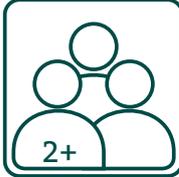


Fische retten

Statt „Schiffe zu versenken“ müssen in dieser Adaption des bekannten Spiels Fische vor Wasserverschmutzung gerettet werden.



8-10



2+



15

großes Plakat,
Stifte, 64 leere Papierkarten,
Wörter bzw. Bilder von acht Fischen/Gewässerarten



Foto: Adobe Stock

Ziel

- auf Wasserverschmutzung aufmerksam machen
- Wörter in einer Fremdsprache lernen

Ablauf

- Spiel gemeinsam mit den Kindern vorbereiten (z. B. Wörter überlegen: Was kennt ihr für Fische und Lebensräume im Wasser?).
- Auf das Plakat eine Tabelle mit acht Zeilen/Spalten zeichnen: Spaltenüberschrift = Namen der Fische, Zeilenüberschrift = Namen der Gewässerarten.
- Anstelle von Schiffen werden Wörter wie PLASTIK, ÖL, MÜLL, NETZE im „Wasser“ (= auf den Tabellenfeldern) „versteckt“ und müssen von den Kindern gefunden werden, indem sie der Reihe nach ein Feld aufrufen (z. B. „Fluss - Aal = P“, „Teich - Hai = /“).
- Die Buchstaben können auf Karten geschrieben (1 Karte = 1 Buchstabe) und auf das Plakat gelegt werden, wenn die passende Kombination gefunden wurde. Den Kindern vorher sagen, wieviel Wörter versteckt sind!
- Wichtig: Die versteckten Wörter müssen vorbereitet werden. Damit das Spiel spannend bleibt, wird das Thema „Wasserverschmutzung“ erst nach dem Lösen des Spiels erkennbar.
- Nach dem Spiel mit den Kindern über Wasserverschmutzung reden: Was kann man dagegen tun?

	Delfin	Hai	Aal	Forelle	Karpfen	Hecht	Clownfisch	Seepferdchen
Teich								
Fluss			P					
See	M	Ü	L	L				
Meer			A					
Bach			S					
Ozean	N	E	T	Z	E			
Strom			I					
Tümpel			K				Ö	L

Erweiterung

- In einer Fremdsprachen-AG oder einer internationalen Begegnung neue Vokabeln lernen. Achtung: Nicht mehr als fünf bis sechs neue Wörter pro Spiel einführen!
- Noch wenig Kenntnisse in der Fremdsprache? Lieber Bilder als Spalten-/Zeilenüberschriften und keine geschriebenen Wörter verwenden: Aussprachefehler (durch falsches Ablesen der Fremdwörter) können so vermieden werden.

Inklusiv gedacht

- Wenn die Namen der Fische und Gewässerarten zu schwierig sind, einfache Begriffe verwenden: „blaues Meer“, „grüner See“, „oranger Fisch“ ...
- Mit Bildern als Spalten-/Zeilenüberschriften (anstelle der Bezeichnungen) kann das Spiel auch nonverbal durchgeführt werden! Die Teilnehmenden erhalten die gleichen Bildkarten und wählen damit die Felder aus. Auch die Lösungswörter müssen am Ende durch Bilder „aufgelöst“ werden.