



Energie Fli Fla Flu

Spielort Viel Platz	Von eher ruhig (1) bis actionreich (6) 5 – 6
	Wer gewinnt Gruppe, je nach Wahl der Energieform
Spieldauer beliebig	Material
Anzahl der Spieler*innen mind. 6	
Alter ab 4 Jahre	Dieses Spiel passt zu Windrad; Energiepoker
Spielart und Kategorien(n) Bewegung, Reaktion	Entwickelt/Gefunden von (Name, Institution) Kati Landsiedel, PA/Spielkultur e.V.

Spielziel

Einführungsspiel zum Thema fossile und erneuerbare Energieformen

Vorbereitung(en)

Gespielt wird auf einem Platz mit einer Mittellinie und zwei Freilini in jeweils gleichem Abstand von der Mittellinie.

Die Kinder bilden 2 Gruppen.

Spielbeschreibung

Es kann entweder zwei Runden gespielt werden oder man passt diese an die Altersgruppe an.

Die fossilen Energien eignen sich eher für ältere Kinder.

Die regenerativen eher für kleinere Kinder.

Jede Gruppe wählt gemeinsam eine Energieform – in der ersten Spielrunde eine fossile, in der zweiten Spielrunde eine erneuerbare Energieform. Jede Energieform wird mit einer Geste und einem Geräusch dargestellt:

Runde 1: Fossile Energien Runde

Kohle: Die Kinder halten ein Stück heiße Kohle in der Hand. Sie rufen „heiß, heiß, heiß“

Erdöl: Die Kinder stellen eine Ölpest dar und tun so, als ob sie im Ölschlamm feststecken würden.

Dazu machen sie schmatzende Geräusche.

Erdgas: Die Kinder “explodieren”; sie springen in die Luft, wobei sie alle Gliedmaßen von sich strecken. Mit Explosionsgeräusch.



Runde 2: Erneuerbare Energien

Sonne: Die Kinder strecken die Arme in die Luft wie Sonnenstrahlen und strahlen mit dem Gesicht wie die Sonne.

Wind: Die Kinder blasen die Backen auf und säuseln dabei wie der Wind.

Wasser: Die Kinder heben die Hände, lassen die Finger wackeln wie Regentropfen und rauschen dazu wie ein Wasserfall.

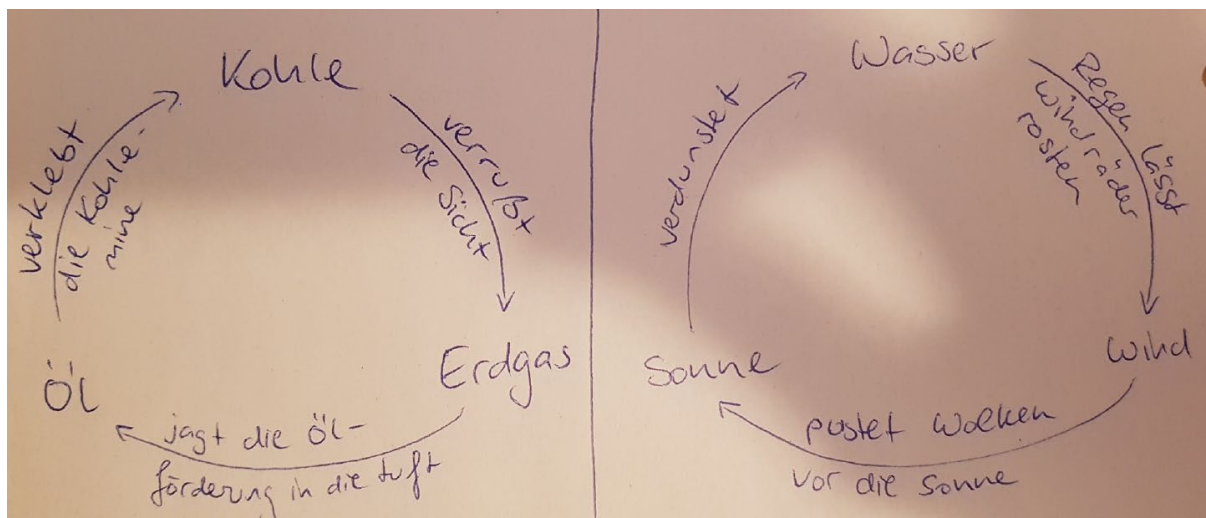
Die Gruppen stellen sich nun an der Mittellinie auf und stellen die gewählte Energieform dar.

In der ersten Runde gewinnt:

- Erdöl gegen Kohle (weil eine Ölpest die Kohlemine verklebt)
- Kohle gegen Erdgas (weil der Kohle-Ruß die Sicht auf dem Erdgasfeld versperrt)
- Erdgas gegen Erdöl (weil eine Gasexplosion die Ölplattform in die Luft sprengt)

In der zweiten Runde gewinnt:

- Sonne gegen Wasser (Weil die Sonne das Wasser verdunstet)
- Wasser gegen Wind (Weil der Regen die Windräder verrostet lässt)
- Wind gegen Sonne (Weil er Wolken vor die Sonne pustet)



Die Gewinnergruppe muss dann versuchen, die Verlierergruppe zu fangen, bevor die Kinder sich über die Freilinie gerettet haben.

Das Spiel endet, wenn eine Gruppe die andere komplett gefangen hat, oder wenn die Kinder keine Lust mehr haben :)

Reflektion:

Nach der ersten Runde kann man hervorheben, dass alle fossilen Energieträger ihre Probleme mit sich bringen. Zusätzlich zu den genannten sollten auch noch die Endlichkeit und die Klimaproblematik angesprochen werden.

Nach der zweiten Runde kann man besprechen, dass auch die erneuerbaren Energien eben ihre Probleme mit sich bringen und keine einzige Energieform eine gute Lösung mit sich bringt, sondern es eben einen Energiemix braucht.