

Simulation “Energiekonsum” – Arbeitsbogen für Schüler

Spielleiter

Du bist Spielleiter, die anderen Schüler sind Mitspieler. Du bist dafür verantwortlich, die Spielregeln vorzustellen, das Spiel anzuleiten, die Karten zu verteilen, nicht benötigte Karten einzusammeln...

Lies zuerst folgenden Text vor:

Hallo Mitspieler! Ihr seid Bürger dieser Erde.

Drei von euch leben in Asien, einer von euch in Afrika oder Südamerika und einer in Europa, Nordamerika oder der früheren Sowjetunion.

Drei bis vier von euch leiden ständig oder zeitweilig an Hunger.

Drei von euch haben Dusche, Toilette und Badewanne, zwei von euch haben das nicht. Ein bis zwei von euch haben nicht einmal sauberes Trinkwasser.

Einer von euch verdient dreimal soviel wie alle anderen vier zusammen.

Vier von euch haben Strom, zwei ein eigenes Radio und einer einen Fernseher.

Nur etwa die Hälfte von euch kann lesen und schreiben.

Nun bekommt jeder von euch seine Rolle zugewiesen.

Nimm nun je eine Karriere-Karte mit der Nummer 1, 2, 3, 5 und 7. Drehe sie um, so dass die Rückseite oben ist, mische die Karten und lass jeden Mitspieler eine davon ziehen.

Nun soll jeder Mitspieler vorlesen, was auf seiner Karriere-Karte steht.

Nun lies folgenden Text vor:

Wir wollen jetzt nachspielen, wie wir leben und dabei Energie verbrauchen. Das ist kein Wettspiel, es geht nicht darum, dass einer gewinnen soll.

Wir spielen über fünf Runden. Jede Runde steht für einen Lebensabschnitt von zehn Jahren.

Zu Beginn jeder Runde habt ihr eine bestimmte Karriere-Stufe erreicht, so wie sie auf eurer Karriere-Karte steht.

Vom Beginn der zweiten Runde an könnt ihr euch beruflich verändern. Wenn auf eure Karriere-Karte die Aufstiegs-Chance: 1 angegeben ist, könnt ihr dann eure Karriere-Karte entsprechend eintauschen – ihr müsst aber nicht. Ihr zieht zudem eine Ereignis-Karte, die auch zu Veränderungen im Berufsleben führen kann.

Auf eurer Karriere-Karte könnt ihr dann ablesen, wie viel Geld ihr in einer Spielrunde für Konsum übrig habt. Dieses Geld bekommt ihr von mir als Spielgeld.

Dafür könnt ihr euch z.B. Häuser, Autos oder Urlaubsreisen kaufen, so wie ihr es euch in den nächsten zehn Jahren leisten könnt und leisten wollt. Wenn es dafür nicht reicht oder wenn ihr nicht alles ausgeben wollt, könnt ihr auch sparen.

Zum Ende jeder Runde ermitteln wir, wie viel Energie wir verbraucht haben. Energie verbrauchen wir einerseits für das tägliche Leben und andererseits für Konsum.

Nun geht es so weiter:

Erste Runde

- Die Karriere-Karten sind verteilt.
- Zahle jedem Mitspieler sein Geld aus, das er entsprechend seiner Karriere-Karte für Konsum übrig hat.
- Lege die Konsum-Karten auf den Tisch und lies vor, was an Konsummöglichkeiten zur Auswahl steht.
- Nun kann jeder Mitspieler Konsumkarten kaufen, soweit sein Geld eben reicht.
- Nun wird der Energieverbrauch ermittelt. Dazu sagt jeder Spieler die Werte für den Energieverbrauch an, die auf seiner Karriere-Karte und auf seinen Konsum-Karten stehen. Erkläre dazu folgendes:

Der Energieverbrauch auf den Karriere-Karten steht für das alltägliche Leben, z.B. die Energie zur Herstellung der Nahrungsmittel, zur Beheizung der Wohnung und die Energie für Maschinen, die auf der Arbeit gebraucht werden.

Der Energieverbrauch auf den Konsum-Karten steht für Dinge, die wir uns zusätzlich leisten, z.B. Autos, Ferienhäuser oder Urlaubsreisen.

- Bilde die Summe für jeden einzelnen Schüler und trage den Namen des Schülers sowie den Energieverbrauch in das Spielprotokoll ein. Beachte, dass bei der Konsum-Karte „Energiespartechnik/Solaranlage“ der Wert von 20 Energie nicht addiert sondern abgezogen werden muss!
- Bilde zuletzt die Summe des Energieverbrauchs für alle Mitspieler und trage diese in die rechte Spalte des Spielprotokolls ein.

Weitere Runden

- Jeder Spieler, der eine Karriere-Karte mit Aufstiegs-Chance: 1 hat, *kann* beruflich aufsteigen. Dazu tauscht er seine Karriere-Karte bei dir ein. Der Spieler kann darauf aber auch verzichten, wenn er keine Karriere machen will.
- Jeder Spieler zieht eine Ereignis-Karte. Je nach Ereignis *muss* er beruflich auf- oder absteigen, indem er seine Karriere-Karte bei dir austauscht.
- Sammle nun die Konsum-Karten ein, deren Gültigkeit abgelaufen ist (z.B. alle Konsum-Karten Auto und alle Konsum-Karten Urlaub).
- Zahle jedem Mitspieler sein Geld aus, das er entsprechend seiner Karriere-Karte für Konsum übrig hat.

- Alle Konsum-Karten liegen noch auf dem Tisch. Jeder Mitspieler kann Konsumkarten kaufen, soweit sein Geld eben reicht.
- Nun wird der Energieverbrauch ermittelt. Dazu sagt jeder Spieler die Werte für den Energieverbrauch an, die auf seiner Karriere-Karte und auf seinen Konsum-Karten stehen. Bilde die Summe aller angesagten Werte und trage sie in das Spielprotokoll ein.
- Bilde zuletzt die Summe des Energieverbrauchs für alle Mitspieler und trage diese in die rechte Spalte des Spielprotokolls ein.

Nach fünf Runden ist das Spiel beendet. Sammle alle Karten wieder ein.

Energiekonsum – Spielprotokoll – Energieverbrauch						
Runde	Name:	Name:	Name:	Name:	Name:	Summe
1						
2						
3						
4						
5						

Erarbeitet von Tilman Langner, Umweltbüro Nord e.V., www.umweltschulen.de
im Rahmen des Projekts INSPIRE, www.inspire-project.eu