

Energizer

1. In Rollen durch den Raum bewegen

Alle bewegen sich durch den Raum. Eine Person sagt, in welcher Rolle bzw. welchem Zustand: Als ganz alter Mensch, glücklich, müde, gelangweilt, cool, als scheues Reh, als hoppelnder Hase, als schleichender Fuchs ...

2. Fingerfangen

Alle stehen in einem Kreis. Mit den Armen auf Schulterhöhe zeigt jede Person mit dem rechten Zeigefinger nach unten. Die linke Hand wird mit der Handfläche nach oben gehalten und befindet sich mit etwas Abstand unterhalb des Zeigefingers der nebenstehenden Person. In diesem Energizer geht es darum, dass die linke Hand jeweils den rechten Zeigefinger der nächsten Person fangen soll, wenn ein bestimmtes Wort gesagt wird. Die anleitende Person erzählt eine Geschichte. Wenn sie ein vorher festgelegtes Wort sagt, handeln die TN. Konzentration, Koordination und Zuhören sind gefragt.

Eine mögliche Geschichte: Das Wort „Treibhauseffekt“ ist das Signalwort. Es kann beispielsweise vereinfacht erklärt werden, wie der Treibhauseffekt funktioniert:

Dass wir auf der Erde angenehme Temperaturen haben, verdanken wir dem natürlichen **Treibhauseffekt**. Die durchschnittliche Temperatur auf der Welt würde ohne den natürlichen **Treibhauseffekt** nicht bei +15°C, sondern bei etwa -18°C liegen.

Wir Menschen verstärken den **Treibhauseffekt**.

Das liegt daran, dass wir beispielsweise durch den Verkehr und die Industrie zusätzliche Treibhausgase produzieren.

Als Treibhausgase sind besonders Kohlenstoffdioxid und Methan bekannt. Beim vom Menschen gemachten **Treibhauseffekt** haben sie einen großen Einfluss: CO₂ ist für über 70 % und Methan für rund 20 % des vom Menschen gemachten **Treibhauseffekts** verantwortlich.

3. Kategorien

Die anleitende Person nennt eine Kategorie (z. B. „Obstsorten“). Im Kreis nennen die TN reihum ein Beispiel dafür, ohne zu wiederholen. Wer keinen Einfall hat oder zu lange zögert, scheidet aus. Fördert schnelles Denken und Aufmerksamkeit.

4. Lieblingswindrad - Umrunden

Die Gruppe steht im Kreis. Jede Person sucht sich im Stillen eine andere Person aus, das Lieblingswindrad. Nach Beginn des Spiels versucht nun jede Person das Lieblingswindrad dreimal zu umrunden. Wer es geschafft hat, kann stehen bleiben.

Energizer

5. Alle, die ...

Ein gutes Spiel zum Kennenlernen und Finden von Gemeinsamkeiten, Vorlieben, Eigenschaften. Alle - bis auf eine Person - sitzen in einem Stuhlkreis. Die eine Person steht in der Mitte, fängt an und sagt: „Alle, die , wechseln den Platz“. Man kann alles mögliche einbauen:

Alle, die ...

- ... mit dem Fahrrad zur Schule kommen.
- ... einmal in der Woche mit dem Bus fahren.
- ... eine eigene Trinkflasche haben.
- ... wissen, was der Klimawandel ist.
- ... wissen, wie Plastik hergestellt wird.
- ... Kleidung schon mal Second Hand gekauft haben.
- ... darauf achten, Wasser zu sparen.
- ... schon mal auf einer Demonstration waren.
- ... schon mal Angst hatten, wenn sie an die Zukunft dachten.
- ... schon mal von „Fridays For Future“ gehört haben.
- ... schon mal einen Baum gepflanzt haben.
- ... wissen, wie Recycling funktioniert.
- ... gern Dinge teilen oder verleihen.
- ... darauf achten, wo ihre Lebensmittel herkommen.
- ... schon mal Müll von der Straße aufgehoben haben.

Die Personen, auf die diese Aussage zutrifft, stehen auf und suchen sich einen neuen Platz. Die Person in der Mitte versucht nun auch einen Platz im Stuhlkreis zu bekommen. Die Person, die dann keinen Stuhl mehr abbekommt, steht in der Mitte und trifft eine neue Aussage.