

Anhang zum KEiM-Projekt

Wir messen den Stromverbrauch verschiedener Geräte in den anderen Klassen.



Wir tragen unsere Ergebnisse in eine Folientabelle ein, tragen unsere Ergebnisse vor und geben Tipps zum Energiesparen.





Gar nicht so leicht, überall an die Steckdosenleisten zu kommen.





Interessant, hier gibt es auch einen Wasserkocher! Der zieht besonders viel Strom.





Alles in Ordnung! Hier hängen noch alle Hinweisschilder.





Herr Troll gibt sich besonders viel Mühe, seiner Klasse alles zu zeigen.





Hier übe ich meinen Vortrag in der eigenen Klasse.



Wir diktieren unsere Ereigniskarten der Praktikantin in eine Tabelle.



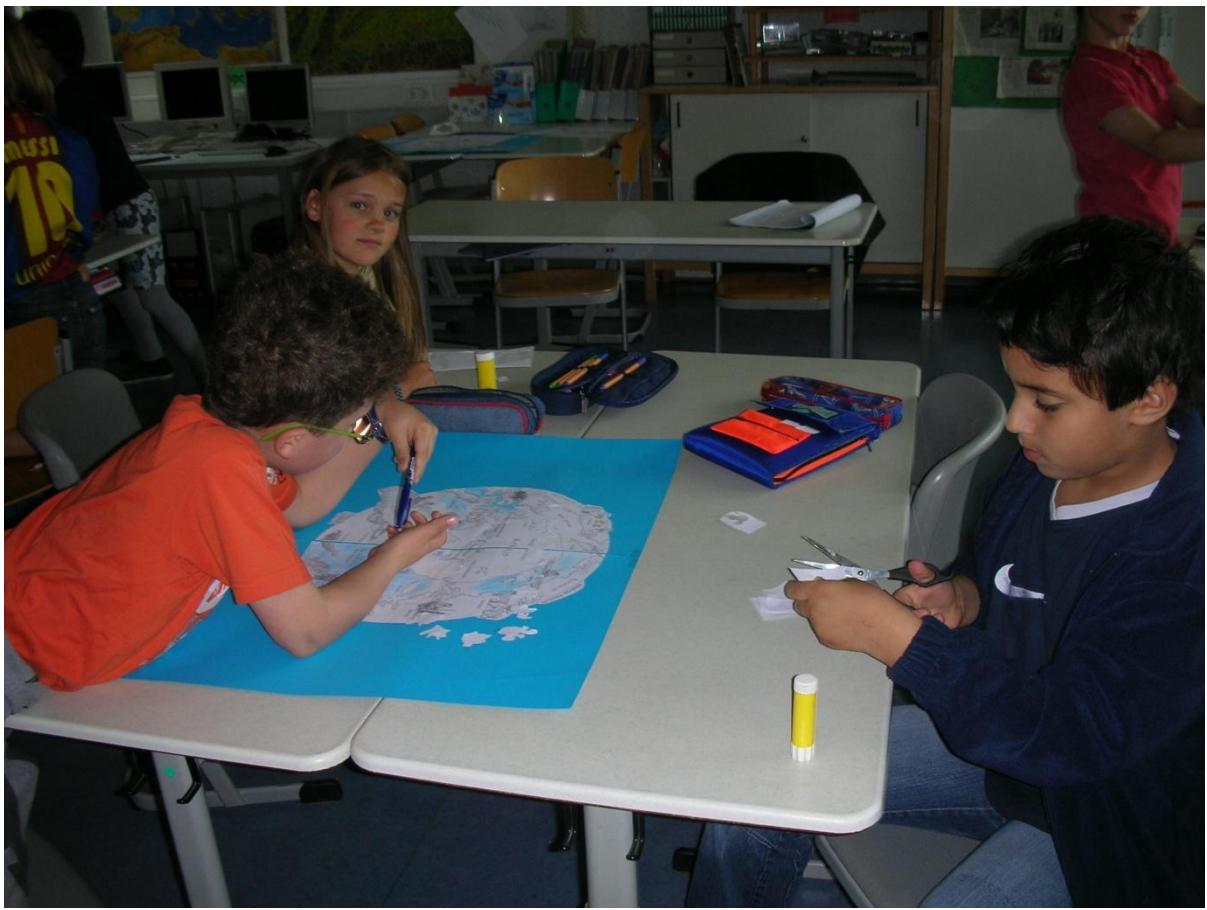
Wir entwerfen unsere Spiele in 5 Gruppen zu je 4 Kindern.







Unsere Spiele gehen in die nächste Runde.



Die Eisschollen werden ausgeschnitten und auf den Spielplan geklebt.



Unser Spiel soll schön bunt werden.



Fast nichts mehr zu sehen vor lauter Köpfen!



Erster Probelauf. Die anderen Spiele werden im Schullandheim fertiggemacht.
Hier sieht man auch schon eine Frosti-Spielfigur.



Sie sieht das Spiel von innen aus.

Frosti hat's gemfrostig



Das fertige Spiel von außen

Das sind unsere Spielfiguren für die Würfelspiele.



<p>Frosti springt ins kühle Meer und übt schwimmen.</p> <p>Lege dich über einen Stuhl und mache Trockenübungen, bis du wieder dran bist!</p>	<p>Ein Polarfuchs zeigt Frosti den Weg zum Nordpol.</p> <p>Würfle gleich noch einmal!</p>
<p>Frosti trifft einen Beluga. Er schwimmt auf seinem Rücken an Land.</p> <p>Rücke 3 Felder vor!</p>	<p>Kinder erzählen Frosti, dass durch die Beleuchtung der Städte viel Strom verbraucht wird.</p> <p>Prüfe nach, ob in eurem Raum auch unnötig Licht brennt!</p>
<p>Frosti trifft einen Narwal. Er unterhält sich mit ihm.</p> <p>Setze eine Runde aus!</p>	<p>Frosti trifft 2 Rentiere. Sie erzählen ihm, dass es bei ihnen in den Dörfern kaum Autos gibt, die das schädliche Treibhausgas CO₂ ausstoßen.</p> <p>Lass dich mit dem Schlitten nach Russland ziehen!</p>
<p>Frosti setzt sich hin und weint, weil er seine Eltern nicht findet.</p> <p>Tröste ihn und gib ihm einen Energiespartipp für die Rettung seiner Heimat!</p>	<p>Kinder erzählen Frost, dass bei ihnen in Kanada so viel Pappgeschirr verbraucht wird und dass das gar nicht gut ist für die Umwelt.</p> <p>Erkläre den Mitspielern, wie man es besser machen kann!</p>
<p>Frosti fährt mit einem Schiff weiter.</p> <p>Würfle gleich noch einmal!</p>	<p>Frosti erfährt, dass man Elektrogeräte immer ganz ausschalten sollte, denn Standby kommt teuer. Frosti freut sich.</p> <p>Rücke eine Position vor!</p>
<p>Frosti ist auf einer Eisscholle ausgerutscht.</p> <p>Gehe 3 Felder zurück!</p>	<p>Frosti will einen Ventilator verwenden, um sich zu kühlen. Kinder raten ihm: „Gieße dir lieber kühles Wasser über den Kopf und stelle dich in den Fahrtwind!</p> <p>Laufe mit nassem Gesicht durch das Zimmer und prüfe die Wirkung!</p>
<p>Frosti fängt einen Fisch. Er macht Pause und ruht sich aus.</p> <p>Du musst um eine Position zurückfallen.</p>	<p>Frosti erfährt, dass die Inuit keinen Kühlschrank brauchen, weil es bei ihnen immer kalt genug ist.</p> <p>Er freut sich. Springe dreimal in die Luft!</p>

Beispiel für die Ereigniskarten

Ein Würfelspiel zum Buch

„Frosti hat's gern frostig“

Spielanleitung:

Sinn des Spiels: Versuche, so schnell wie möglich über die Eisschollen vom Start zum Ziel zu hüpfen und dabei Energiespartipps zu sammeln, die Frosti helfen, seine Heimat am Nordpol vor Erwärmung zu schützen!

Teilnehmer: Das Spiel eignet sich für 2 bis 6 Teilnehmer im Alter von 6 bis 65 Jahren.

Spielvorbereitung: Du brauchst den eingelegten „Arktis-Spielplan“, einen Würfel und pro Teilnehmer eine Spielfigur, die du auf das Startfeld stellst.

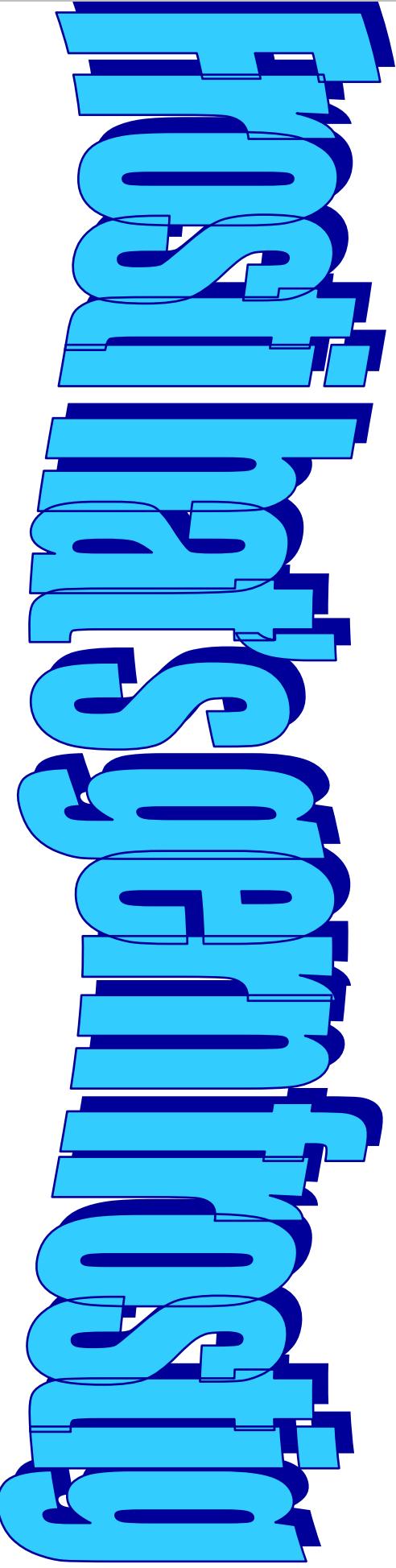
Spielverlauf: Nun wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt. Der jüngste Teilnehmer beginnt. Rücksicht entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf den Eisschollen vorwärts! Wenn du auf ein „Frosti-Feld“ oder ein „Energiesparfeld“ gelangst, musst du die entsprechende Aktion ausführen.

Spielende: Wer zuerst mit der passenden Augenzahl genau ins Ziel kommt, hat gewonnen. Die anderen können noch um die folgenden Plätze weiter würfeln.

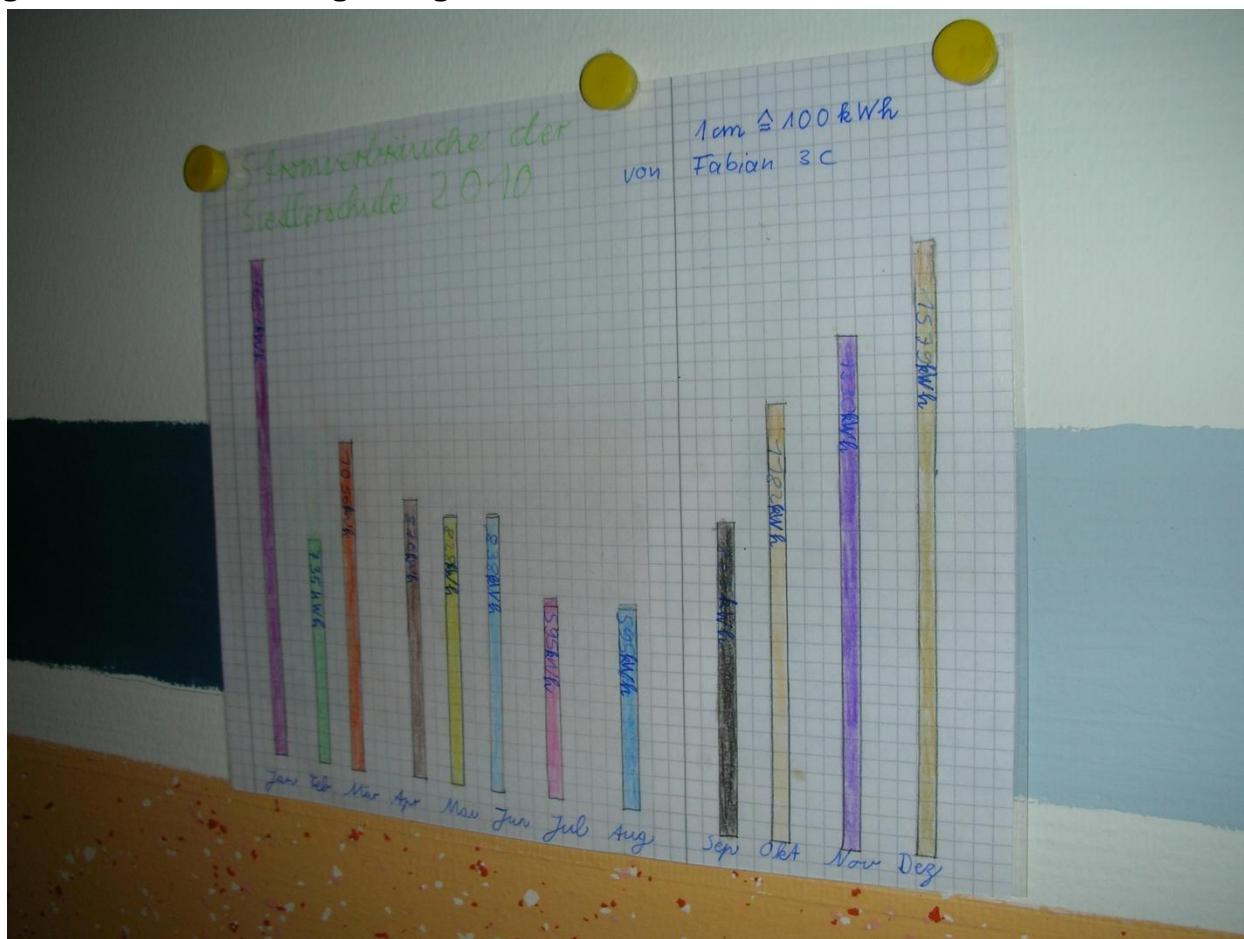
Energiespartipps



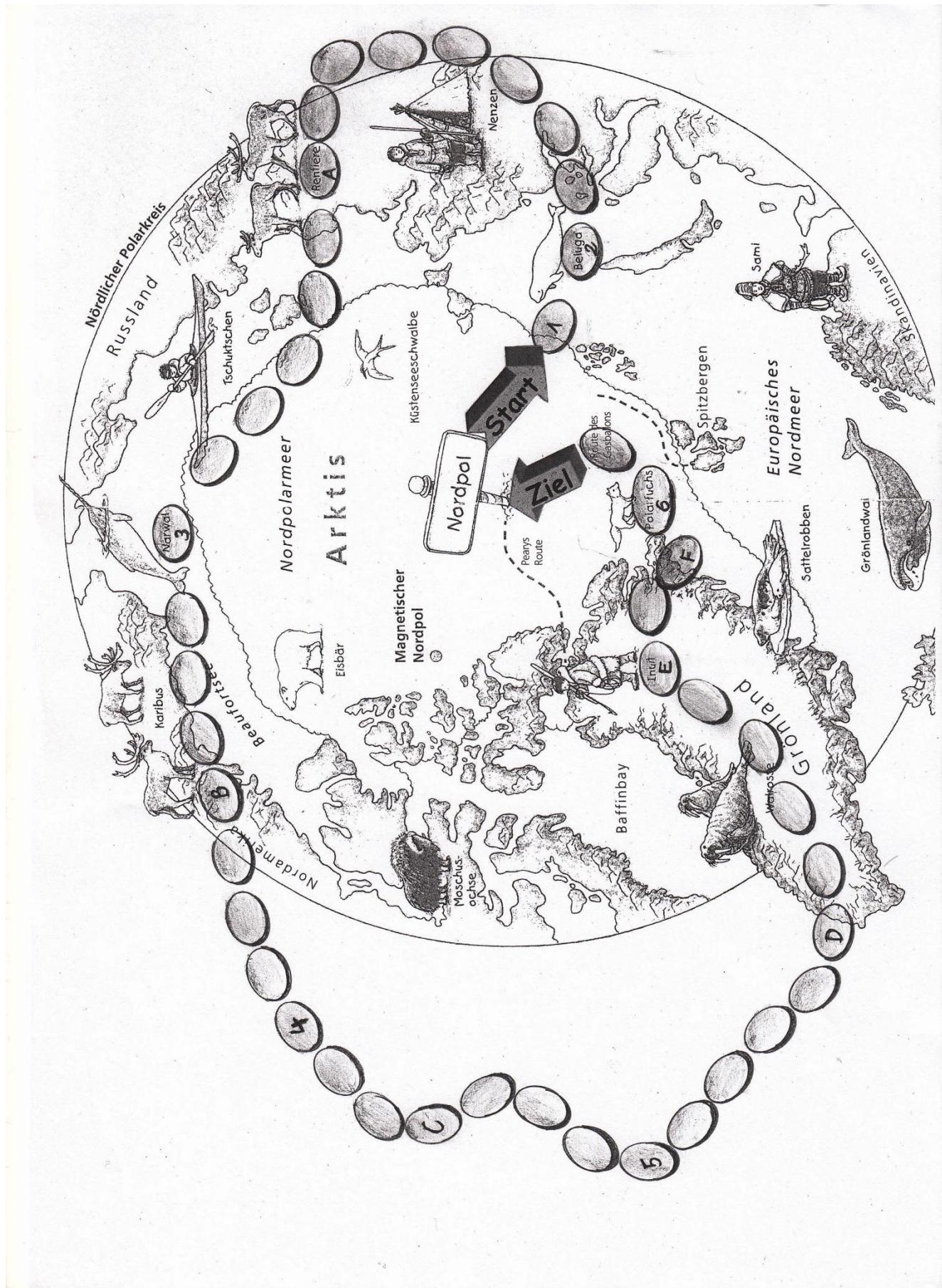
Frosti-Karten



Hier haben wir ein Säulendiagramm zu den Stromverbräuchen der Siedlerschule gezeichnet und ausgehängt.



Das ist das Spiel zum Frosti-Buch, wie es in der Schülerzeitung „Zaboblitz“ erscheint. Dieser Spielplan wird in doppelter Größe kopiert, gefaltet und eingelegt zu der folgenden gedruckten Seite.



Frosti auf großer Reise

Ein Würfelspiel zum Buch „Frosti hat's gern frostig“

Spielanleitung:

Sinn des Spiels: Versuche, so schnell wie möglich über die Eisschollen vom Start zum Ziel zu gelangen und dabei Energiespartips zu sammeln, die Frosti helfen, seine Heimat am Nordpol vor Erwärmung zu schützen!

Teilnehmer: Das Spiel eignet sich für 2 bis 6 Teilnehmer im Alter von 6 bis 65 Jahren.

Spielvorbereitung: Du brauchst den eingelegten „Arktisspielplan“, einen Würfel und pro Teilnehmer eine Spielfigur, die ihr auf das Startfeld stellt.

Spielverlauf: Nun wird reihum im Uhrzeigersinn gewürfelt. Der jüngste Teilnehmer beginnt. Rückt nun entsprechend der gewürfelten Augenzahl auf den Eisschollen vorwärts! Wenn ihr auf ein „Frostifeld“ oder ein „Energiesparfeld“ gelangt, müsst ihr die entsprechende Aktion ausführen.

Spielende: Wer zuerst mit der passenden Augenzahl genau ins Ziel kommt, hat gewonnen. Die anderen können noch um die folgenden Plätze spielen.

Frosti-Felder		Energiesparfelder	
1	Frosti springt ins kühle Meer und übt schwimmen. Lege dich über einen Stuhl und mache Trockenübungen, bis du wieder dran bist!	A	Frosti trifft 2 Rentiere. Sie erzählen ihm, dass es bei ihnen in den Dörfern kaum Autos gibt, die das schädliche Treibhausgas CO2 ausstoßen. Lass dich mit dem Schlitten nach Russland ziehen!
2	Frosti trifft einen Beluga. Er schwimmt auf seinem Rücken an Land. Rücke 3 Felder vor!	B	Kinder erzählen Frost, dass bei ihnen in Kanada so viel Pappgeschirr verbraucht wird und dass das gar nicht gut ist für die Umwelt. Erkläre den Mitspielern, wie man es besser machen kann!
3	Frosti trifft einen Narwal. Er unterhält sich mit ihm. Setze eine Rund aus!	C	Frosti erfährt, dass man Elektrogeräte immer ganz ausschalten sollte, denn Stand-by kommt teuer. Frosti freut sich. Rücke eine Position vor!
4	Frosti fährt mit einem Schiff weiter. Würfle gleich noch einmal!	D	Frosti will einen Ventilator verwenden, um sich zu kühlen. Kinder raten ihm: „Gieße dir lieber kühles Wasser über den Kopf und stelle dich in den Fahrtwind! Laufe mit nassem Gesicht durch das Zimmer und prüfe die Wirkung!
5	Frosti fängt einen Fisch. Er macht Pause und ruht sich aus. du musst um eine Position zurückfallen.	E	Frosti erfährt, dass die Inuit keinen Kühlschrank brauchen, weil es bei ihnen immer kalt genug ist. Er freut sich. Springe dreimal in die Luft!
6	Ein Polarfuchs zeigt Frosti den Weg zum Nordpol. Würfle gleich noch einmal!	F	Kinder erzählen Frosti, dass durch die Beleuchtung der Städte viel Strom verbraucht wird. Prüfe nach,

			ob in eurem Raum auch unnötig Licht brennt!
--	--	--	---

Hier ging leider die Formatierung etwas verloren.