



TRASHBUSTERS H₂O

Expedition

für plastikfreie Gewässer

Umweltnallye für kleine Mülljäger*innen

LEITFADEN FÜR NAJU-GRUPPENLEITER*INNEN,
UMWELTPÄDAGOG*INNEN UND LEHRER*INNEN



Inhalt

Einleitung	2
Praxistipps für die Trashbusters-H ₂ O-Rallye	3
Einstieg und Einteilung in Teams	4
<i>Station 1: Dem Wasser sinnen</i>	<i>6</i>
<i>Station 2: Planet Wasser</i>	<i>7</i>
<i>Station 3: Müllinseln</i>	<i>10</i>
<i>Stationskarten.....</i>	<i>11</i>
<i>Station 4: Falle und Quelle</i>	<i>16</i>
<i>Station 5: Blick über das Wasserglas</i>	<i>18</i>
<i>Station 6: Plastik, Plastik, Plastik</i>	<i>20</i>
<i>Station 7: Wichtige Botschaft</i>	<i>21</i>
Bauanleitung Regenmacher	22
Urkunde	23

Einleitung

LIEBE GRUPPENLEITER*INNEN, LIEBE UMWELTPÄDAGOG*INNEN, LIEBE LEHRER*INNEN

Die Naturschutzjugend (NAJU) lädt Sie im Rahmen des Projekts Trashbusters H₂O dazu ein, sich mit Ihrer Gruppe den Themen Müllverschmutzung, Ressourcenschutz und Gewässerschutz zu widmen, und ermutigt die Kinder, selbst aktiv zu werden.

Die Umweltrallye ist für Kinder im Grundschulalter konzipiert, wobei an den einzelnen Stationen jeweils Aufgaben für Kinder von 6–8 und von 9–11 Jahren angeboten werden. Die Konzeption zielt darauf ab, die Teilnehmer*innen über die Umweltrallye hinaus für eine Beschäftigung mit dem Thema „Plastikmüll in Gewässern“ zu gewinnen sowie zum Handeln und weiteren Engagement anzuregen. Damit leistet sie einen Beitrag zur Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE).

Durch den Aufbau als Rallye, die von den Kindern absolviert werden muss, werden die Kinder zusätzlich motiviert – denn am erfolgreichen Ende steht eine Auszeichnung als Trashbuster, also als mutige Mülljäger*in. Spiel und Spaß kommen bei dieser Herangehensweise nicht zu kurz, zugleich ermöglicht das Thema, mit Kindern zu philosophieren, zu diskutieren und gemeinsam nach Lösungen für ein globales Problem zu suchen.

Sie können diese Rallye auch als Vorbereitung auf die großen Trashbusters-H₂O-Aktionswochen im Herbst 2016 nutzen. In der Zeit vom 17.09.–01.10.2016 sammeln Kinder- und Jugendgruppen bundesweit Müll an Ufern, Stränden und Flüssen, starten kreative und öffentlichkeitswirksame Aufklärungsaktionen und helfen so, zur Sauberkeit der Gewässer beizutragen. Alle Informationen dazu unter www.trashbusters.de.

WIR FREUEN UNS AUF EINE REGE TEILNAHME – GEMEINSAM GEGEN DIE PLASTIKFLUT!

Praxistipps für die Trashbusters-H₂O-Rallye

INHALTE

Bei der Trashbusters-H₂O-Rallye werden Kinder spielerisch an das Thema Plastikmüll in Gewässern herangeführt. Zunächst steht die Beschäftigung mit dem Element Wasser im Vordergrund, bevor ein Blick auf unseren Planeten geworfen wird, der immerhin zu 70 Prozent mit Wasser bedeckt ist.

Die folgenden Stationen behandeln die Verschmutzung der Gewässer und zeigen lokal und global die negativen Effekte für Mensch, Tier und Pflanzen auf. Auch die Wasserknappheit in Ländern des globalen Südens wird thematisiert und so der Wert von sauberem Trinkwasser betont. Anschließend werden die eigenen Gewohnheiten, und wie sie vom Gebrauch von Plastik geprägt sind, unter die Lupe genommen. An der letzten Station werden die Kinder eingeladen, ihre selbst gewonnenen Erkenntnisse an andere weiterzugeben.

VORBEREITUNG

Die Durchführung der Trashbusters-H₂O-Rallye braucht keine besondere inhaltliche Vorbereitung. Die Infokästchen auf den Seiten vermitteln Ihnen das Hintergrundwissen, das für die einzelnen Stationen wichtig ist. Für jede Station gibt es eine Variante für Kinder von 6–8 Jahren und von 9–11 Jahren.

Bereiten Sie zur Orientierung der Kinder Schilder mit den entsprechenden Titeln der Stationen vor. Die Namen der Stationen und eine ausführliche Beschreibung zur Umsetzung finden Sie auf den nächsten Seiten.

Suchen Sie sich einen geeigneten Ort, an dem Sie den Einstieg in das Thema und die Einteilung der Kinder in Teams durchführen. Auch hierzu finden Sie auf den nächsten Seiten Methodenvorschläge.

ORT

Einige der Aktionen an den Stationen lassen sich besser drinnen, andere besser draußen durchführen. Wichtig ist, dass Sie Zugang zu einem Wasserhahn und möglichst einen Bach, Fluss, See oder das Meer in fußläufiger Umgebung haben.

ZEIT

Je nach Anzahl der Kinder sollten Sie für die gesamte Rallye mindestens 3 Stunden einplanen. Wenn das Ihren Zeitrahmen überschreitet, können die Stationen auch in aufeinanderfolgenden Gruppen- oder Schulstunden durchgeführt werden.

Die Stationen bauen inhaltlich aufeinander auf, können mit entsprechender Anleitung aber auch einzeln durchgeführt werden. Wenn Ihre Zeit also sehr beschränkt ist, suchen Sie die Stationen aus, die Sie für Ihre Gruppe am sinnvollsten halten und lassen die anderen aus.

MATERIAL

Das für die Stationen benötigte Material ist in der Materialliste der jeweiligen Stationen aufgeführt. Eventuell werden Anzihsachen zum Wechseln für die Kinder benötigt.

GRUPPENGROSSE

Die Umweltrallye ist für Gruppengrößen ab 5 Kindern gut realisierbar. Ab einer Gruppengröße von 10 Kindern werden die Kinder in Teams aufgeteilt. Für die Gruppeneinteilung finden Sie eine Empfehlung auf Seite 4. Wenn in den Aktionsbeschreibungen von „Gruppe“ gesprochen wird, ist die gesamte Gruppe gemeint, die eventuell von Ihnen eingeteilten Kleingruppen werden als „Teams“ bezeichnet.

ABLAUF

Die Rallye besteht aus 7 Stationen. Am Ende jeder Station erhalten die Kinder einen Buchstaben. Haben sie alle Stationen absolviert, gilt es die Buchstaben in die richtige Reihenfolge zu bringen, um das Lösungswort „P-L-A-S-T-I-K“ zu erraten. Wenn die Kinder dies gemeinsam geschafft haben, werden sie als „Trashbusters“ (Mülljäger*innen) ausgezeichnet und erhalten eine Urkunde (eine Kopiervorlage befindet sich am Ende dieser Broschüre).

Einstieg und Einteilung in Teams

Bevor Sie mit der eigentlichen Umweltrallye starten, beginnen Sie mit einem Einstieg, der es den Kindern ermöglicht, anzukommen und sich auf das Thema einzulassen.



Wie ein Wasserfall

ALTER 6–8 Jahre, 9–11 Jahre

MATERIAL 16 Gefühlskarten zum Wasser aus dem Innenteil (bei mehr als 16 Kindern muss der Innenteil auf dickem Papier farbig vervielfältigt werden), ggf. im Hintergrund Wasserklänge von einer CD o. Ä.

DURCHFÜHRUNG Alle Kinder setzen sich in einen Kreis. In der Mitte liegen die Gefühlskarten ausgebreitet. Die Gruppenleitung lädt die Kinder ein, sich eine Karte auszusuchen, die darstellt, wie sie sich heute fühlen. Dann erzählen die Kinder reihum, warum sie sich gerade diese Karte ausgesucht haben. Die Kinder dürfen diese Karte als „Stationskarte“ behalten und tragen dort die Buchstaben ein, die sie nach erfolgreicher Durchführung der Stationen bekommen.



Wassermassage

ALTER 6–8 Jahre, 9–11 Jahre

DURCHFÜHRUNG Die Kinder stellen sich in einen Kreis. Dann drehen sich alle Kinder nach rechts, sodass sie den Rücken des vorderen Kindes vor sich haben. Danach beginnt die Massage. Die Kinder setzen ihre Assoziation von den verschiedenen (Aggregat-) Zuständen des Wassers auf dem Rücken des Kindes vor ihnen um:

- Wasserdampf
- Nieselregen
- Meereswellen
- Sprudelwasser
- Hagel
- Schnee
- Regen
- Leitungswasser
- plätschernder Bach
- rauschender Fluss
- Wolken



Teameinteilung für die Rallye

ALTER

6–8 Jahre, 9–11 Jahre

MATERIAL

ggf. Augenbinden für alle Kinder, entsprechend der gewünschten Teamgröße eine Anzahl gleicher Exemplare von Naturmaterialien (Muscheln, Steine, Federn) oder sauberem Plastikmüll (Joghurtbecher, Plastikgabeln, kleine Plastiktüten)

DURCHFÜHRUNG

Die Kinder verbinden sich gegenseitig die Augen. Dann stellen sich die Kinder mit dem Rücken nach innen in einen Kreis. Nun gehen Sie mit einem Säckchen herum und lassen die Kinder einen Gegenstand ziehen.

Wenn alle einen Gegenstand haben, wird ein Zeichen gegeben, die Kinder drehen sich zur Innenseite des Kreises, laufen langsam aufeinander zu und ertasten die Gegenstände, die andere in der Hand halten. Dabei wird nicht gesprochen. Sie sollen sich mit denjenigen zusammenfinden, die den gleichen Gegenstand in der Hand halten wie sie selbst. Ist das geschafft, stehen die Teams für die Rallye fest.

TIPP

Wenn die Gruppe sich noch nicht so gut kennt oder die Kinder unsicher sind, reicht es aus, wenn alle die Augen schließen. Wenn Sie Einfluss darauf nehmen wollen, wer in welcher Gruppe ist, können Sie die Gegenstände auch verteilen, anstatt die Kinder ziehen zu lassen.

Station 1:

Dem Wasser sinnen

Wir alle kennen das: das Gefühl, wenn die Dusche angeht und das Wasser auf die Schultern prasselt, oder wie es sich anfühlt, wenn man ein Glas kaltes Wasser trinkt. An dieser Station werden die Sinne für das Element Wasser noch einmal geschärft.

Wasserentaster

ALTER 6–8 Jahre

MATERIAL pro Team eine große Schüssel mit Wasser, Gießkanne, leere Plastikflaschen, Trichter etc., Augenbinde

DURCHFÜHRUNG Die Teams dürfen ausprobieren, wie sie Wasser nieseln, plätschern, schütten, spritzen und rauschen lassen können. Nun werden einem Kind die Augen verbunden. Die anderen Kinder einigen sich stumm auf einen Gegenstand, mit dem sie das Wasser ausschütten. Das Kind mit den verbundenen Augen kann das Wasser nun hören und fühlen und muss dann raten, welcher Gegenstand verwendet wurde. Wenn es den richtigen Gegenstand erraten hat, ist das nächste Kind dran und so reihum, bis alle einmal raten durften. Im Anschluss kann sich jedes Team eine kleine Wassershow überlegen, die es dann den anderen vorführt.

TIPP Setzen Sie diese Experimente im Sommer im Freien um!

Unterwasserwelt

ALTER 9–11 Jahre

MATERIAL pro Kind oder Team ein großer Plastik-Joghurtbecher (mind. 15 cm hoch und 10 cm im Durchmesser), Schere bzw. kleine Säge, Klarsichtfolie, Gummi (am besten ein starker Einmachring), wasserfestes Klebeband

DURCHFÜHRUNG Helfen Sie den Kindern, mit der Schere den Boden des Plastikbechers abzutrennen. Als Nächstes wird ein Stück Plastikfolie über die Öffnung gespannt und mit dem Gummiring befestigt. Die Plastikfolie wird knapp unter dem Gummiring abgeschnitten. Dann wird das Klebeband um den Gummiring und den Folienrand gewickelt. Wird die mit Plastikfolie bespannte Öffnung ins Wasser gehalten, wölbt sich die Folie durch den Wasserdruck leicht, sodass ein Lupeneffekt entsteht. Nun können Sie mit den Kindern den nahegelegenen Teich oder Fluss unter die Lupe nehmen. Sollte kein natürliches Gewässer in der Nähe sein, so kann die Lupe auch in einer großen Wanne voll Wasser zum Einsatz kommen, in der sich Muscheln, Steine o. Ä. befinden. Sprechen Sie über die Entdeckungen.

TIPP Es ist je nach Gesamtgruppengröße möglich, dass nicht jedes Kind eine Unterwasserlupe baut, sondern nur eine pro Team entsteht. Die Kinder können sich dann beim Erkunden der Unterwasserwelt abwechseln.

Station 2:

Planet Wasser



Die Jüngeren erkunden an dieser Station, zu welchem Anteil wir Menschen, genauso wie die allermeisten Pflanzen und Tiere, aus Wasser und nicht aus Erde oder anderem Material bestehen. Die Älteren beschäftigen sich mit der Frage, wie groß der Anteil von Süß- und Salzwasser auf der Erde ist.



So viel Wasser steckt in uns

ALTER

6–8 Jahre

MATERIAL

pro Kind eine Kopie von der Kopiervorlage auf Seite 8, Buntstifte

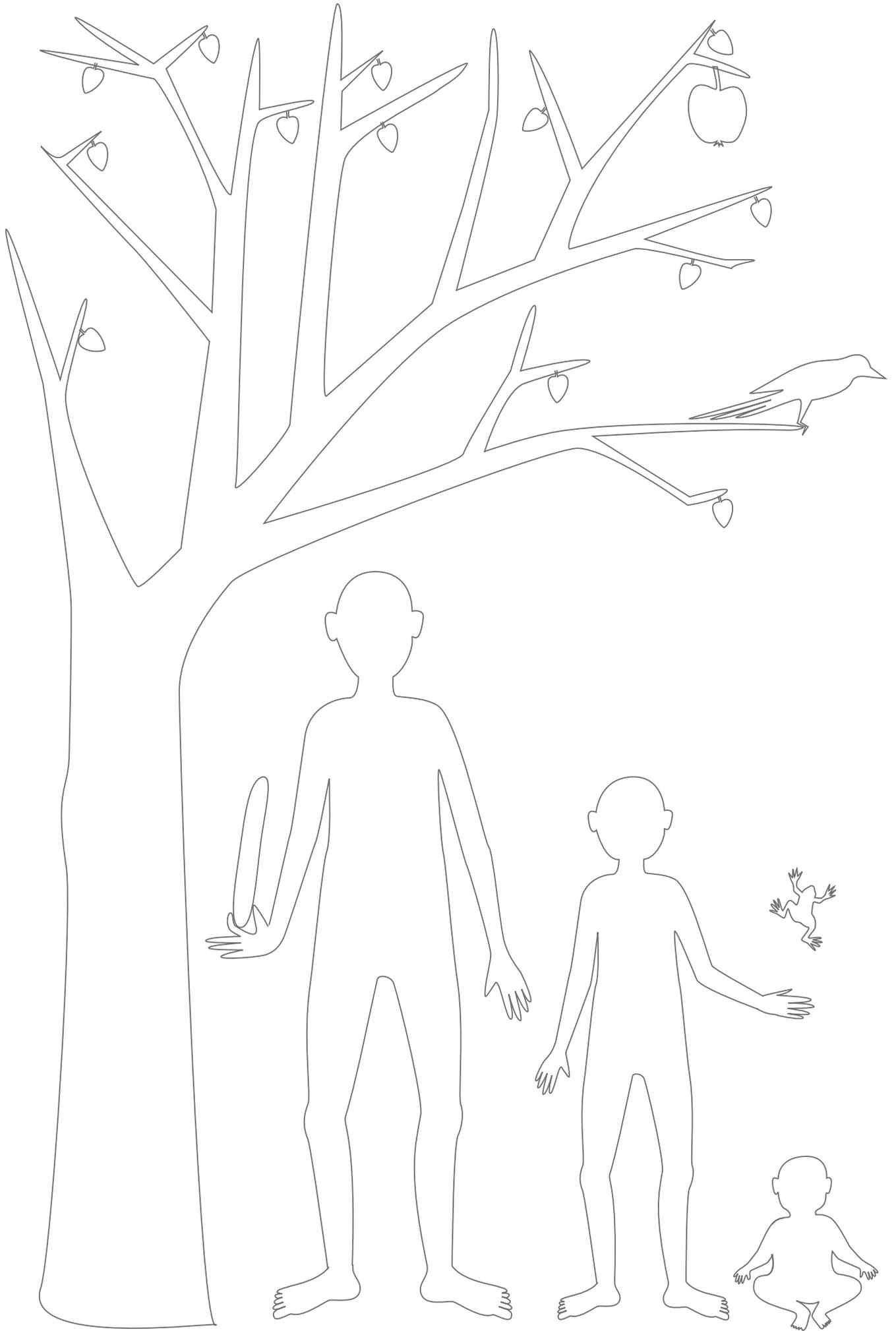
DURCHFÜHRUNG

Jedes Kind bekommt eine Kopie. Fordern Sie die Kinder auf, zunächst mit einem blauen Stift jede Figur so weit mit Wasser anzumalen, wie sie glauben, dass sie aus Wasser besteht. Dann lüften Sie das Geheimnis und laden die Kinder ein, ihre Bilder entsprechend anzupassen. Sprechen Sie mit den Kindern darüber, was es bedeutet, dass beispielsweise wir Menschen zu 65–70 Prozent aus Wasser bestehen, und was es heißen würde, wenn wir kein sauberes Wasser auf dem Planeten zur Verfügung hätten.

Info

Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so aussieht – Menschen, Tiere und Pflanzen sind zu einem großen Teil aus Wasser. Menschen bestehen aus mehr Wasser, je jünger sie sind: Der Wasseranteil eines Babys liegt bei 90 Prozent, der eines erwachsenen Mannes noch bei 65 Prozent. Bei Kindern liegt der Wasseranteil im Durchschnitt bei 70 Prozent.

Auch bei Tieren ist der Wassergehalt verschieden: Ein Frosch besteht zu 78 Prozent aus Wasser, die Elster dagegen nur zu 70 Prozent. Ein Baum hat einen Wasseranteil von 40 Prozent, der Apfel, der an ihm hängt, ist zu 85 Prozent aus Wasser. Ein Extrem unter dem Gemüse ist die Gurke, die einen Wassergehalt von 96 Prozent aufweist.





Süß oder salzig?

ALTER

9–11 Jahre

MATERIAL

ein 10-Liter-Eimer, eine kleine Dessertschüssel, drei Eierbecher einer Farbe, ein Eierbecher einer anderen Farbe, Wasser, Eiswürfel

DURCHFÜHRUNG

Erklären Sie zunächst den Kindern, dass die gesamte Erde zu 70 Prozent von Wasser und nur zu 30 Prozent von Erde bedeckt ist. Wie viel von diesem Wasser ist für uns Menschen als Trinkwasser nutzbar?

Lassen Sie die Teams beraten, welches Gefäß mit Wasser für welches Wasser auf der Erde steht. Geben Sie ihnen den Hinweis, dass Sie die Gefäße in folgende Kategorien einsortieren können:

- das Wasser der Meere
- das Wasser der Gletscher und das Eis an den Polen
- das Grundwasser
- das Wasser der Bäche, Seen und Flüsse

Wenn sich die Teams fertig beraten haben, helfen Sie ggf. bei der richtigen Verteilung mit und füllen Sie die Gefäße:

- das Wasser der Meere (10-Liter-Eimer voll Wasser)
- das Wasser der Gletscher und das Eis an den Polen (eine Dessertschüssel voll mit Eiswürfeln)
- das Grundwasser (drei Eierbecher jeweils mit einem Esslöffel Wasser gefüllt)
- das Wasser der Bäche, Seen und Flüsse (ein Eierbecher mit einem Esslöffel Wasser gefüllt)

Es wird deutlich, dass der allergrößte Teil des Wassers auf der Erde Salzwasser ist. Lassen Sie die Kinder überlegen, warum es wichtig ist, die verschiedenen Gewässerkategorien zu schützen.

Info

Der allergrößte Teil des Wassers auf der Erde ist Salzwasser, genau gesagt 97,5 Prozent. Nur 2,5 Prozent des Wassers sind Süßwasser. Gründe, die Gewässer zu schützen sind u. a. die hohe Biodiversität in Gewässern (insbesondere in maritimen Ökosystemen), dass Gewässer Nahrungsquellen und Erholungsorte für uns Menschen sind.

TIPP

Hier können Sie ggf. das Wasser von der vorherigen Station nutzen.

Station 3:

Müllinseln



Unsere Gewässer sind sehr dreckig. Insbesondere in den Meeren findet sich immer mehr Plastikmüll, der sich nur sehr langsam zersetzt und von dem am Ende sehr kleine Teilchen übrig bleiben, die man auch Mikro-Plastik nennt. Vor allem in den großen Strudeln der Ozeane sammeln sich gigantische Mengen des Plastikmülls an. An dieser Station geht es darum, woher der Müll kommt und wie er ins Meer gelangt.



ALTER

6-8 Jahre

DURCHFÜHRUNG

Die Teams schließen sich für diese Station zu einer Gruppe zusammen. Ein Kind wird als Plastikteilchen ausgewählt, die anderen Kinder stellen Fische dar. Nun geht es ähnlich zu wie bei „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“.

Es wird ein Spielfeld mit einer Start- und einer Ziellinie festgelegt, auch die Seitenränder werden definiert.

Die Fische rufen: „Plastik, Plastik, warum bist du im Wasser?“

Das Plastikteilchen antwortet: „Weil ich hier ... (reingeworfen/reingeweht/reingespült etc.) wurde!“

Die Fische rufen: „Und wie können wir im Meer schwimmen?“

Das Plastikteilchen antwortet: „Durch ... (Rennen/Krabbeln/Hüpfen etc.)“

Dann versuchen die Fische in der entsprechenden Bewegungsart auf die andere Seite bis über die Ziellinie zu gelangen, ohne von dem Plastikteilchen gefangen zu werden. Das Plastikteilchen muss sich ebenso fortbewegen wie die Fische. Die Fische, die gefangen wurden, werden in der nächsten Runde zu Plastikteilchen. Das geht so lange, bis alle Fische zu Plastikteilchen geworden sind.

Überlegen Sie danach mit den Kindern, was das Spiel bedeutet.

Wie kommt der Plastikmüll ins Meer? Wie viel Müll ist im Meer?

Wie kann man sich das vorstellen? Warum ist das schlecht für die Fische?

Hat es auch Auswirkungen auf uns Menschen?

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1** _____
- Station 2** _____
- Station 3** _____
- Station 4** _____
- Station 5** _____
- Station 6** _____
- Station 7** _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1** _____
- Station 2** _____
- Station 3** _____
- Station 4** _____
- Station 5** _____
- Station 6** _____
- Station 7** _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1** _____
- Station 2** _____
- Station 3** _____
- Station 4** _____
- Station 5** _____
- Station 6** _____
- Station 7** _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1** _____
- Station 2** _____
- Station 3** _____
- Station 4** _____
- Station 5** _____
- Station 6** _____
- Station 7** _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1** _____
- Station 2** _____
- Station 3** _____
- Station 4** _____
- Station 5** _____
- Station 6** _____
- Station 7** _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1** _____
- Station 2** _____
- Station 3** _____
- Station 4** _____
- Station 5** _____
- Station 6** _____
- Station 7** _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1** _____
- Station 2** _____
- Station 3** _____
- Station 4** _____
- Station 5** _____
- Station 6** _____
- Station 7** _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1** _____
- Station 2** _____
- Station 3** _____
- Station 4** _____
- Station 5** _____
- Station 6** _____
- Station 7** _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:





TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1 _____
- Station 2 _____
- Station 3 _____
- Station 4 _____
- Station 5 _____
- Station 6 _____
- Station 7 _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1 _____
- Station 2 _____
- Station 3 _____
- Station 4 _____
- Station 5 _____
- Station 6 _____
- Station 7 _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1 _____
- Station 2 _____
- Station 3 _____
- Station 4 _____
- Station 5 _____
- Station 6 _____
- Station 7 _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1 _____
- Station 2 _____
- Station 3 _____
- Station 4 _____
- Station 5 _____
- Station 6 _____
- Station 7 _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1 _____
- Station 2 _____
- Station 3 _____
- Station 4 _____
- Station 5 _____
- Station 6 _____
- Station 7 _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1 _____
- Station 2 _____
- Station 3 _____
- Station 4 _____
- Station 5 _____
- Station 6 _____
- Station 7 _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

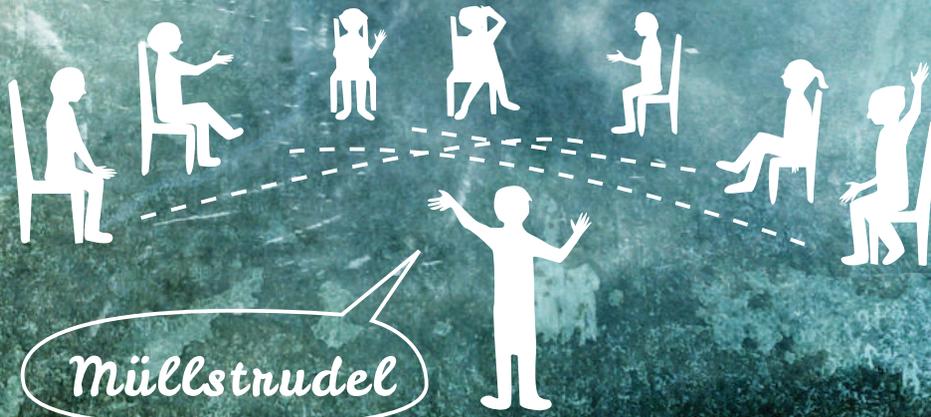
- Station 1 _____
- Station 2 _____
- Station 3 _____
- Station 4 _____
- Station 5 _____
- Station 6 _____
- Station 7 _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:

TRAGE HIER DIE BUCHSTABEN EIN, DIE DU AN DEN STATIONEN BEKOMMST:

- Station 1 _____
- Station 2 _____
- Station 3 _____
- Station 4 _____
- Station 5 _____
- Station 6 _____
- Station 7 _____

ORDNE DIE BUCHSTABEN UND TRAGE HIER DAS LÖSUNGSWORT EIN:



ALTER 9–11 Jahre

MATERIAL Stühle für alle Kinder, Plastiklöffel, Plastikflaschen, Luftballons, Plastiktüten, Mandarinennetze (Menge der Gegenstände je nach Gruppengrößen)

DURCHFÜHRUNG Teilen Sie die Kinder in mehrere Kleingruppen ein. Jede Gruppe steht für eine der folgenden Kategorien. Jedes Kind erhält je nach Gruppenzugehörigkeit jeweils einen entsprechenden Gegenstand:

- | | | |
|--------------------|------|--------------------------|
| ● Strand | ---> | Plastiklöffel |
| ● Fluss | ---> | Plastikflasche |
| ● Wind | ---> | aufgepusteter Luftballon |
| ● Kreuzfahrtschiff | ---> | Plastiktüte |
| ● Fischerboot | ---> | Mandarinennetz |

Es wird ein Stuhlkreis mit einem Stuhl weniger als der Anzahl der Kinder aufgebaut. Ein Kind stellt sich nun in die Mitte, die das Meer symbolisiert, alle anderen Kinder sitzen mit ihren Gegenständen auf den Stühlen im Kreis. Nun ruft das Kind in der Mitte eine Quelle, durch deren Müll das Meer verschmutzt wird.

Alle Kinder aus dieser Gruppe müssen ihren Platz tauschen, strudeln also quasi durch das Meer, das Kind aus der Mitte versucht, sich in der Zeit einen der frei gewordenen Plätze zu sichern. Das Kind, das keinen Stuhl erwischt, bleibt in der Mitte. Neben den Müllsorten kann auch „Müllstrudel“ gerufen werden, dann müssen alle Kinder den Platz tauschen. Überlegen Sie danach mit den Kindern, was das Spiel bedeutet. Wie kommt der Plastikmüll ins Meer? Wie viel Müll ist im Meer? Wie kann man sich das vorstellen?

Info

Wissenschaftler*innen gehen davon aus, dass insgesamt rund 10 Prozent der weltweit hergestellten Kunststoffe früher oder später im Meer landen. Das bedeutet, dass von den für 2015 hochgerechneten 299 Millionen Tonnen Kunststoff ca. 30 Millionen Tonnen in die Ozeane gelangen.

Auf einem Quadratkilometer Wasseroberfläche treiben bis zu 18.000 Plastikteile unterschiedlichster Größe. Was wir Menschen an der Wasseroberfläche sehen, ist aber nur ein Bruchteil dessen, was wirklich im Meer schwimmt. Befunde lassen darauf schließen, dass 15 Prozent des Mülls an der Oberfläche schwimmen, mehr als 70 Prozent auf den Meeresboden sinken und weitere 15 Prozent an den Küsten angespült werden.

In einem der fünf großen Müllstrudel, dem Great Pacific Garbage Patch im Nordpazifik, hat sich so viel Müll angesammelt, dass der Müllteppich inzwischen die Größe Mitteleuropas erreicht hat.

Station 4:

Falle und Qualle

Die großen Mengen Plastikmüll bedrohen die Tiere in den Ozeanen. Das hat schlimme Folgen für die Meeresbewohner! Manche Tiere können den Müll nicht von ihrer Nahrung unterscheiden, fressen ihn und verhungern dann mit vollem Magen. Andere Meerestiere verfangen sich in Plastikteilen und sterben.



Schildkröte im Plastiksalat

ALTER

6–8 Jahre

DURCHFÜHRUNG

Die Teams schließen sich für diese Station zu einer Gruppe zusammen. Alle stellen sich in einen Kreis. Ein Kind wird als Schildkröte bestimmt, die anderen Kinder werden zu Plastikteilen. Die Kinder schließen die Augen, strecken beide Arme nach vorne aus und gehen langsam aufeinander zu. Dabei greifen sie mit jeder Hand nach der Hand eines anderen Kindes. Wenn alle Kinder miteinander „verknottet“ sind, können sie die Augen öffnen.

Nun geht es los: Die Schildkröte muss schnell aus dem Plastik befreit werden, damit sie nicht erstickt oder verhungert. Alle überlegen gemeinsam, wie sie den Knoten lösen können, ohne die Hände der anderen loszulassen. Wenn die Gruppe es schafft, am Ende in einem Kreis zu stehen, kann sich die Schildkröte lösen und ist gerettet.

TIPP

Fällt es den Kindern schwer, können Sie als Spielleiter*in in die Rolle eines Meeresschützers/einer Meeresschützerin schlüpfen und den Kindern beim Entwirren der Arme helfen.

Info

Schildkröten gehören neben Robben und Albatrossen zu den Tieren, bei denen die Bedrohung durch Plastikmüll besonders sichtbar ist.

Wenn sich die Tiere in Verpackungen oder in Fischernetzen, die im Meer verloren gegangen oder entsorgt worden sind, verfangen, drohen beispielsweise die Abschnürung von Körperteilen oder andere Verletzungen. Andere Tiere ertrinken oder verhungern wegen des Ballasts an ihrem Körper.



Plastikquatsch mit Sauce

ALTER 9–11 Jahre

MATERIAL je ein hartes Bonbon pro Kind, kleine Plastikteilchen in der Größe der Bonbons wie Plastikflaschendeckel, Plastikknöpfe etc. (etwa viermal so viele wie Bonbons), Zeitungspapier, Säckchen für jedes Team (z. B. Stofftaschen), eine Augenbinde pro Team

VORBEREITUNG Packen sie die Bonbons und die Plastikteilchen einzeln in Zeitungspapier ein. Verteilen Sie die Bonbonpäckchen und die Plastikpäckchen auf die Säckchen für die Teams. Achten Sie dabei darauf, dass in jedem Säckchen genug Bonbons für das gesamte Team sind.

DURCHFÜHRUNG Die Teams setzen sich in einen Kreis. Das erste Kind bindet die Augenbinde um und darf nun etwas aus dem Säckchen ziehen. Es darf tasten und riechen und muss sich dann entscheiden, ob das Päckchen essbar ist oder nicht. Wenn es denkt, dass das Päckchen essbar ist, wird es vom Rest des Teams ausgepackt. Ist es das Bonbon, darf das Kind die Augenbinde abnehmen und das Bonbon essen, ist es ein Plastikstück, wird es wieder eingepackt und das Kind sucht sich ein neues Päckchen aus. Wenn das Kind ein Bonbon hat, ist das nächste Kind an der Reihe. Das geht so lange, bis jedes Kind ein Bonbon gefunden hat.

Sprechen Sie im Anschluss mit Ihrer Gruppe: Was war leicht? Was war schwierig? Wie ist es, wenn man nicht weiß, was man essen kann und was nicht? Wie geht es wohl den Tieren, die Plastik mit Nahrung verwechseln?

Info

Tiere können Plastikteile oft nicht von ihrer natürlichen Nahrung unterscheiden. Schildkröten zum Beispiel verwechseln Quallen, die sie am liebsten fressen, oft mit Plastiktüten. Und nahezu alle Eissturmvögel haben inzwischen große Mengen Kunststoffe im Magen. Das Plastik kann zum Beispiel den Verdauungsapparat der Tiere verstopfen und ein ständiges Sättigungsgefühl hervorrufen, sodass sie mit vollem Magen verhungern. Auch Verletzungen durch Plastik kommen leider sehr oft vor.

Station 5:

Blick über das Wasserglas



Wir in Deutschland haben Zugang zu sauberem Trinkwasser. Wenn wir den Wasserhahn aufdrehen, läuft es aus der Leitung. Doch das ist nicht überall auf der Welt so und auch nicht selbstverständlich. An dieser Station geht es darum, wie es in anderen Ländern um das Wasser steht, wie Menschen dort an Wasser gelangen und welche Bedeutung Trinkwasser für sie hat.



ALTER

9–11 Jahre

MATERIAL

ein 5-Liter-Eimer mit Wasser

DURCHFÜHRUNG

Überlegen Sie sich gemeinsam mit den Kindern einen kleinen Parcours im Freien. Dann läuft jedes Kind einmal mit dem Eimer auf dem Kopf den Parcours. Nun wird es spannend! Im Staffellauf treten die Teams gegeneinander an: Welches Team schafft es, dass alle Kinder den Parcours mit dem Eimer auf dem Kopf gehen, ohne das Wasser zu verschütten? Wer ist schneller?

TIPP

Bei schlechtem Wetter kann das Spiel auch Drinnen mit Sand im Eimer durchgeführt werden.

Info

Es gibt zwar sehr viel Wasser auf der Erde, doch nur 2,5 Prozent davon sind Süßwasser. Davon kann nur 1 Prozent direkt als Trinkwasser von uns Menschen zum Kochen oder Waschen benutzt werden. In einigen Teilen der Welt gibt es daher großen Wassermangel, besonders in den Ländern Afrikas, die südlich der Sahara-Wüste liegen: Äthiopien, Nigeria oder Tschad. Dort müssen die Menschen, auch Kinder, oft kilometerweit laufen, um an Süßwasser aus kleinen Bächen oder Tümpeln zu gelangen. In diesen Regionen hat nur jede*r zweite Einwohner*in genügend Trinkwasser.

Wassermangel herrscht auch dann, wenn es nicht genug sauberes Trinkwasser gibt. Weltweit haben 605 Millionen Menschen keinen Zugang zu sauberem Trinkwasser. Die Verschmutzung der Gewässer wird beispielsweise vielerorts durch das Fehlen funktionierender Abfallentsorgung oder die Einleitung von industriellen Abwässern verstärkt. Dies führt zu verheerenden Umweltschäden und verringert die Trinkwasservorräte.



Wasserholen in Äthiopien

ALTER 6–8 Jahre

DURCHFÜHRUNG

Äthiopien ist ein Land in Afrika, in dem es zu den täglichen Pflichten vieler Kinder gehört, Wasser zu holen. Sie als Gruppenleiter*in übernehmen die Rolle des Vorsprechers/der Vorsprecherin und machen die Bewegungen vor. Die Kinder wiederholen die Worte und Bewegungen.

Vorsprecher*in (**Bewegung**):

Ich wohne in Äthiopien. (**Auf sich selbst zeigen**)

Äthiopien ist ein Land in Afrika. (**Mit dem Finger nach Süden zeigen**)

Ich gehe jetzt Wasser holen, dafür nehme ich den Eimer mit (**einen imaginären Eimer am Tragegriff in die Hand nehmen**) und laufe los. (**Auf der Stelle laufen**)

Die Sonne scheint sehr heiß heute. (**Mit der freien Hand über die Stirn wischen**)

Ich stapfe den Hügel hinauf (**mit den Füßen stampfen und dabei schwer atmen**)

und hüpfе und springe auf der anderen Seite schnell wieder hinunter. (**Durch den Raum hüpfen und springen**)

Oh nein, hier muss ich nun durch die Dornenbüsche! (**Sich gegenseitig pieksen**)

Geschafft! Ich gehe weiter. (**Auf der Stelle gehen**)

Da kommt ein Windstoß! (**Pusten**) Staub weht mir ins Gesicht. (**Augen schließen und Gesicht zusammenziehen**)

Ich höre schon die anderen Kinder an der Wasserstelle. (**Hand an das Ohr halten**)

Ich laufe etwas schneller. (**Schneller auf der Stelle gehen**)

Oh, hier an der Wasserstelle ist jede Menge los, da ist ja meine Freundin Aiyana! (**Freudig winken**)

Ich stelle mich in der Reihe an und warte, bis ich dran bin. (**In einer Reihe aufstellen**)

Endlich kann ich meinen Eimer am Brunnen auffüllen. (**Eimer hinstellen**)

Ich fülle den Eimer mit Wasser (**Wasser pumpen**)

und setze mir den schweren Eimer auf den Kopf. (**Eimer mit Anstrengung hochheben und auf den Kopf setzen**)

Jetzt geht es zurück, ich laufe durch den Sand und über die Steine. (**Auf der Stelle laufen, den Eimer mit einer Hand auf dem Kopf festhalten**)

Da sind schon wieder die Dornenbüsche, da muss ich jetzt vorsichtig mit dem schweren Eimer hindurch! (**Vorsichtig umeinander herum gehen**)

Jetzt geht es den Hügel hinauf. (**Auf der Stelle laufen, schwer atmen**)

Endlich oben, ich stelle den Eimer kurz ab (**Eimer vom Kopf nehmen**)

und ruhe mich einen Moment aus. (**Hinsetzen**)

Dann geht es weiter, ich setze den Eimer wieder auf den Kopf (**aufstehen und den Eimer auf den Kopf setzen**)

und laufe vorsichtig den Berg hinunter, damit kein Wasser verloren geht. (**Vorsichtig auf der Stelle laufen**)

Ganz schön anstrengend! (**Mit der freien Hand den Staub von der Stirn streichen**)

Da sehe ich schon unser Haus. (**Hand vor die Augen halten**)

Ich laufe etwas schneller. (**Schneller auf der Stelle gehen**)

Ich bin zu Hause angekommen und gieße das Wasser vorsichtig in einen Krug. (**Wasser aus dem Eimer ausgießen**)

Station 6:

Plastik, Plastik, Plastik



Unsere Gewässer sind erheblich verschmutzt. Das größte Problem ist das Plastik. In unserem Alltag verwenden wir ziemlich viele Dinge aus Plastik. An dieser Station geht es darum, wo wir überall Plastik benutzen.

Plastik-Bewegungs-Memory



ALTER

6–8 Jahre

DURCHFÜHRUNG

Aus jedem Team wird ein Kind ausgewählt. Die Ausgewählten gehen gemeinsam vor die Tür (oder hinter einen Baum), sodass sie den Rest der Gruppe nicht mehr sehen können. Alle anderen Kinder finden sich zu Paaren zusammen und überlegen sich jeweils eine Sache, die aus Plastik ist (z. B. Wasserball, Zahnbürste, Plastikbecher etc.). Dann denken sie sich eine pantomimische Bewegung aus, wie sie den Gegenstand aus Plastik darstellen wollen (z. B. einen imaginären Ball in die Luft werfen, Zähne putzen, aus einem unsichtbaren Becher trinken).

Dann stellen sich alle durcheinander auf und die anderen Kinder werden wieder zu der Gruppe dazugeholt. Diese Kinder dürfen nun nacheinander immer zwei Kinder antippen, die daraufhin die verabredete Bewegung machen. Wird ein Paar „aufgedeckt“, erzählen sie, welchen Plastikgegenstand sie dargestellt haben. Das Paar stellt sich zu dem Kind, das sie gefunden hat. So zeigt sich am Ende, wer die meisten Paare entdeckt hat. Anschließend können Sie mit den Kindern überlegen, durch welche plastikfreien Alternativen alltägliche Gegenstände aus Plastik ersetzt werden können.



Eine fan-plastische Geschichte



ALTER

9–11 Jahre

MATERIAL

Papier, Stifte, Säckchen

VORBEREITUNG

Schreiben Sie Begriffe auf kleine Zettel, falten Sie sie und legen Sie diese in das Säckchen. Ideen für Begriffe: Aufbewahrungsbox, Badelatschen, Fisch, Fischer-netz, Fluss, Frisbee, Meer, Möwe, Plastikflasche, Plastiktüte, Quietscheentchen, Regen, Robbe, Schildkröte, Schlauchboot, Schwan, See, Strand, Sturm, Wind, Zahnbürste.

DURCHFÜHRUNG

Jedes Team zieht vier Begriffe aus dem Säckchen und bekommt danach 15 Minuten Zeit, eine Geschichte mit den Begriffen zu schreiben. Danach werden die Geschichten den anderen Teams vorgelesen.

Info

Alternativen zu Plastik

Plastiktüte ---> Stoffbeutel; Aufbewahrungsbox aus Plastik ---> Aufbewahrungsbox aus Edelstahl; Plastiktrinkflasche ---> Trinkflasche aus Edelstahl oder Glas; Zahnbürste ---> Zahnbürste aus Holz; Kamm aus Plastik ---> Kamm aus Holz

Station 7:

Wichtige Botschaft



Es gibt ganz viele Leute, die schon wissen, dass Müll im Wasser ein Problem ist. Aber es gibt auch immer noch ziemlich viele Menschen, die das nicht wissen. Deshalb geht es an dieser Station darum, wie man anderen Leuten das Thema näher bringen kann.

TIPP Bevor Sie die Ideen umsetzen, die hier als Methoden aufgeführt sind, spinnen Sie doch mit den Kindern Ideen, wie sie das Thema Plastikmüll in Gewässern gerne anderen näher bringen wollen. Vielleicht ist da schon eine so tolle Idee dabei, dass Sie die hier aufgeführten Vorschläge gar nicht benötigen.



Gute Wassergeister

ALTER 6–8 Jahre

MATERIAL ungiftige, wasserfeste Stifte

DURCHFÜHRUNG Gehen Sie mit den Kindern an einem Bach, Fluss, Küste oder See spazieren und sammeln Sie dort Steine. Dann können die Kinder diese Steine als Wassergeister bemalen, die den Leuten am Ufer die Botschaft übermitteln sollen, dass Müll nicht ins Wasser gehört. Abschließend können die Kinder die guten Wassergeister an geeigneten Stellen platzieren.



Wasser-Vennissage

ALTER 9–11 Jahre

MATERIAL Wasserfarben, Papier, Naturmaterialien

DURCHFÜHRUNG Überlegen Sie mit den Kindern, wie es in einer Welt ohne Plastikmüll in Gewässern aussehen würde. Nun sind die Kinder als Künstler*innen gefragt, ihre Visionen von einer müllfreien Welt kreativ umzusetzen.

Dazu können die Kinder Naturmaterialien sammeln, mit Wasserfarben ein Bild malen oder andere eigene Ideen umsetzen. Diese Kunstwerke werden danach als Ausstellung präsentiert, bei der die Kinder ihre eigenen Werke vorstellen. Laden Sie Eltern oder andere Gruppen ein, sich die plastik- und müllfreie Gewässerwelt anzuschauen.

Bau dir einen Regenmacher!

Du benötigst: ● ein 1–1,5 m langes Rohr (z. B. eine Papprolle) ● eine Handvoll Nägel ● einen Hammer
● ca. 150–250 g getrocknete Bohnen oder Reis ● Material zum Verschönern (Stoff, Wolle, Farben)

4

VERSCHLIEßE NUN DIE ANDERE SEITE DES ROHRS EBENFALLS MIT DECKEL UND KLEBEBAND.

2

VERSCHLIEß EIN ENDE DES ROHRS MIT EINEM STÜCK PAPPE ODER DEM GGF. VORHANDENEN DECKEL. DIE PAPPE ODER DEN DECKEL MIT KLEBEBAND BEFESTIGEN.

1

ZEICHNE EINE SPIRALE AUF DAS ROHR ODER VERWENDE DIE "NAHT" DER PAPPROLLE ALS VORGABE, UM DIE NÄGEL NUN IN DAS ROHR ZU SCHLAGEN.

3

FÜLLE DIE GETROCKNETEN BOHNEN IN DAS ROHR.

5

DREHE DAS ROHR NUN LANGSAM UM, SODASS DIE BOHNEN HIN- UND HER-RUTSCHEN. FERTIG IST DER REGENMACHER.



EINE HANDVOLL NÄGEL
ACHTUNG: NICHT ZU LANG!



Tipps

Dekoriere deinen Regenmacher. Es gibt viele Möglichkeiten: Beklebe ihn mit Stoffresten, umwickle ihn mit Wolle, mal ihn mit verschiedenen Farben an. Lass deiner Kreativität freien Lauf!

Du kannst die Bohnen auch mit Reis ersetzen oder Reis und Bohnen einfüllen, um verschiedene Regenklänge zu erzeugen.

Wenn ihr mehrere Regenmacher gebaut habt, könnt ihr ein Regenkonzert einüben und vor euren Freund*innen und euren Familien aufführen.



TRASHBUSTERS H₂O

Urkunde

für deine erfolgreiche Teilnahme an der Rallye für saubere Gewässer

Name

DANKE FÜR DEINEN EINSATZ!

Du hast dich bei der Rallye für saubere Gewässer an allen Stationen mutig eingebracht. Gemeinsam mit deinem Team hast du alle Aufgaben gelöst und die Lösungsbuchstaben erhalten. Clever habt ihr daraus das Lösungswort zusammengesetzt.

Mit deiner erfolgreichen Teilnahme an der Rallye für saubere Gewässer wirst du zum erfolgreichen Trashbuster – also zum mutigen Mülljäger bzw. zur mutigen Mülljägerin – ernannt.

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

Wir wünschen dir weiterhin viel Freude und Mut,
dich gegen die Verschmutzung der Gewässer einzusetzen.

Ort, Datum

Unterschrift

Trashbusters H₂O ist ein Projekt der Naturschutzjugend (NAJU) im NABU e.V.



Das Projekt Trashbusters H₂O wird gefördert vom Umweltbundesamt (UBA) mit Mitteln des Bundesministeriums für Umwelt, Naturschutz, Bau und Reaktorsicherheit (BMUB).

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

IN KOOPERATION MIT DEN PARTNERVERBÄNDEN



www.jdav.de



www.dsj.de



www.kljb.org



www.NABU.de



www.naturfreundejugend.de



www.evangelische-landjugend.de



www.pfadfinderinnen.de



www.dlrg-jugend.de



www.dpsg.de

QUELLEN

Station 1, Wasserertaster, S. 6, in Anlehnung an:
www.biologiedidaktik.at.

Station 1, Unterwasserwelt, S. 6, in Anlehnung an: Naturschutzjugend(NAJU) im (NABU) e.V. (2006): Wir basteln eine Unterwasserlupe! NAJUversum, Berlin.

Station 2, So viel Wasser steckt in uns, S. 7, in Anlehnung an: Michael Otto Stiftung für Umweltbildung (Hg.) (2010): Aqua Agenten, Berlin.

Station 2, Süß oder salzig?, S. 9, in Anlehnung an: Michael Otto Stiftung für Umweltbildung (Hg.) (2010): Aqua Agenten, Berlin.

Station 5, Wasserholen in Äthiopien, S. 18, in Anlehnung an: Misereor (Hg.) (2012): Wasser schenkt Leben, o. O.

Station 5, Info, S. 19, aus: WHO / UNICEF (Hg.) (2012): Progress on Drinking Water and Sanitation, Update.

IMPRESSUM

Herausgeberin: NAJU im NABU e.V. | Karlplatz 7 | 10117 Berlin
V.i.S.d.P: Hanna Thon, NAJU-Bundesgeschäftsführerin

Erschienen im Dezember 2015

Text und Redaktion: Elena Lange
Lektorat: Ellen Mey
Layout und Illustrationen: Sabrina Gröschke,
www.formgefuege.de