

ANLEITUNG FÜR LEHRPERSONEN

2. Spiel: Was braucht es für ein Feuer?

Material:

Beschriftete Zettel pro Schülerin / Schüler (Post-It)
Signalton, beispielsweise durch Pfeife oder Gong

Ziel des Spieles:

Die SuS haben mit dem Gitterrätsel die Unterscheidung zwischen Brennstoff und Zündquelle erlernt. Damit ein Feuer entsteht, fehlt jedoch ein drittes Element: eine Atmungsquelle. Das Ziel des Spieles besteht darin, dass die SuS dies selbstständig erkennen.

Anleitung:

Jede Schülerin und jeder Schüler bekommt einen Zettel, auf dem eine Zündquelle, ein Brennstoff oder eine Atmungsquelle aufgeführt ist. Im Idealfall lassen sich die Zettel auf dem Oberkörper befestigen (Post-It). Die SuS bewegen sich frei im Schulzimmer. Bei jedem Signal formieren sich die SuS so in Gruppen, dass die Elemente auf den Zettel theoretisch ein Feuer entfachen.

Beschriftung der Zettel:

Von jedem Element etwa gleich viel. Atmungsquellen können in der Unterzahl sein, um das Spiel anzuheizen.

Beispiele Brennstoffe: Handy, Stroh, Fasnachtskostüm, Holz, Christbaum, Benzin, Papier, Frittieröl, Plastikeimer, Holz

Beispiele Zündquellen: defekter Akku, Zigarettenstummel, Bügeleisen, Feuerzeug, Blitz, Zündholz, heisse Asche, Feuerwerksrakete, Herdplatte, Halogenlampe

Beispiele Atmungsquellen: Sauerstoff, Luft, Wind, Durchzug