

AQUA HEROES



**AB 8
JAHREN**

**HANDBUCH FÜR
LEHRER:INNEN**

**5 INNOVATIVE SPIELE ZUM
THEMA WASSERSCHUTZ**



Erasmus+



Rechtliche Informationen

Das Projekt ist von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen stammen jedoch ausschließlich von den Autorenschaften und spiegeln nicht notwendigerweise die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür zur Verantwortung gezogen werden.

Institutionelle Partner

Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union



Projektpartner

Diese Broschüre wurde 2024 im Rahmen des Projekts „Games for Goals“ veröffentlicht und durch ein von Le Partenariat geleitetes Erasmus+-Projekt finanziert.



Das Partnerschaftsprojekt hat diese Broschüre in Zusammenarbeit mit folgenden Partnern erstellt:



HOCHSCHULE NORDHAUSEN
University of Applied Sciences

Danksagungen

Amethyststudio, Arthouse, Creative Priyanka, Danaarts, Diluck, Femoza, Foxyimage, Hakuji Haruka, Icons8, Inconsgeek26, KanKhem, KeepIcon, Latamclick, Laura Guzman, Linesartespilot2, Macroverctor, Madaniaart, Melvinilham, Puchong, Ranusaban, Roundiconspro, Sans und Söhne, Simple Glyphs, Sketchify, Sylphcreatives, Theimg, Vesvocrea, YMZ

Inhalts- verzeichnis



Games for Goals - Projekt	S. 4
SDGs und Bildung für globale Bürgerschaft	S. 5-6
Innovative und inklusive Bildung	S. 7-8
Schwerpunktthema Wasser	S. 9
Aquaheroes-Spiele	S. 10-11
Arbeitsblatt 1 - Wassermisbrauch	S. 12-13
Arbeitsblatt 2 - Plastikverschmutzung	S. 14-15
Arbeitsblatt 3 - Chemische Verunreinigung	S. 16-17
Arbeitsblatt 4 - Überschwemmung	S. 18-19
Arbeitsblatt 5 - Dürre	S. 20-21
Finale Herausforderung	S. 22-30
Links zu Spielinhalten	S. 31



Games for Goals



Games for Global Citizenship Education for the Sustainable Development Goals“ (Spiele zu den Zielen für nachhaltige Entwicklung) ist ein Projekt, das durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union finanziert wird.

Es wurde von einem Konsortium aus Nichtregierungsorganisationen (NGOs) und Hochschulen aus fünf europäischen Ländern ins Leben gerufen und wird von der französischen NGO Le Partenariat geleitet.

Das Projekt richtet sich an die schulische Bildung und unterstützt Lehrkräfte, Schulleitungen sowie weitere pädagogische Fachkräfte dabei, innovative Lehr- und Lernmethoden in der Grundschule zu fördern. Dabei stehen Themen im Fokus, die globale Bürgerschaft und nachhaltige Entwicklung betreffen. Das übergeordnete Ziel des Projekts ist es, Veränderungen im individuellen und gemeinschaftlichen Verhalten hin zu den Zielen für nachhaltige Entwicklung (Sustainable Development Goals, SDGs) zu unterstützen.

Zwischen 2022 und 2025 werden im Rahmen des Projekts Lehrkräften praxisfertige Bildungsaktivitäten (in Form von Lernspielen), ein umfangreicher Ressourcen-Katalog sowie eine Methodik für innovative Bildung bereitgestellt. Die Entwicklung erfolgte in Zusammenarbeit mit zahlreichen lokalen Akteuren, darunter Grundschullehrkräfte und Studierende.

Dieses Handbuch stellt das erste Spiel des „Games for Goals“-Teams vor: **Aquaheroes!** Weitere Informationen und zusätzliche Ressourcen finden Sie unter: www.gamesforgoals.eu.



SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

5

Die Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung, die 2015 von sämtlichen Mitgliedstaaten der Vereinten Nationen angenommen wurde, repräsentiert einen gemeinsamen Plan für Frieden und Wohlstand für die Menschheit und den Planeten, sowohl in der Gegenwart als auch in der Zukunft.

Im Fokus stehen die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs), die alle Länder – sowohl Industrie- als auch Entwicklungsländer – eindringlich zum Handeln in einer globalen Partnerschaft auffordern. Sie erkennen an, dass die Bekämpfung von Armut und anderen Benachteiligungen untrennbar mit Strategien verbunden sein muss, die Gesundheit und Bildung fördern, Ungleichheit reduzieren und globale Partnerschaften stärken, die ein nachhaltiges Wirtschaftswachstum unterstützen – und das alles, während wir den Klimawandel bekämpfen und uns für den Schutz unserer Ozeane, Wälder und Wildtiere einsetzen.



source : UN 17 Ziele

Global Citizenship Education

Global Citizenship Education (GCE), oder Bildung für die Weltgesellschaft [mit Bezügen zur Demokratiebildung und Bildung für nachhaltige Entwicklung], ist eine Lehrpraxis, die ihre Wurzeln in der 'Bildung von unten' hat. GCE fördert authentische Beiträge und den Austausch durch einen positiven Dialog.

GCE basiert auf der Idee, dass „wir nicht nur mit einem Land, sondern mit einer umfassenderen globalen Gemeinschaft verbunden sind. Indem wir positiv zu ihr beitragen, können wir auch Veränderungen auf regionaler, nationaler und lokaler Ebene beeinflussen.“

GCE ist Teil eines langfristigen Bildungsansatzes, der kollektive Intelligenz und kulturelle Vielfalt wertschätzt und die Teilnehmenden dazu ermutigt, aktiv zu handeln und sich für eine engagierte Bürgerschaft einzusetzen. Ziel ist es, das Bewusstsein für Themen der globalen Bürgerschaft in allen Zielgruppen zu schärfen.

Eine der Hauptmethoden von GCE ist das aktive Lernen, bei dem die Teilnehmenden im Zentrum ihres Lernprozesses stehen. Dies basiert auf der Annahme, dass wir am besten durch eigenes Handeln lernen.

Der Ansatz von GCE dient als Werkzeug, um die großen Herausforderungen unserer Zeit (wie Gleichberechtigung, Menschenrechte, Umweltschutz usw.) zu verstehen. Der Einsatz partizipativer Lehrmethoden schafft eine Lernumgebung, die Diskussionen fördert und kollektive Intelligenz anregt.

Quelle:

<https://www.unesco.org/en/global-citizenship-peace-education/need-know>

Innovative Bildung

7

Aqua Heroes verfolgt das Ziel, den innovativen Unterricht zu globaler Bürgerschaft und nachhaltiger Entwicklung in der Grundschulbildung in Europa zu fördern.

Durch die Integration der Ziele für nachhaltige Entwicklung (SDGs) in den Lehrplan lernen Kinder nicht nur diese wichtigen Ziele kennen, sondern entwickeln auch ein Gefühl von Handlungskompetenz und Selbstwirksamkeit.

Das Spiel setzt dabei auf eine Didaktik, die spielerisch, ganzheitlich und partizipativ ist. Indem die SDGs spielerisch vermittelt werden, macht Aqua Heroes diese Ziele greifbar und realistisch und fördert so die aktive Teilnahme und das Engagement der Kinder.

Aqua Heroes ist ganzheitlich konzipiert und besteht aus fünf verbundenen Teilspielen, die eine Vielzahl von Aktivitäten bieten und Kopf, Herz und Hände ansprechen. Durch die Verbindung von Erzählmethoden, kunstbasierter und körperorientierter Pädagogik mit traditionelleren kognitiven Ansätzen sorgt diese Vielfalt der Methoden für ein umfassendes Lernerlebnis.

Das Spiel legt besonderen Wert auf Geselligkeit, indem es kollaboratives Problemlösen und Solidarität unter den Schüler:innen fördert. Mit diesem Ansatz schafft Aqua Heroes eine unterstützende und ansprechende Lernumgebung und bereitet Kinder darauf vor, informierte und aktive Weltbürger zu werden.



Inklusive Bildung

Inklusive Bildung gewährleistet, dass jedes Kind, unabhängig von Fähigkeiten, Herkunft oder Lernbedürfnissen, aktiv an Lernaktivitäten teilnehmen kann. Dies entspricht den Grundsätzen der UN-Konvention über die Rechte von Menschen mit Behinderungen (CRPD), die das Recht auf inklusive Bildung für alle hervorhebt und die Aqua Heroes unterstützen möchte.

Aus diesem Grund wurde das Spiel umfassend in europäischen Klassenzimmern getestet und angepasst. Diese Art von Print-and-Play-Spielen weist dennoch Einschränkungen auf, wie beispielsweise die Abhängigkeit vom Lesen, die kognitiven Anforderungen zum Verständnis komplexer Konzepte, weniger haltbare und greifbare Materialien, einen Mangel an Audio- oder digitaler Interaktivität, Zeitbeschränkungen sowie Gruppendynamiken, welche die Partizipation erschweren können.

Um diese Herausforderungen zu bewältigen, können Lehrkräfte unterschiedliche Konzepte nutzen. Beispielsweise bieten sowohl das UN 4-A-Konzept als auch das Universal Design for Learning (UDL) theoretische und praktische Ansätze für die Bildung, die die Teilnahme jedes Kindes unterstützen, indem sie dessen individuelle Fähigkeiten und Lernbedürfnisse berücksichtigen.

VERFÜGBARKEIT (AVAILABILITY)

- in Schwarzweiß drucken, um Ressourcen zu schonen
- die Kinder können die Bilder gemeinsam ausmalen

ZUGÄNLICHKEIT (ACCESSABILITY)

- Taktile Spielsteine vergrößern und laminieren
- Anleitungen vereinfachen (gemäß dem „Easy Read“-Konzept)
- unterschiedliche Versionen der Anleitung erstellen (Audio, zweisprachig)

ANNEHMBARKEIT (ACCEPTABILITY)

- Lokale Umweltthemen in das Spiel und die Reflexion einbeziehen
- positive Gruppenatmosphäre fördern, um sicherzustellen, dass alle Perspektiven Gehör finden.

4A KONZEPT

ANPASSUNGSFÄHIGKEIT (ADAPTABILITY)

- Komplexität des Spiels durch unterschiedliche Anzahl der zu lösenden Aufgaben anpassen
- Buddy-System nutzen, um unterschiedliche Lerntypen zu unterstützen

Schwerpunktthema Wasser

Wasser und sanitäre Einrichtungen stehen im Zentrum der nachhaltigen Entwicklung. Doch in den letzten Jahrzehnten haben Übernutzung, Verschmutzung und der Klimawandel weltweit zu gravierenden Belastungen der Wasserressourcen geführt.



Das Nachhaltigkeitsziel Nr. 6 bezüglich Wasser- und Sanitärversorgung ist Bestandteil der Agenda 2030 für nachhaltige Entwicklung und dient als Leitfaden zur Gewährleistung einer nachhaltigen Bewirtschaftung sowie Verfügbarkeit von Wasser und Sanitärversorgung für alle.

ECKDATEN



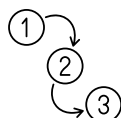
Angelehnt an: UN 2023: 65

Aqua Heroes Spiele



LERNZIELE

- Während des Spiels arbeiten die Schüler:innen kooperativ an einem gemeinsamen Ziel im Bereich der Nachhaltigkeit.
- Die Schüler:innen sind in der Lage, die Ursachen und Folgen der Gefährdung der Trinkwasserversorgung sowie potenzielle Lösungsansätze darzulegen.
- Die Schüler:innen berichten über ihren persönlichen Umgang mit Wasser.
- Die Schüler:innen entwickeln gemeinsam Strategien für einen nachhaltigen Umgang mit Wasser, um das Wohl aller Lebewesen in ihrem Umfeld zu fördern.



LEKTIONSPLAN

- 10': Einführung in das Spiel und Übermittlung der wesentlichen Anweisungen
- 30': Spielzeit für die Teilspiele in Gruppen
- 10': Die Gruppen versammeln sich für die abschließende Aufgabe
- 15-30': Diskussion



VORBEREITUNG

Richten Sie den Raum mit einem zentralen Tisch (ohne Stühle) und fünf Gruppentischen (mit ausreichend Stühlen für alle Ihre Schüler:innen) ein.



Empfehlung: Spielen Sie das Spiel bis zu fünf Mal mit derselben Klasse und wechsle dabei die Teilspiele für die Gruppen!

Aquaheroes-Spiele

11



AUSGANGSSITUATION - KONTEXT

Unsere Protagonisten sind fünf Kinder, die mit ihren Familien und Großeltern in verschiedenen Dörfern entlang eines Flusses leben. Viele dieser Flüsse sind verschmutzt. Die Großeltern berichten häufig von der Sauberkeit und der Fülle an Leben, die die Flüsse in ihrer Jugend aufwiesen. Unsere Protagonisten erkennen, wie entscheidend ein gesunder Fluss ist und wie das Wohlergehen des Flusses alle Pflanzen, Tiere, Fische und Menschen beeinflusst, die in und um ihn leben.

Die Kinder beschließen, sich auf die Suche zu begeben, um herauszufinden, woher die Verschmutzung stammt. Auf ihrem Weg sehen sie sich zahlreichen Herausforderungen gegenüber. Glücklicherweise unterstützen sie die Weisheit ihrer Großeltern sowie die Wesen, denen sie unterwegs begegnen.

Das Ziel der Spieler:innen ist es, die Kraft der Flüsse wiederherzustellen. Dabei kann jede/r möglicherweise eigene besondere Fähigkeit entdecken! Am Ende ihrer Reise müssen sie sich alle zusammentun, um zu verstehen, was die Probleme verursacht und wie sie gemeinsam Lösungen finden können.

Bilden Sie 5 Gruppen und weisen Sie jeder Gruppe einen Tisch bzw. ein Spielfeld zu. Jede Gruppe beginnt damit, ihre Start- bzw. Regelkarte zu lesen, die sie durch ihren Weg leitet. Nur eine Gruppe (Plastikverschmutzung) hat keine Karte – sie startet einfach auf Seite 1 ihres Heftes.

Sobald jede Gruppe alle ihre Herausforderungen gelöst hat, wird ihnen mitgeteilt, dass sie zum Haupttisch bzw. -spielfeld gehen sollen. Während sie auf die anderen Gruppen warten, sollten sie den Anweisungen folgen, um über ihre Reise nachzudenken.

Beachten Sie dabei: Jede Gruppe hat 30 Minuten Zeit, um alle Herausforderungen zu meistern und das Ende des Flusses zu erreichen!

1. Wasser-Missbrauch



Laura



30
MIN.



LERNZIELE

- Die Schüler:innen berichten über ihren persönlichen Umgang mit Wasser.
- Die Schüler:innen beschreiben, wie sie ihren Wasserverbrauch zu Hause reduzieren können.



MATERIALIEN

- Spielbrett mit fünf Häusern (orange, rot, usw.)
- 5 Umschläge mit einer Abbildung jedes Hauses (orange, rot, usw.)
- 5 Sätze Herausforderungskarten (orange, rot, usw.)
- ein Satz Lösungskarten (orange, rot, usw.)
- eine Startkarte



VORBEREITUNG

- Stecken Sie die Aufgabenkarteien in Umschläge derselben Farbe.
- Platzieren Sie die gleichfarbigen Umschläge mit der Häuserzeichnung nach oben auf dem Spielbrett.
- Legen Sie die Lösungskarten verdeckt als Stapel neben das Spielbrett.
- Legen Sie die Startkarte offen neben das Spielbrett.

Wasser-Missbrauch

73



AKTIVITÄTSBESCHREIBUNG

Während des Spiels erkunden die Schüler:innen das Dorf und lernen dessen Bewohner:innen kennen. Sie bewegen sich von einem Haus zum anderen, sind sich jedoch noch unsicher über die Reihenfolge!

Jeder Umschlag repräsentiert ein Haus und birgt eine Herausforderung, die es zu bewältigen gilt. Jedes Mal, wenn sie eine Herausforderung erfolgreich bewältigt haben, wird ihnen auf der Lösungskarte angezeigt, zu welchem Haus sie als Nächstes gehen müssen.

Zunächst müssen Sie den orangefarbenen Umschlag öffnen, um herauszufinden, weshalb im Dorf kein Wasser vorhanden ist.



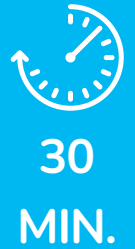
HINWEISE ZUR DISKUSSION

- Was ist das zentrale Problem im Dorf?
- Was sind die Ursachen des Problems?
- Welche Lösungen haben Sie für das Problem gefunden?
- Welche täglichen Aktivitäten verbrauchen eine große Menge Wasser?
- Was können Sie unternehmen, um den Wasserverbrauch zu minimieren?
- Warum ist es wichtig, Wasser nicht zu verschwenden?



Bitte gehen Sie zu Seite 31, um den Spielinhalt herunterzuladen.

2. Plastik- verschmutzung



30
MIN.



LERNZIELE

- Die Schüler:innen reflektieren über die Auswirkungen von Plastik im Wasser.
- Die Schüler:innen beschreiben, wie die Plastikverschmutzung verringert werden kann.



MATERIALIEN

- Das Heft
- Ein Stift und ein Blatt Papier
- Das Spielumschläge
- Das Kreuzworträtsel, das Puzzle, Flussobjekte (Bilder) und die Fragekarten



VORBEREITUNG

- Kleben Sie die drei Umschläge an die entsprechende Stelle im Heft.
- Legen Sie die 16 Puzzlestücke in Umschlag A.
- Legen Sie die sechs Fragekarten in den Umschlag B.
- Legen Sie die 57 Flussobjekte in Umschlag C.
- Laminieren Sie das Kreuzworträtsel.
- Legen Sie die Startkarte sichtbar auf den Tisch.

Plastik- verschmutzung

15



AKTIVITÄTSBESCHREIBUNG

Während des Spiels lesen die Schüler:innen das Heft, erkunden den Fluss im Dorf und entdecken die Probleme, die mit Plastik verbunden sind!

Das Heft fungiert als „Spielbuch“ mit Wahlmöglichkeiten für den weiteren Verlauf und ermutigt die Schüler:innen, gemeinsam zielführende Entscheidungen zu treffen.

Sie beginnen, indem sie die erste Seite des Hefts aufschlagen und die Anweisungen durchlesen.



HINWEISE ZUR DISKUSSION

- Was ist das zentrale Problem im Dorf?
- Was sind die Ursachen für dieses Problem?
- Welche Lösungen haben Sie erarbeitet?
- Welche alltäglichen Aktivitäten führen zur Erzeugung von Plastikmüll? Warum geschieht dies und auf welche Weise?
- Was können Sie unternehmen, um die Plastikverschmutzung zu verringern?
- Warum ist es von Bedeutung, die Flüsse nicht zu verschmutzen?



Bitte gehen Sie zu Seite 31, um den Spielinhalt herunterzuladen.

3. Chemische Verschmutzung



Sarah

30
MIN.

LERNZIELE

- Die Schüler:innen reflektieren über die Auswirkungen chemischer Verunreinigungen im Wasser.
- Die Schüler:innen beschreiben, wie die chemische Verschmutzung verringert werden kann.



MATERIALIEN

- Ein Spielbrett mit leeren Feldern für fünf Umschläge
- 5 „Aufgaben“-Umschläge
- 5 „Lösungs“-Umschläge
- Eine Startkarte



VORBEREITUNG

- Legen Sie die Arbeitsblätter bzw. Lösungskarten in den entsprechenden Umschlag.
- Legen Sie die Lösungsumschläge in die entsprechenden Aufgabenumschläge.
- Legen Sie den Aufgabenumschlag mit der 'schmutzigen Seite' nach oben an die vorgesehene Stelle auf dem Spielbrett.
- Legen Sie die Startkarte offen neben das Spielbrett.

Chemische Verschmutzung

17



AKTIVITÄTSBESCHREIBUNG

Während des Spiels bearbeiten die Schüler:innen fünf Aufgaben, um die Verschmutzung des Flusses zu verstehen.

Jede Aufgabe ist in einem Umschlag untergebracht. Sie gehen von einem Umschlag zum nächsten und befolgen die Anweisungen, die auf jedem Umschlag vermerkt sind.

Wenn die Schüler:innen eine Aufgabe abgeschlossen haben, können sie den Umschlag umdrehen ('saubere Seite'), um den Fluss wieder zu reinigen.

Nachdem sie alle Aufgaben gelöst haben, begeben sie sich zum Haupt-Spielbrett, um sich den anderen Spieler:innen anzuschließen.



HINWEISE ZUR DISKUSSION

- Was ist das zentrale Problem im Dorf?
- Was sind die Ursachen für dieses Problem?
- Welche Lösungen haben Sie erarbeitet?
- Welche Aktivitäten führen zu chemischer Verschmutzung? Warum und auf welche Weise?
- Was können Sie unternehmen, um die chemische Verschmutzung zu verringern?
- Warum ist es von Bedeutung, Wasser nicht zu verunreinigen?



Bitte gehen Sie zu Seite 31, um den Spielinhalt herunterzuladen.

4. Überschwemmung



30
MIN.



LERNZIELE

- Die Schüler:innen reflektieren über die Ursachen von Hochwasser.
- Die Schüler:innen beschreiben, wie man Überschwemmungen verhindern kann.



MATERIALIEN

- Ein Spielbrett
- Ein Wetterwürfel
- 35 Wasserplättchen
- Die Materialien für jede Aufgabe
- Eine Startkarte



VORBEREITUNG

- Platzieren Sie das Spielbrett in der Mitte des Tisches.
- Verteilen Sie 30 Wasserplättchen gleichmäßig auf den Feldern des Bretts.
- Legen Sie 5 Wasserplättchen beiseite.
- Platzieren Sie das Material für die Aufgaben neben das Spielbrett.
- Legen Sie die Startkarte offen neben das Spielbrett.



Zur Aufgabe „Denk logisch“: Sie haben die Möglichkeit, einige Plättchen bereits auszulegen, falls es den Kindern zu schwierig erscheint.

Überschwemmung

79



AKTIVITÄTSBESCHREIBUNG

Während des Spiels bemühen sich die Schüler:innen, das Ausmaß der Überschwemmung zu begrenzen.

Ziel ist es, Wasserplättchen vom Spielfeld zu beseitigen, um zu verhindern, dass die Gebiete rund um den Fluss überflutet werden.

Für jede erfolgreich abgeschlossene Aufgabe können sie Wasserplättchen entfernen.

In der gegebenen Zeit sollen die Schüler:innen versuchen, so viele Aufgaben wie möglich zu bewältigen, um die Überschwemmung zu begrenzen.



HINWEISE ZUR DISKUSSION

- Was ist das zentrale Problem im Dorf?
- Was sind die Ursachen für dieses Problem?
- Welche Lösungen haben Sie erarbeitet?
- Welche alltäglichen Aktivitäten führen zu Überschwemmungen?
- Was können Sie unternehmen, um Überschwemmungen vorzubeugen?
- Warum ist das von Bedeutung?



Bitte gehen Sie zu Seite 31, um den Spielinhalt herunterzuladen.

5. Dürre



Samuel



30
MIN.



LERNZIELE

- Die Schüler:innen reflektieren über die Ursachen der Dürre.
- Die Schüler:innen beschreiben, wie Dürren verhindert werden können.



MATERIALIEN

- Ein Spielbrett, das einen ausgetrockneten Fluss abbildet.
- 17 Flussplättchen
- 6 Karten in 5 Sets: Pantomime/Tanz, Zeichnen, Fehlendes Wort, Quiz, Gedächtnisspiel
- 5 Regeln für Herausforderungs-Karten
- Eine Startkarte



VORBEREITUNG

- Platzieren Sie das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
- Legen Sie die Flussplättchen neben das Spielbrett.
- Legen Sie jeden Kartensatz verdeckt als Stapel auf den Tisch.
- Legen Sie die fünf Herausforderungskarten offen auf den Tisch.
- Legen Sie die Startkarte neben das Spielbrett.

Dürre

21



AKTIVITÄTSBESCHREIBUNG

Während des Spiels versuchen die Schüler:innen, durch das Lösen von Aufgaben das Wasser wieder in den Fluss fließen zu lassen.

Es existieren fünf Kategorien von Herausforderungen: Zeichnen, Pantomime oder Tanzen, Memory, Multiple-Choice-Quiz und Fehlendes Wort, wobei jede Kategorie drei Schwierigkeitsgrade aufweist.

Je herausfordernder die Aufgabe ist, desto mehr Wasser fließt zurück!
Wenn die Schüler:innen die Herausforderung nicht bewältigen, fließt der Fluss nicht zurück und das nächste Kind ist an der Reihe.

Ziel ist es, den Fluss wieder vollständig mit Wasser zu füllen.



HINWEISE ZUR DISKUSSION

- Was ist das zentrale Problem im Fluss?
- Was sind die Ursachen für dieses Problem?
- Welche Lösungen haben sich die Kinder überlegt?
- Welche alltäglichen Aktivitäten führen zu Dürre?
- Was können Sie unternehmen, um Dürre zu verhindern?
- Warum ist es von Bedeutung?



Bitte gehen Sie zu Seite 31, um den Spielinhalt herunterzuladen.

Finale Herausforderung

10
MIN.



MATERIALIEN

- Token (Spielstein) aus Wassermisbrauch: ein Samen (Metapher des Wissens)
- Token aus Dürre: Erdreich
- Token aus Überschwemmung: eine Flasche Wasser
- Token gegen Plastikverschmutzung: eine Kunststoffflasche
- Token aus chemischer Verschmutzung: ein organischer Dünger



Empfehlung: Nutzen Sie reale Objekte, indem Sie mit den Schüler:innen einen Samen pflanzen, den sie beim Wachsen beobachten können.



AKTIVITÄTSBESCHREIBUNG

Lesen Sie den Text auf der nächsten Seite als Zusammenfassung der fünf Spiele. Geben Sie anschließend jedem Team entsprechend dem gespielten Spiel einen Token (Spielstein).

Die Teams sind gefordert, gemeinsam zu ermitteln, in welcher Reihenfolge sie die Token zusammensetzen müssen. Die Token können kombiniert werden, um ein symbolisches Objekt zu schaffen (siehe Seite 24).

Schneiden Sie entlang der roten Linien, um die Token in der angegebenen Reihenfolge zusammenzufügen:

1. Plastikflasche – als Pflanzgefäß
2. Boden
3. Samen
4. Wasser
5. Natürlicher Dünger



HINWEISE ZUR DISKUSSION

- Was haben die Kinder aus dem Spiel und der letzten Herausforderung mitgenommen?
- Warum ist der Wasserschutz von Bedeutung? Warum wird es als blaues Gold bezeichnet?
- Was kann man in der Schule für den Gewässerschutz tun?
- Was sind die Kinder bereit, in Ihrem Leben zu unternehmen, um Wasser zu sparen?
- Wie können Sie Ihrer Ansicht nach Ihre Familien dazu bewegen, Wasser zu sparen?

Finale Herausforderung

23



FINALE SITUATION

Herzlichen Glückwunsch, Aqua-Heroes!

Ihr habt alle Herausforderungen gemeistert und als Belohnung wertvolle Gegenstände (die Tokens) erhalten. Diese Gegenstände stehen für das Wissen und die Fähigkeiten, die Ihr gesammelt habt, und für alles, was Ihr unternommen habt, um die Flüsse wiederzubeleben.

Nach Eurer langen Reise tretet Ihr nun aus dem Wald heraus, und in der Ferne seht Ihr eine große Stadt. Auf Eurem Weg habt Ihr Umweltverschmutzung gesehen, aber könnte die Stadt die Quelle der Probleme sein, die Eure Flüsse bedrohen? Ihr macht Euch also auf den Weg, um mehr herauszufinden.

Je näher Ihr der Stadt kommt, desto mehr fällt Euch auf: Rauch steigt aus den Schornsteinen, Plastik und Müll treiben im Wasser, private Swimmingpools verschwenden Wasser, und ein einst wunderschöner See ist heute eine trostlose Wüste. Unterwegs merkt Ihr, dass Ihr nicht allein seid. Andere Kindern reisen ebenfalls in Richtung Stadt. Während Ihr miteinander sprecht, erzählt Ihr die Geschichten Eurer Reise. Auch sie tragen verschiedene Gegenstände bei sich, und Ihr werdet neugierig: Was haben die anderen wohl dabei?

Als Ihr schließlich die Stadt erreicht, entscheidet Ihr Euch, alles zu teilen: eine Plastikflasche, Erde mit Samen, natürlichen Dünger, eine Flasche mit sauberem Wasser und Euer Wissen über nachhaltigen Wassergebrauch.

Das ist Eure letzte Aufgabe: Jeder von Euch hält ein Teil des Rätsels in der Hand – und nur gemeinsam könnt ihr es lösen. Die Herausforderung besteht darin, herauszufinden, wie all diese Elemente zusammenwirken, um eine nachhaltige Zukunft für die Stadt zu schaffen.

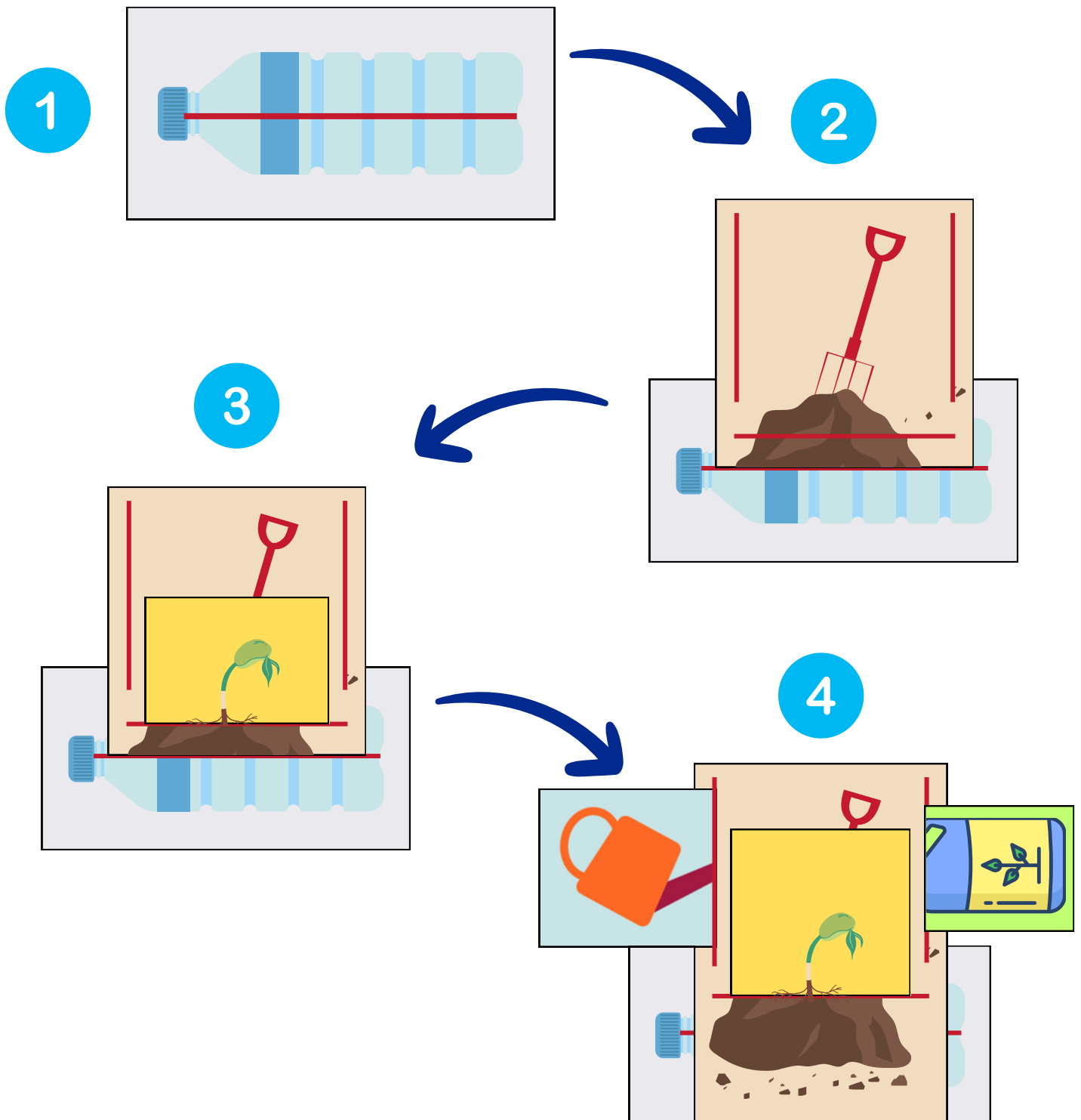
Wenn alle Gruppen ihre Tokens geteilt haben und Ihr sie in die richtige Reihenfolge bringt, geschieht etwas tolles! Die Stadt beginnt sich zu verwandeln. Die Samen, die Ihr pflanzt, wachsen zu wunderschönen Gärten heran, die neues Leben in die Stadt bringen. Und das Beste: Die Bewohner:innen verstehen endlich, wie kostbar Wasser ist und wie wichtig es für alles Leben ist. Sie versprechen, in Zukunft besser darauf zu achten.

Ihr habt gelernt, dass Ihr durch Zusammenarbeit, Wissen und Mut wirklich etwas bewirken könnt. Jetzt könnt Ihr in Eure Dörfer zurückkehren – mit sauberen, gesunden Flüssen.

Vielen Dank, dass Ihr dieses Spiel gespielt habt. Wir hoffen, es hat Euch Spaß gemacht! Und, habt Ihr dabei auch Eure eigene besondere Kraft entdeckt?

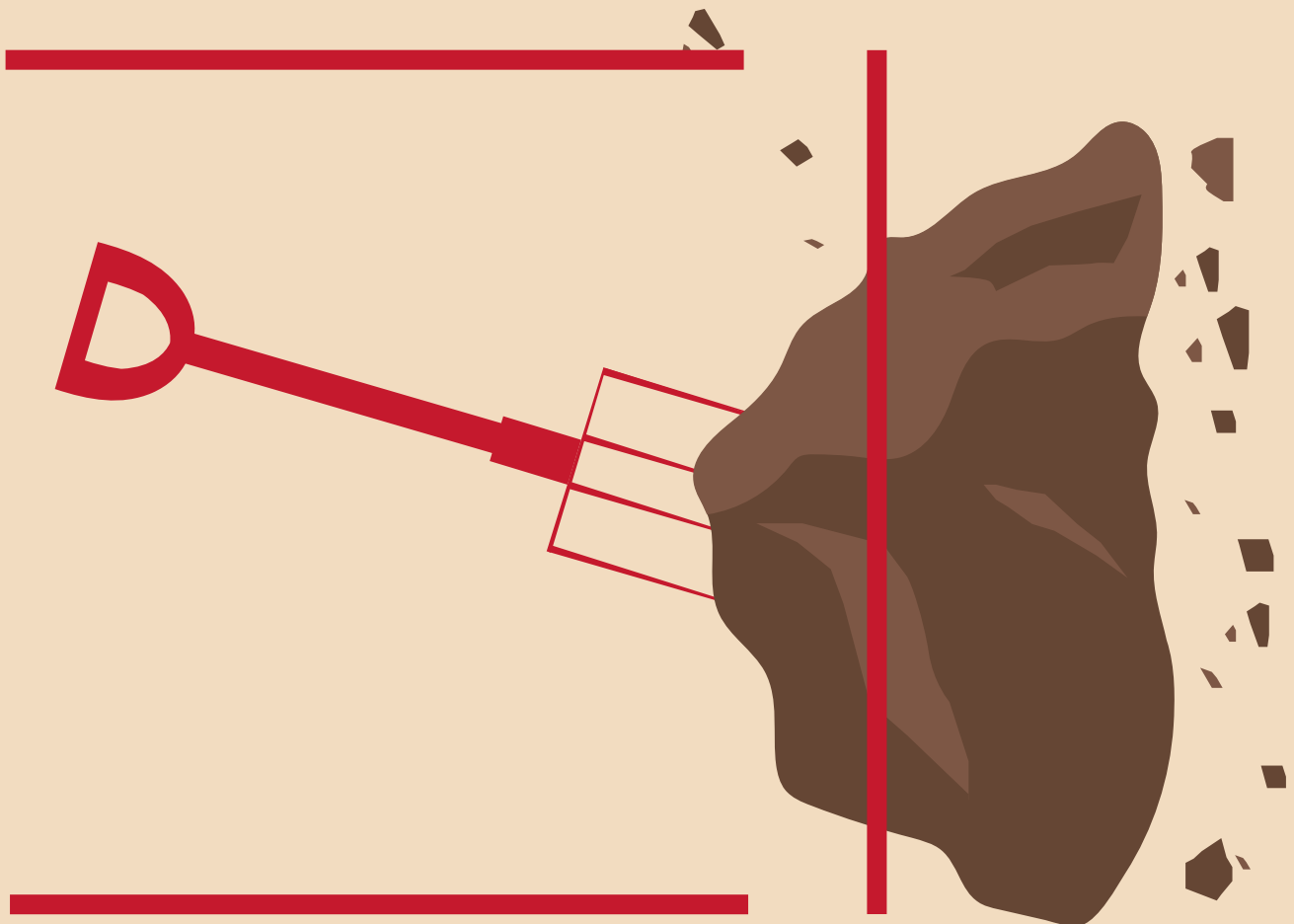
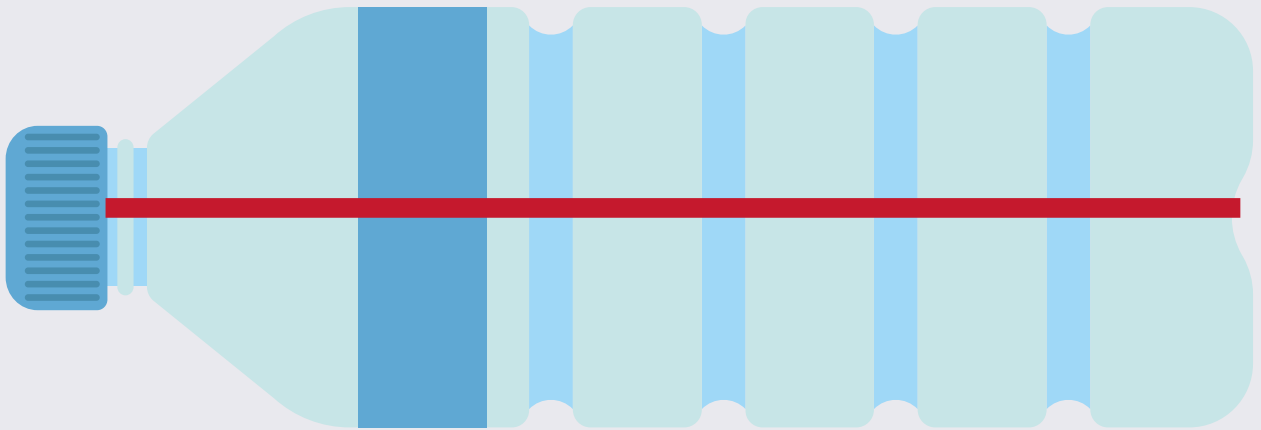
Anleitung zum Zusammensetzen der Token

Schneiden Sie entlang der roten Linien und fügen Sie die Token in der nachstehenden Reihenfolge zusammen.



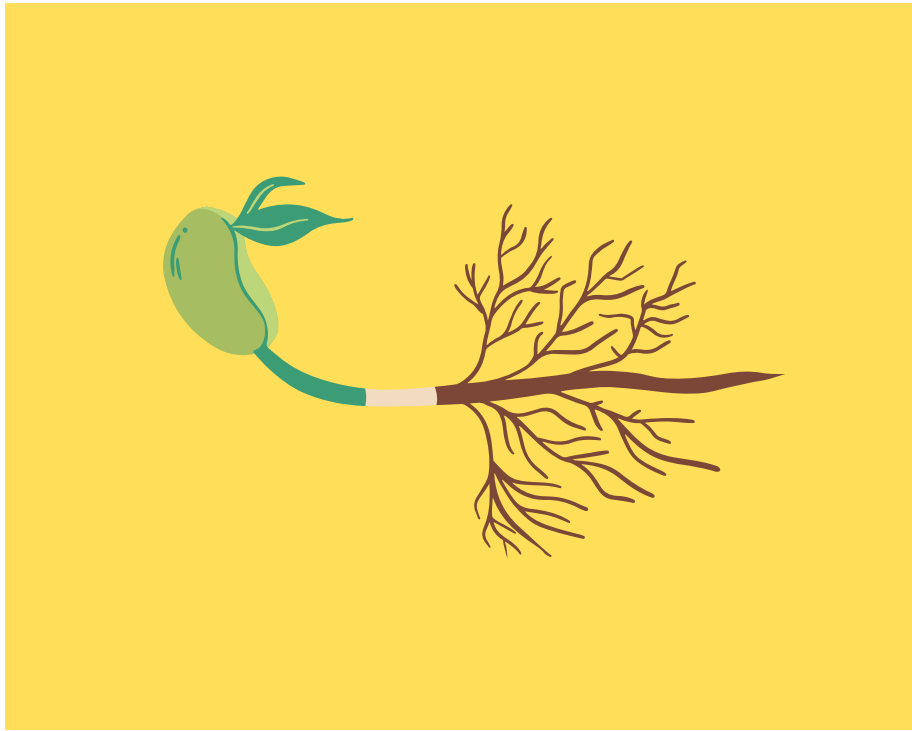
Token

Schneiden Sie die folgenden Karten aus und verteile Sie diese an jede Gruppe für die gemeinsame finale Herausforderung.



Diese Seite ermöglicht es Ihnen, das gesamte Dokument
doppelseitig auszudrucken und die Bilder der letzten Seiten
auszuschneiden.

Token



Diese Seite ermöglicht es Ihnen, das gesamte Dokument
doppelseitig auszudrucken und die Bilder der letzten Seiten
auszuschneiden.

Belohnungen für die Gruppen



Diese Seite ermöglicht es Ihnen, das gesamte Dokument
doppelseitig auszudrucken und die Bilder der letzten Seite
auszuschneiden.



Spielmaterialien

37

Klicken Sie auf die Schaltflächen, um den Inhalt jedes Spiels herunterzuladen.

Wassermisbrauch

Plastikverschmutzung

Chemische Verschmutzung

Überschwemmung

Dürre

VERSIONEN IN ANDEREN SPRACHEN



Klicken Sie hier, um die Broschüre in niederländischer Sprache herunterzuladen.



Klicken Sie hier, um die Broschüre in deutscher Sprache herunterzuladen.



Klicken Sie hier, um die Broschüre in französischer Sprache herunterzuladen.



Klicken Sie hier, um diese Broschüre auf Portugiesisch herunterzuladen.

**Alle Inhalte des Projekts sind auf
www.gameforgoals.eu verfügbar.**

AQUA HEROES



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

