

Kurzvorstellung und Inhalt

Die Lernenden wiederholen mit 2 oder 4 Spielern pro Spielgruppe die Themen „Erneuerbare Energien“, „Wärme Kraftwerke“, „Energieeffizienz“ und „Stromnetz“ als Teil der Unterrichtseinheit Stromversorgung. Umfang und Tiefe der im Spiel verlangten Erklärungen kann an die Unterrichtsinhalte bzw. dem Leistungsniveau der Klasse angepasst werden.

Folgende Lerninhalte werden in dem Spiel thematisiert: Vor- und Nachteile der verschiedenen Energieerzeugungsarten, Parameter der Versorgungssicherheit, Einflussfaktoren auf den Strompreis, Umwelt- und Klimaschutzfaktoren der Energieversorgung.

Materialbox

- Spielregeln einmal pro Spielgruppe
- Spielbretter Gegenerpaare sind 1/2 und 3/4

Spielanleitung und didaktische Hinweise

Die Klasse wird aufgeteilt, indem sich entweder zwei Einzelspieler oder zwei Spielerpaare an einem Tisch gegenüber sitzen. Es ist hilfreich, möglichst homogene Spielerteams zu bilden, um eine hohe Schüleraktivität zu gewährleisten. Besonders starke Schüler können als Schiedsrichter ggf. mit Aufzeichnungen aus dem Unterricht – aus dem eigentlichen Spielgeschehen herausgezogen werden und bei Unklarheiten an den Spieltischen helfen oder die Qualität der Lösungsvorschläge bewerten.

Jeder Spieltisch bekommt die Spielregeln, der älteste Teilnehmer liest die Regeln laut vor. Zusätzlich bekommt jeder Spieltisch zwei unterschiedliche Spielbretter. Die gegnerische Partei darf das gegenüberliegende Spielbrett nicht einsehen. Das Spiel orientiert sich an dem gleichnamigen Gesellschaftsspiel, dabei werden Begriffe rund um das Thema Energiewirtschaft wiederholt, indem die Begrifflichkeiten erraten („erschossen“) und anschließend definiert sowie zusätzlich mit einem Beispiel näher erläutert werden.

Der weitere Verlauf ergibt sich aus den nachfolgenden Spielregeln für die Schüler.

Weitere Hinweise

Die Spieldauer beträgt circa 45 Minuten.

Mithilfe der Vorlage von einem leeren Spielbrett können eigene Spielbretter erstellt werden.

Wenn der erste Tisch die Spielbretter 1/2 erhält, sollte der nächste Tisch 3/4 erhalten, damit die Schüler nicht verleitet werden, sich auf die Gespräche und das Geschehen an den Nebentischen zu konzentrieren.

Nach Spielende sollten Begriffe, die den Schülern Probleme bereitet haben noch einmal reflektiert werden.