

Wasserrätsel

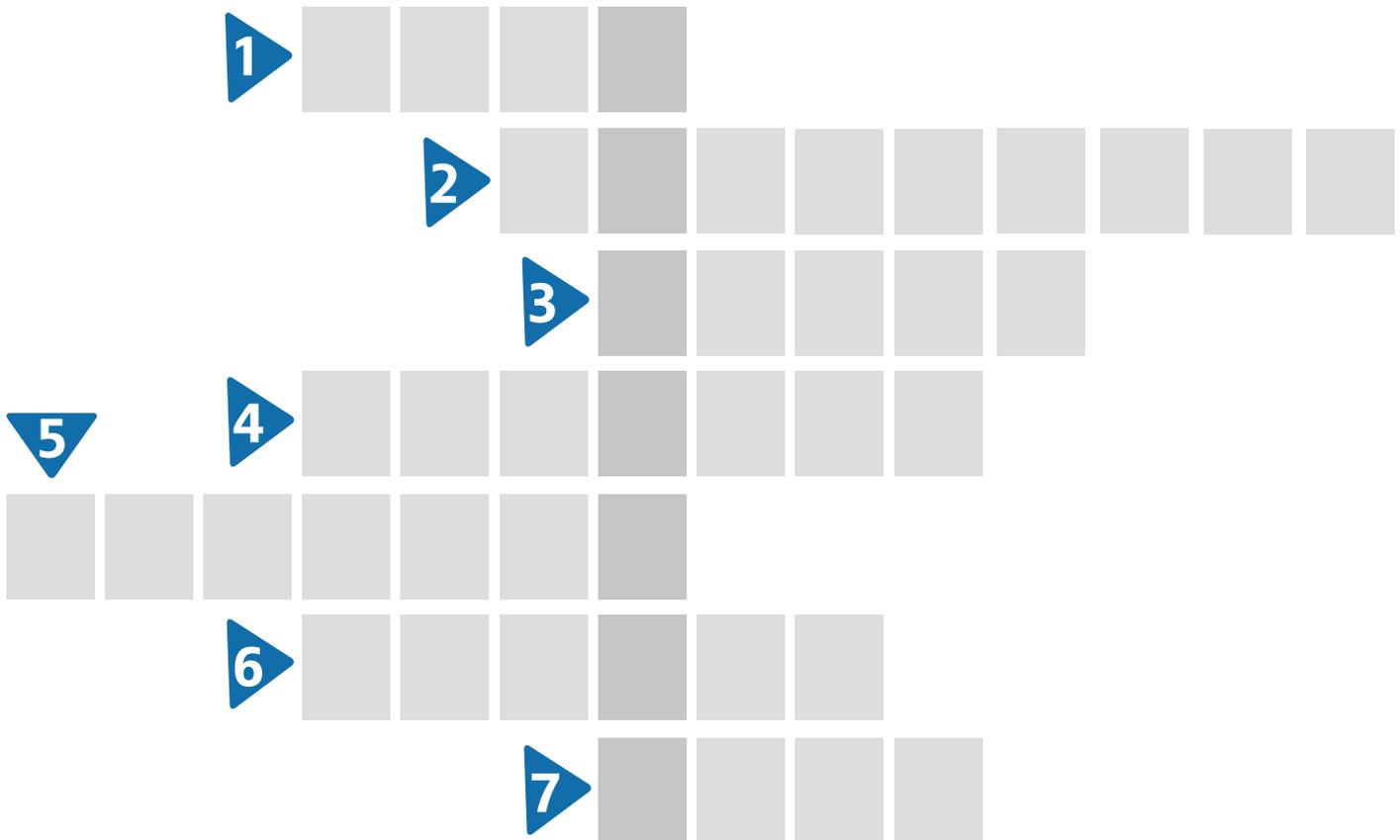
Wenn du diese Fragen beantworten kannst, ergeben die Buchstaben in den senkrechten Feldern ein Wasserwort. Erstelle nach diesem Muster weitere Rätsel für deine Mitschüler*innen und notiere die Antworten der einzelnen Fragen auf einem Extrablatt. In diesen Büchern findest du weitere spannende Fragen und Antworten.

RECHERCHE

SPIEL



1. Welches Weichtier hat viele Fangarme?
2. Wie nennt man das Meer ganz im Norden und im Süden der Erdkugel?
3. Wie heißt der längste Fluss Deutschlands?
4. Wie heißt das 1912 größte und modernste Schiff der Welt, das nach einer Kollision mit einem Eisberg gesunken ist?
5. Welches ist das größte Meerestier?
6. Welche Meerestier ist fast durchsichtig und schwebt schwerelos durchs Meer?
7. Das Meer kommt und geht. Wie nennt man den Zustand, in dem das Wasser zurückgewichen ist?



Anregungen für weitere Fragen und Antworten findest du in diesen Büchern:

Ilka Sokolowski, Janine Czichy: *Wildes Leben im Watt*

Emmanuelle Grundmann, H el ene Druvert: *Ozeane*

Virginie Aladjadi, Emmanuelle Tchoukriel: *Blauwal, Seestern, Oktopus*

Anne-Sophie Baumann, Arnaud Lemaistre, Vanessa Robidou: *Das gro e Buch vom Wasser* (Doppelseite „Leben im und am Wasser“)

Volker Mehnert, Martin Haake: *Die gro en Fl usse der Welt*

David Macaulay: *Mit Volldampf  ber den Atlantik*



KREATIVIDEE

SPIEL

Schatzkiste Strand (Teil 1)

Vielleicht habt ihr von eurem letzten Urlaub am Meer Muscheln mitgebracht. Gestaltet auf einem großen Tisch ein Sandkastenbild aus Sand, echten oder gezeichneten oder ausgedruckten und ausgeschnittenen Muscheln, Tieren und Pflanzen, die im Watt oder am Strand zu finden sind. Die Namen legt ihr auf kleinen Zetteln wie in einem Museumsschaukasten daneben.

Genauere Informationen zum Leben im Watt und am Strand und Steckbriefe zu den ausgestellten Lebewesen schreibt ihr auf größere Zettel und versteckt diese jeweils in einer außen beschrifteten Flaschenpost. Das macht eure Ausstellungsbesucher besonders neugierig! Nach dem Lesen müssen sie den Zettel natürlich wieder in die Flasche legen.



Steckbrief Miesmuschel



Name: Miesmuschel (*Mytilus edulis*)

Größe: bis 10 cm

Aussehen: blauschwarz, länglich
bis oval

Nahrung: Plankton

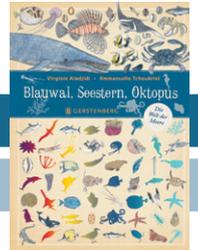
Für richtige Meeresstimmung sorgt ein Soundmodul, das ihr in der Nähe eurer Präsentation positioniert. Man kann es für wenige Euro online bestellen, mit Wellenrauschen und Möwengeschrei aus dem Internet oder einer eigenen Audioaufnahme mit dem Mobiltelefon bespielen und in Endlosschleife abspielen lassen. Es gibt auch Module, die man in Doppelkarten einkleben kann. Dann hört man die Geräusche nur, wenn man die Karte öffnet.

Schatzkiste Strand (Teil 2)

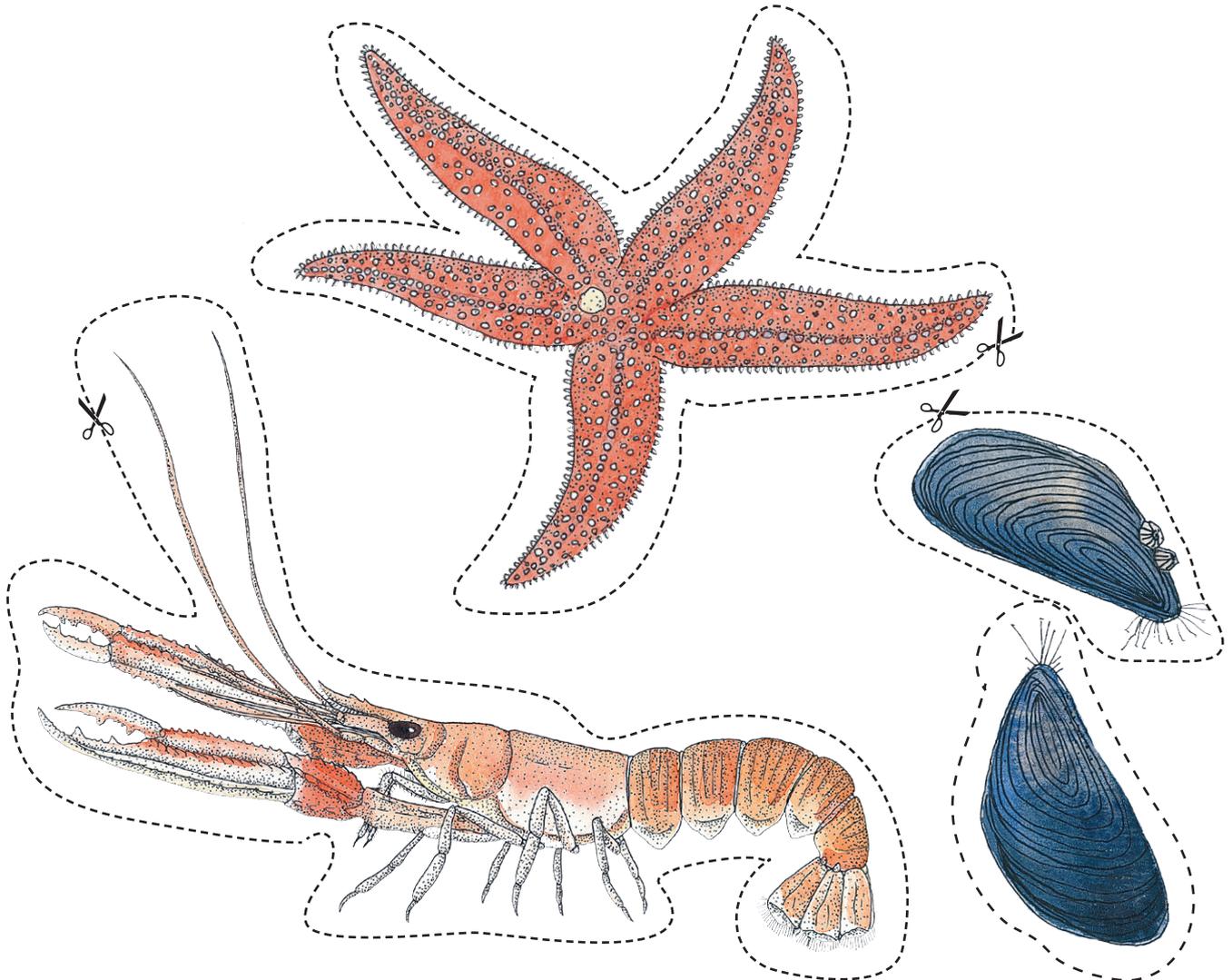
Die Lebewesen im Watt und am Strand (s.u.) könnt ihr ausdrucken, ausschneiden und auf einen dickeren Karton kleben. Mit Standfüßen versehen (einen kleinen Kartonstreifen in der Mitte knicken und die ausgeschnittene Tierzeichnung aufkleben) können sie ins Sandkastenbild gestellt werden.

KREATIVIDEE

SPIEL



Illustrationen: Virginie Aladjadi, Emmanuelle Tchoukriel, aus: *Blauwal, Seestern, Oktopus*



Weitermalen

Noch mehr Malvorlagen findet ihr im Buch *Blauwal, Seestern, Oktopus*.

Heimische Tiere und Pflanzen sind etwa:

Schotenmuschel und Große Strandschnecke (Tafel 14), Kaisergranat (Tafel 15), Gemeine Strandkrabbe (Tafel 19), Langschnäuziges Seepferdchen (Tafel 30), der Wattwurm (Tafel 48), Gewöhnlicher Strandhafer, Gewöhnlicher Strandflieder (Tafel 49), Mantelmöwe und Austernfischer (Tafel 54).

Weiterlesen

Ilka Sokolowski, Janine Czichy: *Wildes Leben im Watt* (S. 8–21, 24–33)

Emmanuelle Grundmann, Hélène Druvert: *Ozeane* (Doppelseiten „Das Leben in den Tiefenzonen“ und „Die Uferzone“)

Virginie Aladjadi, Emmanuelle Tchoukriel: *Blauwal, Seestern, Oktopus*

Anne-Sophie Baumann, Arnaud Lemaistre, Vanessa Robidou: *Das große Buch vom Wasser* (Doppelseite „Leben im und am Wasser“)

Weiterforschen

App „NABU-Vogelwelt“ (verfügbar für Android und Apple)



SPIEL

Tic, Tac, Toe

So heißt ein seit vielen Jahrhunderten bekanntes Spiel für zwei Spieler. Auf ein quadratisches Spielfeld mit 3 x 3 Kästchen müssen die Spieler abwechselnd ihre Spielfiguren setzen. Das sind bei unserem Thema natürlich Muscheln oder Schnecken und Steine, die man am Strand findet. Jeder bekommt fünf Spielfiguren.

Legt eure Spielfiguren abwechselnd auf die Felder im Spielfeld. Das Feld wird aus Stöckchen oder Schaschlikspießen auf Sand gelegt. Die Figuren müssen so geschickt gesetzt werden, dass entweder eine Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal entsteht, so wie es hier gezeigt ist. Der Gegenspieler versucht das zu verhindern, indem er die benachbarten Felder besetzt.



Idee und Abbildung: Sabine Lohf, aus: *Komm, lass uns spielen!*