

1	E	D	I	S	O	N														
2	K	R	A	F	T	W	E	R	K											
3	P	E	T	R	O	L	E	U	M	L	A	M	P	E						
				4	V	O	L	T												
				5	A	M	P	E	R	E										
				6	K	E	R	Z	E											
				7	E	N	E	R	G	I	E	S	P	A	R	L	A	M	P	E
8	I	S	O	L	A	T	O	R	E	N										
								9	I	O	N									
								10	S	O	L	A	R	E	N	E	R	G	I	E

Vorbereitung:

- J Spielplan ausdrucken
- J Frage- und Ereigniskarten auf Farbkarton ausdrucken und zuschneiden
- J Würfel und 2 Spielfiguren herrichten

Spielanleitung:

Das Spiel wird zu zweit gespielt.

Die Kinder würfeln reihum. Wer die höchste Zahl gewürfelt hat, darf beginnen.

Fragekarten, die richtig beantwortet wurden, bleiben bei dem Kind. Es darf noch einmal würfeln.

Bei falschen Antworten kommt die Karte unter den Stoß. Der/die nächste Spieler/in ist an der Reihe.

Ereigniskarten müssen befolgt werden, wandern dann aber auch wieder unter den Stoß.

FRAGEKARTEN (auf grünem Papier ausdrucken)

<p>F: <u>Wie werden Speicherkraftwerke betrieben?</u> A: Durch die Kraft des Wassers!</p>	<p>F: <u>Wie werden Wärmekraftwerke betrieben?</u> A: Durch Brennstoffe (Erdöl, Kohle, Erdgas)!</p>
<p>F: <u>Ist ein Kernkraftwerk ein Wärmekraftwerk oder ein Speicherkraftwerk?</u> A: Ein Wärmekraftwerk!</p>	<p>F: <u>Wie heißt das Atomkraftwerk, das in Österreich gebaut wurde, aber nie in Betrieb gegangen ist?</u> A: Zwentendorf!</p>
<p>F: <u>Welcher Erfinder erfand die Glühbirne?</u> A: Thomas Edison</p>	<p>F: <u>Nenne 3 elektrische Haushaltsgeräte!</u> A: Bügeleisen, Mixer, Waschmaschine, Staubsauger, ...</p>
<p>F: <u>Nenne 3 Lichtquellen aus früherer Zeit!</u> A: Kienspan, Talglicht, Petroleumlampe, Öllampe, ...</p>	<p>F: <u>Wie heißt der Teil, der ein elektrisches Gerät mit der Steckdose verbindet?</u> A: Das Kabel!</p>
<p>F: <u>Nenne 3 Dinge, die Strom leiten!</u> A: Draht, Schraube, Nagel, Büroklammer, ...</p>	<p>F: <u>Nenne 3 Dinge, die keinen Strom leiten!</u> A: Radiergummi, Lineal, Holzstück, Papier, ...</p>

EREIGNISKARTEN (auf rotem Papier ausdrucken)

<p>Der Strom ist ausgefallen. Gehe 3 Felder zurück!</p>	<p>Überschwemmung! Das Wasserkraftwerk stellt vorübergehend den Betrieb ein. Setze 1-mal aus.</p>
<p>Der Stromkreis ist unterbrochen. Suche den Fehler! Setze 1-mal aus!</p>	<p>Deine Schreibtischlampe leuchtet nicht mehr. Du musst die Glühlampe austauschen. Setze 1-mal aus!</p>
<p>Du hast etwas vergessen! Das Kabel des Bügeleisens steckt noch! Zurück zum Start!</p>	<p>Du hast das Kabel deiner Lampe nicht ausgesteckt und willst die Lampe wechseln. Zurück zum Start!</p>
<p>Das Kabel deines Radios ist defekt. Du musst es reparieren lassen. Gehe 6 Felder zurück</p>	<p>Ein kleines Kind spielt bei einer ungesicherten Steckdose. Du warnst es vor der Gefahr! Gehe 8 Felder vor!</p>
<p>Deine Freundin will sich in der Badewanne die Haare föhnen. Du warnst sie vor der Gefahr! Gehe 6 Felder vor!</p>	<p>Du hast die Glühlampe deiner Schreibtischlampe richtig gewechselt. Gehe 3 Felder vor!</p>



S
T
A
R
T

ZIEL