

Start

Der Weg zu "100% Erneuerbare Energie"

Stellt eure Spielfiguren an den Start. Wer die höchste Punktezahl würfelt darf beginnen. Du führst deine Figur entsprechend der Würfelzahl am Weg entlang. Kommst du auf ein "Action"-Feld, muss zuerst die Aufgabe mit der entsprechenden Nummer erledigt werden.

Ziel
100%
Erneuerbare
Energie

Es ist ein sonniger Tag, du ledest deinen Solarakku. 1 Feld vor!

Deine Eltern tauschen die Ölheizung gegen eine Pelletsheizung. 5 Felder vor!

2 Felder zurück!

Du kaufst Erdbeeren im Winter. 2 Felder zurück!

Du machst einen Ausflug zu einem Windpark. 2 Felder vor!

Öltankerunfall! Öl versucht das Meer. 7 Felder zurück

Du überredest deinen Bruder zum Kauf eines Elektromopeds. Ein Benzinraser weniger. 2 Felder vor!

Ein Kohlekraftwerk trübt durch Abgase den Himmel. 3 Felder zurück!

In deiner Gemeinde wird ein Windpark gebaut. 7 Felder vor!

Es ist Frühling. Der Schnee schmilzt und füllt den See des Speicherkraftwerks. 3 Felder vor!

Der Fernseher läuft im Standby-Betrieb. 1 Feld zurück!

Du fährst mit dem Rad zur Schule. 2 Felder vor!

Die Gaspipeline wird gesperrt. Dir ist kalt und du setzt eine Runde aus.

Deine Eltern wechseln zu einem Ökostromanbieter. 4 Felder vor!

Du lässt das Ladegerät von deinem Handy stecken. 1 Feld zurück!

Du tauschst in deinem Zimmer die alte Glühbirne gegen eine LED-Lampe. 1 Feld vor!

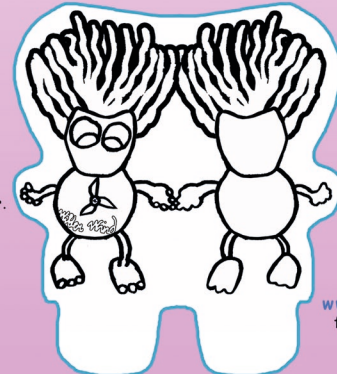
lala lala lala lala lala lala

Du kaufst Getränke in Plastikflaschen. Der Ölverbrauch steigt! 3 Felder zurück!

Es gibt noch immer kein Endlager für Atommüll. Zurück zum Start!

"Action":

- 1) Stelle pantomimisch eine erneuerbare Energie dar ohne zu sprechen. Deine MitspielerInnen raten. Wird es erraten darfst du 1 Feld vor. Wer es errät darf sofort zusätzlich würfeln.
- 2) Was bin ich? Wähle eine Person. Klebe dieser einen Zettel mit einem Windradteil auf die Stirn. Der Begriff wird durch Fragen erraten, die mit ja oder nein beantwortet werden können. Wird es erraten darfst du 1 Feld vor. Wer es errät darf sofort zusätzlich würfeln.
- 3) Wie viele Stromverbraucher laufen in diesem Zimmer gerade. 0-1: du darfst 2 Felder vor, 2: du darfst 1 Feld vor, mehr als 2: du musst 1 Feld zurück
- 4) Wähle eine/n PuppenspielerIn. Du stellst dich als Marionette zur Verfügung und wirst so hingestellt, dass du ein Windrad darstellst. Sobald du als Windrad erkennbar bist, geht das Spiel weiter.
- 5) Zeichne eine erneuerbare Energie ohne zu sprechen und ohne Buchstaben oder Zahlen zu verwenden. Wird es erraten darfst du 1 Feld vor. Wer es errät darf sofort zusätzlich würfeln.
- 6) Dichte ein Gedicht mit 4 Zeilen zum Wind. Nachdem du es den anderen vorgetragen hast, geht das Spiel weiter.
- 7) Verbinde deine Augen und zeichne ein Windrad auf Papier. Sobald es fertig gezeichnet ist, geht das Spiel weiter.
- 8) Beschreibe eine erneuerbare Energie ohne das Wort selbst zu verwenden. Wird es erraten darfst du 1 Feld vor. Wer es errät darf sofort zusätzlich würfeln.
- 9) Zeichne jemandem mit den Fingern eine erneuerbare Energie auf den Rücken. Wer die Zeichnung zu spüren bekommt, darf den Begriff erraten. Wird es erraten darfst du 1 Feld vor. Wer es errät darf sofort zusätzlich würfeln.
- 10) Was der Wind alles kann! Wähle eine Person. Wer kann mehr Fähigkeiten des Windes aufzählen? Ihr wechselt euch mit den Wortmeldungen ab. Keine Wiederholungen. Wer am meisten aufzählen kann, springt ins Ziel!



Willi als Spielfigur

Du kannst diesen Willi auf ein Blatt Papier abpappen und anmalen. Dann biege die Bodenlatten um und klebe ihn zusammen. Schon kann das Spiel beginnen!