



Meeresretter

-das Umweltspiel!

Klassenstufe: 2-4

Alter: 8-10

Anzahl der Spieler: 2-6

(Fach: Sachunterricht)

Namen der Autoren

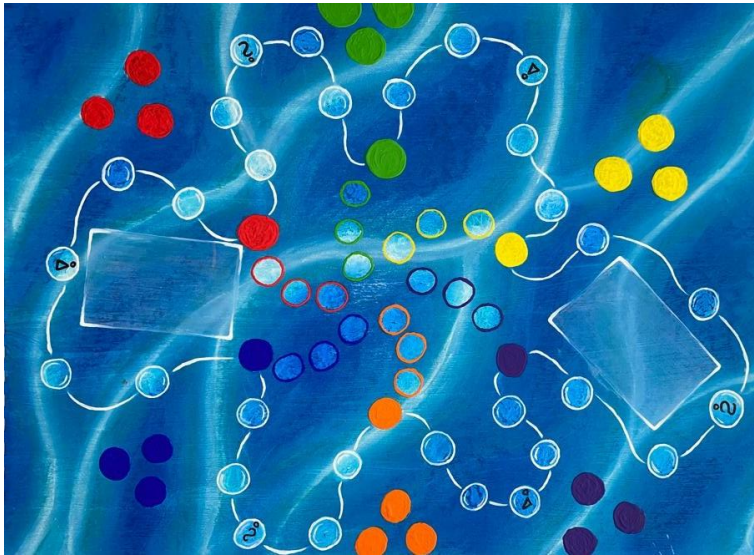
**Lisa-Marie Mann, Ronja Rothmann,
Henriette Rost**





Material zu Herstellung

- Ein Stück Pappe (ca. DIN A3 groß): mit 36 Spielfeldern (inklusive 6 Aktionsfeldern), je 3 Startfelder und 3 Zielfelder pro Farbe (Spielfigur), 2 Felder als Kartenablage
- Pappe für Spielfiguren: 6 Farben/Tiere mit je drei Spielfiguren
- Aktionskarten/Ereigniskarten sind aus der Kopiervorlage zu entnehmen





Meeresretter: Das Umweltspiel

Spielanleitung

Das Spiel basiert auf dem Konzept von „Dog“ und „Mensch-Ärgere-Dich-Nicht“ und integriert Aktions- und Fragekarten, um Schülerinnen und Schüler spielerisch Themen wie Umweltschutz, Wasserverschmutzung und Nachhaltigkeit näherzubringen. Das Spiel eignet sich ideal für den Einsatz im Sachunterricht der Grundschule.

Spielmaterial

- Spielfeld
- 60 Spielkarten (sechs Kopien der Vorlage mit Spielkarten)
- 11 Ereigniskarten
- 11 Fragekarten
- 18 Spielfiguren (3 pro Farbe)





Vor dem ersten Spiel

- Drucke das Spielfeld, die Spielfiguren und Aktions- und Fragekarten aus.
- Klebe die Spielfiguren auf Pappe und stecke sie zusammen, sodass sie stehen. Alternativ kannst du auch andere Spielfiguren nehmen.
- Schneide die Karten aus und lege sie auf zwei Stabel (Aktionskarten und Fragekarten).

Spielziel

Versuche als erster alle deine Spielfiguren in das Ziel zu bringen! Auf deiner Reise werden dir viele Rätsel, Hürden oder auch Hilfen begegnen.

Spielablauf

Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt, damit es alle SpielerInnen gut erreichen können. Die Spielfiguren werden auf den entsprechenden Feldern am Spielrand bereitgestellt.

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels 6 Spielkarten. Ein Spieler beginnt, indem er oder sie eine seiner Handkarten ablegt und eine Figur entsprechend der Karte bewegt. Anschließend ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler mit seinem Zug an der Reihe. Kann ein Spieler nicht starten oder eine seiner Figuren bewegen, so scheidet er für diese Runde aus. Alle seine Handkarten verfallen und werden in der Mitte abgelegt. Eine Runde ist zu Ende, wenn alle Karten ausgespielt oder abgelegt wurden.

In der nächsten Runde werden 5 Karten ausgeteilt, danach 4 und anschließend 3. Nachdem in einer Runde nur mit 2 Handkarten gespielt wurde, wird in der darauffolgenden Runde erneut mit 6 Karten begonnen usw.





Auf einem Feld darf immer nur eine Spielfigur stehen. Zieht ein Spieler mit deiner Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur steht, wird diese geschlagen. Dies geschieht auch, wenn ein Spieler, von einer fünf überholt wird.

Jede Karte muss vollständig ausgeführt werden. Man kann keine Züge verfallen lassen. Ist die Zahl zu hoch, um in das Ziel zu kommen, muss eine weitere Runde gedreht werden.

Im Ziel sind alle Figuren sicher. Dort darf nicht überholt werden. Das Ziel darf nicht direkt vom Startfeld aus betreten werden.

Die Funktionen der Spielkarten

Die Karten 2,4,7,8,10 werden entsprechend ihrer Zahl nach vorne gesetzt.

Bei der 3 kann man sich entscheiden, ob man die Schritte nach vorne oder nach hinten setzt. Dies ist besonders hilfreich, wenn die Figur auf dem Startfeld steht.

Die 5 kann auf beliebig viele Spieler aufgeteilt werden. Alle fünf Punkte müssen komplett ausgeführt werden. Ist dies nicht möglich, kann die Karte nicht ausgespielt werden. Alle Figuren, die von der fünf überholt werden, werden geschlagen!

Bei den Karten mit dem Startpfeil kann selbst entschieden werden, ob man diese Karte verwendet, um auf das Startfeld zu gelangen, oder um eine Figur um die entsprechende Anzahl nach vorne zu bewegen.





Startfeld

Um auf das Startfeld zu gelangen, benötigt man eine Startkarte (▶). Solange eine Spielfigur auf dem gleichfarbigen Startfeld steht, ist diese Figur geschützt und darf weder übersprungen noch geschlagen werden. Somit wird dieses Feld für andere und eigene Spielfiguren blockiert.

Ereignisfeld

Landet ein Spieler, auf einem Ereignisfeld, so darf er oder sie eine Ereigniskarte (mit Ausrufezeichen) ziehen und die darauf beschriebene Aktion durchführen.

Quizfeld

Landet ein Spieler direkt auf einem Feld mit einem Fragezeichen, so darf er oder sie eine Quizkarte ziehen. Beantwortet er die Frage richtig, so darf er vier Felder nach vorne rücken. Ist die Frage falsch beantwortet, bleibt er auf dem Feld stehen. In der nächsten Runde wird keine neue Fragekarte gezogen, sondern normal weitergespielt.




















Alternative Spielregeln:

Alternativ kann man in der ersten Runde, eine Spielfigur bereits auf das Startfeld stellen. So wird in der ersten Runde keine Startkarte benötigt und das Spiel beginnt somit schneller.





Kopiervorlagen (mit lizenzfreien Bildern)

 	 	 	
 	 <p>Aufteilen</p> <p>Die „5“ kannst du in fünf Teile zerlegen</p>	 	
 	 	 	 





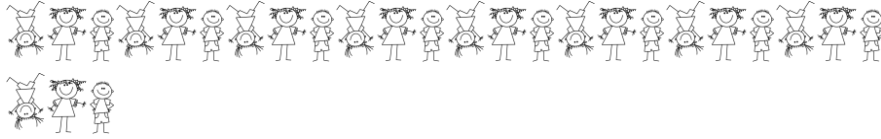
<h1>Klimaschützer</h1>	<p>Ereigniskarte</p> <p>Fischernetz</p> <p>Du hast dich in einem Fischernetz verfangen! Setze eine Runde aus.</p>	<p>Ereigniskarte</p> <p>Meeresströmung</p> <p>Dich erfasst eine Meeresströmung! Du gehst 5 Felder nach vorn.</p>	<p>Ereigniskarte</p> <p>Tsunami</p> <p>Ein großer Tsunami erfasst das Spielfeld! Alle Spielfiguren rücken 2 Felder nach vorn.</p>	<p>Ereigniskarte</p> <p>Hochwasser</p> <p>Der Wasserspiegel steigt plötzlich an. Deine Figur ist ein Schutzwahl! In der nächsten Runde Darf dich niemand überholen.</p>
	<p>Ereigniskarte</p> <p>Korallensterben</p> <p>Dein Korallenriff stirbt. Suche dir ein neues Zuhause und tausche eine deiner Spielfiguren mit einer Figur eines weiteren Spielers.</p>	<p>Ereigniskarte</p> <p>Meeresströmung</p> <p>Dich erfasst eine Meeresströmung! Du gehst 5 Felder zurück.</p>	<p>Ereigniskarte</p> <p>Erdbeben</p> <p>Rette eine deiner Spielfiguren vor dem Erdbeben, indem du sie auf das Startfeld stellst.</p>	<p>Ereigniskarte</p> <p>Du warst am Strand Müll sammeln. Als Belohnung darfst du 2 Felder vor.</p>





<p>1</p> <p>Quizfrage Wie viel Microplastik ist man durchschnittlich in einer Woche?</p> <p>a) So viel wie diese Spielkarte b) so viel wie ein kleiner Knopf c) einen Eimer voll d) nichts</p>	<p>2</p> <p>Quizfrage Wie viel Plastik schwimmt derzeit in den Ozeanen und Meeren?</p> <p>a) 5 Mio. Tonnen b) 150 Mio. Tonnen c) 5 Millia. Tonnen d) 50 Mio. Tonnen</p>	<p>3</p> <p>Quizfrage Wie viele Schiffwracks werden am Meeresboden vermutet?</p> <p>a) 1 Mio. b) 2 Mio. c) 3 Mio. d) 4 Mio.</p>	<p>4</p> <p>Quizfrage Aus wie vielen % Meer und Ozeanen besteht die Erde?</p> <p>a) 71% b) 12% c) 64% d) 83%</p>	<p>5</p> <p>Quizfrage Wie lang kann ein Blauwal, der größte aller Wale werden?</p> <p>a) ca. 10 Meter b) ca. 30 Meter c) ca. 50 Meter d) ca. 100 Meter</p>	<p>6</p> <p>Quizfrage Welche besondere Fähigkeit besitzt der Seestern?</p> <p>a) Ihm wachsen beliebig viele Arme b) Er kann seinen Magen umstülpfen c) Er kann rote Farbe abgeben</p>
<p>7</p> <p>Quizfrage Welchen Rekord hält das Seepferdchen?</p> <p>a) Es ist das kleinste Tier des Meeres b) Es hat die meisten Schuppen der Welt c) Es ist die langsamste Fischart der Welt</p>	<p>8</p> <p>Quizfrage Wie viele Bäume werden benötigt, um das CO2 eines Deutschen zu speichern?</p> <p>a) 300 b) 5 c) 100</p>	<p>9</p> <p>Quizfrage Wie groß ist die Waldfläche, die wir jedes Jahr verlieren?</p> <p>a) so groß wie Island b) so groß wie Berlin c) so groß wie Russland</p>	<p>10</p> <p>Quizfrage Was ist der CO2-Fußabdruck?</p> <p>a) der Abdruck, wenn ich barfuß laufe b) Das, was ich an Co2 verbrauche c) Malte</p>	<p>11</p> <p>Quizfrage Welche Insel ist die gefährlichste für die Schildkröte?</p> <p>a) Hawaii b) Neuseeland c) Plastikinsel d) Seychellen</p>	





<p>1 Quizfrage Wie viel Microplastik ist man durchschnittlich in einer Woche?</p> <p>a) So viel wie diese Spielkarte b) so viel wie ein kleiner Knopf c) einen Eimer voll d) nichts</p>	<p>2 Quizfrage Wie viel Plastik schwimmt derzeit in den Ozeanen und Meeren?</p> <p>a) 5 Mio. Tonnen b) 150 Mio. Tonnen c) 5 Millia. Tonnen d) 50 Mio. Tonnen</p>	<p>3 Quizfrage Wie viele Schiffwracks werden am Meeresboden vermutet?</p> <p>a) 1 Mio. b) 2 Mio. c) 3 Mio. d) 4 Mio.</p>	<p>4 Quizfrage Aus wie vielen % Meer und Ozeanen besteht die Erde?</p> <p>a) 71% b) 12% c) 64% d) 83%</p>	<p>5 Quizfrage Wie lang kann ein Blauwal, der größte aller Wale werden?</p> <p>a) ca. 10 Meter b) ca. 30 Meter c) ca. 50 Meter d) ca. 100 Meter</p> <p>So groß wie 2 Busse hintereinander</p>	<p>6 Quizfrage Welche besondere Fähigkeit besitzt der Seestern?</p> <p>a) Ihm wachsen beliebig viele Arme b) Er kann seinen Magen umstülpen c) Er kann rote Farbe abgeben</p>
<p>7 Quizfrage Welchen Rekord hält das Seepferdchen?</p> <p>a) Es ist das kleinste Tier des Meeres b) Es hat die meisten Schuppen der Welt c) Es ist die langsamste Fischart der Welt</p>	<p>8 Quizfrage Wie viele Bäume werden benötigt, um das CO2 eines Deutschen zu speichern?</p> <p>a) 300 b) 5 c) 100</p>	<p>9 Quizfrage Wie groß ist die Waldfläche, die wir jedes Jahr verlieren?</p> <p>a) so groß wie Island b) so groß wie Berlin c) so groß wie Russland</p> <p>Das sind 103.000 km². Das sind 1/3 von Deutschland.</p>	<p>10 Quizfrage Was ist der CO₂-Fußabdruck?</p> <p>a) der Abdruck, wenn ich barfuß laufe b) Das, was ich an Co₂ verbrauche c) Malte</p>	<p>11 Quizfrage Welche Insel ist die gefährlichste für die Schildkröte?</p> <p>a) Hawaii b) Neuseeland c) Plastikinsel d) Seychellen</p>	

