, der bei Hitze kühl bleibt, und einen, der besonders warm wird.

Im Schatten der Bäume, in der Nähe des Angerbachs oder Wege und Wiesen ohne Schatten

1 Punkt pro Ort
(maximal 2 Punkte)



STATUS FORTGESCHRITTEN

Herzlichen Glückwunsch, du hast das Level „Fortgeschritten“ erreicht.
Löse weitere Aufgaben und Rätsel und mache dich zur Hüterin oder Hüter
des Biegerparks!





KAPITEL 10: DIE PRÜFUNG DER ZENTRALE

Du bist fast am Ziel. Doch bevor du den Titel erhältst, stellt die Zentrale dein Wissen auf die Probe. Ob es um Müll, die Auenlandschaft, Tiere & Pflanzen oder den Obstgarten geht, nur wer alle Fragen meistert, zeigt, dass er oder sie den Park wirklich versteht.

Auftrag: Beantworte die 4 Fragen zum Thema Umwelt und beweise deine Kenntnisse.

pro Frage 1 Punkt
(maximal 4 Punkte)





FRAGE 1

Was passt nicht in die Reihe?

Admiral – Tagpfauenauge – Pfifferling – Distelfalter



FRAGE 2

Wie lange braucht ein Trinkpäckchen zum Verrotten?



FRAGE 3

Was sind Hitzeinseln in der Stadt?

- A) Orte in der Stadt, die sich besonders stark aufheizen
- B) Inseln im Fluss, auf denen es sehr sonnig ist
- C) Stadtbereiche mit viel Beton und wenig Grün
- D) Kühle Parks mit vielen Bäumen und Wasserflächen

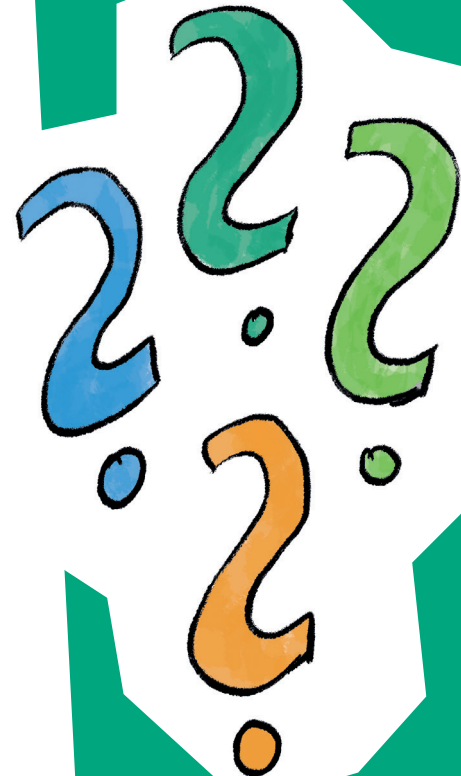


FRAGE 4

Was ist eine Aue?

- A) Ein trockener Hügel mit vielen Büschen
- B) Ein Bereich am Bach, der mal nass, mal trocken ist
- C) Ein Waldstück mitten in der Stadt
- D) Ein Lebensraum, der vom Wasserstand des Bachs abhängt

Tipp: Bei Frage 4 sind Mehrfachantworten möglich



Antworten

Frage 1: Pfifferling
Frage 2: mehr als 200 Jahre
Frage 3: A)
Frage 4: D)

KAPITEL 11: GEHEIMWISSEN DER EINHEIMISCHEN

Nicht alles Wissen liegt in Akten oder Prüfungen. Manche Geheimnisse kennen nur die Menschen, die den Park lieben und regelmäßig besuchen. Als Umwelt-Agentin oder -Agent musst du dieses Wissen einholen.

Auftrag: Sprich eine fremde Person an und frage nach ihrem Lieblingsort im Biegerpark.

Wenn möglich, halte die Antwort als Audioaufnahme fest.

1 Punkt pro Antwort
(Maximal 6 Punkte)

Maximale Gesamtpunktzahl im Spiel: 48 Punkte



EINSÄTZENDE

Gratulation!

Wenn du alle Kapitel gemeistert hast, erhältst du den Titel: Hüterin oder Hüter des Biegerparks

Damit gehörst du zu einer besonderen Gemeinschaft: Menschen, die den Park nicht nur besuchen, sondern ihn auch aktiv schützen und bewahren.

Deine Mission endet hier.

Doch deine Verantwortung als Umwelt-Agentin oder -Agent bleibt. Danke, dass du heute unterwegs warst! Jede Person, die mit offenen Augen durch den Park geht, macht ihn ein bisschen reicher. Deine nächste Mission wartet bestimmt schon irgendwo ...



HÜTER:IN UND HÜTER DES BIEGERPARKS



Das Spiel wurde mit Mitteln aus dem Bundesprogramm
„Anpassung urbaner und ländlicher Räume an den Klimawandel“
durch das Bundesministerium für Wohnen, Stadtentwicklung und
Bauwesen gefördert.

Ein Spiel von die Urbanisten e.V. im Auftrag
des Umweltamts der Stadt Duisburg

