



## Energy for Life – Online- Spiel

Um einen Beitrag zur nachhaltigen Entwicklung unserer Erde zu leisten, müssen wir eine optimale Nutzung der natürlichen Ressourcen unseres Planeten erreichen.

In den Industrieländern ist der Energieverbrauch pro Kopf bedeutend höher als in den Entwicklungsländern, wo der Energiebedarf aber auch beständig steigt. Dies erfordert einen höheren Verbrauch an fossilen Ressourcen, wodurch wiederum die CO<sub>2</sub> Emissionen erhöht werden, so dass der Einsatz alternativer Energiequellen immer zwingender wird.

Die Energy for Life (E4L) Kampagne wurde 2009 ins Leben gerufen, um allen Bevölkerungsgruppen und Institutionen in Europa die Probleme der Ressourcennutzung und des Klimawandels ins Bewusstsein zu rufen und die internationalen Verknüpfungen von Energie und Entwicklung aufzuzeigen.

Ein Teil dieser Kampagne ist die Entwicklung eines pädagogischen Online-Spiels, das spanischen, italienischen, portugiesischen und deutschen Schülern ab der 5. Klasse bis hin zu Berufsschülern diese Problematik näher bringen soll. Gleichzeitig soll durch das Online-Spiel der internationale Austausch zwischen den Schülern gefördert werden.

### *Wettbewerb*

Das Online-Spiel ist so aufgebaut, dass die Spieler, stellvertretend für Ihre Klassen bzw. Schulen, miteinander in einen Wettbewerb treten können. Die Besten Spieler im europäischen Wettbewerb dürfen (mit einer Begleitperson) zur Energy for Life Abschlusskonferenz nach Spanien reisen und gewinnen einen Computer für ihre Klasse oder Schule. Zudem werden auch die 3 besten deutschen Teilnehmer prämiert.

Die DGS e.V. koordiniert das E4L Projekt in Deutschland und sucht deutsche Schulklassen, die an dem internationalen Wettbewerb teilnehmen möchten und uns helfen, im Rahmen dieses Wettbewerbs das Online-Spiel weiterzuentwickeln.



## Das Spiel

Hauptthema des Spiels sind Erneuerbare Energien als Lösung zur Reduzierung der Zerstörung der natürlichen Ressourcen und die Auswirkungen auf den Klimawandel, mit dem Fokus auf die Wechselbeziehungen zwischen Europa und den Entwicklungsländern.

Für Lehrer wird eine Spielanleitung entwickelt, die die Regeln des Spieles erklärt und auch Anregungen für das Spiel gibt.

## Die Story

Die Hauptfiguren sind zwei ganz normale Teenager aus Polimpia, John und Mary. Alles begann einen Abend zuvor. John/ Mary hatte einen Alptraum, in dem der Planet kollabierte. Ursache waren die Auswirkungen des menschlichen Handelns auf die Umwelt. Die Figur wacht auf und realisiert, dass die Rettung des Planeten in ihrer und der Hand ihrer Generation liegt.

Sie realisiert, dass es Zeit ist wirklich aus dem Traum aufzuwachen den sie lebt und etwas zu unternehmen.

## Die Spielewelt

Das Spiel ist ein Rollenspiel, das auf 2 Ebenen (Level) mit unterschiedlichen Herausforderungen gespielt wird. Der Spieler kann als John oder Mary die beiden Levels durchlaufen.

Level 1 soll die potentiellen Energiesparmassnahmen im Familien-Haushalt verdeutlichen. Vom Licht ausschalten, über den Verzicht auf Stand-by-Funktionen bis hin zur Nutzung Erneuerbarer Energien zur Stromversorgung. Level 2 springt auf staatliche Ebene. Hier erfährt der Spieler die Wechselbeziehungen zwischen Europa und den Entwicklungsländern und lernt, welche Entscheidungen die Energieeffizienz auf nationaler Ebene beeinflussen können.

Mehr Informationen zu E4L finden sie unter:

[www.energie-ist-entwicklung.de](http://www.energie-ist-entwicklung.de) oder [www.energy-for-life.info](http://www.energy-for-life.info)



Kontakt:

DGS e.V.

Dipl.-Ing. Antje Klauß-Vorreiter

Cranachstraße 5

99423 Weimar

E-Mail: [energy4life@dgs.de](mailto:energy4life@dgs.de)

Tel.: +49-(0)36 43 - 21 10 27

Fax: +49-(0)36 43 - 51 91 70

