

ANLEITUNG THEMENMODUL

„MÜLL UND RECYCLING“

AUFBAU

Was brauchen Sie?

Aus dem Downloadbereich:

- Schilder Mülleimer
- 7 ENNY-Symbole
- Kalenderblatt zum Earth Overshoot Day
- Anleitung „Tetrapack zu Geldbörse“
- Bild „Müll im Meer“
- Teil des Meta-Rätsels
- „Notiere die Formel“

Das müssen Sie selbst zur Verfügung stellen:

- Schere
- Durchsichtiges Klebeband
- Blauer oder schwarzer mitteldicker Filzstift (Wasserfest)
- Roter Filzstift
- Zettel (Din A4 oder Din A5 für Codierung „Abbauzeiten“)
- Vier Mülleimer
- Müll (achten Sie darauf, dass alles gut gereinigt ist)
 - 2x Müll für die Gelbe Tonne bspw. Joghurt oder Quarkbecher, To-Go Schalen, Plastikbesteck

- 3x Müll aus Papier oder Pappe bspw. zerknüllte Blätter oder Banderolen aus Papier
- 1x Glasmüll: bspw. ein Aufstrichglas, eine Flasche oder ein Gurkenglas. Achten Sie darauf, dass es sich nicht um Pfandgläser handelt
- Leerer Saft- oder Milch-Tetrapack – gut ausgewaschen
- Büroklammer
- Leere Küchenrolle, also die Papprolle, auf der die Küchenrolle aufgewickelt ist
- DIN A3 Papier für Papierstreifen (weitere Informationen siehe unten)
- Kiste, möglich ist hier etwa ein Schuhkarton, aber auch andere Kartons oder Kisten eignen sich. Wichtig ist, dass man sie sinnvoll mit einem Zahlenschloss verschließen kann
- Zahlenschloss, bspw. kann hier ein Fahrradschloss oder ein Kofferschloss verwendet werden

Was davon kommt in ENNYs Beutel?

- Leere Küchenrolle
- 4 Papierstreifen
- Tetrapack, auseinander gefaltet

Der Aufbau Schritt für Schritt

- Drucken Sie zunächst alle Materialien aus dem Downloadbereich aus, die Sie für dieses Modul benötigen.
- Die vier Mülleimer bekleben Sie gut sichtbar mit den vier Schildern Gelbe Tonne, Papier, Altglas und Restmüll aus dem Downloadbereich.
- Die Mülleimer stellen Sie dann nebeneinander auf. Von links nach rechts: Altglas, Papier, Gelbe Tonne, Restmüll.

- Kleben Sie auf jede Tonne ein ENNY-Symbol.
- Den Müll verteilen Sie vor den aufgereihten Mülleimern auf dem Boden. Achten Sie darauf, dass alle Müllsorten gut verteilt sind.



- An eine Wand hängen Sie das ausgedruckte Kalenderblatt zum Earth Overshoot Day.



- An das Kalenderblatt heften oder kleben Sie ein ENNY-Symbol.
- Den Earth Overshoot Day des laufenden bzw. zurückliegenden Jahres kreisen Sie im Kalender rot ein. Die Informationen hierzu finden Sie unter folgendem Link: <https://www.overshootday.org/>
- Aus dem leeren Tetrapack basteln Sie nach dieser Anleitung eine Geldbörse: <https://www.youtube.com/watch?v=QRkgVyX0338>.



Wahlweise können Sie die Anleitung aus dem Downloadbereich nutzen.

- Vorne auf die Geldbörse schreiben Sie die Zahlenkombination 265. Schreiben Sie die Zahl so auf die Geldbörse, dass man sie möglichst schlecht lesen kann, wenn sie nicht zusammengefasst ist. Benutzen Sie einen Stift, der auf dem Tetrapack gut hält und nicht verwischt.



- Falten Sie danach die Geldbörse wieder auseinander.
- Heften Sie mit einer Büroklammer ein ENNY-Symbol an die Geldbörse.



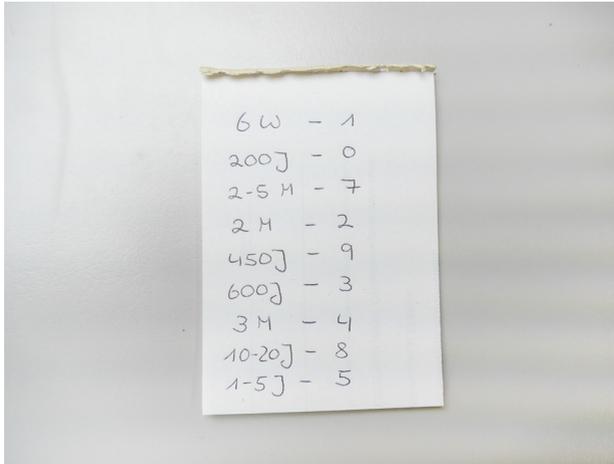
- Nun kommt der Tetrapack in ENNYs Beutel.
- An die Pinnwand hängen Sie die Anleitung „Tetrapack zu Geldbörse“.
- Sie benötigen 4 ca. 2,5 cm breite Papierstreifen, die mindestens 55 cm lang sind. Sollten Sie kein Papier haben, das groß genug ist, können Sie auch DIN A4 Bögen zusammenkleben.
- Die Streifen wickeln Sie um die leere Küchenrolle. Auf jeden der vier Streifen schreiben Sie mit einem gut lesbaren Stift jeweils einen der Gegenstände, der auf dem Bild „Müll im Meer“ abgebildet ist: Angelschnur, Aludose, Zeitung, Plastikflasche. Schreiben Sie auf die andere Seite versetzt irgendwelche Buchstaben, damit man das Codewort auch wirklich nur erkennen kann, wenn man die Papierstreifen um die leere Küchenrolle wickelt.



- Achten Sie darauf, dass alle Streifen bei der Beschriftung auf die gleiche Weise und in die gleiche Richtung um die Papprolle gewickelt werden.
- Nummerieren Sie die Papierstreifen von 1 bis 4 auf dem Anfang des Papierstreifens wie folgt:
 - Angelschnur = 1
 - Aludose = 2
 - Zeitung = 3
 - Plastikflasche = 4
- Angepasst an die Kombination, die das Zahlenschloss öffnet, erstellen Sie eine Codierung „Abbazeiten“ als Tabelle. Diese Codierung übersetzt die Jahres-, Monats- und Wochenzahlen, die die Gegenstände, die auf den Papierstreifen stehen, benötigen, um sich im Meer zu zersetzen, in eine einstellige Zahl.

Beispiel: Eine Angelschnur braucht 600 Jahre, um sich im Meer zu zersetzen. Auf dem Papierstreifen mit der Angelschnur steht die Nummer 1. Die Tabelle übersetzt 600 Jahre in die erste Zahl, die man benötigt um das Zahlenschloss zu öffnen. Ist die Kombination des Zahlenschlosses 4768, steht in der Tabelle 600J = 3.

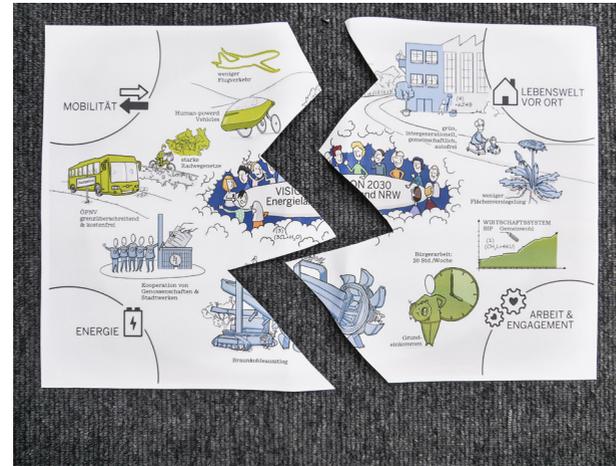
- Diese Tabelle schreiben Sie auf einen Notizzettel. Zusätzlich zu den Zahlen der vier Artikel auf den Papierstreifen, denken Sie sich Zahlen aus, die die Angaben der anderen Gegenstände auf der Abbildung „Müll im Meer“ in einstellige Zahlen übersetzen.



- Den Zettel mit den Zahlen legen Sie zu den anderen Notizzetteln oder Blöcken auf den Schreibtisch.
- Nehmen Sie nun die Kiste zur Hand und kleben auf die Rückseite der Kiste das Bild „Müll im Meer“.



- Spielen Sie zwei Themenmodule, zerschneiden Sie das Meta-Rätsel im Zickzack in zwei gleich große Teile. Spielen Sie drei Module, zerschneiden Sie es in drei Teile usw. Achten Sie darauf, dass nicht alle Abschnitte der Formel (1-4) auf dem Meta-Rätsel auf einem Teil zu finden sind, sondern jedes Teil nur 2 oder sogar nur einen Abschnitt enthält.



- Die Kiste befüllen Sie mit einem Teil des Meta-Rätsels.
- Legen Sie ein ENNY-Symbol hinein.
- Zusätzlich kommt der Zettel mit der Aufforderung in die Kiste: „Notiere die Formel“. Diese Aufforderung muss sich nur in einer der Kisten befinden, die ein Teil des Meta-Rätsels beinhaltet.
- Die so befüllte Kiste verschließen Sie mit dem Zahlenschloss.
- Positionieren Sie die Kiste im Raum.

VERLAUF DER RÄTSEL – SCHRITT FÜR SCHRITT

Aufgabe **Code** aus den unterschiedlichen **Müllarten** herausfinden und den Code anschließend an ENNY übermitteln.

Wege Der Müll, der im Büro der Expertin auf dem Boden liegt, muss von den Spieler*innen in die passenden Mülleimer einsortiert werden. Die Mülleimer stehen in der Reihenfolge Altglas, Papier, Gelbe Tonne, Restmüll. Der Code, der ENNY genannt werden muss, ist also 1320.

Tipps ENNY Wenn die Spieler*innen den Müll nicht beachten: *„So eine Unordnung. Da hat die Expertin schon so viele Tonnen für ihren Müll und er liegt dennoch hier herum. Sonst ist sie nicht so unordentlich.“*

Wenn die Spieler*innen den Müll sortiert haben, aber nicht darauf kommen, dass es ein Code ist: *„Habt ihr den Müll gut sortiert? Wie viel Müll ist denn nun in den Tonnen? Ich frage nur, weil ich einen Code zur Berechnung der Leerung habe und morgen die Müllabfuhr kommt.“*

Wenn die Spieler*innen ENNY den Code nicht nennen: *„Könnt ihr mir den Code nennen?“*

Belohnung Aufgefaltener **Tetrapack** aus ENNYs Beutel mit ENNY-Symbol mit der Aussage: *„Ich habe etwas für euch.“*

Aufgabe Das Datum des letzten Earth Overshoot Day vom **Kalenderblatt** ablesen und das Datum ENNY nennen.

Wege Die Spieler*innen müssen im Raum das Kalenderblatt mit dem ENNY-Symbol finden. Auf dem Kalenderblatt ist der Earth Overshoot Day rot umkreist. Darüber stehen Infos zum Earth Overshoot Day. Die Spieler*innen müssen ENNY das Datum nennen.

Tipps ENNY Wenn die Spieler*innen den Kalender nicht sehen: *„Der Expertin macht es große Sorgen, dass der Earth Overshoot Day jedes Jahr früher da ist. Sie macht sich Sorgen um die Ressourcen der Erde.“*

Wenn die Spieler*innen ENNY das Datum nicht mitteilen: *„Wann war er gleich dieses/letztes Jahr? Könnt ihr mir das Datum sagen? Dann kann ich den Termin in meinem Kalender aufnehmen.“*

Belohnung **Leere Küchenrolle** aus ENNYs Beutel mit der Aussage: *„Ich habe etwas für euch.“*

Aufgabe **Tetrapack** zu einer Geldbörse falten und den dann sichtbaren Code an ENNY übermitteln.

Wege Die Spieler*innen müssen den Tetrapack zu einer Geldbörse falten. Eine Anleitung dazu finden die Spieler*innen im Raum. Wenn der Tetrapack gefaltet wurde, können die Spieler*innen den Code 265 erkennen, den sie ENNY nennen müssen.

Tipps ENNY Wenn die Spieler*innen nicht darauf kommen, die Geldbörse zu basteln: *„Die Expertin bastelt oft was aus Müll. Upcycling nennt sie das. Ich würde es ja Kostbarmachung nennen.“*
Oder: *„Ja, dieser Tetrapack. Man kann so viel daraus machen. Die Expertin hat aus diesem hier wohl schon mal was gebastelt. Was war das nur?“*

Wenn die Spieler*innen den Code nicht sehen: *„Ein schöner neuer Gegenstand. Aber für eure Aufgabe recht sinnlos, nicht? Vielleicht versteckt sich noch etwas anderes darauf?“*

Wenn die Spieler*innen nicht darauf kommen, den Code ENNY zu übermitteln: *„Habt ihr einen Code für mich?“*

Belohnung **Vier Papierstreifen** aus ENNYs Beutel mit der Aussage: *„Ich habe etwas für euch.“*

Aufgabe

Papierstreifen um **leere Küchenrolle** wickeln. Wörter mit dem **Bild „Müll im Meer“** in Verbindung bringen. Abbauzeiten mit der handschriftlich geschriebenen **Codierung „Abbauzeiten“ auf dem Notizzettel** in Verbindung bringen und Zahlen für den Code erkennen.

Wege

Die Spieler*innen müssen die Papierstreifen 1-4 nacheinander um die leere Küchenrolle wickeln. Dann erkennen sie die Wörter „Angelschnur“, „Aludose“, „Zeitung“ und „Plastikflasche“. Diese Begriffe finden sich auch auf dem Bild „Müll im Meer“. Zu jedem Begriff finden sich auf dem Bild die passenden Abbauzeiten. Die Abbauzeiten sind auf der handschriftlich geschriebenen Codierung notiert (J für Jahre, M für Monate, W für Wochen). Daneben steht je eine Zahl. Die Spieler*innen müssen die Verbindung von Bild und Codierung über die Abbauzeiten erkennen. Der Code ergibt sich, indem die Zahlen, die auf dem Zettel neben den Abbauzeiten stehen, in der Reihenfolge der Papierstreifen 1-4 erkannt werden.

Tipps ENNY

Wenn die Spieler*innen die Papierstreifen nicht mit der Küchenrolle in Verbindung bringen: *„Erst diese Küchenrolle und jetzt diese Papierstreifen? Was will euch die Expertin nur sagen?“*

Wenn die Spieler*innen die Verschlüsselung nicht als solche erkennen: *„Die Expertin liebt Verschlüsselungen. Ich zum Beispiel basiere auf einem komplett von ihr selbst ausgedachten Code. Dem ENNY-Code. Aber sie kennt noch viele andere Verschlüsselungsweisen.“*

Wenn die Spieler*innen die Kiste mit dem Bild „Müll im Meer“ noch nicht gefunden haben: *„Habt ihr euch auch wirklich gut im Büro umgesehen?“*

Wenn die Spieler*innen das Bild auf der Kiste noch nicht gesehen haben: *„Habt ihr euch auch alles ganz genau angesehen?“*

Wenn die Spieler*innen die Begriffe auf den Papierstreifen nicht mit dem Bild „Müll im Meer“ in Verbindung bringen: *„Na super. Anstatt Müll zu vermeiden, habt ihr jetzt noch Meer-Müll in der Hand. Ich bin ja kein Freund von Wortspielen, aber das war nicht schlecht, oder?“*

Wenn die Spieler*innen die Verbindung der Abbauzeiten mit der Codierung auf dem Notizzettel nicht ziehen: *„Diese Zahlen hab' ich doch schon irgendwo anders gesehen.“*

Wenn die Spieler*innen die Reihenfolge der Zahlen für den Code nicht wissen: *„Vielleicht geben euch die Papierstreifen Auskunft über die Reihenfolge?“*

Belohnung Code

Aufgabe Code für das Zahlenschloss nutzen. Teil des **Meta-Rätsels** aus der **Kiste** holen.

Wege Die Spieler*innen müssen den Code mit dem Zahlenschloss in Verbindung bringen und das Zahlenschloss mithilfe des Codes öffnen. In der Kiste finden sie einen Teil des Meta-Rätsels.

Tipps ENNY Wenn die Spieler*innen versuchen, ENNY den Code mitzuteilen: *„Ein Code, wie schön. Leider ist es nicht meiner.“*

Belohnung **Meta-Rätsel(-Teil)**

Aufgabe Die **Formel** finden, notieren und ENNY übergeben.

Wege Die Spieler*innen müssen die Formel auf dem Meta-Rätsel finden. Beim Spielen mehrerer Module müssen dazu zunächst alle Teile gefunden und richtig zusammengelegt werden. Dann müssen sie die Formel in der richtigen Reihenfolge auf dem dabei liegenden Zettel notieren und ENNY übergeben.

Tipps ENNY Wenn die Spieler*innen die Teile des Meta-Rätsels nicht zusammenfügen: *„Das da ist aber nicht komplett, oder? Und das da hinten auch nicht. Ist das ein Puzzle?“*

Wenn die Spieler*innen die Teile der Formel nicht finden: *„Habt ihr euch das Bild auch ganz genau angeschaut?“*

Wenn die Spieler*innen die Formel nicht notieren, sondern ENNY mündlich mitteilen wollen: *„So kann ich die Formel leider nicht übermitteln. Zu viele Zahlen, zu viele Buchstaben.“*

Wenn die Spieler*innen die Formel falsch notieren: *„Dr. Fischer sagt, da kann was nicht stimmen. Versucht es nochmal. Schnell!“*

Belohnung ENNY spielt ab: **Outro Nachricht von Dr. Fischer**. Der Escape Room ist gelöst.

DE-BRIEFING UND HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Mülltrennung

Aufgabe: Müll richtig trennen

Richtige Antwort: Wenn der Müll getrennt wurde, liegen den Spieler*innen 1x Glasmüll, 3x Papiermüll, 2x Müll für die Gelbe Tonne, 0x Restmüll vor. Die Reihenfolge der Mülleimer verrät: Der Code lautet 1320

Hintergrundinformationen: Glas kommt dann in den Müll, wenn es sich nicht um Pfandflaschen handelt und die Gläser für Lebensmittel oder Kosmetika/Arzneien gebraucht wurden. Nicht in den Glasmüll gehören zerbrochene oder alte Trinkgläser oder Spiegel.

Unter Altpapier fallen Papier und Pappe wie Zeitungen, Papiertüten oder Eierkartons. Wichtig ist, dass sich keine Essensreste (wie bei Pizzakartons) am Karton befinden. Auch beschichtetes Papier wie Kassenzettel, benutzte Taschentücher oder viele Sorten Geschenkpapier gehören nicht in den Papiermüll.

Müll für die Gelbe Tonne ist meistens mit einem Grünen Punkt gekennzeichnet. Schalen und andere Behältnisse aus Kunststoff wie beispielsweise Joghurtbecher, aber auch Getränkekartons oder Konservendosen kommen in die Gelbe Tonne.

Restmüll beinhaltet alles, was nicht mehr recycelt werden kann. Darunter fallen stark verschmutzte Verpackungen, Windeln, Damenhygieneartikel, Katzenstreu und alte Putzlappen, Porzellanscherben, Glühlampen oder Aktenordner.

Es gibt noch weitere Tonnen wie die Biotonne, in die Grünabfälle hineinkommen, Sammelstellen und Schadstoff-Mobile für Schadstoffe wie Batterien, Energiesparlampen oder Altöle sowie Altkleidercontainer.

Weiterführende Informationen zur Frage, welcher Müll in welche Tonne gehört, finden sich unter:

Entsorgung Dortmund GmbH: Was kommt in welche Tonne?, unter: https://www.edg.de/de/medien/pdf/download/was_kommt_in_welche_tonne_09_2017.pdf?mtd=a (letzter Aufruf: 20.03.2019)

Der Grüne Punkt: Was gehört in den Gelben Sack/ die Gelbe Tonne?...und was nicht?, unter: https://www.gruener-punkt.de/fileadmin/layout/redaktion/Download/Der_Gruene_Punkt/Trennhilfe/2016/der-gruene-punkt-trennhilfe-web.jpg (letzter Aufruf: 20.03.2019)

Achten sie darauf, dass sich Entsorgungs- und Recyclings-Systeme regional unterscheiden können. Diese Unterschiede konnten hier nicht berücksichtigt werden.

Earth Overshoot Day

Aufgabe: ENNY das Datum des Earth Overshoot Days mitteilen.

Richtige Antwort: Das Datum hängt ab von dem Jahr, in dem der Escape Room gespielt wird. Im Jahr 2018 war der Earth Overshoot Day am 01. August.

Hintergrundinformationen. Der Earth Overshoot Day oder der Welterschöpfungs- bzw. Erdüberlastungstag ist eine Kampagne von „Global Footprint Network“ und bezeichnet den Tag, „an dem die Menschheit verbraucht hat, was die Erde in einem Jahr erneuern kann“ (Umweltbundesamt 2018).

Bis zum Ende des jeweiligen Jahres vom Earth Overshoot Day an beuten die Menschen Ressourcen der Erde aus, die sich nicht regenerieren können. Der Erdüberlastungstag wird auch für die jeweiligen Länder ausgerechnet. Hätten beispielsweise alle Menschen weltweit denselben Ressourcenverbrauch wie die Bevölkerung Deutschlands, so fiel der Earth Overshoot Day 2018 auf den 02. Mai.

Weiterführende Informationen zum Earth Overshoot Day finden sich unter:

Umweltbundesamt: Earth Overshoot Day, unter: <https://www.wwf.de/earth-overshoot-day/> (letzter Aufruf: 20.03.2019)

und

Germanwatch: Erdüberlastungstag, unter: <https://germanwatch.org/de/overshoot> (letzter Aufruf: 20.03.2019)

Der eigene ökologische Rucksack, der den Verbrauch aller natürlichen Rohstoffe in Bezug auf das persönliche Konsumverhalten ausdrückt, lässt sich berechnen unter:

Wuppertal Institut: Mein ökologischer Rucksack, unter:
<https://www.ressourcen-rechner.de/> (letzter Aufruf: 20.03.2019)

Upcycling

Aufgabe: Aus einem Tetrapack soll eine Geldbörse gebastelt werden. Auf der Geldbörse ist ein Zahlencode versteckt, der nach dem Basteln erkannt werden kann und ENNY genannt werden muss.

Die richtige Antwort: Der Code, der an ENNY übermittelt werden muss, steht an der Öffnung der Geldbörse und lautet 265.

Hintergrundinformationen: Man kann allerhand aus Gegenständen basteln, die üblicherweise im Müll landen. Dieser Trend nennt sich Upcycling und ist sowohl bei Erwachsenen als auch bei Kindern sehr beliebt. Größere Upcycling-Projekte sind beispielsweise das Bauen von Gartenmöbeln aus Europaletten. Es lassen sich aber beispielsweise auch Ketten und Ohrringe aus Kronkorken, Dekogläser aus einfachen Schraubgläsern oder Wandregale aus alten Eimern basteln. Die Geldbörse aus einem Tetrapack ist eine einfache, aber sehr kreative Bastelvariante.

Weiterführende Informationen zum Upcycling finden sich unter:
Ministerium für Umwelt, Energie, Ernährung und Forsten des Landes Rheinland Pfalz: Umweltschutz im Alltag: Upcycling – Aus Alt wird Neu, unter: https://mueef.rlp.de/fileadmin/mulewf/Publikationen/UiA-Okttober_2016_Upcycling_-aus_alt_wird_neu.pdf (letzter Aufruf: 20.03.2019)

Utopia: Upcycling, unter: <https://utopia.de/tag/upcycling/> (letzter Aufruf: 20.03.2019)

Ideen zum Upcycling finden sich insbesondere für Kinder unter:
Geolino: Upcycling: Tipps und Ideen, unter: <https://www.geo.de/geolino/basteln/15038-upcycling-mit-kindern-basteln> (letzter Aufruf: 20.03.2019)

Das ist Kindersache: Was ist Upcycling?, unter: <https://www.kindersache.de/bereiche/wissen/natur-und-mensch/was-ist-upcycling> (letzter Aufruf: 20.03.2019)

Abbauzeiten von Müll im Meer

Aufgabe: Code für Schloss an der Kiste mit dem Meta-Rätsel herausfinden. Dazu müssen die Begriffe auf den Papierstreifen – Angelschnur, Aludose, Zeitung, Plastikflasche – mit dem Bild „Müll im Meer“ bzw. den dazugehörigen Abbauzeiten und mit den Zahlen der Codierung „Abbauzeiten“ in Verbindung gebracht werden. Die Reihenfolge für den Code muss von den Papierstreifen her abgeleitet werden.

Die richtige Antwort: Die Spieler*innen erhalten daraus einen vierstelligen Code, der das Schloss der Kiste mit dem Metarätsel öffnet.

Hintergrundinformationen: Verschiedene Materialien halten unterschiedlich lange, bevor sie sich in der Umwelt zersetzen, fragmentieren oder verwittern. Wie lange ein Produkt benötigt, um sich abzubauen, hängt daher stark vom Material ab. Gerade Kunststoffe, von denen es wiederum sehr viele verschiedene Arten gibt, halten sich hartnäckig in der Natur. Im Meer werden sie zur Gefahr für Meerestiere und Vögel, die Plastik fressen oder sich verfangen.

Weiterführende Informationen zur Zersetzung von Kunststoffen finden sich unter:
Bertling, Jürgen: Zersetzung von Kunststoffen, unter: <https://www.initiative-mikroplastik.de/index.php/themen/zersetzungs kinetik> (letzter Aufruf: 21.03.2019)

Weiterführende Informationen zu den Folgen von Plastikmüll im Meer unter:
NABU: Müllkippe Meer. Plastik und seine tödlichen Folgen, unter: https://www.nabu.de/imperia/md/content/nabude/naturschutz/meeresschutz/181203-nabu-broschuere_muellkippe_meer.pdf (letzter Aufruf 21.03.2019)

Vorschläge zu weiterführenden Informationsmaterialien

WWF: Wie gelangt der Müll ins Meer?, unter: http://www.wwf.de/fileadmin/fm-wwf/Publikationen-PDF/Infografik_Muell_im_Meer.pdf (letzter Aufruf: 25.03.2019)

Demokratiewebstatt: Abfall und Müll, unter: <https://www.demokratiewebstatt.at/thema/abfall-und-muell/e-book/> (letzter Aufruf: 25.03.2019)

Umweltbundesamt: Abfälle im Haushalt. Vermeiden, Trennen, Verwerten, unter: https://www.umweltbundesamt.de/sites/default/files/medien/378/publikationen/uba_abfall_web.pdf (letzter Aufruf: 25.03.2019)