

mz-web.de

vom 19.05.2010

Kilowattchen kennt tolle und sehr lehrreiche Experimente

VON DETLEF MAYER

SCHWEINITZ/MZ. Das auf der Schautafel Dargestellte war für die Kinder der mittleren und der Vorschulgruppe der Schweinitzer Tagesstätte Birkengrund nichts Neues. Mühelos konnten die 17 Mädchen und Jungen das Kraftwerk benennen, die Überlandleitungen, die den Strom in die Häuser transportieren, und die Lampe, die dann auch bei ihnen zu Hause leuchtet, wenn man den Schalter betätigt.

In dem gegenständlichen Beispiel, das Annett Torgau und die fünf Auszubildenden des Energieversorgers **envia Mitteldeutsche Energie AG (enviaM)** mitgebracht hatten, übernahm eine kleine Batterie die Funktion des Kraftwerks. Aber sonst funktionierte daran alles wie im richtigen Leben. So ließ sich auch wunderbar vorführen, dass das Licht erlischt, sobald der Stromweg unterbrochen wird, vielleicht durch einen Sturmschaden oder eine andere Havarie, welche die Monteure von enviaM auf den Plan rufen, die dann rausfahren um den Schaden zu reparieren.

Annett Torgau ist Ausbilderin beim Bildungszentrum Energie in Halle, wo auch die Lehrlinge von enviaM ihre Schulungen erhalten. Nach Schweinitz geführt hat sie ein Projekttag, bei dem sie und ihre Helfer dem Nachwuchs einen sorgsam Umgang mit Strom vermittelten. Als Maskottchen begleitete das Kilowattchen die Aktion. „Bist du ein Superheld“, wollten die Kinder wissen. Das musste Martin Ukatz, der in dem blauen Kostüm steckte, verneinen. Aber ansonsten war schon super, was den Mädchen und Jungen übergebracht wurde.

Am Anfang stand eine Geschichte. „Der Strom ist weg“ hieß sie und beschrieb sehr anschaulich, was alles nicht mehr funktioniert in unserem Alltag, wenn eintritt, was der Titel sagt. Milena und Anja, die beiden Akteure der Story, mussten feststellen, dass man dann am Abend im Dunkeln sitzt, dass die Kassen in den Läden nicht funktionieren, die Straßenbahnen nicht fahren und zu Hause der Fernseher keinen Mucks macht.

Mit Hilfe eines Memory-Spiels wurden elektrische Geräte ihren Einsatzgebieten zugeordnet: Mixer und Kuchen, Fön und Haare, Kühlschrank und Lebensmittel, Staubsauger und Teppich. Dass sogar der Mensch als Leiter taugt, veranschaulichte ein Experiment, bei dem ein ganz schwacher Strom durch Körperteile und lange Kinder-Ketten geleitet wurde, um am Ende eine winzige Lampe zum Leuchten zu bringen.

Strom kann lustig sein, stellte der Nachwuchs fest. Aber auch gefährlich! Entsprechende Bildchen verdeutlichten das. Situationen, die man nicht zulassen sollte - Radio an der Badewanne, Drachensteigen in der Nähe von Freileitungen, in Steckdosen fassen und Ähnliches - wurden deshalb demonstrativ durchgestrichen. „Verboten!“, hieß es stets dazu.

Anschließend wurde noch eine Kartoffelbatterie gebaut. Kupfer-, Zinkplättchen, Kabel und drei Kartoffeln genühten, um eine Diode glimmen zu lassen. „Zitterpartie“ hieß das Geschicklichkeitsspiel, bei dem mit einer Leiterschleife eine aus Draht gebogene Figur umfahren werden musste, ohne diese zu berühren, sonst ertönte ein Surren oder eine Lampe leuchtete auf. Ganz am Ende schenkten die Gäste den Kindern eine Schatzkiste. Sie enthält alle Utensilien, um die gezeigten Experimente jederzeit wiederholen zu können.