

## Klima-Fünfkampf

**Zielgruppe:** 6-11 Jahre

**Dauer:** 2 Stunden

**Themenbereich:** Energie, Mobilität, Verantwortungsbewusstsein, Teamfähigkeit

Spiele, Sport und Wettkampf sind kein Widerspruch zu einer spannenden Auseinandersetzung mit dem Thema Klimawandel. In einem rasanten Wettkampf werden die komplexen Zusammenhänge des Klimawandels vermittelt. Die Anforderungen an die Wettkämpfer zeigen auf, dass man nur gemeinsam, gut informiert und selbstbewusst die Zukunft gestalten und den Klimawandel mindern kann.

<b>Programm</b>	<b>Klima-Fünfkampf</b>	
<b>Leitziel</b>	Die Kinder sollen in dieser Unterrichtseinheit den Begriff „Klimawandel“ innerhalb ihrer persönlichen Lebenswirklichkeit einordnen können.	
<b>Mittlerziele</b>	<b>Handlungsziele</b>	<b>Teilkompetenz</b>
<p>1. Die Kinder lernen die Themenbereiche erneuerbare/fossile Energien, Mobilität, Wasser und Erderwärmung kennen.</p> <p>2. Die Kinder lernen die Bedeutung dieser Faktoren für das Klima und den derzeitigen Klimawandel kennen.</p> <p>3. Die Kinder lernen, wie sie selbst klimabewusst leben und handeln können.</p>	<p>1.1. Mittels verschiedener Spiele wird die Bedeutung von Klimawandel und –schutz verdeutlicht. (Erleben)</p> <p>2.1. Durch die Gespräche („Athleten-Interviews“) lernen die Kinder, welche Faktoren das Klima beeinflussen. (Wissen)</p> <p>3.1. Die Kinder erarbeiten Handlungsempfehlungen und Anweisungen, um selbst klimafreundlich zu leben. (Verhalten)</p>	<p>T2 Kompetenz zur Antizipation</p> <p>T3 Kompetenz zur disziplinübergreifenden Erkenntnisgewinnung</p> <p>G1 Kompetenz zur Kooperation</p> <p>E1 Kompetenz zur Reflexion auf Leitbilder</p>

**Glossar:**

Für die zehn Unterrichtseinheiten „Klimaschutz im Dialog“ wurde ein Glossar erstellt. Folgende Begriffe werden für das Programm „Klima-Fünfkampf“ näher erklärt: Batterie; CO<sub>2</sub> = Kohlendioxid, Emissionen, Energie, erneuerbare Energien, fossile Energie, Klima, Klimaschutz, Klimawandel, Kohle, Kohlekraftwerke, Recycling, Regenwald, Sonne, Strom, Treibhauseffekt

**Anlagenverzeichnis:**

- Anlage 1: Gruppenbildungskarten für Spiel 01
- Anlage 2: Anleitung für Aktion 01
- Anlage 3: Anleitung für Spiel 02
- Anlage 4: Anleitung für Spiel 03
- Anlage 5: Anleitung für Spiel 04; Quizfragen für Spiel 04 (werden vom Referenten vorher ausgedruckt)
- Anlage 6: Anleitung für Spiel 05
- Anlage 7: Anleitung für Spiel 06

**Vorbereitung:**

- 5 verschiedene Stationen aufbauen
- So viele Gruppenbildungskarten (Anlage 1) ausdrucken und ausschneiden, dass die Gruppe damit in Vierer- oder Fünfergruppen eingeteilt werden kann. (Es gibt je sechs Karten pro Gruppe, sodass das Programm von Gruppen bis zu einer Größe von 36 Kindern durchgeführt werden kann. In diesem Fall gibt es sechs Sechsergruppen.)

**Material:**

- Anlagen 1-7
- Schärpen zur Kennzeichnung der Mannschaften (durchgängig ab Spiel 01)
- Zettel und Stift zum Notieren des Punktestands (durchgängig ab Spiel 02)
- Eimer, Glas, Schnapsglas o.ä. (Aktion 01)
- Eine halb gefüllte Wasserflasche pro Gruppe (Spiel 02)
- Ein Becher pro Gruppe (Spiel 02)
- Messbecher (Spiel 02)

- Ein Stock/Stab pro Mannschaft (als „Degen“ (Spiel 04))
- Hütchen o.ä. (für Parcours (Spiel 03) und als Buzzer (Spiel 04))
- „Eisschollen“ aus Zeitungen o.ä. (Spiel 05)
- CD-Player und Musik (Spiel 05)
- Ein weicher Ball pro Mannschaft (Spiel 06)
- Für die Siegerehrung z.B. Efeukränze oder Medaillen; Pokale...

## Ablaufplan Übersicht: Klima-Fünfkampf

Zeit	Aktionsphasen
25' (= 25')	Begrüßung, Einführung ( <b>Story 01</b> ), Gruppenbildung ( <b>Spiel 01</b> )
15' (= 40')	<b>Spiel 02, Story 02, Aktion 01</b>
15' (= 55')	<b>Story 03, Spiel 03</b>
15' (= 70')	<b>Story 04, Spiel 04</b>
15' (= 85')	<b>Story 05, Spiel 05</b>
15' (= 100')	<b>Story 06, Spiel 06</b>
20' (=120')	Abschlussbesprechung mit Siegerehrung ( <b>Story 07</b> ), Verabschiedung

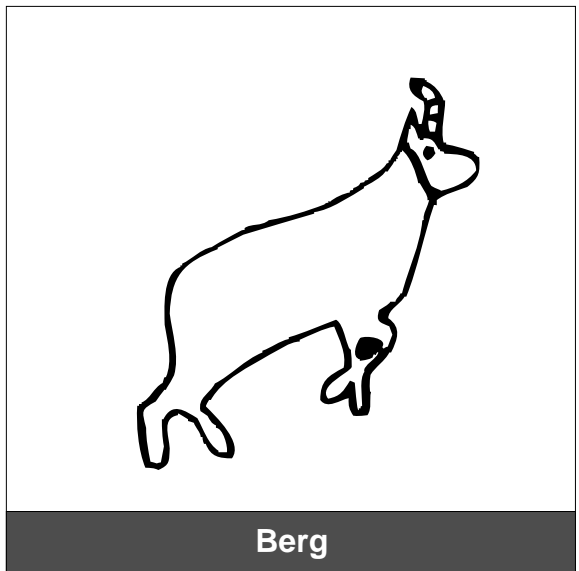
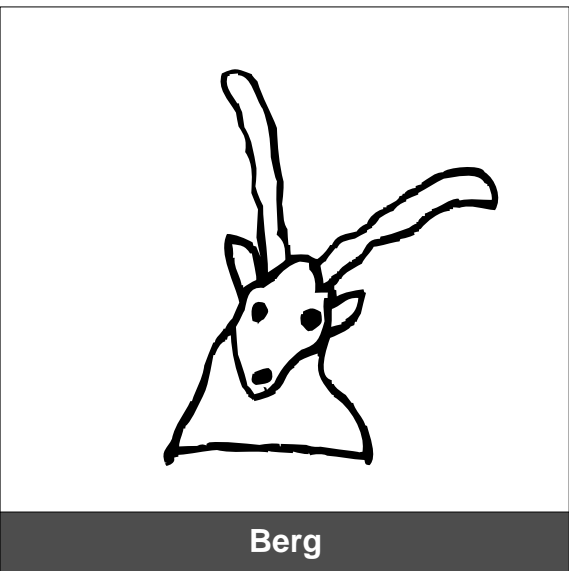
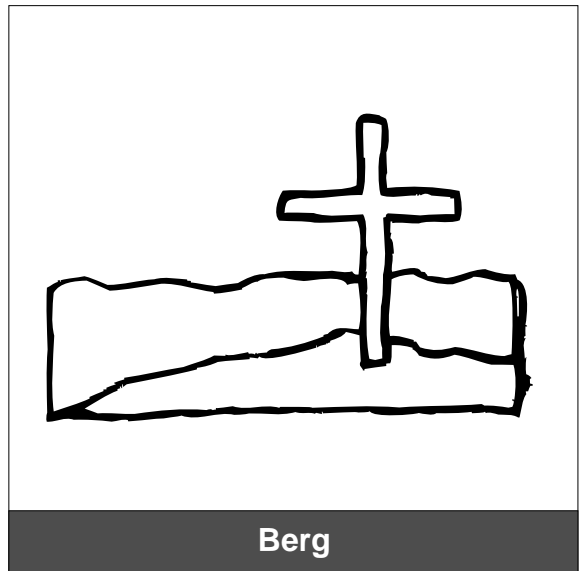
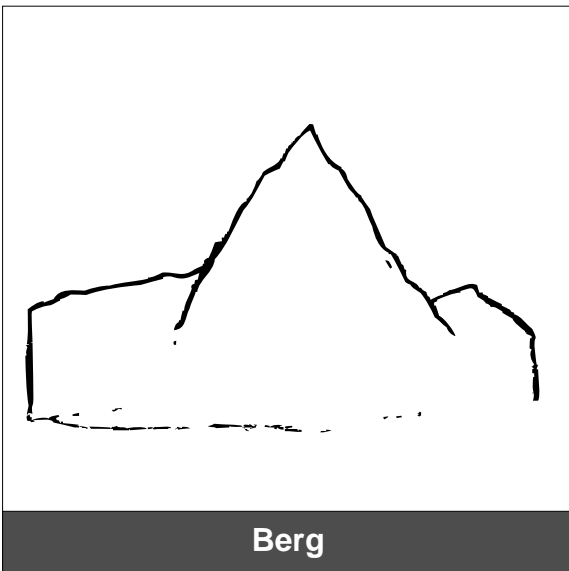
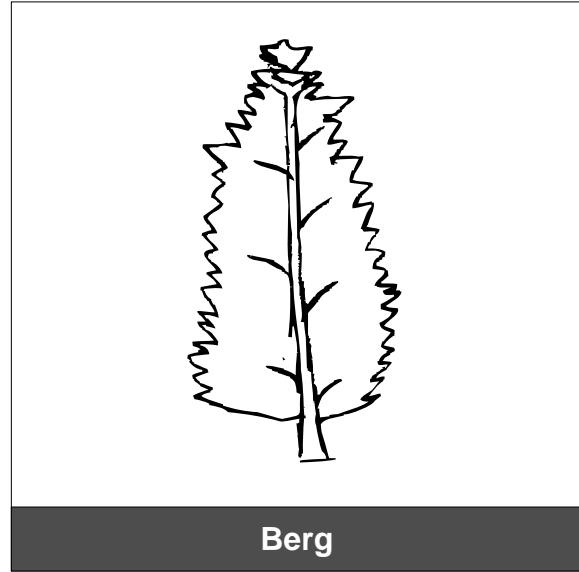
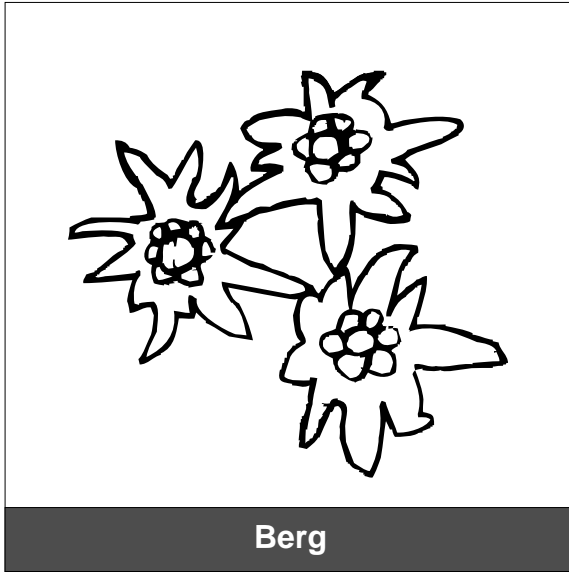
## Programmbeschreibung: Klima-Fünfkampf

Zeit/Gruppe	Inhalt/Ablauf	Material
<p>25' alle</p>	<p><b>Begrüßung</b>                      Einleitung, kurze Einführung zum Thema Klima (wird vorgetragen wie Sportmoderation):  <b>Story 01:</b> „Meine Damen und Herren, hier findet heute der große Klima-Fünfkampf statt! Angetreten sind ____ (Anzahl der Kinder) mutige Klima-Kämpfer, die heute mit einem spannenden Wettkampf unser Klima retten wollen, denn die Klima-Killer sind unterwegs. Die Athleten kämpfen heute unter anderem gegen Autos, Flugzeuge und Kohlekraftwerke.                      Ein paar Infos zu den Gegnern:                      Sie sind gefährlich, denn sie pusten viele Treibhausgase wie CO<sub>2</sub> in die Luft. Dadurch kommt es zum sogenannten Treibhauseffekt: Wie in einem Gewächshaus kann die Wärme nicht entweichen, sodass es auf der Erde immer wärmer wird. Außerdem kommt es vermehrt zu Überschwemmungen, Wirbelstürmen, Dürren und anderen Naturkatastrophen.                      Wir bitten um einen Applaus für die mutigen Kämpfer, die dies verhindern wollen!“  <b>Spiel 01: „Klimawandel“ (zur Gruppenbildung)</b>                      Das Spiel ähnelt dem bekannten Spiel „Obstsalat“.                      Die Kinder sitzen im Sitzkreis. Die Gruppenbildungskarten (Anlage 6) werden an die Kinder verteilt, sodass immer ca. 5 Kinder in einer Gruppe sind. Der Leiter benennt kurz die einzelnen Gruppen und erklärt das Spiel. Ein Stuhl wird entfernt, sodass ein Kind in der Mitte des Kreises steht. Das Kind, das in der Mitte steht, ruft entweder einen Gruppennamen auf, woraufhin alle Kinder, die ein zugehöriges Bild haben, aufstehen und sich einen neuen Sitzplatz suchen, oder es ruft „Klimawandel“, woraufhin alle Kinder aufstehen, ihre Karte mit einem anderen Kind tauschen und sich einen neuen Platz suchen. Das Kind, das in der Mitte stand, versucht, einen Sitzplatz zu ergattern.                      Wieder steht ein Kind ohne Sitzplatz in der Mitte, sodass eine neue Runde beginnt. Nach mehreren Runden beendet der Referent das Spiel. Am Schluss werden die Mannschaften einzeln aufgerufen („Hier ist die _____-Gruppe“), die Kinder stellen sich gruppenweise auf und bekommen vom Referenten eine Schärpe umgehängt.                        → Kurze Info zum Klimawandel und zu den Disziplinen des Fünfkampfs                        Athleten-Interview (Gespräch im Plenum; der Referent stellt die Fragen, die Kinder können sich melden und darauf antworten): Kennt ihr eure Gegner? Wer sind die Klima-Killer? Wie wollt ihr in den Wettkampf gehen?</p>	<p>Gruppenbildungs-karten (siehe Anlage 1) Schärpen</p>
<p>15', alle, in Mannschaften eingeteilt</p>	<p><b>Wasser der Erde</b>                      → Verantwortungsvoller Umgang mit der Ressource Wasser; Endlichkeit von Ressourcen (Disziplin: Schwimmen)    <b>Story 02:</b> „Wir kommen zu unserer ersten Disziplin: Der Wasser-Transport! Die Klima-Killer sind hinter unserem Wasser her. Deswegen müssen wir es in Sicherheit bringen.“                      Athleten-Interview: Wofür braucht man Wasser? Ist es endlich oder unendlich?</p>	<p>Eimer Glas Schnapsglas eine Wasserflasche und ein Becher pro Gruppe Messbecher</p>

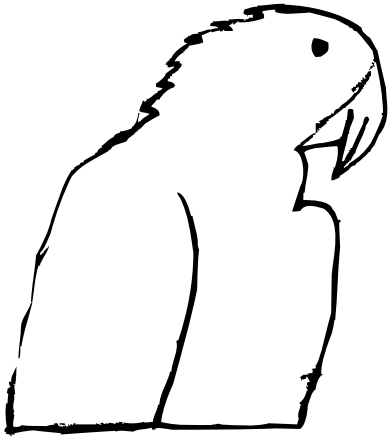
	<p><b>Aktion 01:</b> Zur Verdeutlichung: „Wasser der Erde“ (siehe Anlage 2) Wie muss man deshalb mit Wasser umgehen? → Die Kinder erarbeiten, dass man Wasser nicht verschwenden darf, und nennen Wasserspartipps.</p> <p><b>Die Punktevergabe für die folgenden 5 verschiedenen Spiele wird jeweils in den Anlagen erläutert.</b></p> <p><b>Spiel 02:</b> Wassertransportspiel (siehe Anlage 3)</p>	
15', alle, in Mannschaften eingeteilt	<p><b>Wagenrennen</b> → Mobilität früher und heute; Kooperation (Disziplin: Reiten)</p> <p><b>Story 03:</b> Athleten-Interview: Wie seid ihr zum Turnier angereist? Wie wären Athleten früher zum Wettkampf angereist? Welche Transportmittel verbrauchen Rohstoffe, welche schaden dem Klima? → Die Kinder erarbeiten, dass den Menschen früher keine Autos oder Flugzeuge zur Verfügung standen, weshalb sie sich ressourcen- und klimaschonend fortbewegt haben. Außerdem wird erarbeitet, dass es heute komplett klimafreundliche (z.B. zu Fuß oder Fahrrad), klimaschonende (öffentliche Verkehrsmittel) und klimaschädliche (Auto und Flugzeug) Transportmöglichkeiten gibt.</p> <p>„Jetzt treten unsere Athleten zu einem spannenden Wagenrennen an. Die Klima-Killer brauchen Benzin, um sich fortzubewegen, aber das schadet der Umwelt. Jetzt wollen die Athleten in einem rasanten Rennen unter Beweis stellen, dass es auch anders geht.“ <b>Spiel 03: Wagenrennen</b> (siehe Anlage 4)</p>	Hütchen (o.ä. zum Abstecken eines Parcours)
15', alle, in Mannschaften eingeteilt	<p><b>Wortgefecht</b> (Disziplin: Fechten)</p> <p><b>Story 04:</b> Athleten-Interview: Wie fühlt ihr euch nach zwei Wettkämpfen? Glaubt ihr, dass ihr schon mehr über das Klima wisst? Was gehört alles zum Klima? (Ideensammlung) Moderation: „Zwei von fünf Disziplinen sind geschafft. In einem rasanten Wortgefecht dürfen unsere Athleten unter Beweis stellen, dass sie echte Klimaexperten sind.“</p> <p><b>Spiel 04:</b> Wissensquiz „Wortgefecht“ (siehe Anlage 5)</p>	„Buzzer“, „Degen“, Quizfragen (Anlage 5)
15', alle, in Mannschaften eingeteilt	<p><b>Eisschollenspiel</b> → Erderwärmung; Kooperation (Disziplin: Schießen)</p> <p><b>Story 05:</b> „Auf geht's zur nächsten Disziplin. Unsere Athleten müssen sich jetzt warm anziehen, denn wir bewegen uns in Richtung Nordpol, wo wir den nächsten Klimakiller ausschalten wollen.“</p> <p>Athleten-Interview: Was passiert, wenn die Erde immer wärmer wird? Welche Klima-Killer sind daran schuld? Welche Tiere leiden besonders darunter? Was passiert dann mit diesen Tieren? → Die Kinder erarbeiten, dass insbesondere die Tiere in den Polregionen durch den entstehenden Platzmangel unter dem Klimawandel leiden, was in Konkurrenzverhalten und Aggressivität mündet. (siehe Hintergrundinformation)</p> <p><b>Spiel 05: Eisschollen-Spiel</b> (siehe Anlage 6)</p> <p>Athleten-Interview: Habt ihr gemerkt, wie sich die Eisbären verhalten</p>	„Eisschollen“ aus Zeitungen o.ä., Musik, Bälle, Schärpen zur Kennzeichnung der Mannschaften

	haben? (→ Konkurrenzkampf, Aggressivität)	
15', alle, in Mannschaften eingeteilt	<p><b>Ball abjagen</b> → fossile vs. erneuerbare Energien; Energie/Strom sparen; Kooperation (Disziplin: Laufen)</p> <p><b>Story 06:</b> „Wir kommen zu unserer letzten Disziplin. Unsere Klima-Athleten haben bisher Spitzenleistungen erzielt und fast alle Klima-Killer besiegt. Jetzt brauchen unsere Athleten noch einmal jede Menge Energie. Apropos Energie: Um die wird jetzt gespielt!“</p> <p>Athleten-Interview: Was ist Energie und wofür brauchen wir sie? Was haben die Menschen früher gemacht? Welche Energieträger gibt es? Sind sie endlich oder unendlich? Was passiert, wenn nur noch wenige fossile Energieträger zur Verfügung stehen? → Die Kinder erarbeiten, dass Energieträger zur Stromerzeugung notwendig sind. Sie nennen verschiedene Energieträger; der Referent erklärt den Unterschied zwischen fossilen und regenerativen Energien. Es wird erarbeitet, dass sich Länder um Kohle streiten könnten, wenn die Kohlevorräte zur Neige gehen.</p> <p><b>Spiel 06: Spiel um die Kohle</b> (siehe Anlage 7)</p>	Ball, Schärpen zur Kennzeichnung der Mannschaften
20', alle	<p><b>Nachbereitung</b></p> <p><b>Story 07:</b> Moderation: „Die Athleten haben es geschafft: Sie haben das Klima gerettet und alle Klimakiller ausgeschaltet!“</p> <p>Athleten-Interview: Wie geht es euch jetzt? Gegen wen habt ihr gekämpft? Wie habt ihr gekämpft? Welche Botschaft habt ihr für eure Fans? Wie können die dem Klima helfen? → Kinder rekapitulieren ihre Erlebnisse.</p> <p>Der Referent zählt die Punkte zusammen.</p> <p><b>Story 08:</b> Siegerehrung: Die drei Plätze der Mannschaften werden festgelegt und die Sieger geehrt.</p> <p>Frage an die Athleten: Nach diesem anstrengenden Wettkampftag möchte ich doch noch mal fragen: Welchen Aspekt des Klimaschutzes findet ihr am wichtigsten? Wofür möchtet ihr euch künftig weiterhin einsetzen? → Die Kinder erarbeiten eigene Handlungsmöglichkeiten und Klimaschutztipps.</p> <p>Moderation: „Meine Damen und Herren, nach einem spannenden und rasanten Wettkampf sind die Athleten stolz, die Klima-Killer besiegt zu haben. Das ist einen Applaus wert!“ → Applaus, Verabschiedung der Kinder</p>	Für die Siegerehrung z.B. Efeukränze oder Medaillen; Pokale...

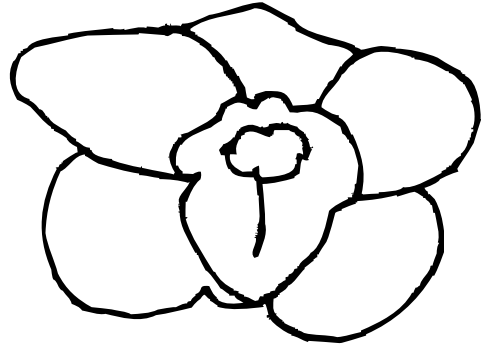
Anlage 1



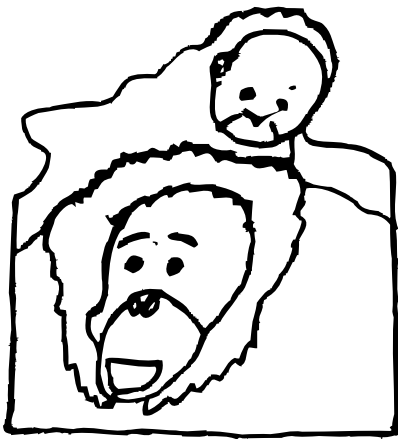
Anlage 1



Regenwald



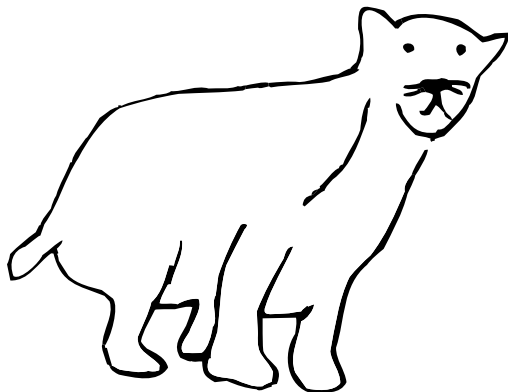
Regenwald



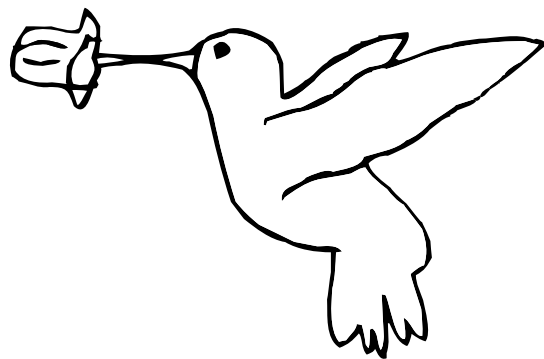
Regenwald



Regenwald



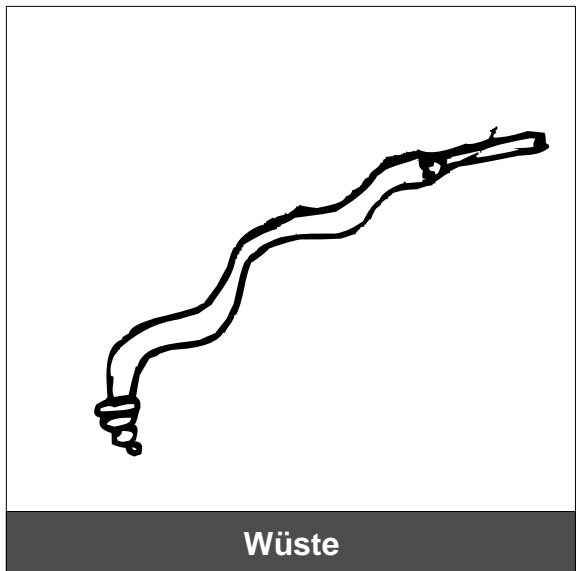
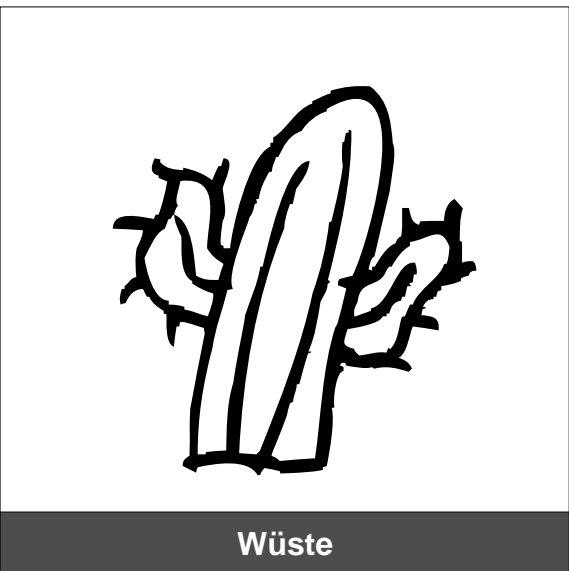
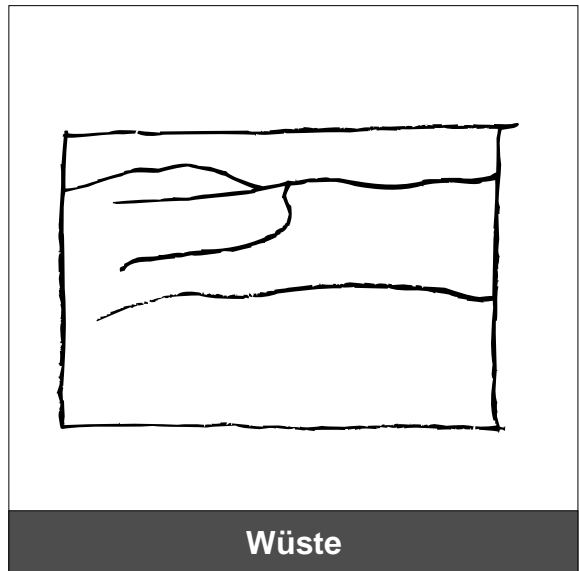
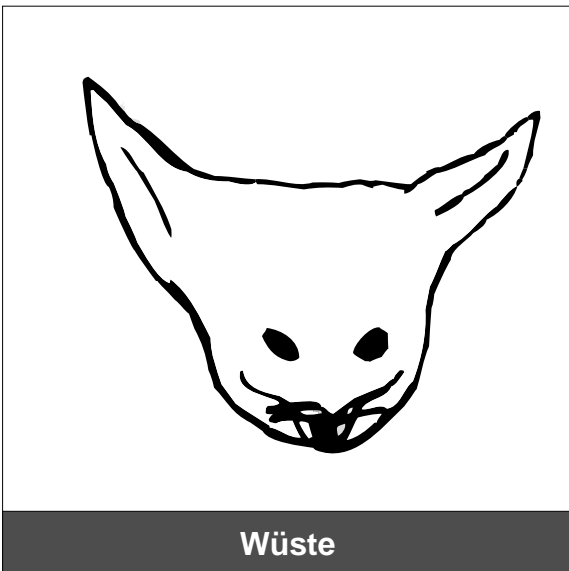
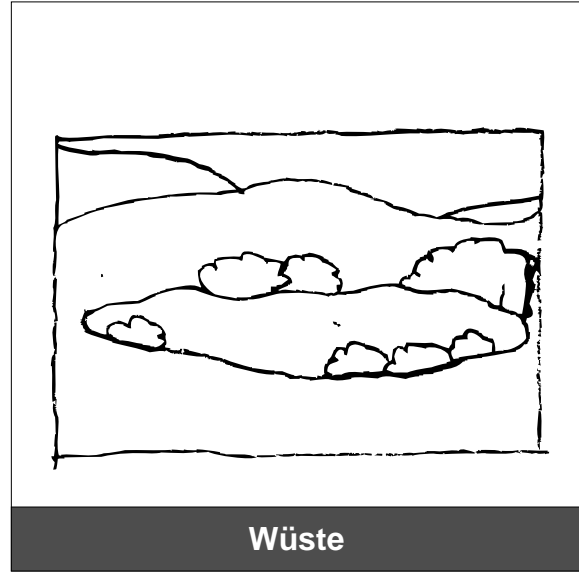
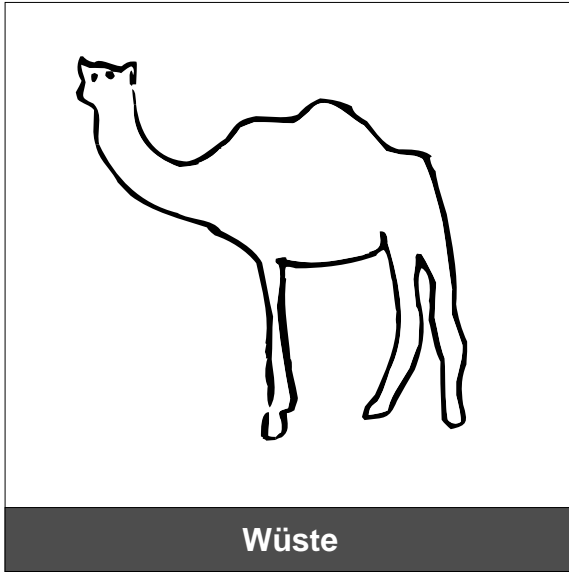
Regenwald



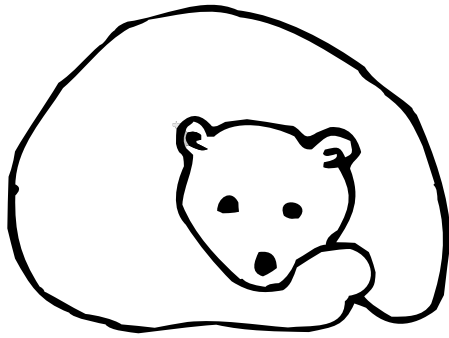
Regenwald



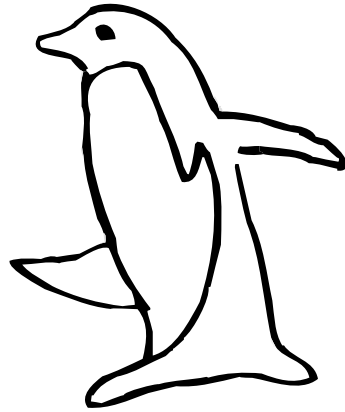
Anlage 1



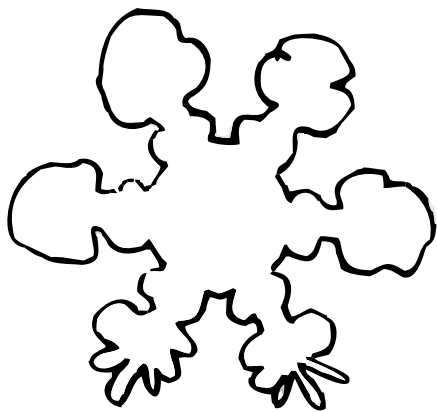
Anlage 1



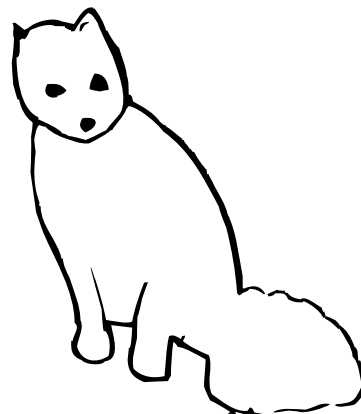
Pol



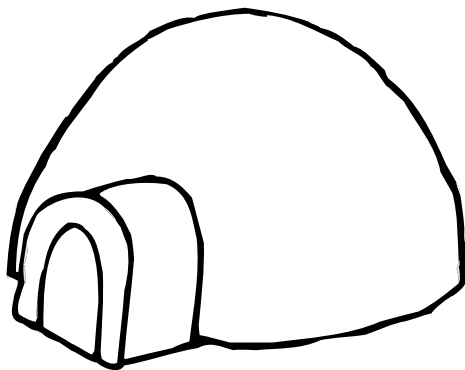
Pol



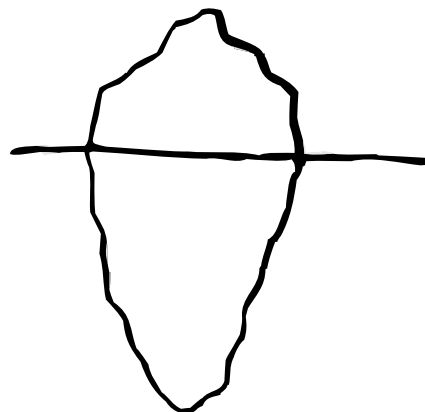
Pol



Pol

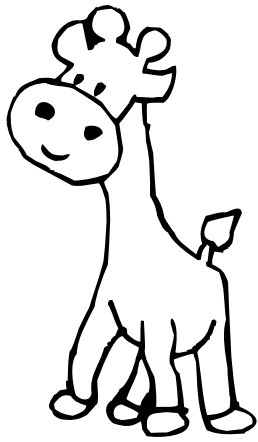


Pol

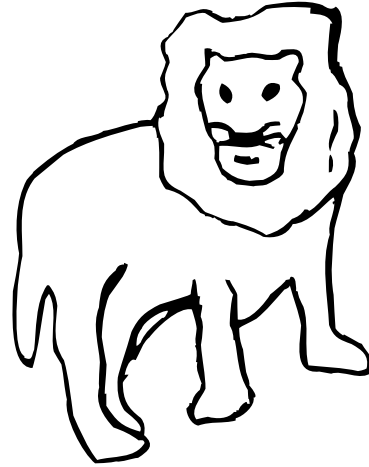


Pol

Anlage 1



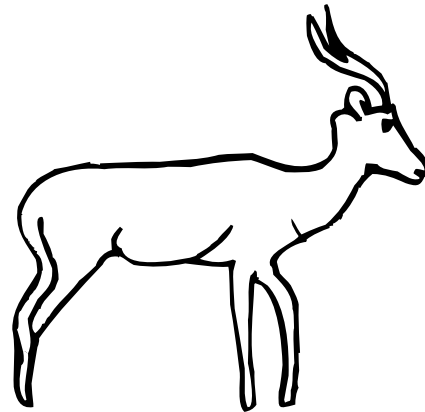
Steppe



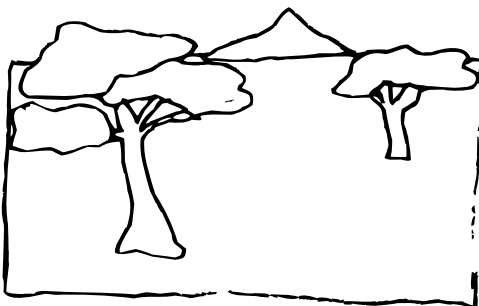
Steppe



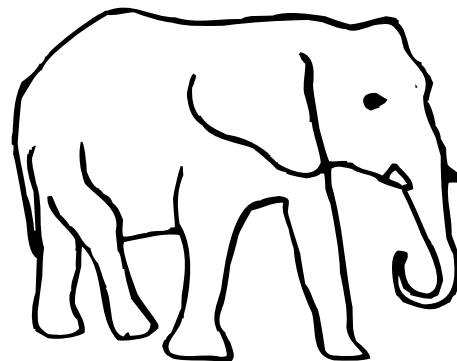
Steppe



Steppe

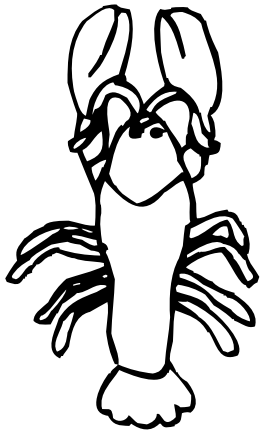


Steppe

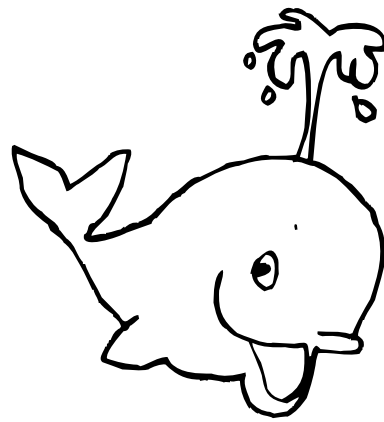


Steppe

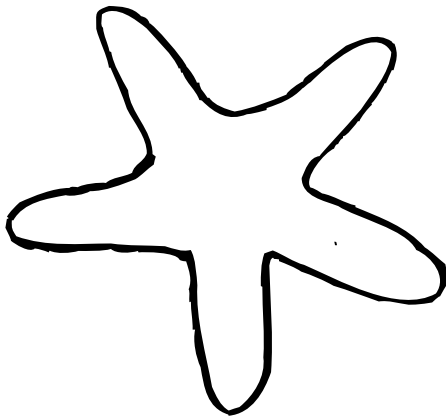
Anlage 1



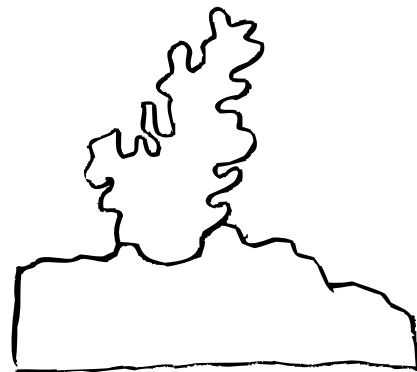
Meer



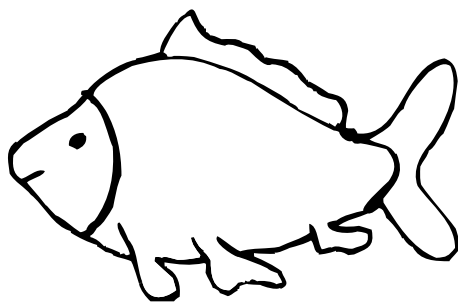
Meer



Meer



Meer



Meer

**Anlage 2** *Wasser der Erde*

Es wird die Menge des auf der Erde verfügbaren Trinkwassers in Relation zur Gesamtwassermenge dargestellt.

Ein zuvor mit Wasser gefüllter 10-Liter-Eimer stellt das gesamte Wasser der Erde dar, was den Kindern erklärt wird. Der Referent schöpft nun eine Tasse davon ab und fragt die Kinder, was dieses Wasser symbolisieren könnte. Das abgeschöpfte Wasser symbolisiert den Anteil des Süßwassers am gesamten Wasser der Erde. Die Kinder werden gefragt, wie das andere Wasser (Salzwasser) heißt, und wo die „Arten“ des Wassers zu finden sind.

Nun schöpft er von dieser Tasse ein Schnapsglas ab und fragt die Kinder, was dieses Wasser symbolisieren könnte (für den Menschen verfügbares Trinkwasser). Falls die Kinder den Begriff „Trinkwasser“ nicht finden/kennen, werden sie gefragt, wofür Wasser hauptsächlich benötigt wird. Danach wird besprochen, dass Trinkwasser nicht nur zum Trinken verwendet wird, sondern auch, um Blumen zu gießen, sich zu waschen, zu kochen etc.

Die Kinder werden gefragt, warum nur ein geringer Teil des Süßwassers als Trinkwasser verwendet werden kann. Es wird erarbeitet, dass ein Großteil des Süßwassers als Eis gebunden ist und uns daher nicht zur Verfügung steht.

## Anlage 3 *Wassertransportspiel*

Man braucht pro Gruppe eine Flasche Wasser und einen Becher.

Das erste Kind schüttet den Inhalt der Flasche in den Becher und wieder zurück.

Flasche und Becher werden an das nächste Kind weitergegeben, das nächste Kind macht das Gleiche. Der Becher wird weitergegeben, bis das letzte Kind das Wasser umgefüllt hat.

Nun wird das Spiel noch einmal in die Gegenrichtung gespielt, d.h. das vorletzte Kind füllt das Wasser um, gibt Flasche und Becher an das drittletzte Kind weiter usw.

Am Ende wird gemessen, wie viel Wasser die Gruppen noch in ihrem Becher haben.

Die beste Gruppe bekommt 3 Punkte, die zweitbeste 2, die drittbeste einen.

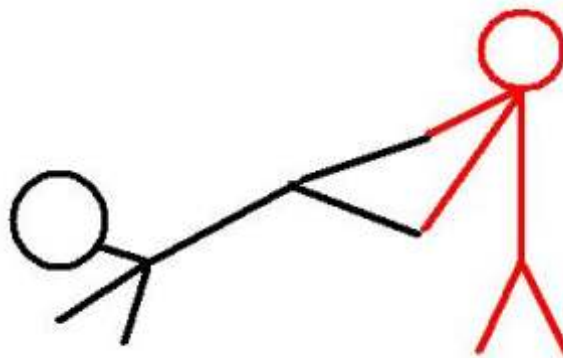
## Anlage 4 Wagenrennen

Aufbauen: Hindernisparcours mit Hütchen, die weit genug auseinander stehen müssen

Die Kinder entscheiden sich, welche zwei Gruppenmitglieder als „Schubkarre“ (siehe Abbildung) ins Rennen gehen wollen. Sie bekommen Zeit, das Laufen und Aufbauen der Schubkarre zu üben, und geben dem Referenten Bescheid, wenn sie bereit sind.

Wettkampf: Die „Wagen“ laufen im Slalom durch den Parcours (Hin- und Rückweg); wenn der „Wagen“ in Einzelteile zerfällt, muss die Gruppe neu anfangen.

Zeit wird gestoppt Die beste Gruppe bekommt 3 Punkte, die zweitbeste 2, die drittbeste einen.



Anlage 5



Was ist Recyclingpapier?

- A: Papier aus dem Supermarkt
- B: *Papier aus altem Papier*
- C: Papier aus Plastik

Hier falten



KlimaFünfkampf



Welches Tier lebt im tropischen Regenwald?

- A: Eisbär
- B: Fuchs
- C: *Gorilla*

Hier falten



KlimaFünfkampf



Anlage 5



Wie viel Liter Wasser verbrauchst du ca. Täglich?

- A: 1,4 L
- B: 14 L
- C: 140 L

Hier falten



KlimaFünfkampf



Was gehört zu den erneuerbaren Energien?

- A: Sonne
- B: Erdöl
- C: Kohle

Hier falten



KlimaFünfkampf

Anlage 5



Wie kann ich Strom sparen?

- A: *Beim Kochen den Deckel auf dem Topf lassen*
- B: Kleinere Batterien benutzen
- C: Beim Fahrrad den Dynamo nicht benutzen

Hier falten



KlimaFünfkampf



Das pazifische Klimaphänomen „El Niño“ wurde nach wem benannt?

- A: Osterhase
- B: *Christkind*
- C: Weihnachtsmann

Hier falten



KlimaFünfkampf

Anlage 5



Welches Verkehrsmittel ist am klimafreundlichsten?

- A: *Fahrrad*
- B: *Auto*
- C: *Flugzeug*

Hier falten



KlimaFünfkampf



Warum fressen Eisbären keine Pinguine?

- A: *Weil Pinguine giftig sind*
- B: *Weil Eisbären am Nordpol leben, Pinguine aber am Südpol*
- C: *Weil die Pinguine zu schnell für die Eisbären sind*

Hier falten



KlimaFünfkampf

Anlage 5



Welche Strömung im atlantischen Ozean macht unser Klima so mild?

- A: Tennisstrom
- B: *Golfstrom*
- C: Pingpongstrom

Hier falten



KlimaFünfkampf

**Anlage 6** *Eisschollenspiel*

Material: „Eisschollen“ aus Zeitungen o.ä., Musik, weiche Bälle oder andere Sachen zum Werfen

Es soll der Einfluss der Polschmelze auf das Verhalten von Tieren am Beispiel der Eisbären dargestellt werden.

Die Mannschaften stellen nun einzelne Eisbärenfamilien dar; jede Mannschaft wählt einen Eisbärenvater. Alle Väter stehen mit je einem Ball in der Hand am Rand des Spielfeldes.

Es ertönt Musik, alle Eisbären, abgesehen von den Vätern, laufen durcheinander durch den Raum. Wenn die Musik stoppt, müssen sie sich einen Platz auf einer Eisscholle suchen. Findet ein Kind keinen Platz, scheidet es aus und muss sich an den Spielfeldrand stellen.

Nun dürfen die Eisbärenväter mit ihrem Ball einen Eisbären abwerfen. Achtung: Sie müssen natürlich darauf achten, kein Mitglied der eigenen Familie zu treffen! Alle getroffenen Eisbären verlassen das Spielfeld und sind ausgeschieden.

Der Referent verkleinert durch Falten o.ä. die Eisschollen, bevor die nächste Runde beginnt, sodass die Eisbären nun noch weniger Platz haben. Es wird wie beschrieben weitergespielt. Nach einer vereinbarten Anzahl von Runden (z.B. 5) wird gezählt, wie viele Eisbären der einzelnen Familien noch „leben“.

Anzahl der noch lebenden Eisbären = Punktzahl; Beispiel: Eine Gruppe hat noch drei Familienmitglieder im Rennen: 3 Punkte werden zum Punktestand addiert

## Anlage 7 *Spiel um die Kohle*

Material:

Ball

Spielfeld markieren

Das Spiel stellt den Streit um die Kohle dar, der entstehen wird, wenn sie zur Neige geht. Der Ball symbolisiert die Kohle; jede Mannschaft steht für ein Land, das Interesse an der Kohle hat, die allerdings schwer zu bekommen ist.

Alle Kinder laufen durcheinander. Der Ball wird ins Spielfeld geworfen. Die Mannschaft, die als erste den Ball bekommt, versucht, diesen fünf Mal zu passen (und so Kohle für sich zu gewinnen).

Fängt eine andere Mannschaft den Ball, versucht sie, ihn fünf Mal zu passen.

Gelingen einer Mannschaft fünf Pässe, bekommt sie einen Punkt.

Nach einer vorher vereinbarten Zeit ist das Spiel vorbei; die gewonnenen Punkte werden zum Punktestand addiert (3 mal 5 Pässe = 3 Punkte).

Landet der Ball im Aus, wird er vom Referenten ins Spielfeld geworfen.