

Escape-Spiel

«Escape the climate crisis» Spiel für die Jugendarbeit

*Christine Unterberger Fachstelle Jugend und junge Erwachsene,
röm.-kath. Landeskirche Aargau*

Für die Jugendarbeit stellen wir zur Umsetzung der Kampagne ein sogenanntes Escape-Spiel zur Verfügung. Es bietet Jugendlichen einen spielerischen Zugang zu verschiedenen Aspekten der Klimagerechtigkeit, Energieeffizienz und erneuerbaren Energien, mit denen sie sich im Anschluss vertiefter auseinandersetzen können.

Ein Escape-Spiel ist ein Spiel, bei dem die Spielteilnehmenden durch das Lösen verschiedener Rätsel und Codes durch mehrere Räume oder Levels kommen, bis sie schliesslich den letzten Code in einem gewissen Zeitraum lösen sollten. Das Escape-Spiel zur diesjährigen Kampagne heisst «Escape the climate crisis» («Entkomme der Klimakrise»).

Das Spiel kann gut als Einstieg in das Thema Klimagerechtigkeit gewählt werden, macht aber auch in sich abgeschlossen Sinn und Spass.

Ziel des Spiels

Sensibilisierung dafür, dass unser Energieverbrauch eine Belastung für den globalen Klimawandel darstellt, unter dem heute schon die südlichen Länder stärker als wir leiden.

Konkrete Fakten des Energieverbrauchs im Alltag Jugendlicher bzw. in deren Haushalt kennenlernen und dadurch Handlungsoptionen aufzeigen und Motivation zum Handeln auslösen.

Einen Überblick über erneuerbare Energien und einige Fakten dazu bekommen.

Gruppengrösse

«Escape the climate crisis» ist für **6 bis 10 Jugendliche** gut geeignet. Falls die Gruppe grösser ist, sollten die Spielunterlagen vervielfältigt werden, so dass zwei oder mehrere Gruppen jeweils ein Escape-Spiel parallel spielen können. In diesem Fall sollten auch mehrere Spielleitungen anwesend sein.

Organisatorisches

Benötigt werden bei sechs bis zehn Jugendlichen drei Tische, fünf Scheren und drei Stifte sowie Internetzugang. In der Gruppe der Teilnehmenden sollten mindestens zwei Personen ein Handy haben, mit denen sie einen QR-Code lesen können.

Eine Person als Spielleitung (pro Gruppe) muss ständig anwesend sein. Die Jugendlichen bekommen von ihr die Rätsel. Diese stehen als Download bereit und müssen vor dem Spiel nur ausgedruckt und in Päckchen sortiert werden. Die Spielenden geben im Laufe des Spiels ihre Codes ab, um wieder neue Informationen zu erhalten. Zugleich hat die Spielleitung das Informationsblatt mit allen richtigen Codes in der Hand – natürlich streng geheim und gut behütet! Darauf gibt es zu jedem Rätsel zusätzlich einen Tipp, mit dem man weiterhelfen kann, falls die Gruppe bei einem Rätsel nicht weiterkommt oder einen falschen Code abgibt.

Das Spiel dauert etwa **60 Minuten**. Da in der Aufregung während des Spiels der Fokus auf die Inhalte meist zu kurz kommt, sollten im Anschluss an das Spiel noch mindestens 15 Minuten eingeplant werden, um sich in Ruhe mit den verschiedenen Erkenntnissen auseinanderzusetzen.

Inhalt

Die global vernetzte Organisation «5 Minuten vor 12» sucht weltweit Helferinnen und Helfer, die sie in ihrem Anliegen der Klimagerechtigkeit unterstützen. Mit dem Escape-Spiel haben die Jugendlichen die Chance zu zeigen, dass auch sie einen Beitrag dazu leisten können.

Zu Beginn finden die Jugendlichen einen QR-Code, über den sie die Geheimbotschaft von «5 vor 12» abhören können. Sie erfahren die Ziele der Organisation zur Klimagerechtigkeit, die inhaltlich auf die Ziele der diesjährigen Kampagne abgestimmt sind. Wenn die Gruppe das dazugehörige Rätsel löst und den richtigen Code dazu nennt, kann sie neue Informationen bei der Spielleitung abholen.

Danach geht es in zwei Kleingruppen weiter. Die Gruppen kommen durch verschiedene Räume der Wohnung von Familie Schweizer, in denen sie passend zum jeweiligen Raum konkrete Fakten und Vorschläge erfahren, womit man möglichst einfach Energie einsparen kann: Im Bad geht es um den Energieverbrauch beim Warmwasserverbrauch, im Schlaf- bzw. Wohnzimmer um das Thema Heizen, während sich in der Küche alles um Lebensmittel und Ernährung dreht. Im Kinderzimmer beschäftigen sich die Jugendlichen mit den Folgen des Onlinehandels, und in der Garage geht es schliesslich um den Energieverbrauch im Bereich der Mobilität.

Nachdem die Kleingruppen jeweils drei Räume kennengelernt haben, kommen beide Teams wieder als Grossgruppe zusammen, um mit den gemeinsamen Ergebnissen ein Rätsel durch die ganze Wohnung der Familie Schweizer zu lösen. Abschliessend bekommt die Gruppe ein Rätsel zu erneuerbaren Energien. Schliesslich kommt es nicht nur darauf an, Energie zu sparen, sondern auch darauf zu achten, woher die Energie kommt, die wir verbrauchen.

Wenn die Gruppe den letzten Code richtig eingibt, ist das Escape-Spiel zu Ende. Anschliessend bietet es sich an – wie oben beschrieben –, die verschiedenen Fakten genauer unter die Lupe zu nehmen. Entweder in der Grossgruppe oder in mehreren Kleingruppen können die Jugendlichen jene Details herausuchen, mit denen sie persönlich am Einfachsten Energie sparen bzw. einen Teil zur Klimagerechtigkeit beitragen können. Eine gemeinsame Liste von drei bis fünf Vorhaben schliesst das Treffen ab und kann beim nächsten Mal wieder aufgegriffen bzw. noch vertieft werden.

Beilage zu den Unterrichtsbausteinen

Escape the climate crisis

Verbindung zum Lehrplan 21

Der LP21 umfasst die Zyklen 1-3. Die hier beschriebenen Kompetenzen können also (zumindest theoretisch) für die Arbeit im Zyklus 4 / mit Jugendlichen ab 16 Jahren vorausgesetzt werden.

Fachbereich Natur und Technik

Energieumwandlungen analysieren und reflektieren

- A Die Schülerinnen und Schüler können Erfahrungen mit Bewegungen und Kräften beschreiben und einordnen. <https://zh.lehrplan.ch/index.php?code=a16|2|4|0|1>
- a können Vorgänge beschreiben, bei denen eine Energieform in eine andere Energieform umgewandelt wird (z.B. Verbrennung von Treibstoff, Verwertung der Nahrung im Körper, den Berg hinunterschlitteln, einen Backofen benutzen, eine Glüh-, Halogen- oder Energiesparlampe verwenden). Energieformen qualitativ: Lage-, Bewegungs-, elektrische, chemische und thermische Energie
 - b können Energieumwandlungsketten schematisch darstellen sowie Energieformen und -wandler benennen (z. B. Bewegungsenergie - Energiewandler Generator - elektrische Energie - Energiewandler Heizung - thermische Energie) Energieumwandlungsketten
 - c kennen die Bedeutung der Systemgrenzen bei der Beschreibung von Energieumwandlungsprozessen.
 - d können das Prinzip der Energieerhaltung beschreiben und mithilfe von Beispielen verdeutlichen.
 - e können die umgewandelte Energie pro Zeit als Leistung experimentell erfassen und beschreiben (z.B. mechanische Leistung beim Treppensteigen als gewonnene Lageenergie pro Zeit, elektrische Leistung beim Wasserkochen als benötigte elektrische Energie pro Zeit).

- f können die Arbeit als eine der massgeblichen Grössen im Prozess der Energieumwandlung identifizieren und beschreiben.
 - g können in verschiedenen Situationen Lage-, Bewegungs- und elektrische Energie berechnen (z.B. verschieden schwere Steine werden in verschiedene Höhen gehoben, verschieden lange Laufzeiten von elektrischen Geräten).
 - h können mechanische und elektrische Leistung berechnen.
 - i können Energieumwandlungen in lebenden Systemen als solche erkennen und beschreiben. Fotosynthese, Zellatmung.
- B Die Schülerinnen und Schüler können Herausforderungen zu Speicherung, Bereitstellung und Transport von Energie beschreiben und reflektieren.*
- <https://zh.lehrplan.ch/index.php?code=a|6|2|4|0|2>
- a können verschiedene Möglichkeiten der Isolation an Alltagsbeispielen beschreiben sowie die jeweilige Wirkung vergleichen (z.B. Thermoskanne versus Glaskanne, grobmaschiger Wollpullover versus Baumwollhemd). Wärmeleitung, Wärmestrahlung, Wärmeströmung; Isolation
 - b können mithilfe von Alltagsbeispielen zeigen, dass bei Energieumwandlungen fast immer ein Teil der Energie in thermische Energie umgewandelt wird. Energieentwertung
 - c können verschiedene Möglichkeiten der Speicherung und Bereitstellung elektrischer Energie benennen und beschreiben (z.B. Batterie, Schwungrad, Dynamo, Generatoren in Energiewerken).
 - d können verschiedene Formen der Energiebereitstellung recherchieren und diese vergleichend analysieren. (Pflichtinhalt: Erneuerbare und fossile Energieträger)
 - e können den Wirkungsgrad von Energiewandlern vergleichen und bewerten (z.B. nicht nutzbare Energieformen, Inexistenz eines Perpetuum mobile).
 - f wissen, wie Energie unter verschiedenen Rahmenbedingungen gespeichert und transportiert werden kann und können jeweilige Vor- und Nachteile diskutieren.
 - g können die Erkenntnisse über Energie in Alltagssituationen anwenden und im Umgang mit Energieressourcen reflektiert handeln.

Ökosysteme erkunden

Die Schülerinnen und Schüler können Einflüsse des Menschen auf regionale Ökosysteme erkennen und einschätzen. <https://zh.lehrplan.ch/index.php?code=a|6|2|9|0|3>

- a können den eigenen Beobachtungen zum Einfluss des Menschen auf Ökosysteme Informationen aus verschiedenen Quellen gegenüberstellen und daraus Schlussfolgerungen ziehen (z.B. naturnahe und naturfremde Ufer, Nährstoffanreicherung in Gewässern).
anthropogene Einflüsse
- b können zum Einfluss des Menschen auf Ökosysteme verschiedene Perspektiven einnehmen und prüfen, welche langfristigen Folgen zu erwarten sind (z.B. intensive und extensive Bewirtschaftung, invasive Pflanzen und Tiere). Naturnutzung, Naturschutz
- c können aufgrund von Fakten eigene Ideen und Visionen zu einem verantwortungsvollen Umgang mit der Natur entwickeln und begründen.

Fachbereich Religionen, Kulturen, Ethik

Ich und die Gemeinschaft – Leben und Zusammenleben gestalten

Die Schülerinnen und Schüler können eigene Ressourcen wahrnehmen, einschätzen und einbringen. <https://zh.lehrplan.ch/index.php?code=a|6|5|5|0|1>

- a können ihre Erfahrungen und Interessen einbringen, ihre Stärken und Talente beschreiben und sich in verschiedenen Situationen (z.B. Bewerbung, neue Gruppe) entsprechend vorstellen. Stärken, Talente, Entwicklung
- b kennen Möglichkeiten, mit Spannungssituationen und Stress umzugehen (z.B. Pausengestaltung, Bewegung). Erholung, Entspannung, Planungshilfen, Lerntechniken
- c kennen Anlaufstellen für Problemsituationen (z.B. Familie, Schule, Sexualität, Belästigung, Gewalt, Sucht, Armut) und können sie bei Bedarf konsultieren. Beratung, Therapie, Selbsthilfe
- d können Träume und Sehnsüchte wahrnehmen, Vorstellungen ihrer Zukunft äussern und ihre Umsetzbarkeit reflektieren.

Verbindung zum LeRUKa

Kompetenzbereich A: Identität Entwickeln

4A: Die Vielfältigkeit der eigenen Identität gestalten und leben.

- 4A_4: Eigenes Engagement in Bezug auf Kirche, Gesellschaft, Politik und Religion charakterisieren, Perspektiven des Einsatzes für die Welt erklären sowie konkrete Projekte gestalten.

