



Spiel: Energie-Puzzle



5 min Aufbau
15 min Spiel
5 min Abbau



Platz am
Boden oder
an einem
Tisch



Ab 12
Jahren



Bis 6 Teilnehmende



1 Betreuer*in



Grundkenntnisse der Zusammenhänge von Treibhausgasemission und Klimawandel

▶ Ablauf

Bei diesem Spiel wird geschätzt, wie viele Treibhausgase bei der Herstellung und beim Transport von Lebensmitteln entstehen. Die grünen Karten zeigen links ein Lebensmittel und rechts die Menge an CO₂, die durch Herstellung und Transport freigesetzt wird. Die Karten werden ausgedruckt und in der Mitte mit Zick-Zack-Kante oder welliger Kante auseinander geschnitten. So werden aus einer Karte immer zwei zusammenpassende Puzzleteile. Die Teile werden auf einem großen Tisch gemischt. Die Teilnehmenden haben nun die Aufgabe, die Paare zu finden, richtig wieder zusammen zu puzzeln und nach der Menge der CO₂-Emission aufsteigend zu ordnen.

In einer alternativen Version des Puzzles werden die Treibhausgas-Mengen übersetzt in etwas, das wir alle aus dem Alltag kennen: Video-Streaming-Stunden. Statt der CO₂-Emission ist auf der rechten Kartenseite eine Stundenzahl abgebildet. Es gilt herauszufinden: Wie viele Stunden könnte ich online Serien streamen, um die gleiche Menge Treibhausgase zu produzieren, wie ein Apfel oder ein Brot verursacht?



Material

- Spielkarten mit **Lebensmitteln und CO₂-Äquivalenten** oder mit **Lebensmitteln und Streaming-Stunden**



Vorbereitung

Die Karten beidseitig drucken (grün-gelbes Muster als Rückseite) und mit unterschiedlichen „Zick-Zack-Linien“ in der Mitte auseinander schneiden, sodass sie später wieder zusammengepuzzelt werden können.

Gespräch

Vor dem Spiel wird kurz besprochen,

- dass Treibhausgase den Klimawandel vorantreiben,
- dass häufig Treibhausgase entstehen, wenn wir Strom erzeugen, unsere Autos Treibstoff verbrauchen etc.,
- dass Treibhausgase entstehen, wenn Lebensmittel hergestellt und zu uns transportiert werden – z. B. durch landwirtschaftliche Maschinen, Fabriken, Fahr- und Flugzeuge,
- *für die Video-Streaming-Version:* dass Treibhausgase ausgestoßen werden, wenn wir Serien streamen. Es ist Strom notwendig, damit die Serien über das Internet bei uns ankommen, damit unser Laptop läuft etc.

Aus dem Gespräch wird zum Spiel übergeleitet: Wie viele Treibhausgase entstehen durch Herstellung und Transport der verschiedenen Lebensmittel? Und ggf.: Wie viele Stunden könnte man seine Lieblingsserie streamen, um genauso viele Treibhausgase zu verursachen?

Nach dem Spiel werden die Ergebnisse reflektiert, z. B. mit diesen Fragen:

- Was war leicht zuzuordnen, was war schwierig? Was hat euch überrascht?
- Wenn wir uns ansehen, zu welchen Lebensmitteln viel CO₂ gehört und zu welchen weniger – was fällt auf? Gibt es Gruppen/Gemeinsamkeiten? (Verarbeitete Lebensmittel verursachen mehr Treibhausgas als unverarbeitete; tierische Lebensmittel verursachen mehr als pflanzliche) Woran kann das liegen?
- Was könnt ihr im Alltag anders machen, um beim Essen weniger Treibhausgas zu verursachen? Was können wir als Gruppe (z. B. im Jugendzentrum, im Verein etc.) anders machen?

Hashtags

[#Interaktive_Lernmaterialien](#) [#Bevorzugt_pflanzlich](#) [#Klima](#) [#Treibhausgas](#)