

# Wolken ziehen auf

## Stufe

Alle Altersstufen

## Material

- Spielzeug-Eisbär oder Spielkarte mit gezeichnetem Eisbären, der auf einem Schwimmkörper sitzt (symbolisiertes Eis, z. B. Styroporstück)
- Wasserschale mit Wasser
- Gewichtssteine (rund 10 bis 12 Gewichtssteine sollten die Eisscholle mit dem Bären versenken)
- 4 Spielkarten mit dunklen Wolken
- 4 Spielkarten mit hellen Wolken
- 4 Deckkarten zum Bedecken der Wolkenkarten
- Spielregeln
- 4 grosse Packungen mit Gummibärchen (Kopiervorlagen im Anhang)

## Leitidee

Das Wolkenspiel ist ein Lernspiel, das am Thema fossiler Energieträger schön aufzeigt, was passiert, wenn Warnungen zwar gehört, aber nicht die entsprechenden Konsequenzen ergriffen werden.

Wer viel CO<sub>2</sub> produziert, hat zwar kurzfristig den höheren persönlichen Gewinn, doch beeinträchtigt er das Klima, so dass u. a. sogar die Eisbären aussterben. Das Packeis bildet sich immer später im Jahr. Eine Folge davon ist, dass die Eisbären immer später an die Robben-Jagdgründe kommen und sich zu wenig Fett für die Kinderaufzucht anfressen können. Solidarität unter allen wäre gefragt, sie steht aber in Konkurrenz zu unserem Egoismus.

Das Lernspiel basiert auf dem sogenannten Gefangenen-Dilemma. In der Regel hofft man, dass die anderen etwas selbstloser reagieren als man selbst. Deshalb schaut jeder meistens zuerst auf seinen persönlichen Vorteil und stellt die Interessen der Allgemeinheit hinten an. Weil fast alle so denken, tritt der schlechtest mögliche Fall ein.

## Lernziel





















Die Schülerinnen und Schüler kennen die Folgen unseres Energiehungers, sehen Auswege daraus und erleben, warum sie nicht realisiert werden.

## Lektionsskizze

Die Klasse wird in 4 Gruppen geteilt. Jede Gruppe kämpft darum, Gummibärchen zu erhalten. Doch der Kampf um die Gummibärchen gefährdet das Leben der Eisbären. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Eisbär untergegangen ist oder die Gummibärchenpackung aufgebraucht ist.

*Spielregeln:* Das Spiel «Wolken ziehen auf» wird in mehreren Runden gespielt. Zu Beginn jeder Runde spricht sich jede Gruppe intern ab, ob sie die dunkle oder helle Wolke zeigen will. Die gewählte Wolkenkarte wird vom Gruppensprecher verdeckt in die Höhe gehalten und die ungebrauchte Wolkenkarte versteckt. Sobald alle Gruppen so weit sind, gibt der Spielleiter oder die Spielleiterin das Kommando zum Zeigen der Wolke. Je nach gezeigten Wolken werden Gummibärchen gemäss Tabelle verteilt und die Eisscholle der Eisbären von einem Gewichtsstein befreit oder mit Gewichtssteinen beschwert. Danach beginnt eine neue Runde.

Die Tabelle (Kopiervorlage im Anhang) wird den Schülerinnen und Schülern während des ganzen Spiels gezeigt.

Gezeigte Wolken				Erhaltene Gummibärchen				Gewichtssteine für Eisbären-Eisscholle
Gr. 1	Gr. 2	Gr. 3	Gr. 4	Gr. 1	Gr. 2	Gr. 3	Gr. 4	
				2	2	2	2	4 Steine zufügen
				0	4	4	4	3 Steine zufügen
				0	0	6	6	2 Steine zufügen
				0	0	0	8	1 Stein zufügen
				1	1	1	1	1 Stein wegnehmen

### **Varianten**

Das Spiel gewinnt an Aussagekraft, wenn mehrere Durchgänge gespielt werden. Bei den jüngeren Kindern gibt die Lehrperson gedankliche Anregungen, wie der Eisbär zu retten wäre; Absprachen sind erlaubt. Bei älteren Schülern und Schülerinnen können bei jedem Durchgang die Regeln etwas gelockert werden.

1. *Durchgang:* Es sind keine Gespräche und Abmachungen zwischen den Gruppen erlaubt.
2. *Durchgang:* Abgesandte dürfen von Gruppe zu Gruppe geschickt werden, diese können Abmachungen treffen. Es sind aber keine offenen Gespräche über die Gruppen hinweg erlaubt.
3. *Durchgang:* Die Gruppen dürfen sich immer nach zwei gespielten Runden absprechen. Dazu sind keine Abgesandten nötig. Es dürfen im Klassenraum über alle Gruppen hinweg öffentliche Absprachen gemacht werden.
4. *Durchgang:* Durchgehende Absprachen sind erlaubt.

*Auswertung:* In den ersten beiden Durchgängen werden die Schülerinnen und Schüler den Eisbären versenken. Sie können die Klimaerwärmung nicht stoppen, obwohl sie ganz genau wissen, was mit dem Eisbären geschieht und wie sie ihn retten könnten. Ab dem 3. und 4. Durchgang wird es gewisse Klassen geben, die es schaffen, den Eisbären im Gleichgewicht zu halten. Andere werden auch dann noch scheitern.

### **Weiterarbeit**

Die Schülerinnen und Schüler werden mit diesem Ergebnis konfrontiert:

1. Jede Gruppe diskutiert, weshalb die Klasse gescheitert ist (z. B. in den ersten beiden Durchgängen) und weshalb sie es z. B. im letzten Durchgang geschafft hat. Die Ergebnisse werden auf einer Hellraumprojektorfolie protokolliert und in der Folge den anderen Gruppen präsentiert.
2. Die Klasse diskutiert die Ansichten der Gruppe. Folgende Fragen können das Gespräch leiten: Wie ist die Spielsituation auf die Wirklichkeit übertragbar?

Wie ist es möglich, den CO<sub>2</sub>-Ausstoss auf der Welt zu reduzieren, damit sich das Klima nicht weiter erhitzt?

Welches ist mein persönlicher Beitrag?

Beim beratenden Organ für Fragen der Klimaänderungen, *Sekretariat OcCC, Schwarztorstrasse 9, CH-3007 Bern, +41(0)31 328 23 23* sind sämtliche Informationen erhältlich, ebenso unter [www.climate-change.ch](http://www.climate-change.ch)

### **Index**





















*Klima*

*Spiel*

### **Literatur**

*PickUp18*

## Wolken ziehen auf

Gezeigte Wolken					Erhaltene Gummibärchen				Gewichtssteine für Eisbären-Eisscholle	
Gr. 1	Gr. 2	Gr. 3	Gr. 4	Gr. 1	Gr. 2	Gr. 3	Gr. 4	Gr. 4	Gr. 4	Gr. 4
				2	2	2	2	2	4 Steine zufügen	
				0	4	4	4	4	3 Steine zufügen	
				0	0	6	6	6	2 Steine zufügen	
				0	0	0	0	8	1 Stein zufügen	
				1	1	1	1	1	1 Stein wegnehmen	

