

| Spiel eingetragen von | Spielname | aus Spielsammlung | he Bewertung | Kommentare anderer | Hersteller | Jahr | Nachhaltigkeitsaspekte | Spieltyp | Anzahl Spieler | Alter der Spieler | che Spieldauer einer Runde | Wie spielt man? | Gewonnen hat, wer | grundsätzliche Spielstrategien | Utensilien | |
|-----------------------|---------------------------|------------------------|--------------|--------------------|------------|------|------------------------|------------------------|----------------|-------------------|---|---|--|--|------------|--|
| Natalie Ithaler | Die Atomknacker | | | | Ökotopia | | nur ökologisch | Brettspiel (Strategie) | 3 bis 7 | ab 12 | Ca 1 Stunde, je nach Anzahl der Spieler | Atomknacker spielt gegen die Atomlobby. 12 Runden haben sie Zeit die Atomkraftwerke in ihren Ländern abzuschalten. | Der Atomknacker mit den meisten abgeschalteten Kraftwerken, wenn er zusätzlich mindestens 50,1% Wähler überzeugt hat. | Unter Berücksichtigung von finanziellen Mitteln, Internationalem Prestige und Wählerstimmen, sollen möglichst | | |
| Natalie Ithaler | Das Umweltspiel | | | | Ökotopia | | nur ökologisch | Brettspiel | 4 bis 6 | ab 14 | 30 Minuten - zu 1 Stunde | Die Spieler haben keinen Würfel und entscheiden selbst, wie weit sie am Spielplan vorrücken. Sie können die Industrie unterstützen und Ökotaler kassieren | Wer, am schnellsten im Ziel ist. Den Weg der in dahin führt, wählt jeder Spieler selber und er trägt auch die Konsequenzen für seine Entscheidungen | Die Spieler sollen selbst merken, wie sich ihre Entscheidung für oder gegen Industrie und Umweltschutz auf ihr eigenes | | |
| Natalie Ithaler | Augen auf beim Umweltkauf | | | | Ökotopia | | nur ökologisch | Brettspiel | 2 bis 5 | ab 6 | | Die Vorräte sind leer und die Spielersollen beim Einkauf darauf achten, dass die Waren weder ihnen noch der Umwelt schaden. Wer umweltschädliche Waren kauft, kauft Müll. | Es gewinnen nur alle gemeinsam, wenn auf allen Warenpaaren im Regal die entsprechenden umweltfreundliche Waren liegen. Wenn am Ende des Spieles noch Müll in den | Es müssen alle gut zusammenarbeiten, um das Anwachsen der Müllberge zu verhindern. Umweltschutz geht alle an, daher | | |
| Natalie Ithaler | Das Alternativspiel | Umwelt im Spiel | | | Ökotopia | | nur ökologisch | | | | | | | | | |
| Natalie Ithaler | Das Umweltspiel | Umwelt im Spiel | | | Ökotopia | | nur ökologisch | | | | | | | | | |
| Natalie Ithaler | Sumja – die Honigbiene | Umwelt im Spiel | | | Ökotopia | | nur ökologisch | | | | | | | | | |
| Natalie Ithaler | Menschentsorge Dich | Umwelt im Spiel | | | Ökotopia | | nur ökologisch | | | | | | | | | |
| Natalie Ithaler | Ökopoly | Das Umweltspiel e-Buch | | | Ökotopia | | nur ökologisch | | | | | | | | | |
| Natalie Ithaler | Müll | Das Umweltspiel e-Buch | | | Ökotopia | | nur ökologisch | | | | | | | | | |
| Natalie Ithaler | Das Robin Hood Spiel | Das Umweltspiel e-Buch | | | Ökotopia | | | | | | | | | | | |
| Natalie Ithaler | Rund um die Sonne | Das Umweltspiel e-Buch | | | Ökotopia | | nur ökologisch | | | | | | | | | |
| Natalie Ithaler | Das Giftmüllspiel | Das Umweltspiel e-Buch | | | Ökotopia | | | | | | | | | | | |
| Natalie Ithaler | Mausen | Das Umweltspiel e-Buch | | | Ökotopia | | | | | | | | | | | |
| Natalie Ithaler | Waldspiel | Das Umweltspiel e-Buch | | | Ökotopia | | | | | | | | | | | |
| Natalie Ithaler | Natur Domino | Das Umweltspiel e-Buch | | | Ökotopia | | | | | | | | | | | |

| Spiel eingetragen von | Spielname | aus Spielsammlung | he Bewertung | Kommentare anderer | Hersteller | Jahr | Nachhaltigkeitsaspekte | Spieltyp | Anzahl Spieler | Alter der Spieler | Spieldauer einer Runde | Wie spielt man? | Gewonnen hat, wer | grundsätzliche Spielstrategien | Utensilien |
|-----------------------|--|-------------------|--------------|--------------------|-----------------------|------------|------------------------|-------------------------------|----------------|-------------------|------------------------|--|--|---|------------|
| Michaela Schneller | Braconico | | | | Fairtrade | 2003 | | Interaktives Simulationsspiel | | | | | | | |
| Michaela Schneller | Clean Clothes | | | | Fairtrade | ab 09/2003 | | Interaktives Simulationsspiel | | | | | | | |
| Michaela Schneller | Brot für die Welt | | | | globaleducation | | | Rollenspiel | 15 bis 20 | | ca 1 Stunde | Zwei Gruppen (Entwicklungsländer/Industrieländer) verhandeln miteinander um Bleistifte, Bleistiftspitzer und Papier. Ein lebendiges | | | |
| Michaela Schneller | Wir machen mit | | | | Neckermann | | | Brettspiel | 2 bis 4 | ab 8 Jahre | ca 30 min | Familie Grünkern lebt umweltbewußt. Doch im Alltag schleichen sich immer wieder Fehler ein und diese möchten wir mit | Alle Spieler spielen zusammen und gewinnen oder verlieren gemeinsam. | Die Spieler müssen Umweltvergehen erkennen und sie gemeinsam beseitigen. | |
| Michaela Schneller | Ökopolopoly | | | | Ravensburger | 1984 | | Brettspiel | 1 bis 4 | ab 14 Jahre | ca 90 min | Natur, Gesellschaft und Industrie bilden hier realitätsnah simuliert ein vernetztes | | | |
| Michaela Schneller | Jahrhundert-hochwasser schlägt zu | | | | www.oekospil | 2001 | | Brettspiel | | | | Die Lage in den Hochwassergebieten ist dramatisch. Es müssen Landstriche gesäubert, Genehmigungen erteilt, Arbeiter mobilisiert und Bäume | Gewonnen hat der Bachpate mit den meisten Gewinnpunkten! | | |
| Michaela Schneller | Öko | | | | Aktuell Spiele Verlag | | | Brettspiel | 2 bis 7 | ab 12 Jahren | | Lebensstil, Berufswahl, Geldanlage- und Konsumverhalten der Spieler haben beim Durchlauf der Umwelt(Lebens)bahn ebenso Auswirkungen auf die Spielgesellschaft wie gemeinsame | Gewinn jeder Spieler versucht, sein Spiel(Leben) möglichst erfolgreich zu gestalten, müssen doch alle Spieler auch gemeinsam bestrebt sein, die Spielgesellschaft im Gleichgewicht zu halten | | |
| Michaela Schneller | Gen-Welt | | | | Aktuell Spiele Verlag | | | Brettspiel | 4 bis 8 | ab 16 Jahren | | Eine ingenieurmäßige Tätigkeit, die Lebewesen erfindet, soll Fortschritt in den Anwendungsfeldern Gesundheit, Umwelttechnik, nachwachsende Rohstoffe und Ernährung bringen. Dabei besteht jedoch | | Ziel der Spieler ist es, die Situation in den Anwendungsfeldern zu verbessern, ohne ökologische Schäden zu riskieren. | |

| Spiel eingetragen von | Spielname | aus Spielsammlung | he Bewertung | Kommentare anderer | Hersteller | Jahr | Nachhaltige Aspekte | Spieltyp | Anzahl Spieler | Alter der Spieler | Spieldauer einer Runde | Wie spielt man? | Gewonnen hat, wer | grundsätzliche Spielstrategien | Utensilien |
|-----------------------|------------------------------|--------------------------|--------------|--------------------|---|------|---|---|-----------------|-------------------|------------------------|---|--|--|--|
| Michaela Schneller | Ecowijs | | | | Aktuell Spiele Verlag | 2000 | | Brettspiel | | ab 12 Jahren | | | | | |
| Michaela Schneller | Ecco the dolphin | | | | Sega | | | Konsole | | | | Der kleine Delphin Ecco muss seine Eltern in den Unterwasser- | | | |
| Gertrude Mauerbauer | Müll und Money | | | | Hans im Glück-Verlag | | Müllproblematik | Brettspiel | 2 bis 4 | ab 12 | 60 min | jeder Spieler ist Chef einer Firma und kann über Ein- und Verkauf von Produkten, Umorganisation seines Betriebs etc seinen Geschäftserfolg bestimmen, muss aber auch für die Auswirkungen seiner Geschäftstätigkeit auf die Umwelt aufpassen | durch Müllvermeidung oder -reduzierung die besseren Geschäftserfolge erreicht - Müllbeseitigung verursacht sehr hohe Kosten! | | Spielpläne, Aktionskarten, Spielfiguren, etc |
| Gertrude Mauerbauer | Die Bachpaten | NABU (Naturschutz heute) | | | Maren Goshcke und Brigitte Auernheimer http://www.bachpaten.de/ | 1999 | Ökologie und Nachhaltigke | Brettspiel | 4 oder mehr (?) | keine Angabe | 60 min | einen Bach mit umgebender Landschaft dar, jeder hat die Aufgabe, Müll zu entsorgen, Kläranlagen zu errichten und den Verlauf des Baches zu renaturieren. Dazu gibt es Aktionskarten, eine eigene Währung (Ökos) etc. In einer überarbeiteten Version gibt es auch noch einen 'Touristen', der auf schon gesäuberten | die meisten Belohnungspunkte gesammelt hat (bekommt man für besondere Leistungen) | viele Aufgaben können nicht alleine sondern nur mit 'Nachbarn' gemeistert werden, es wird also auch auf Zusammenarbeit und 'über den Gartenzaun hinaus Denken' Wert gelegt | Spielplan, Zahlen- und Aktionswürfel, Spielfiguren, div Materialien wie Mülltonnen, Kläranlagen, Bäume, Spielgeld (heißt 'Ökos') |
| Gertrude Mauerbauer | Fledi die Fledermaus | neues Online-Spiel | | | NABU http://www.nabu.de/batnig/ht/spiel/# | 2003 | Artenschutz am Beispiel Fledermäuse (in Ansätzen) | Onlinespiel | 1 | | 20 min | Fledi soll in die Stadt fliegen, um für die Eule Eulalia eine Brille zu besorgen und begegnet unterwegs Gefahren (Raubvögel etc), in der Stadt hilft er Fragen zum Thema Fledermaus zu | wohlbehalten durch den Wald kommt und die Fragen beantworten kann | es handelt sich um ein 'gewöhnliches' Computerspiel, bei dem man erkannten kann, was Fledermäuse schadet (Tageslicht, | CD-ROM |
| Gertrude Mauerbauer | Wie weit ist die Welt | | | | GSE - Gesellschaft für solidarische Entwicklungszusammenarbeit (D) | 2003 | Wasser, Regenwald, Produkte, Feste, Familie, Freizeit, Schule - alles unter dem | PC-Lernspiel, in das mehrere kleinere Spiele eingebunden sind | | ab 8 Jahre | 1 | man kann die einzelnen Module als geschlossene Einheit verwenden, ausbauen oder alles eingeladen (vom Bau einer | es gibt keinen Gewinner | Lern-CD für den Einsatz in Schulen und bei Kindergruppen - wichtige Informationen werden spielerisch vermittelt - zusätzlich ist ein | CD-ROM |

| Spiel eingetragen von | Spielname | aus Spielsammlung | he Bewertung | Kommentare anderer | Hersteller | Jahr | Nachhaltige Aspekte | Spieltyp | Anzahl Spieler | Alter der Spieler | Spieldauer einer Runde | Wie spielt man? | Gewonnen hat, wer | grundsätzliche Spielstrategien | Utensilien |
|-----------------------|-------------------------------|--------------------------|--------------|--------------------|--|------|--|------------------------------------|-----------------------------|-------------------|--------------------------------------|--|--|---|---|
| Gertrude Mauerbauer | Waldmeister | | | | Hans im Glück-Verlag | | Wald | Brettspiel | 2 bis 4 | ab 8 Jahre | 60 min | Ziel ist es, mindestens 12 Bäume neu aufzuforsten, man wird dabei von Waldschädlingen, Abgasen etc behindert, auch Jahreszeiten, | zuerst 12 Bäume aufgeforschet hat | komplexes Ökosystem Wald inkl Tiere verstehen lernen | Spielplan, Legekärtchen aus div Aufgabengebieten (Pflanzensamen, Waldtiere, Straßen, Fabriken ...) |
| Gertrude Mauerbauer | Pflanzogochi | | | | Bestimmen eines Münchner Gymnasiums | 1999 | Bedürfnisse einer Pflanze kennenlernen | Computerspiel | | keine Angabe | keine Angabe | ein Gänseblümchen muss wie ein Tamagochi umsorgt | Ziel ist ein 'glückliches Gänseblümchen' | | keine (Spiel downloaden) |
| Gertrude Mauerbauer | Underground | NABU (Naturschutz heute) | | | Naturelebnistal e.V., c/o Tier- und Pflanzenpark Fasanierie, 65195 Wiesbaden | | Bodenleben | Memory | | ab 8 Jahre | keine Angabe | klassisches Memory mit den verschiedenen Bodenlebewesen, dazu ein Begleitheft, in dem Erläuterungen zu den Tieren zusammengestellt | die meisten Karten-Paare gesammelt hat | | Memorykarten |
| Gertrude Mauerbauer | Solar Power | NABU (Naturschutz heute) | | | Waschbär | | Solarenergie | Experimentier- und Baukastensystem | | ab 8 Jahre | keine Angabe | man baut sich nach Anleitungen div von der Sonne betriebene | | | Baukasten mit technischem Kleinmaterial |
| Gertrude Mauerbauer | Woher kommt mein Essen | NABU (Naturschutz heute) | | | Ravensburger | | Ernährung | Merk- und Legespiel | | 5 bis 8 Jahre | 20 min | es müssen 5 zusammengehörende Karten gefunden werden, die den Entwicklungsprozess einer Speise nachzeichnen, wer die letzte Karte einer Reihe anlegt bekommt | die meisten Spielsteine gesammelt hat | | 35 Legekärtchen, 7 Spielsteine |
| Gertrude Mauerbauer | Varialand | NABU (Naturschutz heute) | | | Selecta | | Natur | Legespiel | 1 bis 3 | ab 3 Jahre | keine Angabe | 80 Birkensperrholzplättchen können zu immer neuen Landschaften kombiniert werden, Jahreszeiten können | kein Sieger | | 80 Birkensperrholzplättchen |
| Gertrude Mauerbauer | Dicke Kartoffeln | NABU (Naturschutz heute) | | | Abacus | | Ökologischer Landbau | Brettspiel (Taktik und Legespiel) | 2 bis 6 | ab 12 Jahren | mindestens 1,5 Stunden | jeder Spieler hat einen Spielplan mit zu bewirtschaftenden Feldern, die er sowohl ökologisch als auch konventionell bearbeiten darf, man kann Kredite aufnehmen, es gibt | zwei Gewinner-Ermittlungen: ökologischer Gewinner, ökonomischer Gewinner - muss nicht positiv für Bio-Landbau ausgehen | | sechs Spielpläne mit je fünf Feldern, zahlreiche Spielsteine und -kärtchen, Würfel, Schuldscheine und Kartoffelgeld |
| Gertrude Mauerbauer | Panchos Würfel fallen | | | | im Lehrerhandbuch zum Religionsbuch 3, Andreas Schnider | 1989 | Entwicklungspolitik/Eine-Welt- Problematik | Brettspiel | 2 bis 5 und ein Spielleiter | 12 Jahre | je 10 min pro Spielblatt (es gibt 4) | das Spiel beschreibt die Lebenssituation eines peruanischen Campesinos und seiner Familie, man muss auf dem Weg durch das Land Geld verdienen, Zeugnisse erwerben usw | wer als erster am Ziel (Bauernhof der Eltern) ist | durch geschickten Einsatz seiner Möglichkeiten vorwärts kommen (von Arbeit annehmen, Handel treiben bis zu Bestechung die Wirklichkeit eines Entwicklungsland | 4 Spielblätter, Spielerklärung mit ABC- und Zeichenerklärung, Geld, Zeugnisse, Versicherungsscheine (ausschneiden), Würfel und Spielfiguren |

| Spiel eingetragen von | Spielname | aus Spielsammlung | he Bewertung | Kommentare anderer | Hersteller | Jahr | Nachhaltigkeitsaspekte | Spieltyp | Anzahl Spieler | Alter der Spieler | che Spieldauer einer Runde | Wie spielt man? | Gewonnen hat, wer | grundsätzliche Spielstrategien | Utensilien |
|-----------------------|--------------------------|-------------------|--------------|--------------------|-------------------------------|------|------------------------|----------------------|----------------|-------------------|----------------------------|---|---|--------------------------------|---|
| Gertrude Mauerbauer | Sim City | | | | Mayfair Games | 1995 | | Trading Card Game | mindestens 2 | ab 12 Jahren | keine Angabe | in mehreren Phasen wird durch Einsatz von Gebäude-, Personen- und Ereigniskarten ein immer größer werdendes Gemeinwesen (Dorf - Stadt - Metropole) aufgebaut, Logistik, Energie und | als erster 250 Dollar verdient hat | | CD-ROM |
| Gertrude Mauerbauer | Kleine Haie | | | | Evang. Jugendarbeit Westfalen | 2002 | Kinderschutz | Brettspiel | 3 bis 5 | ab 8 Jahre | 45 bis 60 Minuten | kleine Haie schwimmen über Kanäle in die Stadt und haben dort allerhand Aufgaben zu erfüllen und lernen, wie die Welt für Kinder gerechter werden könnte - anlässlich 10 | die 'Schlaumeier-Säule' erreicht, dh Fragen richtig beantwortet und Aufgaben entsprechend erfüllt hat | | 1 Spielplan, 5 kleine Haie, 5 Mini-Haie, 82 Ereignis-kärtchen (Frage-, Ereignis-kärtchen), 28 Antwort-Kärtchen, 25 Weisheitszähne, Würfel |
| Gertrude Mauerbauer | Planet der Wunder | | | | Kosmos | 1995 | Umwelt | Quizspiel/Brettspiel | 3 bis 6 | ab 10 Jahre | 45 bis 60 Minuten | Fragekärtchen, Schritte vorwärts auf einem Spielplan, Sonderaufgaben etc | als erster ins Ziel kommt | | Großer runder Spielplan, 500 Fragekarten in einer Kartenbox, 6 Wassertropfen aus Holz, 18 Holzchips, |
| Gertrude Mauerbauer | Öko | | | | Aktuell Spiele Verlag | | Umwelt, Nachhaltigke | Brettspiel | 2 bis 7 | ab 12 Jahre | | Lebensstil, Berufswahl, Geldanlage- und Konsumverhalten der Spieler haben beim Durchlauf der Umwelt(Lebens)bahn ebenso Auswirkungen auf die Spielgesellschaft wie gemeinsame | | | 1 Großspielplan, 1 Tafel für Fondsverwalter, umfang-reiche Kartensammlung, 6 Spielfiguren, 1 Würfel etc |
| Gertrude Mauerbauer | Gen-Welt | | | | Aktuell Spiele Verlag | | Gentechnik | Brettspiel | 4 bis 8 | ab 16 Jahre | | Gentechnik müssen gemeinsam mit Vertretern aller Erdteile versuchen, ökologisch richtige | Situation in den Anwendungsfeldern ohne ökologische Schäden verbessert werden | | Spielplan, umfangreiche Kartensammlung für die Szenarien, 3 Würfel, div Spielsteine und -punkte |

| Spielesammlung eingetragen von | Name | Typ | persönliche Bewertung | Kommentare anderer | Hersteller | Jahr | Spieltyp | Anzahl Spieler | Alter der Spieler |
|--------------------------------|------------------------------|-------------|-----------------------|--------------------|------------|------|--|----------------|-------------------|
| Natalie Ithaler | Umwelt im Spiel | Spielemappe | | | Ökotopia | | | | |
| Natalie Ithaler | Das Umweltspiele-Buch | Spielemappe | | | Ökotopia | | Brett-, Rollen-, Plan- und Naturentdeckungserfahrungsspiele, sowie Spielketten | | |

| Literaturtipp eingetragen von | Titel | persönliche Bewertung | Kommentare anderer | Verlag | ISBN | Jahr | Beschreibung |
|-------------------------------------|---|--------------------------|-----------------------|---------------------------|----------------------|------------------|--|
| Natalie Ithaler | new games – die neuen spiele | | | The Headkands Press, Inc. | ISBN 3-88403-004-3 | | 60 Spiele bei denen es nicht ums Gewinnen geht, sondern um Spaß, Kommunikation und Kreativität. Spiele für zwei und zweihundert, für die ganze Familie und für den ganzen Tag. Spielbeschreibungen in Text und Bild – Kommentare zur Idee der Neuen Spiele – Rezept für ein Spielfest – Wie man Spiele leitet. |
| Natalie Ithaler | Bewegte Spiele für die Gruppe | | | Ökoptopia Verlag | ISBN 3-931902-74-9 | | Über 100 neue oder kaum bekannte Spiele, die mit wenig Material viel Spaß garantieren: Z um Einsteigen, Kennenlernen, Austoben, Beruhigen, für Zwischendurch und zum Abschließen. Mit einem Sonderteil „Spiele kompetent anleiten“ |
| Natalie Ithaler | Komm und Spiel mit uns | | | Arena Verlag | ISBN 3-401-04469-9 | | Spiele verbindet! Spiele und Spiellieder aus aller Welt zusammengetragen. |
| Natalie Ithaler | Waldführung | | | Ökoptopia Verlag | ISBN 3-931902-42-0 | | Was ist eigentlich der Wald? Ein Ort verschiedenster Geräusche, ein Konzertsaal und dann wieder eine Oase der Ruhe. Der Wald ist auch ein Abenteuer- ein Spielplatz- ein Zauberland- eine Universität und ein Garten. |
| Natalie Ithaler | Umwelt-Spiel – und Spaßbuch | | | Ökoptopia Verlag | ISBN 3-925169-55-5 | | Eine bunte Palette von Spielideen, unter denen eigentlich jeder Anregungen für Spiele mit Kindern in allen Altersstufen und für jede Jahreszeit finden kann. Alle Ideen sind ohne großen finanziellen Aufwand umsetzbar. |
| Natalie Ithaler | Umwelt Spielkartei | | | Ökoptopia Verlag | ISBN 3-925169-13x | | Spiele für Einzelne, kleine und große Gruppen, vom Kindergarten- bis zum Jugendalter nach Themengebieten geordnet. |
| Gertrude Mauerbauer | Mit Kindern in den Wald | | | Ökoptopia Verlag | ISBN 3-931902-25-0 | 1999 | Dieses Waldspielebuch ist eine echte Fundgrube für den nächsten Ausflug ins Grüne. Durch Bewegungsspiele, lustige Mitmachgeschichten aber auch in ruhigen Meditationen wird der Wald mit allen Sinnen erlebbar. |
| Gertrude Mauerbauer | Spiele-Erfinder-Leitfaden | | | Ravensburger | | | zu bestellen: http://www.spielwiese.at/service.html |
| Gertrude Mauerbauer | Das Spielebuch | | | Drei Magier Spiele | ISBN 3 - 9806792-0-9 | | Erwin Glonegger veröffentlichte schon mehr als ein halbes Dutzend Spielebücher, neue und überarbeitete Version |
| Gertrude Mauerbauer | Empfehlenswerte Computerspiele & Edutainment-programme | | | Spielbox Wien | Broschüre | zweimal jährlich | gibt Empfehlungen für kindgerechte Computerspiele, zu bestellen um 1,50 € bei http://www.wienextra.at/service.asp?er=9&n=33 |