

Meeresretter

Klassenstufe: 3-4

Alter: 8-10

Anzahl der Spieler: 12-15

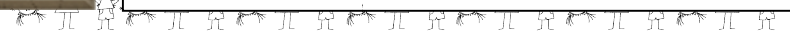
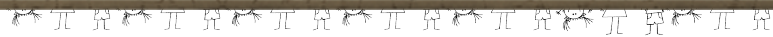
(Fäch/er: Sachunterricht, Sport)

Namen der Autoren:

Lea-Marie Winzer

Luisa Freibote

Klara Helmrich





Material zur Herstellung: 36 Bildkarten, Kreide zur Markierung der Entfernung, Seile o.ä. zur Abgrenzung des „Meeres“, drei verschiedenfarbige Permanentmarker zur einmaligen Beschriftung der Bildkartenrückseiten (Lösungswort)

Spielanleitung

Hinweis:

Bevor das Spiel fertig zum Spielen ist, muss das Puzzle von der Lehrkraft selbst einmal zusammengesetzt und das Lösungswort („Plastikmüll“, „Papiermüll“, „Biomüll“) gemäß der im Anhang beigefügten Bilder notiert werden.

Zur Vorbereitung:

Zunächst werden die Springseile in einer Kreisform auf dem Boden ausgelegt, dies soll später das Meer darstellen. In diesem benannten Kreis werden die Bilder der verschiedenen Müllobjekte aus der Kopiervorlage ausgelegt. Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad werden die Bildkarten nun gemischt. Wichtig ist, dass die Bilder des Mülls nach oben zeigen. Nun werden drei verschiedene Startlinien mit der Kreide auf den Fußboden angezeichnet. Es lässt sich empfehlen, dass die Teams aus verschiedenen Richtungen kommen und ca. einen Abstand von zehn Schritten bis zum „Meer“ aufweisen. Zuletzt müssen die Spieler in drei Teams eingeteilt werden. Dabei ist es freigestellt, ob die Kinder ihre Teams selbst wählen oder von der Lehrkraft eingeteilt werden. Die Teams untergliedern sich in die Themen Plastikmüll, Papiermüll und Biomüll.



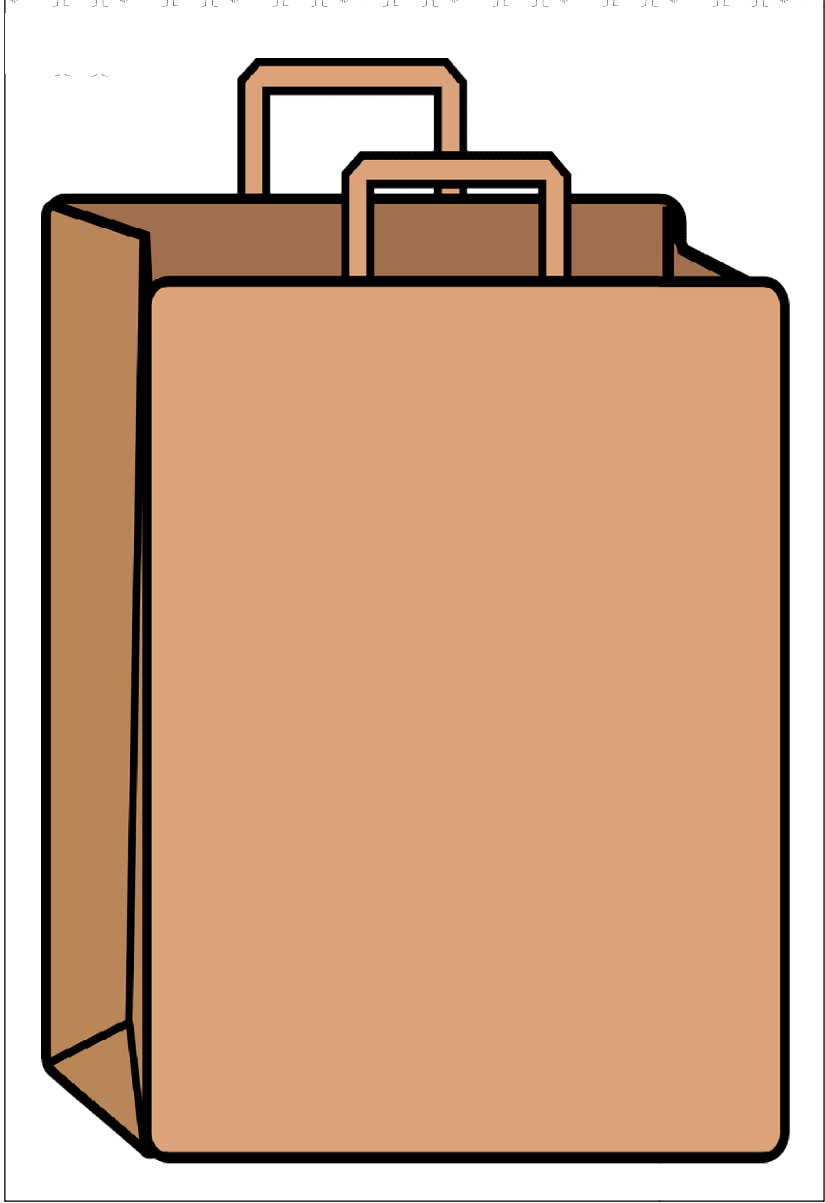
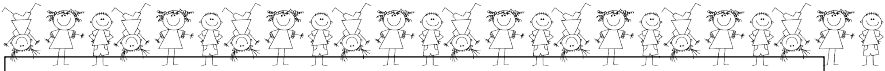


Zum Spielverlauf:

Der Spielablauf verläuft staffelartig. Die Kinder stellen sich innerhalb ihrer Teams hintereinander an der jeweiligen Startlinie auf. Gibt die Lehrkraft das Startsignal, darf der jeweils Erste des Teams losrennen und eine Bildkarte zum eigenen Thema holen. Das heißt, dass das Team „Plastik“ eine Bildkarte holt, die einen Gegenstand abbildet, welcher im Plastikmüll entsorgt wird. Ähnlich ist es bei den anderen beiden Gruppen. So holt die Gruppe Papier, die Bildkarten mit dem Papiermüll und die Gruppe Biomüll die Bildkarten mit dem Biomüll. Wenn das jeweils erste Kind jedes Teams zurück ist, läuft das nächste Kind los und holt eine Karte. So geht es immer weiter. Wenn ein Kind eine Karte geholt hat, auf der etwas abgebildet wird, das nicht im entsprechenden Müll entsorgt wird, muss das nächste Kind diese Karte wieder in die Mitte zurückbringen und darf kein neues Objekt aus dem Meer angeln. Haben die Kinder alle Bildkarten ihres Themas geholt, müssen sie die Bilder auf Grundlage der Schrift auf der Rückseite zusammensetzen. Beispiele dafür sind im Anhang zu finden.

Das Team, welches als erstes alle Bildkarten als vollständiges Puzzle zusammengesetzt hat, gewinnt das Spiel.

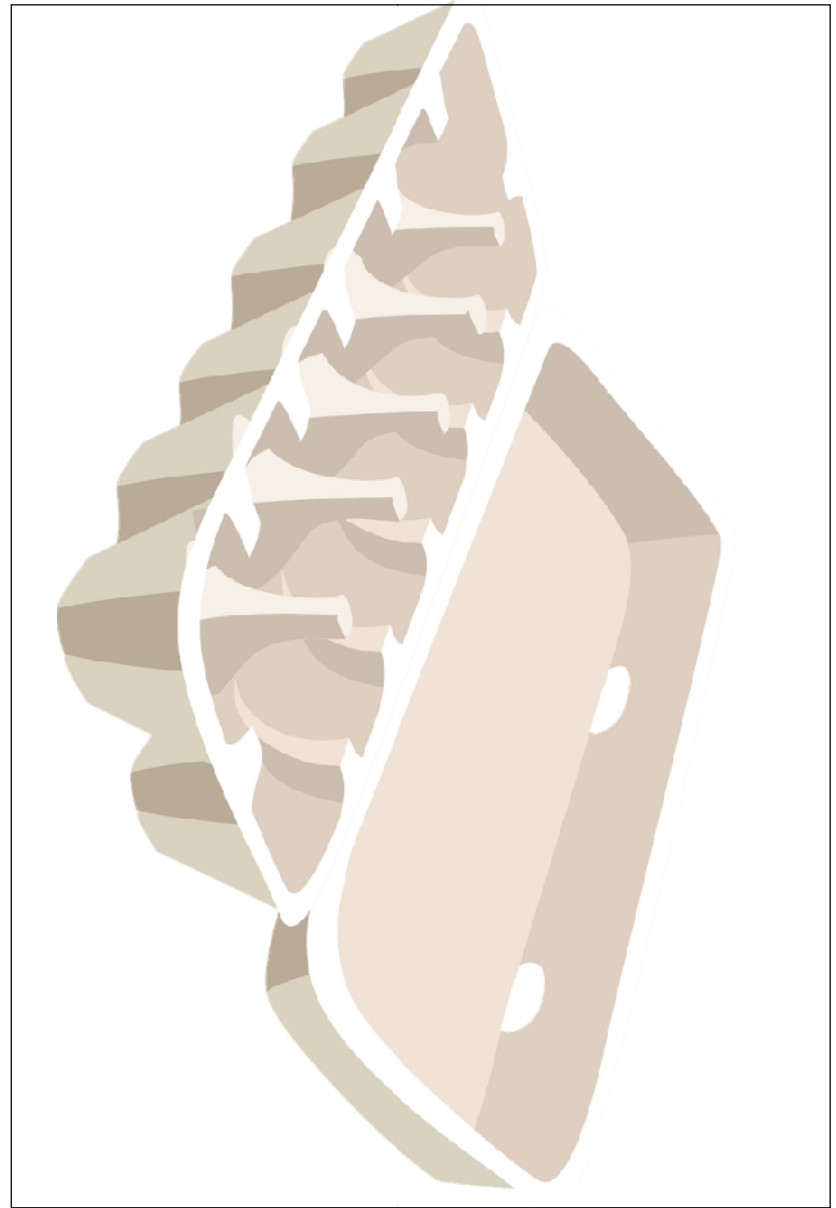




4

P
A
P
I
E
R
M
Ü
L
L





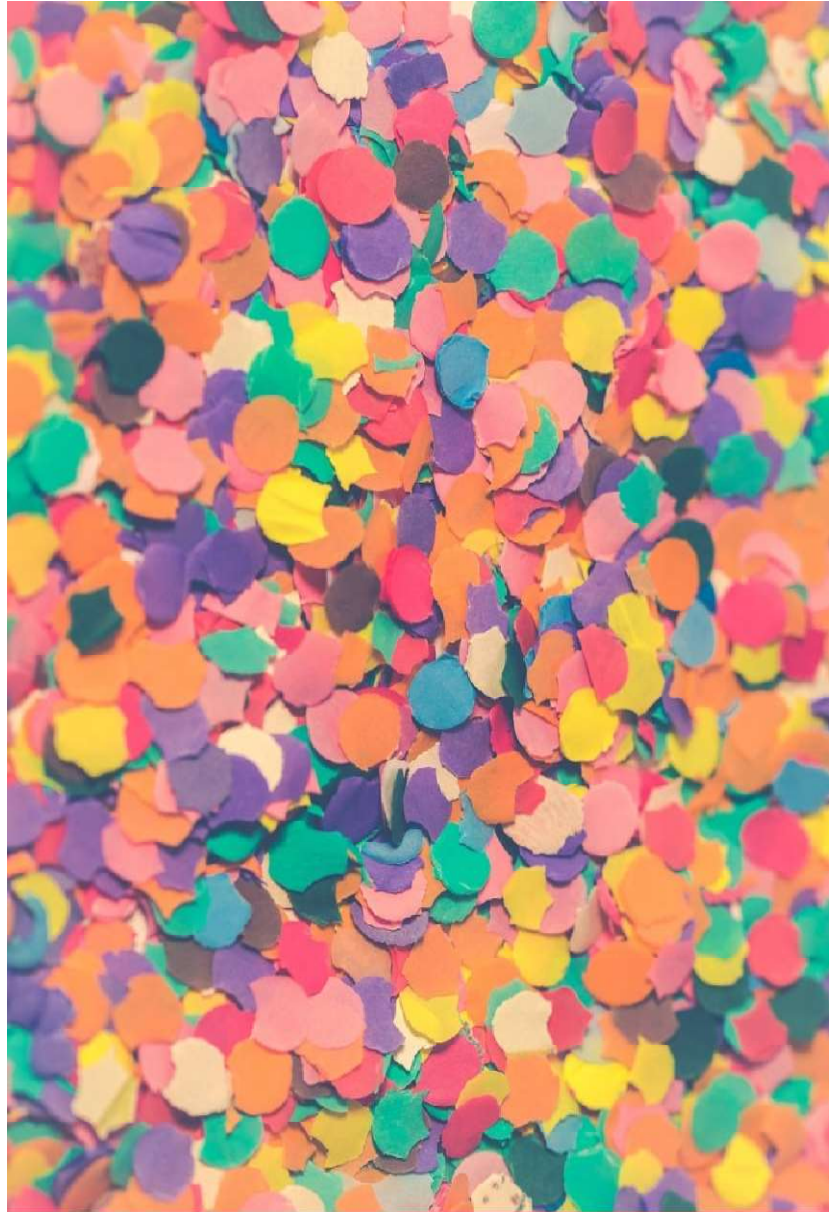


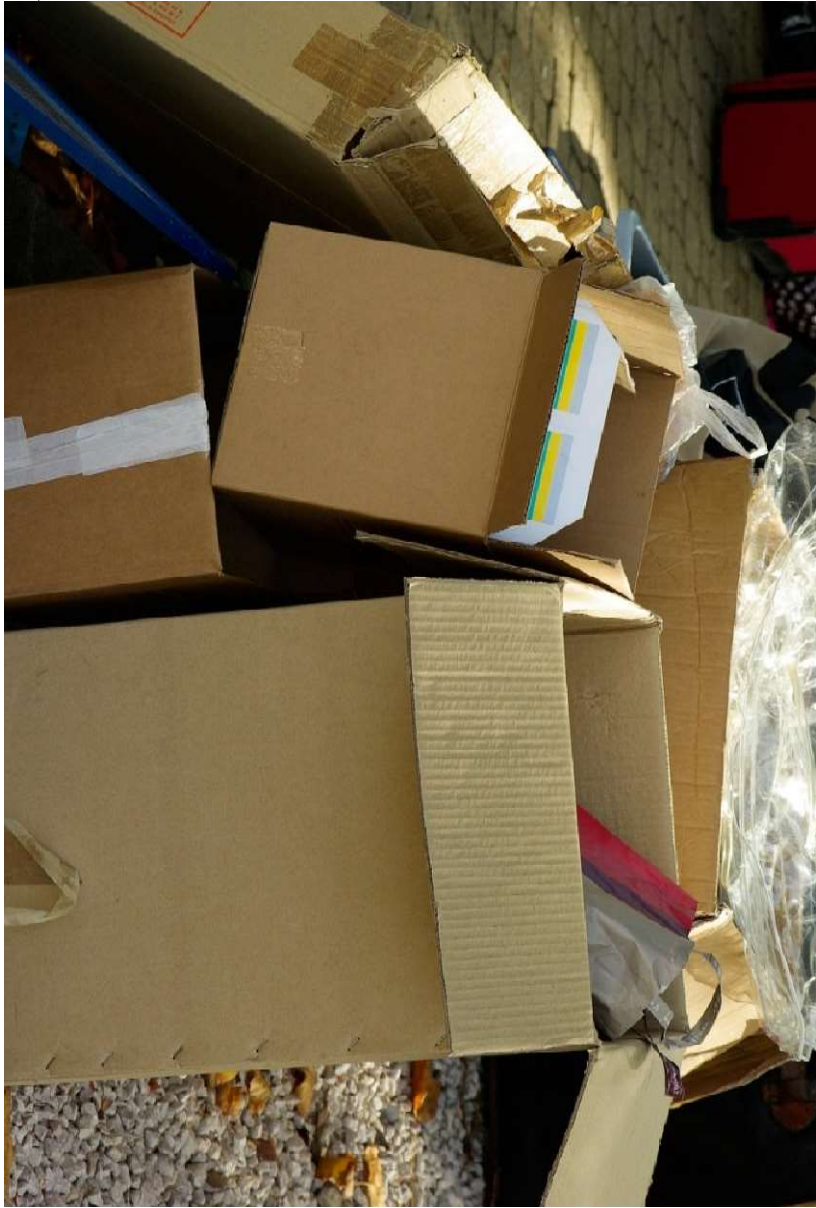
6

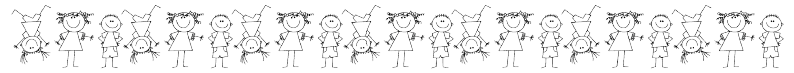
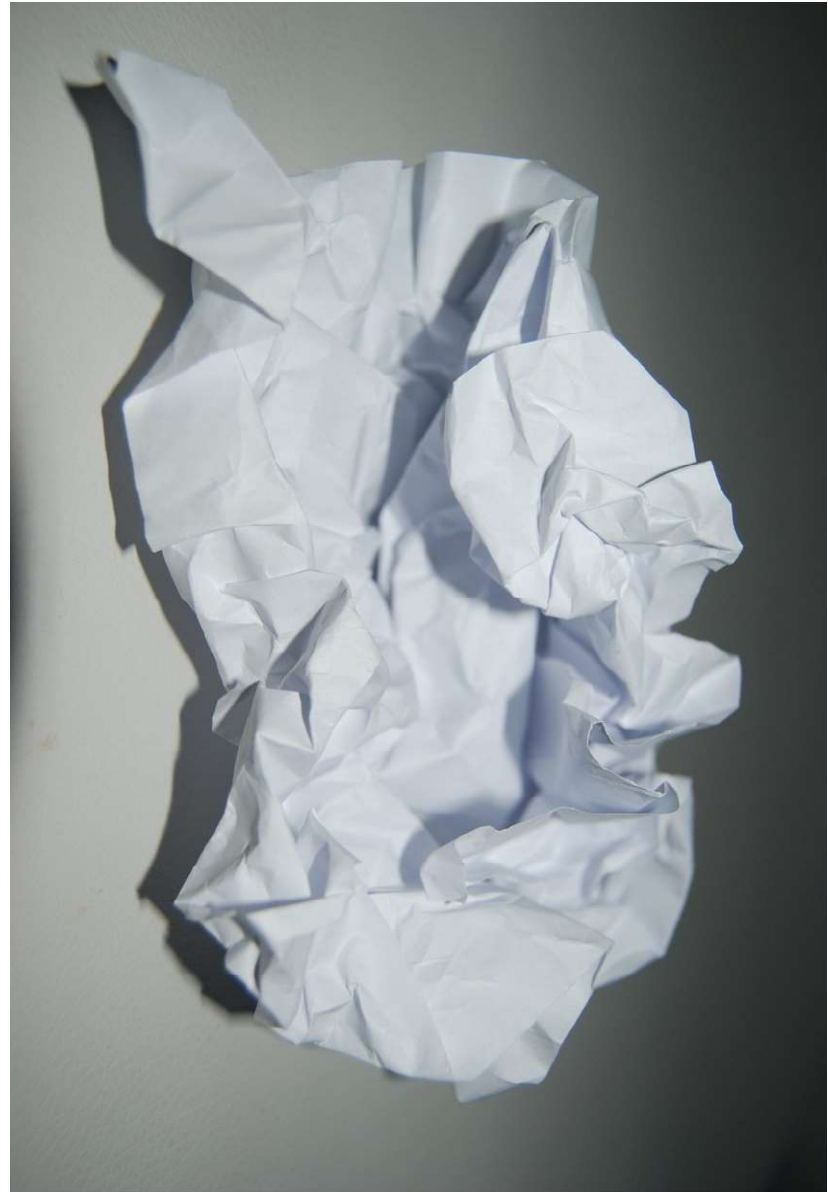


CC BY-NC 4.0











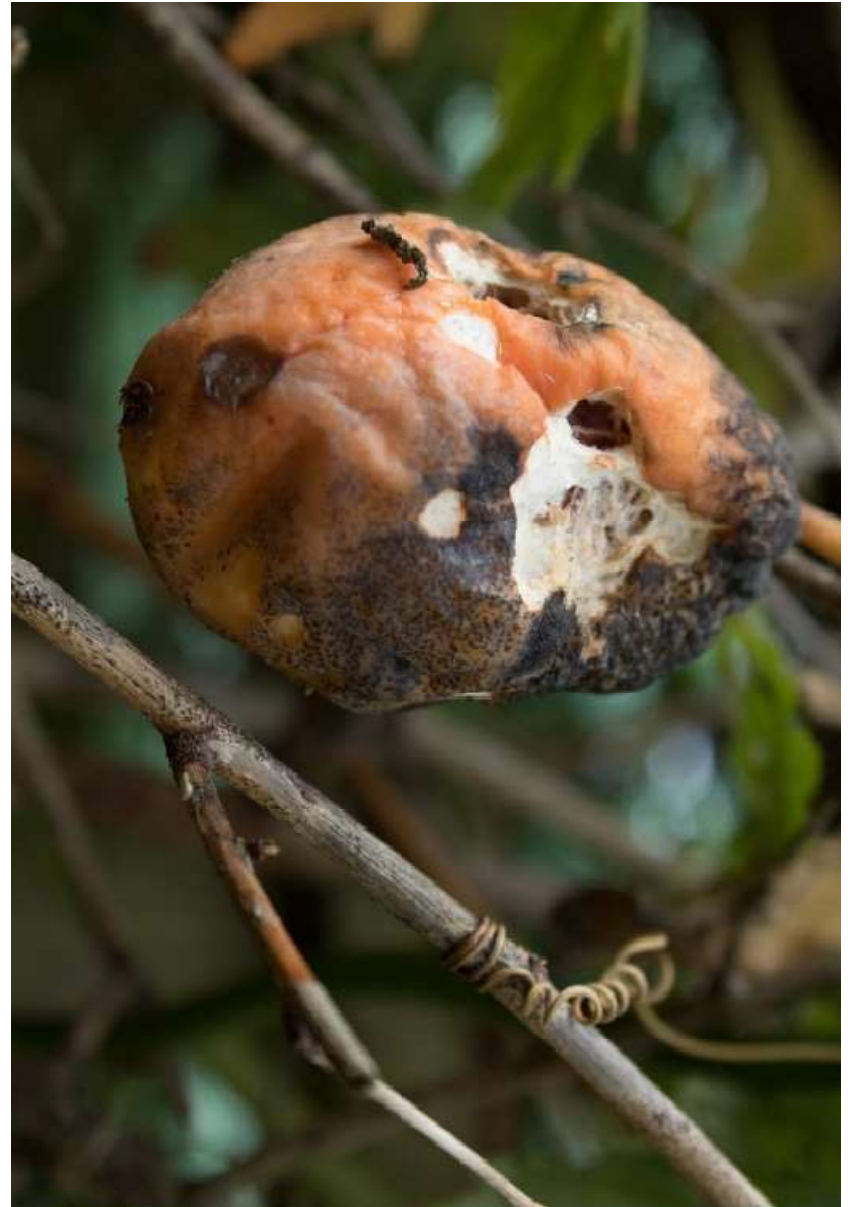
**B
I
O
M
Ü
L
L**









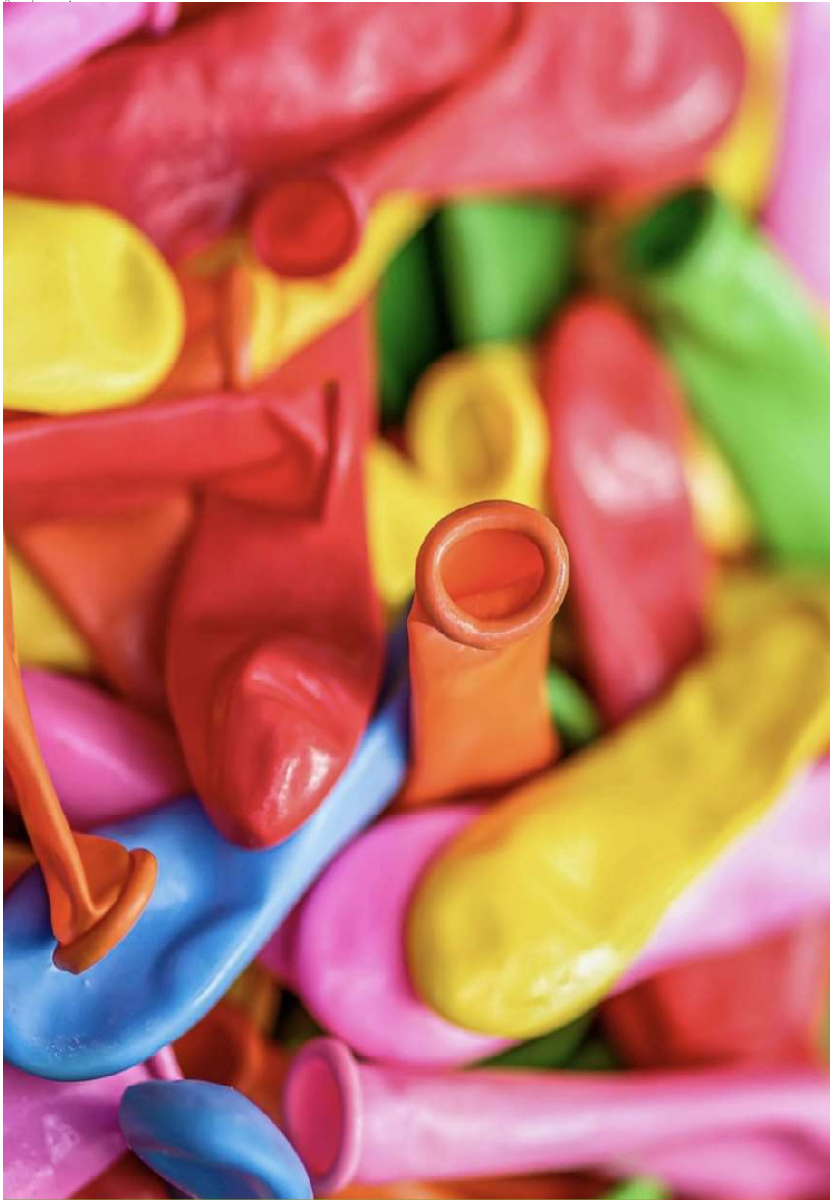






P
L
A
S
T
I
K
M
Ü
L
L















Lösungswörter

