MIT UNTERSTÜTZUNG VON
LICHT INS DUNKEL

Die Kinderfreunde rote falken

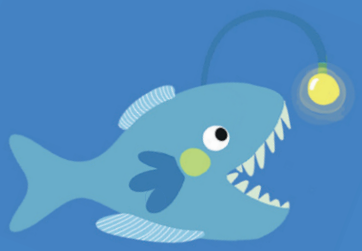
RETTEN WIR DIE WELT

KINDER FÜRS KLIMA

METHODEN SAMMLUNG
PHASE 3 WASSER

DO-IT-YOURSELF WORKSHOP ZUM THEMA
KLIMAGERECHTIGKEIT

www.rettenwirdiewelt.at



LIEBE WELTRETTER:INNEN!

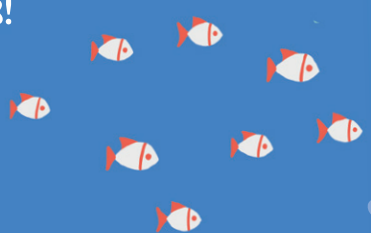
Ihr haltet nun unser 3. Methodenset für die Kinder-Klima-Kampagne in Händen. Mit den Methoden und Spielen in diesem Set widmen wir uns einem besonders wichtigen Aspekt: Dem Thema Wasser.
Dabei könnt ihr viel darüber lernen, wie wichtig das Meer für das Klima ist, welche Superkräfte die Ozeane und seine Bewohner:innen haben und welche dramatischen Auswirkungen die Verschmutzung, Ausbeutung und Erwärmung der Meere haben.

Die Besonderheit und das Herzstück dieses Kampagnen-Sets ist das große Meerestuch – ein 150x150 cm großes Spieltuch, das zahlreiche Spiele, Rätsel und Entdeckungen bereit hält - und eine optischer Gewinn für jeden Gruppenraum ist.

Natürlich werdet ihr auch in dieser Phase wieder von unserer Taba begleitet, die auf ihrer Reise auf einen neuen Freund trifft – nämlich auf den leicht chaotischen, quirligen Einsiedlerkrebs Kimo, der mit seiner Anemone Vronie auf einer Müllinsel lebt.

Bevor es losgeht
Lest euch zunächst diese Beschreibung durch. Grundsätzlich sind alle Methoden für Kinder ab etwa 3-4 Jahren, Jugendliche und Erwachsene geeignet. Ihr findet bei den Beschreibungen der einzelnen Phasen, wie sie je nach Wissensstand und Erfahrung variiert werden können. Aber ihr könnt und sollt die einzelnen Methoden natürlich immer auf die Bedürfnisse eurer Gruppe anpassen.
Das gesamte Paket hält Beschäftigung für eure Gruppe von ca. sechs Stunden bereit. Ihr seid völlig frei in der Reihenfolge, eurem Tempo oder auch der Auswahl der Teile, die ihr machen wollt. Wir empfehlen nur grundsätzlich, die Geschichte von Taba und Kimo und die Korallenkarten zu Beginn zu machen und das Meer des Wissens nicht auszulassen.
Bevor ihr beginnt, richtet euch alle Materialien her, die ihr braucht. Zur einfacheren Übersicht haben wir euch auf der nächsten Seite eine Materialliste zusammengestellt. Setzt euch gemütlich im Kreis zusammen, breitet das Meerestuch aus, stellt euer Tabanakel und Taba bereit. Jetzt kann es auch schon losgehen!

Wir wünschen euch viel Spaß!
EURE KINDERFREUNDE



PHASE 3 WASSER

MATERIALLISTE

- supertolles Meeres-Spieltuch
- Flaschenpost (1)
- Bastelset „Kimo“ (2)
- DIY Workshop-Broschüre (3)
- Korallenkarten (4)
- Meer des Wissens (5)
- 40 Wissenskarten Karten – 3 Farbwürfel
- Abzeichen Wasser zum Aufkleben
- Gruppenstunden-Folder (6)
- Klima-Stories zum Einsortieren in die Klimastories aus Phase 2
- Broschüre Spiele, Experimente, Basteln

Außerdem braucht ihr

- Smartphone oder Tablet für die Geschichte von Taba und Kimo
- Smartphone für das Meer des Wissens
- (QR Codes mit Auflösung)

Alle bisherigen und aktuellen Materialien und noch mehr findet ihr auf der Kampagnen- Website unter rettenwirdiewelt.at.
Solltet ihr für euer Tabanakel noch ein Ersatzteil benötigen, dann meldet euch einfach bei uns per Mail an rettenwirdiewelt@kinderfreunde.at

WIR WÜNSCHEN EUCH VIEL SPASS MIT DEN METHODEN!

Retten wir die Welt!

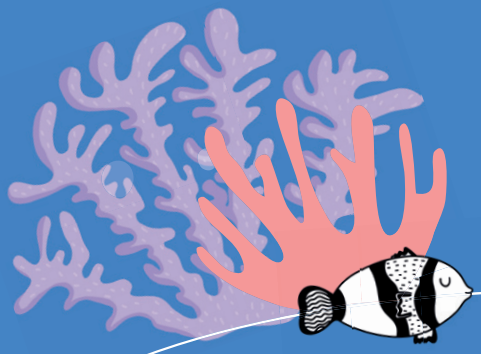
Eure Route
DURCH DAS KAMPAGNENPAKET WASSER

DER BEGINN

A Alles Auspacken und freuen

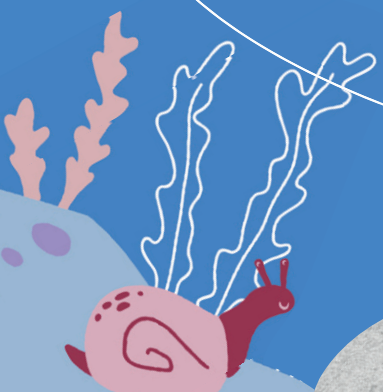
B Meerestuch auflegen
(Tabanakel und Taba bereitstellen)

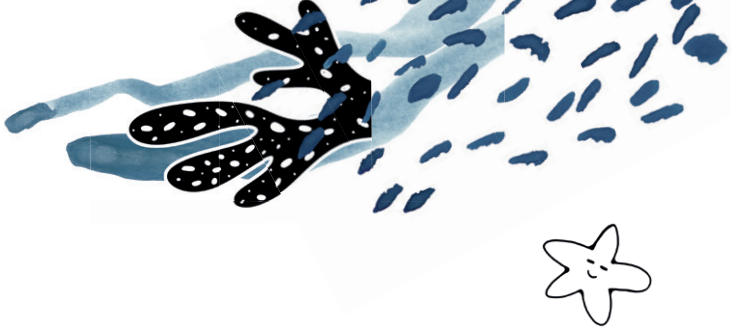
C Alle Kinder rufen und bitten, sich im Kreis um das Meerestuch zu setzen



TIPP MODERATION:

Kinder, ihr könnt euch an Taba erinnern! Mit unserer Meeresschildkröte haben wir schon einiges erlebt. Wir haben gelernt, wie sich das Klima verändert und warum. Wir sind mit Taba auf einen Gletscher gestiegen und haben Leopold kennengelernt. Wisst ihr noch wer Leopold war? Jetzt haben wir wieder Post von Taba bekommen. Ein ganzes Paket. Seid ihr bereit für ein neues Abenteuer?





Schritt 1
DIE FLASCHENPOST

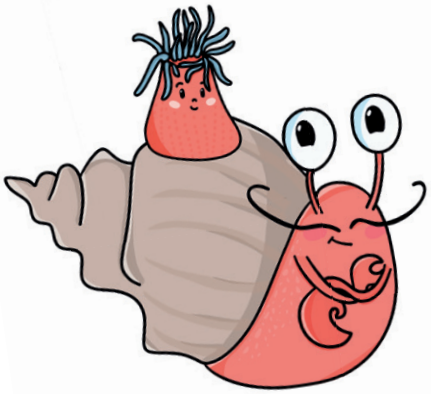
ca. 15 Minuten

Ihr braucht dafür

- Die Flaschenpost (1)
- Das Meerestuch
- Die roten Bänder

1. Lest miteinander den Text auf der Flasche
2. Öffnet die Flaschenpost
3. Könnt ihr das Rätsel lösen? Findet ihr Kimo?

Tipp: Redet in der Gruppe darüber, was für ein Tier Kimo ist.
Weiß jemand was über Einsiedlerkrebse? Wo wohnt Kimo da?



Schritt 2
KIMO BASTELN

ca. 20 Minuten

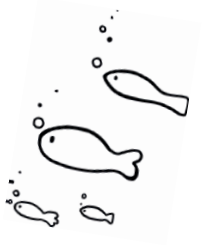
Ihr braucht dafür:

- Bastelset „Kimo“
- Mehl, Sand oder ähnliches
- Schere
- Klebstoff oder Klebstreifen
- Steckbrief

So geht‘s:

Alles für den quirligen Kimo findet ihr in der Sardinendose. Bastelt Kimo nach Anleitung. Es ist wirklich easy.
Wenn er fertig ist, sucht für ihn ein gutes Plätzchen im Tabanakel. Vielleicht kann er sogar in der Sardinendose wohnen bleiben und ihr befestigt die Dose am Tabanakel.

Lest Kimos Steckbrief durch und besprecht, wie Kimo so ist und wie er lebt.



Schritt 3
DIE GESCHICHTE

ca. 15 Minuten

Jetzt ist es Zeit, euch zurückzulehnen und in die Geschichte von Taba und Kimo einzutauchen.

Scannt den Code

Ihr findet die Geschichte hier auf unserer Website zum Anhören. Ihr könnt entweder den QR Code scannen oder die Story über den NFC-Chip auf dem Bauch eurer Taba (Sandtier aus Phase 1) abspielen. Haltet dazu einfach euer Smartphone mit eingeschalteter NFC-Funktion an den Chip und wählt dann das Video „Taba, Kimo und die Insel aus Plastik“ aus, sofern es nicht von allein startet.

Natürlich könnt ihr die Geschichte auch selbst lesen oder vorlesen. Den Text findet ihr gleich hier auf den nächsten Seiten. Viel Spaß dabei!

3

DIE GESCHICHTE

Taba, Kimo und die Insel aus Plastik

Puh! Der Weg zu dem Ort, den dieser Kimo in der Flaschenpost beschrieben hat, war gar nicht einfach. Ich mein, Sägen, Löwen, Gurken! Wo gibt's denn so was?!? Ganz schön verrückt, aber ich denke, ich hab es jetzt gefunden und ihr habt es auch geschafft!
Das ist prima!
Aber... schaut euch mal um. Was ist denn das?

Nichts als Müll!

Soweit das Auge reicht, sehe ich hier nur Müll. Plastikflaschen, kleine Deckel, ja sogar ein Gummistiefel ist schon an mir vorbeigeschwommen!! Ein geisterhaft herumschwebendes, kaputtes Fischernetz hätte sich beinahe um meine Flossen gewickelt. Ich musste glatt eine Seitwärtsrolle hinlegen, um daran vorbei zu schwimmen.
Hier soll also Kimo wohnen? Aber warum sollte er sich genau HIER niederlassen?

Zwei Freunde

„Wer ist da, wer ist da?!" höre ich plötzlich eine helle, aufgeregte Stimme. Ich schaue mich um, aber da ist niemand. Dann bewegt sich ein bunter Turm aus Joghurtbechern, Zahnpastatuben und Flip-Flops. Oben drauf sitzt ein kleiner, zappeliger Einsiedlerkrebs.
„KIMO!", rufe ich. „Bist du das?"
„Ja, aber wer... ah! Hast du etwa meine Flaschenpost gefunden? Bist du gekommen, um mir zu helfen? Wer bist du? Woher kommst du? Ich hab schon gedacht, meine Post wäre in einem Fischernetz verloren gegangen oder ein Wal hätte sie verschluckt oder...", plappert Kimo aufgeregt, während er an einem Strohhalm herumnagt, als wäre es ein Zahnstocher.
Ich muss ein bisschen lachen. „Ich bin Taba und ich hab tatsächlich deine Nachricht gefunden. Was ist denn nun genau los?", frage ich das aufgeregte Kerlchen. „Was ist

passiert und wer oder was ist Vronie?“
Kimo hüpft aufgeregt von einem Becher auf den nächsten. „Taba! Es ist schrecklich! Ich hab meine Anemone verloren – meine Vronie! Sie war mein Haustier, meine beste Freundin, mein... meine... MEINE VRONIE!“
Ich sehe, wie seine kleinen Scheren zittern. Ich schlucke. Kimo ist vielleicht ein bisschen ein Nerd, aber er hat ein warmes, kleines Einsiedlerkrebsherz und das hängt wirklich an Vronie.

„Wie ist das passiert?“, frage ich den kleinen Krebs.
Er ist sich sicher, dass sie sich hier auf dieser Müllinsel aus den Augen verloren haben. Kimo und Vroni waren gerade auf der Suche nach einem neuen Muschelhaus. Das ist hier nicht einfach, müsst ihr wissen, denn Muscheln: komplette Mangelware. Joghurtbecher, Flaschendeckel, Gummistiefel - alles da. Aber Muscheln? Keine einzige! „Doch, dort drüben!“, hat Vroni dann gerufen und sich auch schon von der alten, zu kleinen Hausmuschel losgelöst. Kimo wollte gradewegs hinterher, verkniff sich noch sein „Warte“, denn das hatte die Vroni noch nie aufgehalten, aber dann. „Dann kam dieses blöde dumme Dingsda-Netz dazwischen und dann...“, da wird Kimo ganz still, weil er plötzlich einen großen Klumpen im Hals spürt. „Dann hab ich die Vroni nicht mehr gesehen.“, sagt er traurig. Ich lege ihm tröstend meine Flosse auf sein Joghurtbecherhaus.
„Okay“, sage ich. „Wir finden sie. Versprochen.“

Rätsel

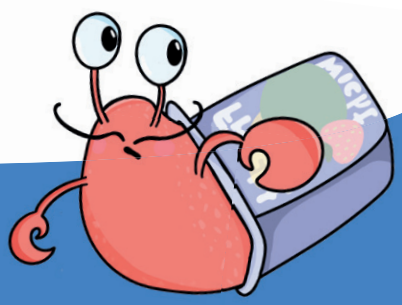
Kinder, könnt ihr auf unserem Meerestuch Vronie finden? Wo könnte sie sein?

Die Suche

Und so beginnt unsere abenteuerliche Suche. Wir tauchen durch Geisternetze, kriechen durch Dosenlabyrinthe, hangeln uns an Sixpack-Ringen entlang. Kimo hüpft nervös von links nach rechts, schlichtet immer wieder ein bisschen Plastik, macht ein Wettrennen mit einer Plastikschildkröte und vergisst zwischendurch fast,

dass wir eigentlich suchen.
„Kimo, Fokus!“, ermahne ich ihn.
„Schon gut, Taba. Ich bin wieder bei mir. Ich muss stark sein für Vronie!“
Und dann – nach einer gefühlten Ewigkeit – höre ich ein leises „Plopp“ aus einem leeren Kanister. Und da ist sie: Vronie! Mitten auf einem Haufen von Mikroplastik, halb verschreckt, halb beleidigt.
„VRONIE!“, ruft Kimo und schließt sie vorsichtig mit seinen Scheren in die Arme.
Vronie zittert. „Es war schrecklich, Kimo. Ich bin durch ein Meer aus Plastik gespült worden, zwischen Snacktüten und Zigarettenstummeln. Es war dunkel. Und heiß. Und – und ich hab andere Tiere gesehen. Eine Möwe mit einem Plastiksackerl um den Flügel. Eine Schildkröte mit einem Netz um den Hals. Es ist nicht nur der Müll, Kimo. Das Wasser ist viel zu warm. Und überall... sind viel zu wenige.“
„Was meinst du?“, frage ich leise.
„Die Fische. Sie verschwinden. Die großen und die kleinen. Und die, die bleiben, haben Mühe zu überleben. Es wird gefischt, bis kaum noch jemand da ist. Und das Meer... das Meer wird krank.“
Kimo wird still. Das ist selten.
„Das geht so nicht weiter!“, sagt er plötzlich, „Ich werde nicht nur Türme bauen! Wir müssen was tun!“
Ich nicke. „Du hast recht. So kann das nicht bleiben! Das Meer dieser schöne Lebensraum ist in Gefahr, nachdem was Vronie uns berichtet hat!
Kimo, Vronie und ich schmieden einen Plan: Wir versprechen uns, dass wir möglichst vielen Menschen davon erzählen, wie schlecht es dem Meer geht. Und wir versuchen, ganz viele davon zu begeistern, einen ersten Schritt zu machen, dass es dem Meer wieder besser geht. Weil viele kleine Schritte, ergeben zusammen eine große Bewegung.
Gut, dass ihr hier seid, denn nur mit euch Kindern wird das funktionieren. Denn ihr könnt etwas verändern!

Kinder! Diese Reise war wohl das Tollste, was ich bis dahin im Meer erlebt habe. Aber ich bin auch ziemlich traurig über den vielen, vielen Müll aus Plastik und dass Kimo und viele andere deshalb nicht so leben können wie sie es gerne würden.
Doch nicht nur das, es gibt noch mehr, das wir wissen sollten. Unsere Korallen hier unten können uns mehr darüber erzählen.
Schaut rein



Schritt 4
KORALLENKARTEN

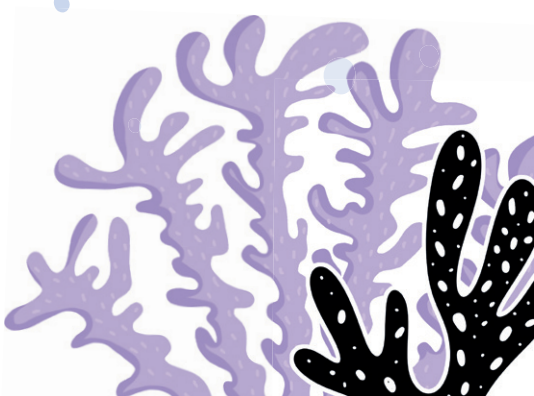
ca. 15 Minuten

Ihr braucht

• Korallenkarten (hier beigelegt)

Schaut euch die Korallenkarten genau an und lest sie durch. Wenn ihr eine Karte gelesen habt, könnt ihr sie oben in euer Tabanakel stecken.
Redet nun in der Gruppe darüber. Was wisst ihr schon über das Thema? Was ist genau das Problem und was könnte man dagegen tun?
Wenn ihr alle vier Korallenkarten besprochen und ins Tabanakel gesteckt habt, wisst ihr eine ganze Menge über die Auswirkungen der Klimakatastrophe auf unsere globalen Gewässer UND es wächst ein wunderschöner Korallengarten auf eurem Tabanakel.

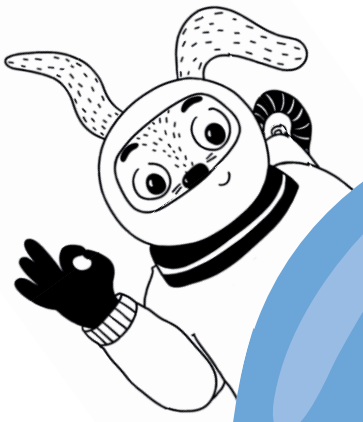
4



Schritt 5
MEER DES WISSENS

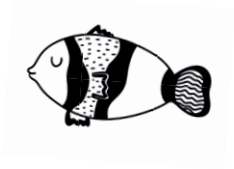
Ihr braucht
- Den Folder „Meer des Wissens“ mit dem Spielfeld (4), den Karten und dem Abzeichen Wasser
- Einen der Farbwürfel
- Smartphone oder Tablet für die Auflösungen via QR Code
- Eine Spielfigur für euren Fortschritt

Ihr habt jetzt schon sehr viel gelernt und wir haben gesehen, dass die Kinder auch schon ganz viel wissen. Gemeinsam werdet ihr jetzt eine Reise durch das Meer des Wissens machen, um am Ende zu echten Meeres-Klima-Expert:innen zu werden.
Vorbereitung: Lest euch die Anleitung im Folder „Meer des Wissens“ durch. Dreht den Folder nun um – auf der Rückseite ist eure Fortschrittsanzeige.
Für jede gelöste Aufgabe bekommt ihr Perlenpunkte – wie viele steht auf der jeweiligen Karte.
Wenn ihr als Gruppe im Ziel angekommen seid, dann bekommt ihr das Abzeichen „Wasser“, das ihr auf euer Tabanakel kleben könnt.



KLIMASTORIES

Bereits im letzten DIY Kampagnen-Set waren ein paar coole Klima-Black-Stories. In diesem Set findet ihr neue Karten. Sortiert sie gerne zu den anderen Klimastories ein, so wächst euer Set zu einem immer größeren Deck.



Jetzt habt ihr schon ordentlich in die Flossen gespuckt und seid echte Meeres-Klima-Expert:innen geworden. Herzliche Gratulation! Jetzt könnt ihr je nach Interesse, Lust, Laune und Zeit noch tiefer in das Thema eintauchen und euch auf spielerische und kreative Art der Problemstellung nähern.

Schritt 6

GRUPPENSTUNDE ALL INCLUSIVE

ca. 15 Minuten

Entdeckt den
FOLDER FÜR DIE GRUPPENSTUNDE

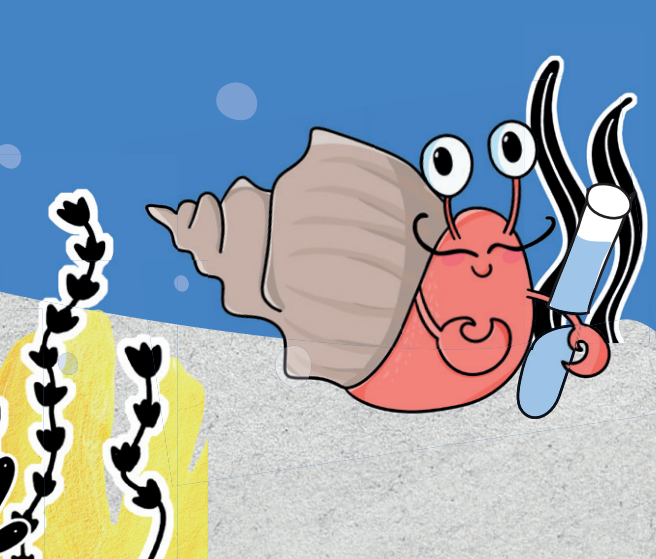
Im Gruppenstunden-Folder findet ihr Vorschläge für eure Gruppenstunden – besonderen Wert haben wir dabei darauf gelegt, dass die Methoden für inklusive Gruppen gut geeignet sind.

MIT SPIELEN FÜR DAS Meeres-Spieltuch!

SPIELE UND EXPERIMENTE

Anleitungen

Auf den folgenden Seiten findet ihr
Spiele, Bastelideen und Experimente zum
Schwerpunktthema Wasser



SPIELE

Spiel
RETTET DIE FISCHE

Riesige Fischkutter aus den Fischfabriken sind auf unseren Meeren unterwegs, um mit gigantischen Netzen, so viele Fische zu fangen und zu verkaufen, wie sie nur können. Helfen wir den Fischen!

Ihr braucht:
18 Fischkärtchen
3 Fischkutter-Karten (Boot, Netz, schlafender Kapitän)
1 Papierschiffchen
1 Feld „Fischfabrik“
1 Farbwürfel (bei den „Meer des Wissens“-Karten)
Meeres-Spieltuch

Diese Materialien findet ihr im Anhang zum Ausschneiden

Vorbereitung:
• Schneidet die 18 Fischkärtchen aus und verteilt sie auf dem Meerestuch vor dem Fischkutter.
• Bastelt aus dem Origami-Papier ein Papierschiffchen und stellt es auf den Fischkutter auf dem Meerestuch.
• Schneidet die Fischfabrik aus und legt sie auf den „Retten wir die Welt“ Schriftzug
• Schneidet die drei Fischkutter-Karten aus und legt sie auf die Kartenfelder bei der Müllinsel

Jetzt geht es los!
Würfelt reihum den Farbwürfel.

Würfelt ihr rot, lila und grün dürft ihr einen Fisch aus dem Meer retten und in ein sicheres Gebiet (Meeresschutzgebiet) auf dem Tuch bringen (ihr könnt dieses Gebiet beispielsweise mit dem roten Band am Tuch abgrenzen).

Würfelt ihr gelb, rückt der Fischkutter zwei Felder (Luftblasen) vor.
Würfelt ihr blau, rückt der Fischkutter ein Feld (Luftblasen) vor.
Würfelt ihr orange, ist der Kapitän eingeschlafen und der Fischkutter rückt ein Feld zurück.

Schafft ihr es, alle Fische zu retten, bevor der Fischkutter die Fischfabrik erreicht?

Inklusionstipp: Um das Spiel haptischer zu gestalten oder es zugänglicher für Kinder mit Sehbehinderung zu machen, können statt den Kärtchen Spielfiguren (z.B. kleine Fischfiguren) verwendet werden.

Überfischung der Meere
Die Meere sind in Gefahr – warum zu viel Fischfang ein Problem ist

In unseren Meeren leben viele verschiedene Tiere: Fische, Wale, Delfine, Schildkröten und viele andere. Doch viele von ihnen sind in Gefahr – weil Menschen zu viele Fische fangen. Das nennt man Überfischung.

Früher fingen die Menschen nur so viele Fische, wie sie wirklich brauchten. Heute aber gibt es große Fangschiffe, die mit riesigen Netzen jeden Tag tonnenweise Fisch aus dem Meer holen. Oft geht es dabei nicht um den Hunger der Menschen, sondern nur darum, möglichst viel Geld zu verdienen. Firmen, die Fisch verkaufen, wollen immer mehr – egal, ob das gut für die Meere ist oder nicht.

Ein großes Problem sind sogenannte Grundschleppnetze. Diese riesigen Netze werden über den Meeresboden gezogen. Dabei wird nicht nur der Boden zerstört, sondern auch viele Tiere und Pflanzen, die dort leben. Korallen, Muscheln und andere wichtige Lebewesen werden dabei kaputtgemacht.

Außerdem geraten in die Netze oft Tiere, die gar nicht gefangen werden sollen. Das nennt man Beifang. Delfine, Haie, Schildkröten und kleine Wale sterben so jedes Jahr – obwohl sie eigentlich geschützt sind.

Ein weiteres Problem ist die illegale Fischerei. Manche Schiffe fischen heimlich in Schutzgebieten oder nehmen viel mehr mit, als erlaubt ist. Sie halten sich nicht an die Regeln, weil sie dann mehr Geld verdienen. Dabei helfen ihnen große Firmen, die davon profitieren, und viele Länder schauen weg – weil sie Angst haben, weniger Geld zu verdienen oder Streitigkeiten zu riskieren.

Dabei wissen wir längst, was helfen würde: Meeresschutzgebiete. Das sind besondere Zonen im Meer, in denen das Fischen verboten oder stark eingeschränkt ist. Dort können sich die Tiere erholen und wieder mehr werden. In solchen Gebieten wachsen auch wichtige Lebensräume nach – wie Seegraswiesen oder Korallenriffe.

Viele Wissenschaftler:innen sagen: Wenn wir ein Drittel aller Meere unter Schutz stellen, können sich die Fischbestände erholen – und am Ende profitieren auch die Menschen davon. Doch große Konzerne und reiche Länder wehren sich oft dagegen. Sie wollen ihre Gewinne nicht verlieren. Das zeigt: Wenn wir die Meere wirklich schützen wollen, müssen wir auch darüber nachdenken, wie unser Wirtschaftssystem funktioniert – und ob es wirklich gerecht ist.

Spiel
DIE MÜLLFISCHERBANDE

Taucht ein und helft mit, das Meer vom schwimmenden Abfall zu befreien!
Eure Aufgabe ist es, die Müllplättchen rauszufischen.

Ihr braucht:
Müllplättchen (zum Ausschneiden im Anhang dieses Heftes)
3 Farbwürfel (bei den „Meer des Wissens"-Karten)
Meeres-Spieletuch

Vorbereitung:
- Schneidet die Müllkärtchen aus und legt sie auf dem Meeres-Spieltuch verstreut aus.
- Legt euch die Würfel bereit.
- Alle Kinder sitzen um das Meeres-Spieltuch herum, so dass alle gleich gut sehen können.

Jetzt geht es los!
Würfelt reihum mit allen drei Farbwürfeln gleichzeitig.
Alle Kinder versuchen, den Müll mit den gewürfelten Farben als Erste:r zu finden. Wer das Müllplättchen entdeckt, ruft laut „Dreck-weg" und zeigt darauf. Das Kind, das am schnellsten war, darf das Kärtchen behalten. Gibt es das passende Müll-Kärtchen nicht mehr, wird weiter gewürfelt.

Wer am Ende am meisten Fische gefunden hat, hat gewonnen.

PÄDAGOGISCHER BEGLEITTEXT
Thema: Müll im Meer

Unsere Meere sind riesige, lebendige Lebensräume – bunt, spannend und voller Leben. Tief unter der Wasseroberfläche tummeln sich Fische, Delfine, Schildkröten, Seesterne, Tintenfische und viele andere Tiere. Es gibt leuchtende Korallen, schimmernde Pflanzen und geheimnisvolle Ecken, die noch niemand entdeckt hat. Das Meer ist nicht nur ein Ort für Abenteuer, sondern auch das Zuhause für unzählige Lebewesen.

Doch leider passiert etwas, das für viele Tiere im Meer sehr gefährlich ist: Immer mehr Müll landet im Wasser. Und das passiert oft, ohne dass wir es direkt merken. Wenn Menschen Verpackungen, Flaschen oder Becher einfach auf den Boden werfen, werden diese vom Wind weggeweht. Wenn es regnet, spült das Wasser den Müll in Gullys, Flüsse und Bäche – und irgendwann landet er im Meer. Auch Schiffe verlieren manchmal Dinge ins Wasser. Und was dann nicht eingesammelt wird, bleibt dort – manchmal für viele, viele Jahre.

Besonders schlimm ist Plastik. Es ist ein Material, das sehr lange braucht, um sich

aufzulösen – oft hunderte Jahre! Plastik schwimmt im Wasser und wird von den Tieren mit Futter verwechselt. Eine Schildkröte denkt vielleicht, eine Plastiktüte sei eine Qualle – und frisst sie. Das macht sie krank. Manche Fische schlucken winzige Plastikteilchen, das nennt man Mikroplastik. Sie merken nicht, dass es kein richtiges Futter ist. Und Vögel oder Robben verfangen sich in alten Netzen oder Dosenringen und kommen nicht mehr frei. Einige Tiere sterben sogar daran.

Wenn immer mehr Müll im Meer ist, geht es den Tieren schlecht. Das Meer wird „krank" – denn es wird schmutzig, voller Dinge, die dort nicht hingehören. Tiere verlieren ihren Platz zum Leben und auch wir Menschen können dann nicht mehr gut baden, angeln oder das Meer genießen. Darum ist es wichtig, dass wir gemeinsam etwas dagegen tun.

Spiel
TABA IM MÜLL

Taba hat sich in einem Müllstrudel im Pazifik verirrt. Helft ihr, aus dem ganzen Müll wieder hinauszufinden!

Ihr braucht:
Sauberen Verpackungsmüll
Taba (Sandfigur aus Phase 1)
das Meeres-Spieltuch

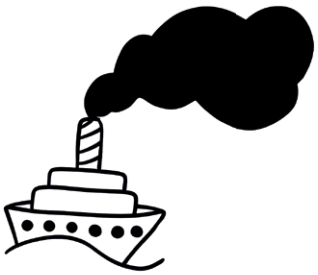
• Sammelt sauberen Verpackungsmüll. Die Kinder können den Müll von zuhause mitbringen oder ihr sammelt gemeinsam. Dabei könnt ihr auch thematisieren, wie viel Müll produziert wird und überlegen, wie man diesen vermeiden könnte.
• Verteilt den Müll auf eurem Meeres-Spieltuch.
• Setzt eure Taba in die Mitte des Tuches.

Breitet das Tuch auf dem Boden aus und legt eure Taba-Figur und eine Menge sauberen, leichten Müll darauf. Die Gruppe stellt sich nun rund um das Tuch, alle greifen eine Stück Rand und bewegen das Tuch dann leicht (wie ein Schwungtuch). Sucht nun ein Kind aus, das unter das Tuch gehen darf und dort versuchen soll, Taba zu finden – durch schauen, tasten... Davon können auch mehrere Runden gespielt werden, damit alle, die wollen, versuchen können, Taba zu finden.

Sprecht dann darüber: War es leicht, Taba zu finden? Hat der Müll dabei gestört? Wie geht es Taba, Kimo und anderen Tieren wohl dabei, in so viel Müll zu leben?

Inklusionstipp: Je nach Zielgruppe kann das Spiel entweder am Boden oder am Tisch (z.B. für Rollstuhlfahrer:innen) gespielt werden. Um sensorische Überforderung zu vermeiden, können auch andere Materialien, wie z.B. Tücher zum Bedecken von Kimo verwendet werden.

Spiel
FISCHFANG



Ihr braucht:
Nichts, außer dem Meeres-Spieletuch
und einen Raum, in dem ihr auch bewegen könnt.
(Alternativ kann auch draußen in einem abgegrenzten Spielfeld gespielt werden.)

Zwei freiwillige Kinder sind die Fischer:innen. Die anderen Kinder sind Fische im Meer und laufen herum. Nun versuchen die beiden Fischer:innen die Fische mit dem Tuch zu fangen, indem sie sie mit dem Tuch einwickeln oder aus dem Spielfeld drängen. Wer gefangen wurde, kann ab jetzt beim Fangen mithelfen, bis alle gefangen wurden.

Danach könnt ihr den Fischfang im Meer besprechen -> Verweis zu Text oben

Inklusionstipp: Um auch Kinder mit Bewegungsbeeinträchtigungen zu inkludieren, können die Spielregeln variiert werden. Beispielsweise dürfen sich alle nur auch auf allen Vieren fortbewegen oder am Boden robben, um Geschwindigkeit zu reduzieren. Bei Bewegungsspielen ist es generell immer hilfreich unterschiedliche Rollen zu verteilen. So könnte in das Spiel auch ein Musik-Stopp integriert werden & eines der Kinder die Musik bedienen oder manchen Kindern wird eine unbewegliche Rolle zugewiesen (z.B. Fischsammler:in & alle gefangenen Fische müssen bei ihnen abklatschen und sich dort sammeln).

Spiel

1-2-3-VIER MEERES-EXPERT:INNEN DAS SIND WIR

Ihr braucht
- die Fragen
- das Meeres-Spieltuch
- Eventuell kleine Süßigkeiten wie M&Ms oder ähnliches

Vorbereitung: Legt das Tuch und die Fragen bereit.

Alle Kinder stellen sich auf eine Seite des Tuchs. Jede Ecke des Tuchs hat eine Nummer von 1 bis 4. Das Spiel kann in Teams oder einzeln gespielt werden und funktioniert nach dem Prinzip von "1, 2 oder 3". Der:die Spielleiter:in liest jeweils eine Frage und die 4 Antwortmöglichkeiten vor. Dann entscheiden sich die Kinder für die ihrer Meinung nach richtige Antwort & stellen sich zur passenden Zahl. Für eine richtige Antwort kann ein Punkt vergeben werden (z.B. mit einer kleinen Süßigkeit), es kann aber auch ohne Punkte gespielt werden.

Inklusionstipp: Das Spiel kann auch ganz einfach ohne das Tuch und Bewegung gespielt werden, indem stattdessen Zahlen-Karten hochgehalten werden. Um den Druck zu reduzieren, kann die Gruppe auch als Team spielen & die Antwortmöglichkeiten diskutieren.

Ideen für Fragen und Antwortmöglichkeiten:

Wie atmen Fische unter Wasser?
1) Sie atmen Wasser 2) Sie schnappen Luft an der Oberfläche 3) Fische atmen nicht
4) Sie atmen mit ihren Kiemen Sauerstoff aus dem Wasser ✅

Woraus bestehen Wolken?
1) Watte 2) Nebel und Wassertröpfchen ✅ 3) Rauch 4) Milch

Warum steigt der Meeresspiegel langsam an?
1) Weil die Erde kleiner wird 2) Weil immer mehr Fische dazukommen 3) Weil Eis an den Polen schmilzt ✅ 4) Weil die Menschen mehr baden gehen

Was kann (Mikro-)Plastik im Wasser anrichten?
1) Es bringt Fische zum Tanzen 2) Es ist ein gesunder Stoff für Tiere 3) Es kann Meerestiere krank machen ✅ 4) Es reinigt das Wasser

Warum kann man Meerwasser nicht direkt trinken?
1) Es ist zu kalt 2) Es ist salzig ✅ 3) Es ist zu alt 4) Es ist zu grün

Was ist ein Gletscher?
1) Ein Eisberg im Meer 2) Ein gefrorener Wasserfall 3) Ein großes Eisfeld in den Bergen ✅
4) Eine Schneeflocke mit Helm

Was ist Grundwasser?
1) Wasser, das vom Himmel fällt 2) Wasser, das im Meer liegt 3) Wasser tief unter der Erde ✅
4) Wasser, das aus der Wolke gepresst wird

Warum sind Korallenriffe gefährdet?
1) Weil sie zu viel wachsen 2) Weil Haie sie fressen 3) Wegen steigender Meerestemperaturen und Verschmutzung ✅ 4) Weil sie vom Regen weggewaschen werden

Was ist CO_2 (Kohlenstoffdioxid)?
1) Ein gefährliches Gewürz 2) Ein Gas, das zum Klimawandel beiträgt ✅ 3) Ein unsichtbarer Fisch
4) Eine Regenwolke

Wie viel Prozent des Wassers auf der Erde ist trinkbar?
1) 50 % 2) 10 % 3) 3 % 4) Weniger als 1 % ✅

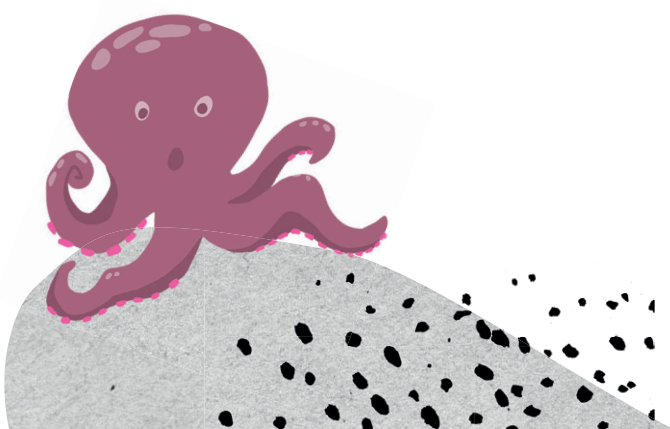
Wofür wird in der Landwirtschaft am meisten Wasser verwendet?
1) Für die Tiere 2) Für Traktoren 3) Für das Bewässern der Felder ✅4) Für das Waschen

Welches Tier ist kein Fisch?
1) Hai 2) Delfin ✅ 3) Thunfisch 4) Kabeljau

Warum leuchten manche Tiefseetiere?
1) Sie reflektieren Licht 2) Sie essen Glühwürmchen 3) Sie erzeugen selbst Licht ✅
4) Sie tragen Lampen

Was ist Plankton?
1) Ein winziges Lebewesen im Wasser ✅ 2) Ein Boot 3) Ein kleiner Fisch 4) Eine Algenart

Warum sind Algen wichtig fürs Meer?
1) Sie essen Plastik 2) Sie produzieren Sauerstoff ✅ 3) Sie singen 4) Sie machen das Wasser blau



Parcours

DER LANGE WEG ZUM WASSER

Ihr braucht:
Material für Parcours (Hindernisse, Start- und Zielmarkierung)
1 Becher für jede Gruppe
2 Kübel je Gruppe

- Teilt eure Gruppe in 2 oder mehr (maximal 4) Kleingruppen auf.
- Baut nun für jede Gruppe einen eigenen Parcours auf, wobei die Parcours alle unterschiedlich schwierig sein sollen. (Die Schwierigkeit kann darüber hinaus auch mit anderen Mitteln variiert werden (Becher ohne Boden, längerer Parcour etc.))
- Jede Gruppe bekommt einen Becher und einen mit Wasser gefüllten und einen leeren Kübel

Es geht los! Die Gruppen haben nun die Aufgabe, einzeln mit Hilfe eines Bechers Wasser aus einem vollen Kübel am Ende des Parcours zu holen und in einen leeren Kübel am Start des Parcours zu bringen. Wenn ein Kind den Parcours gemacht hat, wird der Becher wie bei einem Staffellauf dem nächsten Kind übergeben.

Die Gruppe, die zuerst das ganze Wasser geholt hat, hat gewonnen.

Besprecht danach: War es für alle Gruppen gleich einfach oder schwierig, an das Wasser zu kommen? Erklärt, dass es für uns ganz einfach ist, an Trinkwasser zu kommen (es kommt einfach aus dem Wasserhahn), während andere Menschen in anderen Ländern zum Teil weite Wege gehen und das Wasser weit tragen müssen. Außerdem gibt es nicht überall auf der Welt genug sauberes Trinkwasser. Was können wir tun, um kein Wasser zu verschwenden? Was muss sonst noch passieren, damit alle Menschen auf der Welt genug Trinkwasser haben?

Inklusionstipp: Bei diesem Spiel gilt es die Frustrationstoleranz der Gruppe gut einzuschätzen. Wenn man sich unsicher ist, kann der Wettbewerbscharakter herausgenommen und durch Kooperation ersetzt werden & die unterschiedlichen Parcours nacheinander im Team bewältigt werden. Habt ihr Kinder mit körperlichen Beeinträchtigungen, geht sicher, dass der Parcours auch für alle bewältigbar ist.

Rätsel

SEEPFERDCHEN SUCHEN

Die Seepferdchen Familie hat sich verloren: Könnt ihr helfen, alle vier Familienmitglieder am Meeres-Spieltuch wieder zu finden?

Spiel
ICH HAB NOCH NIE – WASSER EDITION

Ihr braucht:
Eine Flasche zum Flaschendrehen
Das Meeres-Spieletuch

Alle Kinder sitzen im Kreis um das Tuch herum. In der Mitte liegt eine Flache. Das erste Kind darf die Flasche drehen. Das Kind, auf das die Flasche zeigt, ist nun dran, einen Satz zu formulieren mit „Ich hab noch nie....“ (z.B. Ich hab noch nie einen Liter Wasser auf ex getrunken oder Ich hab noch nie im Mittelmeer getaucht...).
Alle Kinder, die das gesagte schon getan haben, springen auf und machen eine Krebs-Bewegung. Sie setzen sich wieder und es geht weiter.
Das Kind, das jetzt dran war, darf die Flasche als nächstes drehen.

Spiel
TWISTER

Ihr braucht:
Einen Farbwürfel
Das Meeres-Spieltuch

Wählt zwei freiwillige Mitspieler:innen aus. Sie dürfen sich auf das Tuch stellen. Reihum wird nun mit dem Farbwürfel gewürfelt. Das Kind, das gerade würfelt, darf sich vor dem Würfeln aussuchen, welches Körperteil (linke/rechte Hand und linker/rechter Fuß) eingesetzt werden muss. Nun suchen sich die beiden Mitspieler:innen auf dem Meeres-Spieltuch ein Element, das die gewürfelte Farbe hat. Manchmal muss man dabei vielleicht ein bisschen kreativ sein 😉

Das Spiel endet, wenn die beiden Mitspieler:innen heillos ineinander verknotet sind.

Spiel
MEERES-PANTOMIME MIT GERÄUSCH

Stellt euch im Kreis auf. Immer drei Kinder bilden ein Pantomime-Trio. Der: die Gruppenleiter:in stellt die Aufgabe und die Kinder versuchen jeweils zu dritt die Aufgabe darzustellen. Beispielsweise: Seid Kimo, der eine neue Muschel bezieht. Da könnten die beiden äußeren Kinder die Muschelhälften darstellen und das mittlere Kind, Kimo.

Hier sind einige Ideen für Aufgaben:

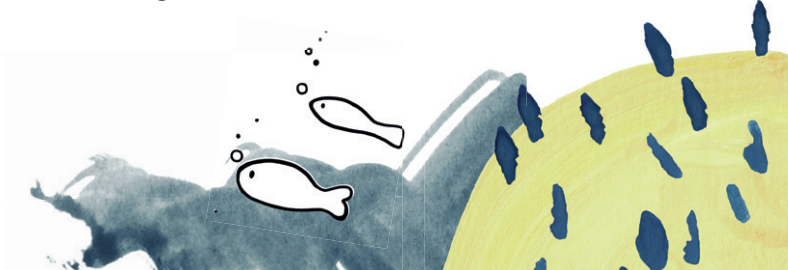
Stellt einen Tintenfisch dar, der sich tarnt.
Bewegt euch wie eine Qualle bei ruhigem Wasser.
Zeigt, wie ein Eisbär auf einer schmelzenden Eisscholle balanciert.
Spielt eine Koralle, die langsam bleich wird.
Seid Kimo, der eine neue Muschel bezieht.
Macht ein Wettschwimmen gegen einen Delfin.
Stellt dar, wie sich ein Fisch aus einem alten Fischernetz befreit.
Baut einen hohen Turm aus Plastik-Müll.
Bewegt euch wie ein Plastikbeutel im Wasser.
Zeigt, wie ein Hai einen Fisch jagt – aber ihr seid der Fisch!
Spielt einen Krabbenkampf mit euren Händen.
Stellt euch hin wie ein Eisberg – und schmilzt langsam dahin.
Macht ein Wal-Geräusch!
Sprecht wie ein alter Seestern, der 100 Jahre im Riff lebt.
Sprecht wie ein wütender Oktopus, der seinen Lebensraum verliert.
Macht die Bewegungen einer sterbenden Koralle in Zeitlupe.
Fangt so viele unsichtbare Fische wie möglich in 10 Sekunden!
Stellt dar, wie eine Schildkröte aussieht, die eine Plastiktüte mit einer Qualle verwechselt.
Macht mit Händen und Stimme einen heranziehenden Sturm – steigert euch langsam!
Seid Kimo, der Vronie wieder findet.
Stellt Taba dar, die einen Kelpalgen-Snack nimmt.
Seid eine zufriedene Seekuh beim Grasen.

Dieses Spiel eignet sich gut als Icebreaker, Energizer oder um lustvoll ins Thema einzutauchen.

Geschichte
FANTASIEREISE

Ihr braucht:
Boxen zum Musik („Die Moldau" von Smetana) abspielen
Text zum Vorlesen
Pölster
Decken
ev. Zeichenmaterial
einen ruhigen Raum

Ladet die Gruppe dazu ein, sich mit Pölstern und ev. sogar Decken im Raum so richtig gemütlich zu machen. Dann startet ihr die Musik und beginnt die Geschichte vorzulesen. Nach der Fantasiereise können die Kinder auch noch eine Zeichnung von ihrem Lieblingsmoment oder Ähnlichem machen.



Inklusionstipp: Für manche Kinder kann es sensorisch überfordernd sein, gleichzeitig Musik und gesprochenen Text zu hören. Hier bietet sich an, entweder die Musik wegzulassen oder mit Kopfhörern zu arbeiten.

Die Fantasiereise des kleinen Stöpsels – vom Bergquell bis zum weiten Meer

Stell dir vor, du bist ein kleiner Stöpsel.
Rund, leicht und ein bisschen rot.
Du lagst einmal ganz oben auf einer Limonadenflasche – fest verschraubt, ganz wichtig.
Doch nun bist du frei – und liegst mitten auf einer sonnendurchfluteten Sommerwiese.
Grashalme wiegen sich im Wind, Blumen verströmen ihren süßen Duft.
Die Sonne wärmt deine „Stöpselhaut".
Ein Windhauch kommt – puff! – und rollt dich ein kleines Stück weiter.
Du spürst: Heute ist dein großer Reisetag.

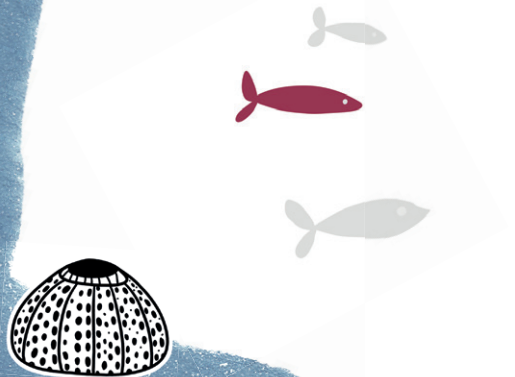
Nicht weit von der Wiese liegt ein heller Wald.
Ein Weg führt hinein zwischen tanzenden Blättern und flüsternden Bäumen.
Ein Specht klopft wie eine Trommel in der Ferne, Vögel zwitschern fröhlich über dir.
Du rollst vorsichtig durch den Waldrand, bis du in etwas ganz Erfrischendes platscht:
Eine kleine Quelle!

Das Wasser ist glasklar und kitzelt dich an der Seite.
Es ist, als würde es sagen: „Komm mit, kleiner Stöpsel! Ich zeig dir die Welt!"
Und ehe du's dich versiehst, nimmst du ein Bad und wirst vom Wasser getragen.
Du bist jetzt auf dem Weg – durch den Wald, über Moos, an Steinen vorbei, unter Sonnenstrahlen, die glitzern wie kleine Sterne.

Der Bach gluckert und lacht.
Mal wirst du gedreht, mal schaukelt dich eine kleine Welle wie in einer Hängematte.
Es ist ein bisschen wie Achterbahn – aber in ganz langsam und sanft.

Schon bald treffen sich zwei Bäche.
Platsch! – es wird etwas wilder.
Blumen wachsen am Ufer, Schmetterlinge tanzen in der Luft.
Ein paar Kinder laufen vorbei, schauen ins Wasser und rufen:
„Guck mal! Da schwimmt ein Stöpsel!"

Weiter fließt du – vorbei an grasenden Kühen, meckernden Ziegen und neugierigen Schafen.
Manche schauen dir nach, andere grasen weiter.



Von weitem erklingt Musik – da wird gesungen, gelacht, getanzt.
Eine Bauernhochzeit!
Du gleitest leise am Ufer entlang und ein kleines Mädchen in einem weißen Kleid winkt dir zu.

Der Fluss wird breiter, kräftiger.
Du spürst, wie das Wasser dich schneller trägt, aber es fühlt sich gut an – sicher, leicht, frei.
Du bist ein Stöpsel mit Rückenwind!

Vorbei geht's an Dörfern, Brücken, Städten.
Manche Menschen schauen in den Fluss, strecken die Füße hinein oder lassen kleine Papierschiffe losschwimmen.
Ein Junge ruft: „Los, Stöpsel, schwimm zum Meer!"
Und du denkst: Ja! Genau das mach ich!

Der Fluss wird noch größer.
Ein zweiter, riesiger Strom kommt dazu.
Es sprudelt, schäumt, rauscht – aber du bist mittendrin, stark und mutig.
Ein kleiner Stöpsel auf großer Fahrt.

Jetzt bist du in einem breiten Strom.
Du siehst Schiffe, Boote, Möwen.
Ein Fisch stupst dich neugierig an, ein kleiner Ast begleitet dich ein Stück.
Am Ufer spielen Kinder, werfen Steine ins Wasser – plitsch! platsch!

Und dann – ganz plötzlich – wird alles ruhiger.
Der Fluss wird flach, verzweigt sich wie ein Pinsel, der über die Landschaft malt.
Du folgst einem dieser Arme – und dann... bist du da.
Das Meer.

So weit, so groß, so still und doch lebendig.
Du tanzt auf den Wellen.
Neben dir schwimmen andere Dinge – vielleicht ein Blatt, ein Holzstück, ein weiterer Stöpsel.
Du bist jetzt ein Teil des Meeres. Ein kleiner, runder Entdecker auf dem Wasser.

Irgendwann, vielleicht, wirst du wieder aufsteigen.
Ein Tropfen Wasser.
Dann wirst du eine Wolke.

Und dann… fällst du als Regen zurück zur Erde.
Und wer weiß? Vielleicht landest du wieder an einer Quelle – bereit für eine neue Reise.

Jetzt ist es Zeit, langsam zurückzukehren.
Atme tief ein…
…und wieder aus.
Spür deinen Körper – deine Füße, deine Hände.
Streck dich ein bisschen, räkle dich.
Balle leicht deine Fäuste – gib ein bisschen Kraft hinein.
Wenn du magst, öffne jetzt deine Augen.
Der kleine Stöpsel ist noch unterwegs – aber du bist wieder ganz hier.

Willkommen zurück aus deiner Fantasiereise.

EXPERIMENTE

Ideen für Experimente
Um einige Aspekte rund um das Thema Wasser auch aus der Nähe beobachten zu können, haben wir hier ein paar Experimente für euch gesammelt.
Achtet beim Experimentieren immer darauf, dass ihr, wenn nötig Sicherheitsmaßnahmen ergreift (bspw. ein Kübel Wasser, wenn ihr mit Feuer experimentiert, Schutzbrillen etc.) und dass in eurer Umgebung durch das Experiment nichts schmutzig oder kaputt werden kann. Dann könnt ihr auch schon loslegen!

Experiment
WASSERFILTER SELBER BAUEN

Material:
- 6 Plastikbecher oder 3 kleine Plastikflaschen halbiert
- Schere
- Große Steine
- Kieselsteine
- Holzkohle
- Sand
- Kaffeefilter
- Dreckiges Wasser

Dauer: etwa 30 Minuten
Thema: Wasserverschmutzung

Vorbereitung:
Für dieses Experiment müsst ihr vorher euer benötigtes Material zusammensammeln. Ihr könnt zum Beispiel bei einem Ausflug an einen Fluss, Bach, See oder Teich große und kleine Steine, Sand und natürlich schmutziges Wasser mitnehmen. Wenn ihr schon mal dort seid, könnt ihr euch auch das Gewässer genauer anschauen: War es schon immer so, wie es ist, oder haben die Menschen etwas verändert? Welche Tiere und Pflanzen könnt ihr beobachten? Ist die Natur rundherum sauber oder liegt viel Müll herum?
Außerdem braucht ihr noch Holzkohle (z.B. vom letzten Lagerfeuer oder Grillabend), Kaffeefilter und eure Plastikbecher oder Flaschen. Die Flaschen müsst ihr zuerst halbieren. In 5 der Plastikbecher bzw. 2 der Flaschenunterteile schneidet ihr dann ein Loch. Das sollte groß genug sein, dass Wasser gut durchrinnen kann, aber nicht so groß, dass euer Filtermaterial ganz durchfällt (also etwa maximal so groß wie die Öffnung einer Flasche).

Durchführung:
Wenn ihr all eure Materialien beisammen habt, geht es auch schon ans Stapeln der Becher bzw. Flaschenhälften (von unten nach oben):
- Ganz unten: Leerer Becher bzw. Flaschenunterteil ohne Loch
- Becher/Flaschenhälfte mit Kaffeefilter
- Becher/Flaschenhälfte mit Sand
- Becher/Flaschenhälfte mit Holzkohle
- Becher/Flaschenhälfte mit Kieselsteinen
- Ganz oben: Becher/Flaschenhälfte mit großen Steinen

Nun könnt ihr schmutziges Wasser aus einer Pfütze oder eurem Gewässer nehmen oder selbst schmutziges Wasser anrühren.
Schüttet das schmutzige Wasser oben in euren Wasserfilter und beobachtet, was passiert. Wo braucht das Wasser länger zum Durchfließen? Wo wird das Wasser schon sauberer? Schaut, wo der meiste Schmutz hängen bleibt.
Achtung: Auch wenn das Wasser jetzt sauber aussieht, heißt es nicht, dass es auch trinkbar ist. Die Schmutzpartikel bleiben zwar hängen, aber Keime können trotzdem durch den Filter rutschen. Daher wird unser Trinkwasser teilweise auch chemisch aufgearbeitet.
Inklusionstipp: Die Verwendung von schmutzigem Wasser oder Naturmaterialien kann für manche Kinder eine Herausforderung darstellen. Ist das der Fall kann das Wasser stattdessen „künstlich“ verschmutzt werden, z.B. mit Spielzeugsand oder Gries.

Experiment
DIE VERSCHWUNDENE EIERSCHALE

Material:
- Eierschale
- Essig
- Glas

Dauer: 10 Minuten + Einlegen über Nacht
Thema: Schwierigkeiten im Wasser für Schnecken, Muscheln und Korallen

Vorbereitung:
Füllt ein Glas (Trinkglas oder leeres Marmeladenglas) etwa zur Hälft mit Essig. Legt dann die Eierschale hinein. Die Schale sollte ganz bedeckt sein.
Nun können die Kinder raten, was mit der Eierschale wohl passieren wird.
Sagt ihnen, dass ihr euch die Schale morgen wieder anschauen werdet. Ihr könnt das Glas auch so stehen lassen, dass immer wieder nachgeschaut werden kann, ob sich an der Eierschale schon etwas verändert hat.

Durchführung nächster Tag
Seht euch am nächsten Tag die Eierschale an – oder besser gesagt: was davon übrig ist. Die Säure im Essig wird die Schale großteils oder sogar vollständig zerlegt haben. Dabei bilden sich Bläschen im Essig, die aus Kohlendioxid bestehen.
In einer zweiten Runde könnt ihr auch Naturmaterialien wie leere Schneckenhäuser oder Muschelhälften in Essig legen und sehen was damit passiert.

Hintergrund:
Ähnlich wie die Säure im Essig ist durch gelösten Kohlenstoff auch immer mehr Säure in unseren Meeren. Das führt zu Schwierigkeiten bei Lebewesen, die eine Kalkschale (Muscheln, Schnecken) oder ein "Kalkskelett" (Korallen) aufbauen. Durch das saure Wasser werden diese Gebilde aus Kalk nicht mehr so hart, wie sie sein sollten und bieten nicht mehr ausreichend Schutz. Das geht dabei natürlich nicht so schnell, wie bei eurer Eierschale, weil das Meerwasser viel weniger sauer ist als der reine Essig. Negative Folgen hat der höhere Säuregehalt für Schnecken, Muscheln und Korallen aber dennoch.

Inklusionstipp: Verwendet mehrere Eierschalen und lasst die Kinder die Schalen in den unterschiedliche Phasen ertasten, um ein haptisches Erlebnis hinzuzufügen.

Experiment
FEUERFESTER LUFTBALLON

Material:
- 2 Luftballons
- Wasser
- Feuerzeug
- Kübel
- Ev. Schutzbrille

Dauer: 10 Minuten
Thema: Wasser absorbiert Wärme

Durchführung
Blast einen Luftballon ganz normal auf und verschließt ihn mit einem Knoten. Haltet dann vorsichtig die Flamme des Feuerzeuges daran. Der Luftballon wird sofort zerplatzen.
Nun füllt ihr einen zweiten Ballon mit Wasser und verschließt auch diesen. Klopft ein paar Mal vorsichtig darauf, damit im Wasser keine Luftblasen sind. Fragt die Gruppe, ob sie glauben, dass auch dieser Luftballon gleich zerplatzen wird, wenn ihr das Feuerzeug daran haltet. Die Gruppe muss sich nicht auf eine Einschätzung einigen, aber ihr könnt alle Meinungen besprechen.
Haltet dann den Luftballon über einen leeren Kübel (damit es keine Überschwemmung gibt) und haltet auch an diesen Luftballon die Flamme des Feuerzeuges. Beobachtet was passiert.

Hintergrund:
Der mit Wasser gefüllte Ballon kann viel länger an die Flamme gehalten werden als der mit Luft gefüllte. Das liegt daran, dass das Wasser Wärme von der Flamme aufnimmt und diese im ganzen Wasser im Ballon verteilt. So erwärmt sich die Stelle, an die die Flamme gehalten wird nicht so schnell und es dauert länger bis der Luftballon platzt.
Ähnliches passiert auch im Meer. Dieses nimmt die Wärme der sich immer wärmer werdenden Erde auf und verteilt sie im ganzen Ozean. So nehmen die Meere bis zu 90% der Wärme, die durch die Klimakrise verursacht wird, auf. Durch die Verteilungen in den riesigen Wassermassen erwärmt sich das Wasser trotzdem langsamer als die Kontinente.

Inklusionstipp: Führt dieses Experiment nur durch, wenn ihr eure Gruppe gut kennt und wisst, dass alle mit dem Zerplatzen des Luftballons gut klarkommen.

Experiment
WASSER SAUER MACHEN

Material:
- Gläser
- Leitungswasser
- Sodawasser
- Strohhalme
- PH-Test-Streifen

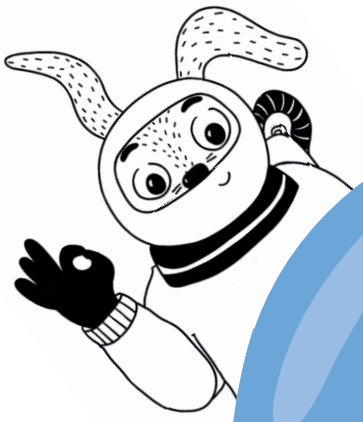
Dauer: 15 Minuten
Thema: Wasser wird durch CO2 saurer

Durchführung:
Erklärt, dass ihr mit den Teststreifen sehen werdet, ob das Wasser neutral oder leicht sauer ist, weil sich die Streifen demnach unterschiedlich färben. Zur Veranschaulichung könnt ihr davor auch andere Dinge testen (z.B. Essig oder Zitronensaft und Seifenwasser).
Füllt 1 Glas mit Sodawasser und 1 Glas mit Leitungswasser. Testet nun mit euren Teststreifen den ph-Wert. Der ph-Wert des Sodawassers sollte niedriger sein, denn durch die Kohlensäure ist dieses leicht sauer, während Leitungswasser neutral sein sollte.
Ihr könnt nun auch versuchen, ob ihr selbst Leitungswasser sauer machen könnt. Dazu könnt ihr mit Strohhalmen einfach mal ganz fest eure Atemluft in ein Glas Leitungswasser pusten. Wenn ihr glaubt, dass ihr das Leitungswasser genug aufgeblubbert habt, testet doch mal den ph-Wert. Habt ihr das Wasser sauer gemacht?

Hintergrund:
CO2 wird in Wasser gelöst, das Wasser nimmt das CO2 auf, wird dadurch aber sauer (der ph-Wert sinkt). Deswegen könnt ihr auch das Wasser sauer machen, wenn ihr genug hineinpustet, denn die Luft, die wir Menschen ausatmen, enthält mehr CO2 als die, die wir einatmen. Dieses CO2 kann dann vom Wasser aufgenommen werden.
Das im Meer gelöste CO2 wird aber leider zum Problem für Lebewesen im Meer. Durch das saure Wasser können z.B. Muscheln, Schnecken und Korallen nicht mehr so gut ihre Kalkstrukturen aufbauen. Hierzu könnt ihr auch das Experiment der verschwundenen Eierschale ausprobieren.

Inklusionstipp: Für einige Kinder sind Begriffe wie PH-Wert oder CO2 vielleicht herausfordernd. Sie lassen sich aber durch vereinfachte Wörter wie sauer und Treibhausgas ersetzen, wodurch das Experiment für alle zugänglich wird.

BASTELTIPPS

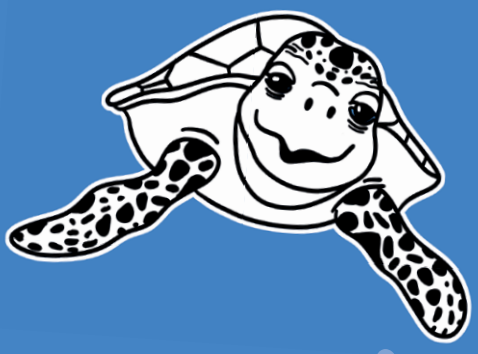


TOLLE BASTELTIPPS ZUM THEMA:

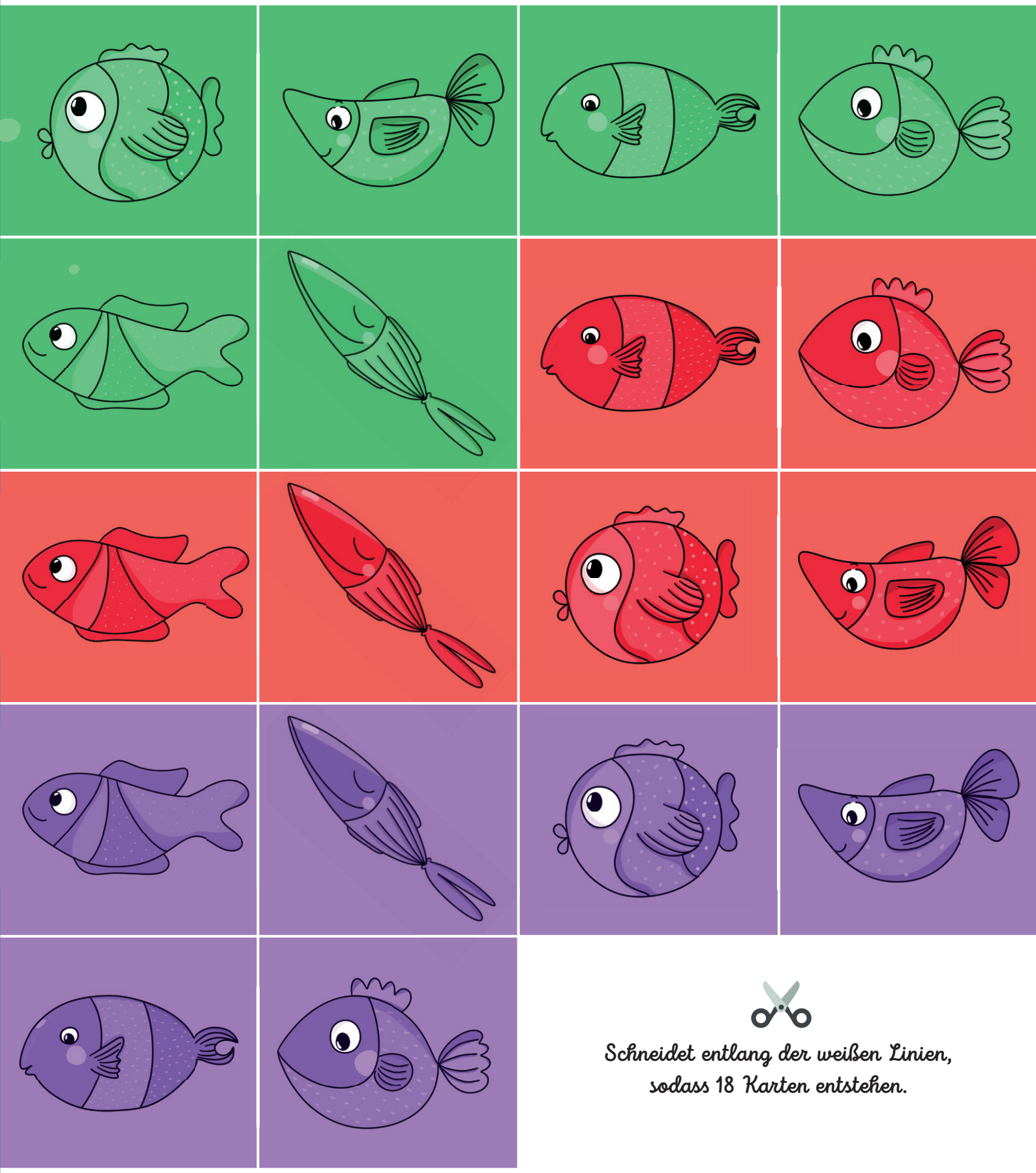
Scannt den Code:

ANHANG

Hier findet ihr eure Spiel-Materialien
zum Ausschneiden!



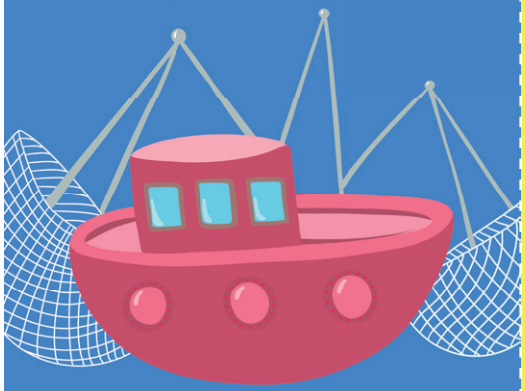
FISCHE ZUM AUSSCHNEIDEN



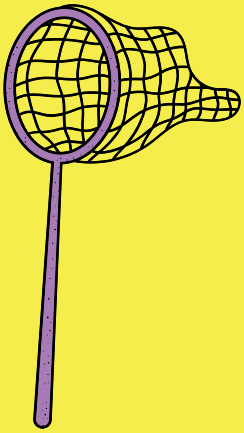
Schneidet entlang der weißen Linien,
sodass 18 Karten entstehen.

FISCHKUTTER-KARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN

1 FELD VOR



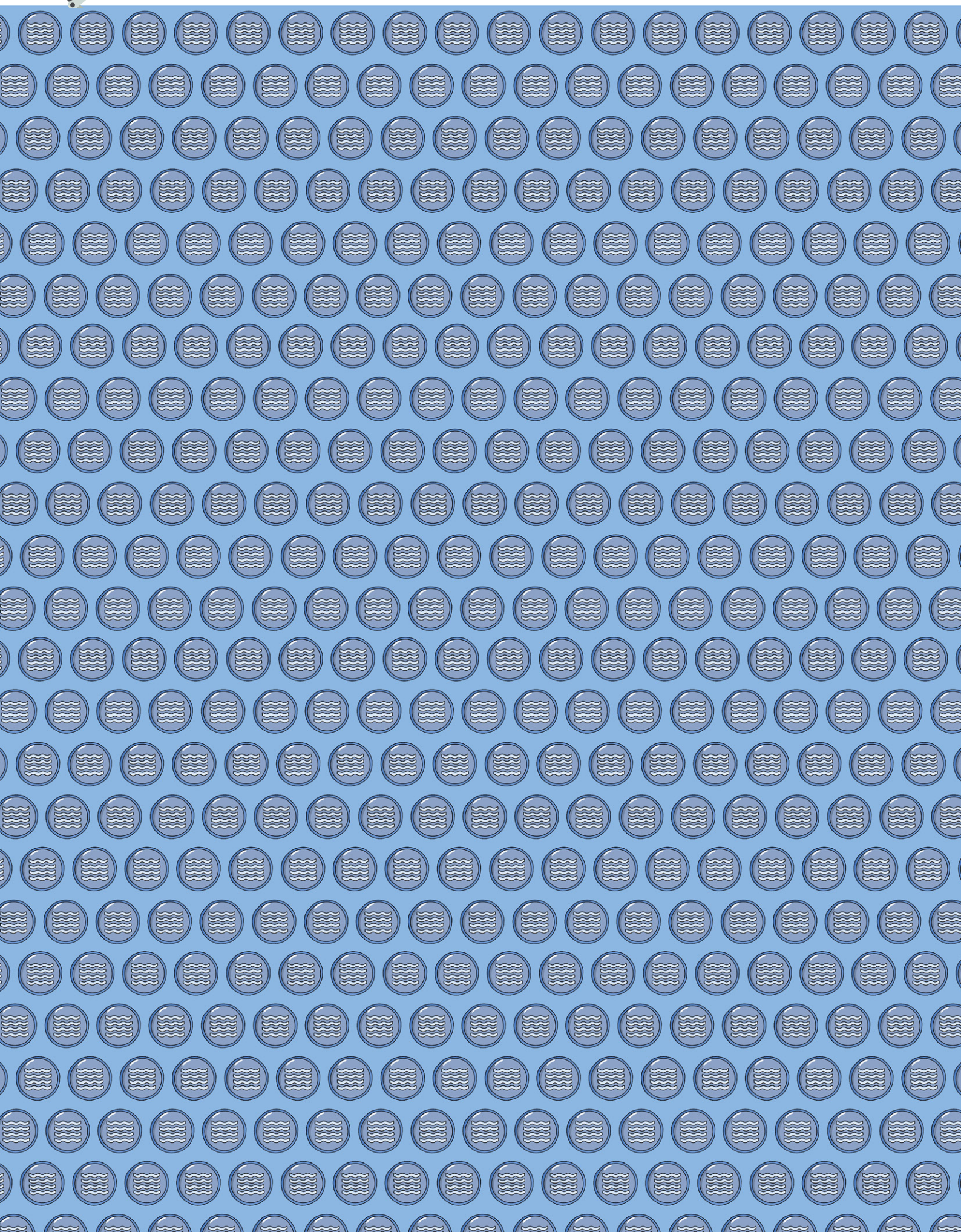
2 FELDER VOR

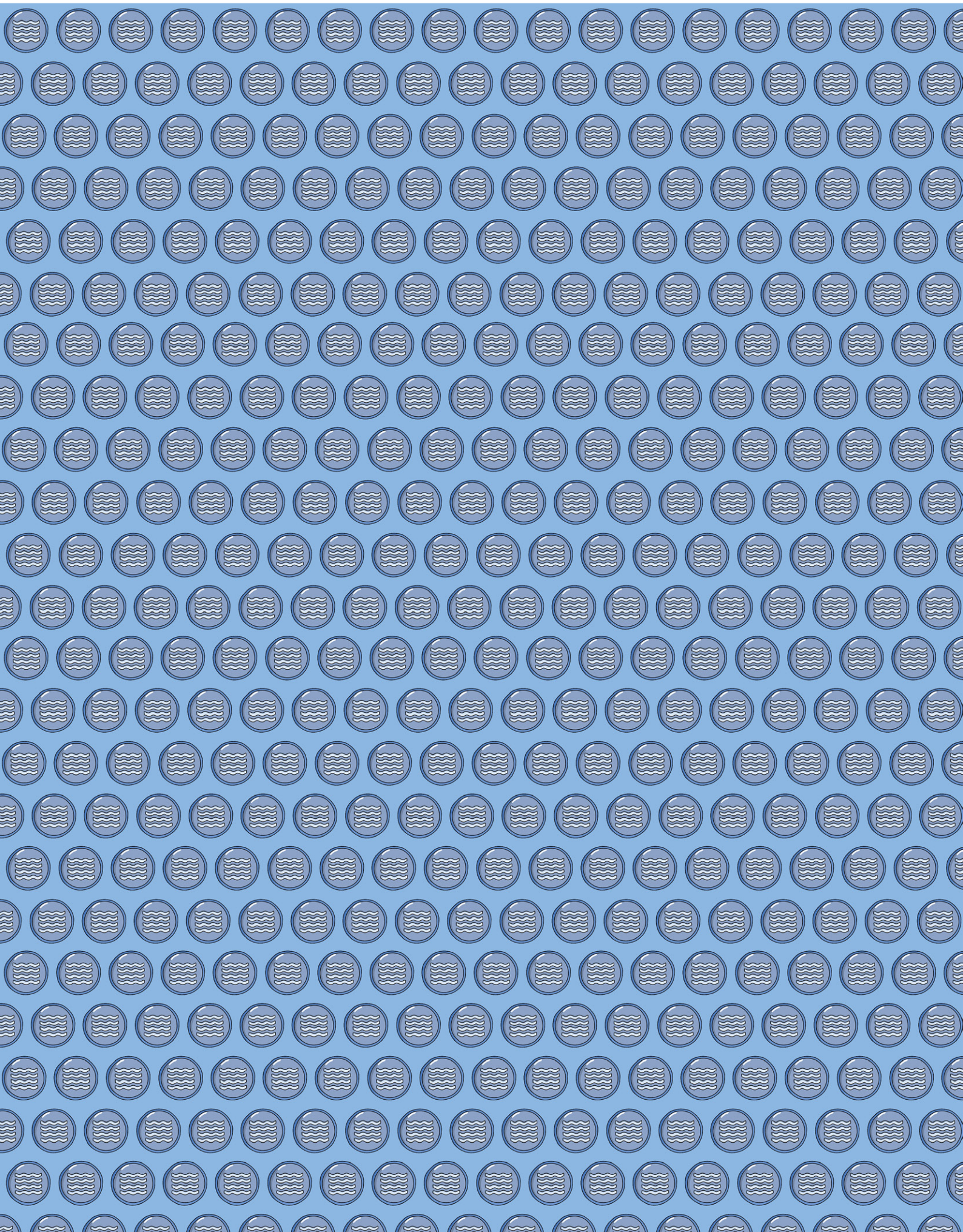


1 FELD ZURÜCK

FISCHFABRIK ZUM AUSSCHNEIDEN

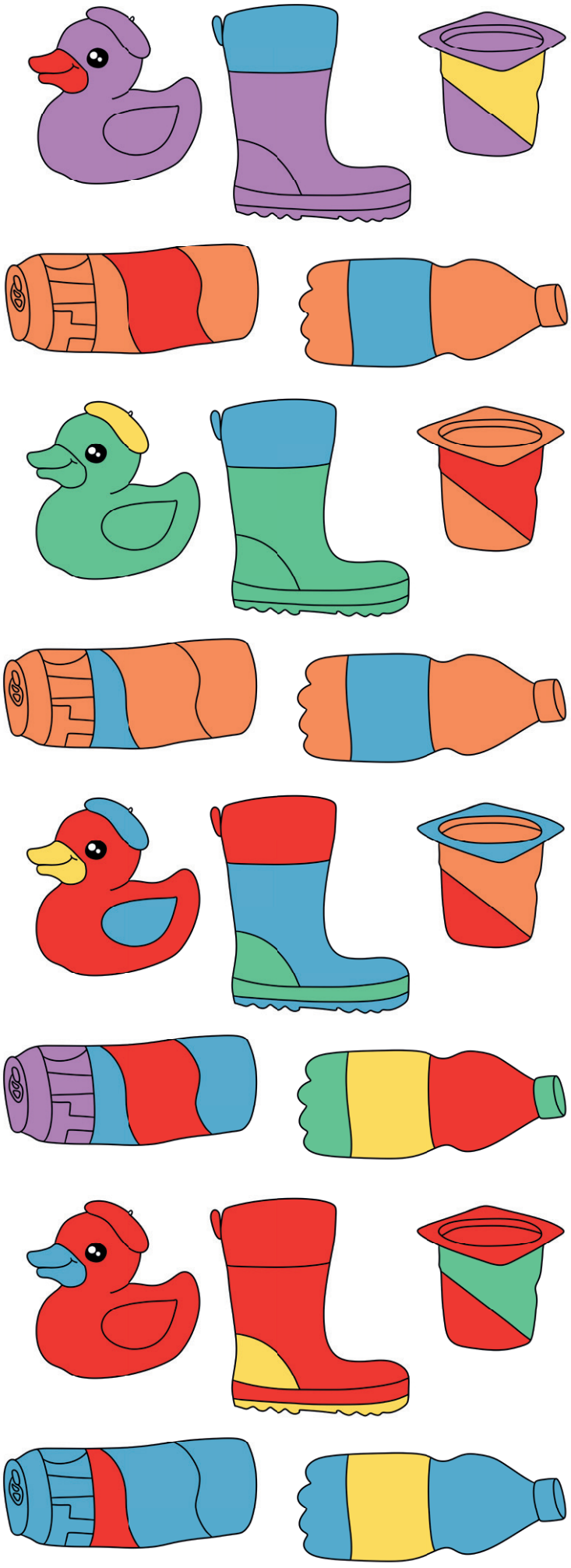
BOOT-FALTBLATT





MÜLLPLÄTTCHEN

Schneidet die einzelnen Gegenstände aus.



MÜLLPLÄTTCHEN TEIL 2

Schneidet die einzelnen Gegenstände aus.

Die Kinderfreunde
rote falken

www.rettenwirdiewelt.at
www.kinderfreunde.at
www.rotefalken.at