



# VORFAHRT MIT DEUTSCH



Auswärtiges Amt

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland



## **Projektarbeit der Arbeitsgruppe**

Kikidou Iliana  
Orfanou Chrysovalanto  
Sklenar Judit

**Impressum - Copyright:** Goethe-Institut Athen  
**Gestaltung - Design:** [pnk-solutions.gr](http://pnk-solutions.gr)

**Dieses Projekt wird vom Auswärtigen Amt gefördert**

# Inhalt



- K1: Klima-Wörter-ein Bandolo** 7
- K2: Der Wasserkreislauf** 14

## Klima

# 1

- T1: Tiere im Wald 1-2-3!** 66
- T2: Tiere im Wald Memory** 68
- T3: Wildtiere in Deutschland** 74
- T4: Tiere in Gefahr!** 76
- T5: Tierisch interessant!** 78

## Tiere

# 3

- B1: Lieber Bio!** 107
- B2: Auf dem Markt - im ganzen Jahr** 109
- B3: Saisonkalender Obst und Gemüse** 114

## Bio

# 5

- N1: Was kannst DU für die Umwelt tun?** 17

- N2: Die Welt retten** 21

- N3: Gut oder schlecht für die Umwelt?** 33

- N4 Interessante Natur** 55

- N5: Fahrrad fahren** 57

- N6: Im Wald** 63

## Natur

# 2

- Zaubertrick mit Wasser** 81

- W1: ...und Papier: Die magische Blume** 92

- W2: ...und Papier: Zauberbild** 93

- W3: ...und Streichhölzern: Der Zauberstern** 94

- W4: ...Wasser verschwinden lassen** 95

- W5: Wieviel Wasser „trinkt“ eine Jeans?** 96

- W6: Virtuelles Wasser: Wörter raten** 98

- W7: Wie viel Wasser braucht Tom?** 100

## Wasser

# 4

# Inhalt



<b>M1: Müll in der Natur</b>	<b>117</b>
<b>M2: Oje! So viel Müll!</b>	<b>119</b>
<b>M3: Clever wiederverwerten</b>	<b>137</b>
<b>M4: Das geht in die gelbe Tonne!</b>	<b>141</b>
<b>M5: Upcycling-Ideen</b>	<b>143</b>

## Müll

# 6

<b>P1: Alles aus Papier</b>	<b>146</b>
<b>P2: Janas Zimmer: So viel Papier!</b>	<b>148</b>
<b>P3: Basteln aus Zeitungspapier:</b>	
<b>P3a: Rosen</b>	<b>150</b>
<b>P3b: Tüte</b>	<b>153</b>
<b>P3c: Karten</b>	<b>156</b>
<b>P3c: Mülleimer</b>	<b>159</b>
<b>P4: Papier machen und recyceln</b>	<b>162</b>

## Papier

# 7

<b>E1: Der Strommix</b>	<b>165</b>
<b>E2: Das alles braucht Strom</b>	<b>174</b>
<b>E3: Erneuerbare Energie ist in!</b>	<b>176</b>

## Energie

# 8

<b>Q1: Was ist das?</b>	<b>179</b>
<b>Q2: Quizmatrix</b>	<b>181</b>
<b>Q3: Öko-Charade</b>	<b>182</b>

## Quiz

# 9

<b>S1: Rasender Öko-Reporter</b>	<b>190</b>
<b>S2: Ökosystem-Gleichgewicht</b>	<b>192</b>
<b>S3: Wettermassage</b>	<b>193</b>
<b>S4: Wozu brauchen wir Wasser?</b>	<b>194</b>
<b>S5: Toaster, Mixer, Känguru</b>	<b>195</b>
<b>S6: Bringt etwas...</b>	<b>197</b>
<b>S7: Schulhofdschungel</b>	<b>198</b>
<b>S8: Plätze tauschen „Umwelt“</b>	<b>199</b>
<b>S9: Ich geh in den Garten...</b>	<b>200</b>
<b>S10: Wahr oder nicht wahr?</b>	<b>201</b>
<b>S11: Was/wer bin ich?</b>	<b>202</b>
<b>S12: Was ist unter der Decke?</b>	<b>203</b>
<b>S13: Nachhaltige ABC-Liste</b>	<b>204</b>
<b>S14: Buchstabenartist</b>	<b>205</b>

## Spiele

# 10



## Stationen **11** Organisieren

<b>F1: Nordpol-Südpol</b>	<b>229</b>
<b>F2: Klatschometer/ Schallmesser</b>	<b>230</b>
<b>F3: Zielscheibe (digital)</b>	<b>231</b>
<b>F4: Kieselstein*bewertun</b>	<b>232</b>

## Feedback **12**



# Klima



Auswärtiges Amt



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland

# Klima-Wörter – ein Bandolo



**Übungstyp:** Bandolo

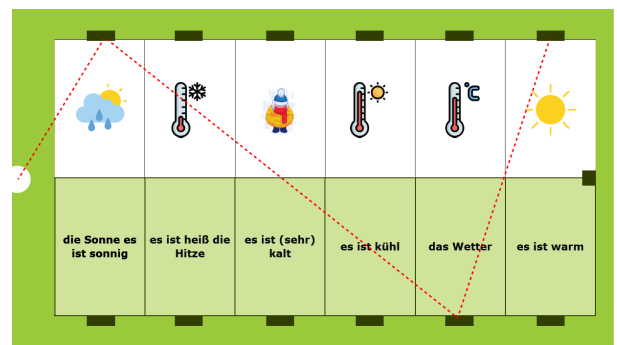
**Datei:** K1 Klima-Wörter Bandolo

**Material an der Station:** Bandolo

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** + / ++

1. Die S drehen das 1. Blatt raus. Legen den Faden oben auf das Blatt– wie auf dem Bild.
2. Sie bringen den Faden oben zu einem Bild und haken ihn ein.
3. Sie bringen den Faden hinten weiter, suchen das das Wort, das passt und tun den Faden ins Loch.
4. Sie bringen den Faden nach oben, zu einem anderen Bild... usw.
5. Wenn fertig, haken sie den Faden rechts im Loch ein und drehen das Blatt um.
6. Wenn der Faden mit der markierten Linie übereinstimmt, ist die Lösung richtig. Usw.
7. Die S schreiben am Ende die Wörter auf, die sie noch lernen wollen.



## Herstellung

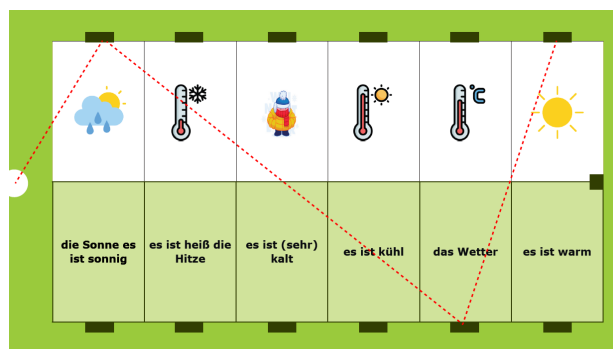
- Datei ausdrucken (2 auf einer Seite!), laminieren, ausschneiden. (oben und unten die Teile abschneiden). Die blauen Quadrate ausschneiden, Kreis: lochen oder ausschneiden. Die Blätter wie nummeriert aufeinander-legen und mit einem dickeren Faden (ca. 1m 20) lose verbinden, so dass die Blätter zur Seite gelegt werden können.
- Danach die Aufgabe selbst machen und auf der Rückseite mit einem dünnen wasserfesten OHP-Stift mit einer gestrichelter Linie den Fadenverlauf nachzeichnen.

# Klima-Wörter – ein Bandolo



K1


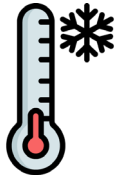

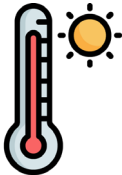
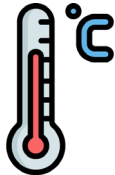

1. Dreh das erste Blatt raus. Leg den Faden oben auf das Blatt – wie auf dem Bild.
2. Bring den Faden oben zu einem Bild.
3. Bring den Faden hinten weiter: Such das Wort, das passt und tu den Faden ins Loch.
4. Bring den Faden nach oben, zu einem anderen Bild... usw.
5. Blatt fertig? Tu den Faden rechts ins Loch. Drehe das Blatt um.
6. Passt dein Faden und die Linie? Prima! Deine Lösung ist richtig!
7. Dreh das Blatt zur Seite und arbeite mit dem nächsten Blatt.
8. Schreibe am Ende die Wörter auf, die du noch lernen möchtest.






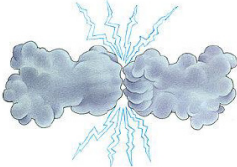


**Vergiss nicht, am Ende den Faden wieder abzuwickeln!**



# K1 Klima-Wörter – ein Bandolo

					
<p><b>die Sonne</b> <b>es ist sonnig</b></p>	<p><b>es ist heiß</b> <b>die Hitze</b></p>	<p><b>es ist (sehr)</b> <b>kalt</b></p>	<p><b>es ist kühl</b></p>	<p><b>das Wetter</b></p>	<p><b>es ist warm</b></p>

# K1 Klima-Wörter – ein Bandolo

					
<p><b>der Schnee</b> <b>es schneit</b></p>	<p><b>die Wolke</b></p>	<p><b>der Blitz</b> <b>es blitzt</b></p>	<p><b>der Donner</b> <b>es donnert</b></p>	<p><b>der Regen</b> <b>es regnet</b></p>	<p><b>es ist bewölkt</b></p>

# K1 Klima-Wörter – ein Bandolo

					
<p><b>der Wind</b> es ist windig</p>	<p><b>das Gewitter</b></p>	<p><b>die</b> <b>Temperatur</b> es ist 27 Grad</p>	<p><b>der Wetter-</b> <b>bericht</b></p>	<p><b>der</b> <b>Regenbogen</b></p>	<p><b>die Pfütze</b></p>

# K1 Klima-Wörter – ein Bandolo

					
<p><b>der Hagel</b> es hagelt</p>	<p><b>das Eis</b> der Eiszapfen</p>	<p><b>Glatteis!</b></p>	<p><b>der Frost</b> es friert</p>	<p><b>der Schnee</b> schmilzt <b>das Tauwetter</b></p>	<p><b>der Nebel</b> es ist neblig</p>

# K1 Klima-Wörter – ein Bandolo

					
<p><b>der Tornado größer: der Hurrikan</b></p>	<p><b>der Sturm</b></p>	<p><b>der Tsunami</b></p>	<p><b>das Hochwasser</b></p>	<p><b>die Dürre die Trocken- heit</b></p>	<p><b>die Hitzewelle</b></p>

# Der Wasserkreislauf



K2

**Übungstyp:** Zuordnung auf Bild

**Datei:** <https://wordwall.net/play/59213/562/779>

**Material an der Station:** Tablet

**Material aus** → Wasser Task Force

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** + / ++

1. Die S lesen den QR-Code ab.
2. Sie tragen ihre Namen ein (**beide zusammen**) und tippen auf STARTEN.
3. Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel) ausschalten (→ Lautsprecher-Ikon).
4. Sie studieren die Grafik und entscheiden, wo die Erklärungen passen.
5. Sie ziehen die bunten Textbausteine zu den Punkten im Bild. Das Element hakt ein, die Bausteine sortieren sich neu. **Wordwall lässt auch eine falsche Zuordnung zu!**
6. Wenn die S fertig sind, tippen sie auf ABSENDEN.
7. Sie sehen gleich die Korrektur. Sie können danach die richtigen Antworten anzeigen lassen, die Übung nochmal machen, wenn sie wollen, oder sich gleich in die Bestenliste eintragen.
8. Am Ende tippen sie auf das X (rechts unten) – damit loggen sie sich aus.

## Hinweise:

- Beim Verlassen der Station müssen die S unbedingt auf das X klicken, sonst bleiben sie eingeloggt und die neuen können sich nicht in die Bestenliste eintragen. Das ist bei jedem Wordwall-Spiel so. Anfangs gehen Sie herum und schließen Sie das Spiel, wenn die S es vergessen haben.
- Auf der Karte ist ein Hinweis zum Escape Spiel „Wasser Task Force“ von GI Izmir. Link und QR-Code fehlt auf der Schülerkarte, weil sie das Spiel nur in Gruppen spielen können. Die Lehrpersonen bekommt den Link mit der → Linksammlung

# Der Wasserkreislauf



K2

**Ihr begegnet Wasser, wenn es regnet, wenn ihr im Meer oder im Fluss schwimmt. Wasser ist in der Natur in vielen Formen da und es bewegt sich in einem Kreislauf. An dieser Station könnt ihr eine Grafik dazu bearbeiten.**

Lest mit dem Tablet den QR-Code ein. Schreibt eure Vornamen.



Hier könnt ihr die Musik ein- und ausschalten.



Fertig zum Start?  
Tippt auf **STARTEN**



Zieht die Textteile zu den Punkten im Bild. Ihr könnt eure Antwort korrigieren. Fertig? Tippt auf → **ABSENDEN**. Ihr seht gleich, was stimmt und was nicht.



Danach seht ihr euer Ergebnis. Ihr könnt euch in die → **BESTENLISTE** eintragen und sehen, wie ihr steht.

Ihr könnt eure → **ANTWORTEN ANZEIGEN** und dann auch bei → **RICHTIGE ANTWORTEN** die Lösung.

Ihr könnt die Aufgabe auch **NOCHMAL** machen.

Tippt am Ende auf das **X** unten rechts.

**Die Aufgabe findet ihr auch im Goethe-Spiel „der Kreis auf des Wasser“ . Es ist ein spannendes Escape Spiel mit Rätselaufgaben. Ihr könnt es in der Klasse spielen, in Gruppen**



# Natur



Auswärtiges Amt

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland



# Was kannst DU für die Umwelt tun?



N1

**Übungstyp:** Suchsel und Brainstorming

**Material an der Station:** Tablet, DP Öko. & Nachh. → Engagement → SUCHSEL, AB  
N1 Was kannst du für die..., Post-its

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** 0

1. Die S öffnen am Laptop die DP-App und bearbeiten das Suchsel in Ökologie-Nachhaltigkeit → Engagement für die Umwelt. (Ziel: angezeigte Wörter wiederfinden im Suchsel).  
*Das Thema und die Wörter sind nicht leicht, aber die Übung ist es, und ist auch für die 9. Klasse geeignet.*
2. Danach tauschen sich die S aus, wie sie sich für die Umwelt engagieren könnten. Dazu nutzen sie das AB mit Screenshots aus dem Suchsel (ergänzt durch andere Ideen, die in anderen Teilen der App erwähnt werden).
3. Sie schreiben ihre Ideen auf Post-its oder Zettel aus Schmierpapier. Sie können später zu der Station zurückkommen, und die Ideen der anderen S lesen.  
Am Ende der Stationen holen sie ihre Zettel und kleben sie in ihr Heft.

## Hinweise:

- Die Deutschland-Poster-App muss auf dem Tablet installiert sein.
- Die S arbeiten OHNE Poster!!
- Auch die Übung mit Learning Apps geht bequem mit Handy, falls es an der Station Stau gibt.
- Weisen Sie die Lehrpersonen auf die App zum Deutschlandposter hin. → Linkliste. Zeigen Sie ihr, wie sie funktioniert und welche Aufgaben immer leicht sind (blau: Suchsel, braun: Zuordnung, evtl. grau: Quiz). Aubergine und orange (Video) sind meist sprachlich anspruchsvoller.

# Was kannst DU für die Umwelt tun?



**N1**

**In Deutschland tun viele Jugendliche aktiv etwas für die Umwelt. Ihr bekommt an dieser Station in einem Rätsel Ideen, was ihr für die Umwelt tun könnt.**



Öffnet mit dem Tablet die App zum → Deutschlandposter. Arbeitet OHNE POSTER! Wählt „ÖKOLOGIE UND NACHHALTIGKEIT“ und → ENGAGEMENT FÜR DIE UMWELT. Öffnet die blaue Aufgabe.

**Habt ihr ein gutes Auge?**

**Sucht das Wort und markiert es mit dem Finger.**

**Tippt dann auf → ZUR LÖSUNG und dann auf → WEITER.**

**Habt ihr Ideen bekommen? Schaut euch die Ideen aus der App und einige weitere an.**

- Wie findet ihr die Aktionen?
- Wollt ihr etwas ausprobieren? Wie? Wo? Wann? Mit wem?
- Hast du noch weitere Ideen?

**Notiert eure Ideen auf Zetteln und lasst sie hier auf dem Tisch.**

- Kommt später zurück, und seht, was die anderen geschrieben haben.
- Nimm am Ende der Stunde deine Zettel mit und klebe sie in dein Heft.



## **Tipp**

Ihr könnt die App auch auf euer Handy laden. Lest den grünen Code hier ab, oder ihr findet die App auch in eurem Handy-App-Store. Sucht nach: "Deutschland. Kennen.Lernen."

# Was kannst DU für die Umwelt tun?

Wie findest du die Aktionen? Möchtest du etwas ausprobieren? Wie? Wo? Wann? Mit wem? Hast du noch weitere Ideen?



**Kleidung tauschen**



**Müll sammeln**



**Bäume pflanzen**



**Carsharing**



**Öffentlicher Bücherschrank**



**Bücherflohmarkt**



**Demonstrieren**



**Urban gardening**

# Die Welt retten



**Übungstyp:** Dominoschlange

**Datei:** N2 Die Welt retten Domino

**Material an der Station:** 24 Bild-Text Dominokarten, kleine Zettel

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** ++

1. Die S sammeln in ihrem Heft, was sie jeden Tag für eine grünere Zukunft tun.
2. Sie legen danach die Dominoschlange: Sie legen die START und die ZIEL-Karten auf den Tisch. Das Ziel ist, aus den Karten eine Schlange zu bilden.
3. Sie suchen gemeinsam das Bild, das zum Text auf der Start-Karte passt. Sie suchen nach dem SCHLÜSSELWORT im Satz). Es gibt nur EINE Lösung (daher ist es kein echtes Dominospiel).
4. Wenn die S nicht ganz sicher sind, ob es die richtige Karte ist, sie können die Karte umdrehen und die Zahl überprüfen. Ist die Karte richtig, sie wird angelegt und die S suchen die nächste Karte.
5. Wenn die S alle Karten angelegt haben, diskutieren sie, was sie bereits so machen, welche Tipps sie in Zukunft beachten wollen und welche sie weniger nützlich finden / nicht (ganz) verstehen / nicht zu ihnen passen.
6. Sie sammeln auf Zetteln noch weitere Tipps und sie lassen sie auf dem Tisch.
7. Beim Verlassen der Station vermischen sie die Karten.

## Herstellung:

- Das Material beidseitig ausdrucken und laminieren.
- Ausschneiden: Ein Bild und ein Text gehören zu einer Dominokarte.

## Hinweise:

- Achten Sie darauf, dass die S beim Verlassen der Station die Karten der Schlange wieder zusammenmischen!
- Zählen Sie am Ende der Arbeit mit einer Klasse die Dominokarten.

# Die Welt retten



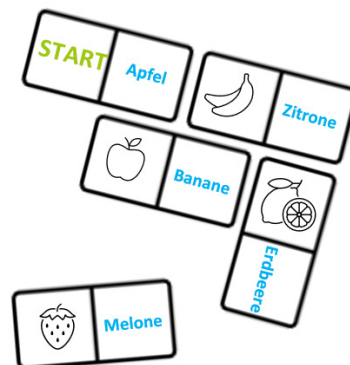
**„Viele kleine Leute, die an vielen kleinen Orten viele kleine Dinge tun, können das Gesicht der Welt verändern.“**

**wie findet ihr das Sprichwort aus Afrika?**

**Welche kleinen Dinge tust du jeden Tag für die Umwelt? Sammelt die Ideen in eurem Heft.**

**Kennst du Domino? Ihr seht ein Beispiel hier unten zu „Obst“: Im Spiel sucht ihr immer die passende Karte, und legt sie zu der vorigen Karte... In unserem Domino-Spiel findet ihr 24 Tipps, was ihr für die Umwelt tun könnt.**

1. Sucht die START-Karte auf dem Tisch.
2. Sucht das Bild, das zum Satz auf der START-Karte passt.  
**Tipp:** Findet das wichtigste Wort im Satz!
3. Legt sie an die vorige Karte – so wächst eure Dominoschlange.
4. Seid ihr nicht ganz sicher, ob ihr die richtige Karte gefunden habt? Dreht die Karte um und kontrolliert die Zahl.



### **Ist eure Dominoschlange fertig? Diskutiert:**

- Was macht ihr jetzt schon so?
- Welchen Tipp findet ihr gut? Warum?
- Welcher Tipp ist nichts für euch? Warum?
- Habt ihr noch andere Tipps? Schreibt sie auf Zettel. Sie bleiben hier – die anderen können sie dann lesen.

**Bevor ihr weitergeht, mischt bitte die Schlange wieder durcheinander!**

	<p><b>Wirf Müll immer in den Mülleimer!</b></p>		<p><b>Nimm in der Natur deinen Müll mit nach Hause!</b></p>		<p><b>Dreh die Heizung runter!</b></p>
	<p><b>Iss weniger Fleisch!</b></p>		<p><b>Iss weniger Milchprodukte!</b></p>		<p><b>Dreh das Wasser ab beim Zähneputzen!</b></p>
	<p><b>Nimm lieber dein Fahrrad!</b></p>		<p><b>Aufzug? Nimm lieber die Treppe!</b></p>		<p><b>Kauf nicht viel online!</b></p>
	<p><b>Nimm Stofftaschen zum Einkaufen mit!</b></p>		<p><b>Schalte das Licht aus, wenn du länger aus dem Raum gehst!</b></p>		<p><b>Benutze eine Trinkflasche!</b></p>

	3		2		1
	6		5		4
	9		8		7
	12		11		10

	<p><b>Kaufe Bio Lebensmittel!</b></p>		<p><b>Elterntaxi? Nimm lieber den Bus!</b></p>		<p><b>Samle Recycling- verpackung getrennt!</b></p>
	<p><b>Kaufe weniger! Besitze nur Lieblingssachen!</b></p>		<p><b>Verschenke, was du nicht mehr brauchst!</b></p>		<p><b>Nimm dein Essen in einer Brotdose mit!</b></p>
	<p><b>Geschenke verpacken? Nimm Altpapier, Gläser, Kartons!</b></p>		<p><b>Wirf kein Essen weg, was noch gut ist</b></p>		<p><b>Nimm die Rückseite von Papier für Notizen / zum Malen!</b></p>
	<p><b>Bastle Sachen aus alten Materialien!</b></p>		<p><b>Ist dein Ziel nicht weit? Lauf zu Fuß!</b></p>		<p><b>PRIMA! Du bist am Ziel !</b></p>



	3		2		1
	6		5		4
	9		8		7
	12		11		10

# Die Welt retten



N2b

**Übungstyp:** Karten sortieren

<https://wordwall.net/de/resource/61142350>

**Material an der Station:** Tablet

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** +

1. Die S öffnen den Link.
2. Drehen nacheinander die Karten um und diskutieren:
  - Was sie schon tun?
  - Welchen Tipp findet sie gut finden?
  - Was für sie / bei ihnen nicht geht und warum nicht?
3. Notieren am Ende die 3 Tipps, auf die sie in Zukunft mehr aufpassen wollen.

## Herstellung:

- Das Material beidseitig ausdrucken und laminieren.
- Ausschneiden: Ein Bild und ein Text gehören zu einer Dominokarte.

## Hinweise:

- Achten Sie darauf, dass die S beim Verlassen der Station die Karten der Schlange wieder zusammenmischen!
- Zählen Sie am Ende der Arbeit mit einer Klasse die Dominokarten.



# Die Welt retten



N2b

”

**„Viele kleine Leute, die an vielen kleinen Orten viele kleine Dinge tun, können das Gesicht der Welt verändern.“**

**wie findet ihr das Sprichwort aus Afrika?**

Welche kleinen Dinge tut ihr jeden Tag für die Umwelt?

Klickt auf die Karte. Lest den Tipp, erzählt und diskutiert:

1. Tut ihr das schon?
2. Findet ihr den Tipp gut? Schreib ihn auf!
3. Geht das bei euch nicht? Warum nicht?

(Mit dem Klick auf →RÜCKGÄNGIG könnt ihr die vorige Karte sehen.)



**Klickt hier, um die Seite größer zu machen.**



**Lest den QR Code ab.**

**Wählt am Ende die 3 wichtigsten Tipps aus, auf die ihr besonders achten wollt.**

**Bevor ihr weitergeht, schließt bitte das Fenster.**

	<p><b>Wirf Müll immer in den Mülleimer!</b></p>		<p><b>Nimm in der Natur deinen Müll mit nach Hause!</b></p>		<p><b>Dreh die Heizung runter!</b></p>
	<p><b>Iss weniger Fleisch!</b></p>		<p><b>Iss weniger Milchprodukte!</b></p>		<p><b>Dreh das Wasser ab beim Zähneputzen!</b></p>
	<p><b>Nimm lieber dein Fahrrad!</b></p>		<p><b>Aufzug? Nimm lieber die Treppe!</b></p>		<p><b>Kauf nicht viel online!</b></p>
	<p><b>Nimm Stofftaschen zum Einkaufen mit!</b></p>		<p><b>Schalte das Licht aus, wenn du länger aus dem Raum gehst!</b></p>		<p><b>Benutze eine Trinkflasche!</b></p>

	3		2		1
	6		5		4
	9		8		7
	12		11		10

	<p><b>Kaufe Bio Lebensmittel!</b></p>		<p><b>Elterntaxi? Nimm lieber den Bus!</b></p>		<p><b>Samle Recycling- verpackung getrennt!</b></p>
	<p><b>Kaufe weniger! Besitze nur Lieblingssachen!</b></p>		<p><b>Verschenke, was du nicht mehr brauchst!</b></p>		<p><b>Nimm dein Essen in einer Brotboxe mit!</b></p>
	<p><b>Geschenke verpacken? Nimm Altpapier, Gläser, Kartons!</b></p>		<p><b>Wirf kein Essen weg, was noch gut ist</b></p>		<p><b>Nimm die Rückseite von Papier für Notizen / zum Malen!</b></p>
	<p><b>Bastle Sachen aus alten Materialien!</b></p>		<p><b>Ist dein Ziel nicht weit? Lauf zu Fuß!</b></p>		<p><b>PRIMA! Du bist am Ziel !</b></p>

	3		2		1
	6		5		4
	9		8		7
	12		11		10



# Gut oder schlecht für die Umwelt?



N3

**Übungstyp:** Suche auf Wimmelbild

**Datei:** N3 Gut oder schlecht Lösungskarten

**Material an der Station:** Tablet, Stoppuhr **Link:** <http://t1p.de/N3BILD>

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** 0

1. Die S lesen den QR-Code ab. Er führt sie zu einem Wimmelbild.
2. Sie sollen in 3 Minuten im Bild Beispiele finden, was gut und was schlecht für die Umwelt ist.
3. Sie stellen die Stoppuhr ein, wenn sie beginnen.
4. Sie zoomen das Bild, und wenn sie etwas finden, schreiben sie es in ihr Heft, und markieren es mit + oder - .
5. Nach 3 Minuten zählen sie zusammen, wie viele Stellen sie gefunden haben.
6. Sie nehmen nachher die Kärtchen heraus und vergleichen die Karten mit ihrer Liste: Was haben sie gefunden? Haben sie sie auch richtig markiert?
7. Sie schließen am Laptop das Fenster mit dem Bild, und legen die Kärtchen wieder zurück in den Umschlag.

## Herstellung:

- Das Material beidseitig ausdrucken, laminieren.
- In Kärtchen zerschneiden: BILD UND TEXT bilden EINE Karte.
- Für Kleinere evtl. das Bild vorher laden und geöffnet lassen. In diesem Fall einen Post-it an die Station kleben, dass sie das Bild nicht schließen sollen.

## Hinweise:

Achten Sie darauf, dass die S beim Verlassen der Station die Karten zurück in den Umschlag tun.



## Gut oder schlecht für die Umwelt?



N3

**Was ist gut und was ist schlecht für die Umwelt? Es gibt auch Dinge, die auch beides sind. An dieser Station findest du ein Wimmelbild: Das ist ein Bild mit sehr vielen kleinen Details.**

1. Lest zuerst den QR-Code zum Bild ab.
2. Wie viele Beispiele könnt ihr in 3 Minuten finden, was gut oder schlecht für die Umwelt ist? Schreibt ein Stichwort in euer Heft, was ihr gefunden habt → z.B. Zug +  
Tipp: Das Bild ist groß und hat viele Details. Zoomt!
3. Stellt jetzt die Stoppuhr ein – und sucht!
4. Wenn die Zeit um ist, nehmt die Karten aus dem Umschlag und vergleicht:
  - Wie viele Details habt ihr gefunden?
  - Habt ihr sie auch richtig markiert mit + oder - ?



**Bevor ihr weitergeht, legt bitte die Kärtchen wieder zurück und schließt das Fenster mit dem Bild.**

Wenn ihr noch Fragen zum Bild oder zu den Karten habt, fragt die Goethe-Bus-Lehrerpersonen!



Hast du keinen Garten? Du kannst dein Bio-Gemüse, **Obst und Kräuter auch auf dem Balkon** haben. Dann weißt du, was du isst und es kostet sicher auch weniger. Du würdest dich überraschen, was alles auf einem kleinen Balkon geht!



„**Pflück selbst!**“ geht auch auf vielen Bauernhöfen: Man geht hin und pflückt das Obst direkt vom Baum oder vom Acker. Man kann zu Hause leckere und **gesunde Marmelade oder Kompott** daraus machen - ganz ohne Chemie, in eigenen Gläsern. Du findest im Internet viele Rezepte – Marmelade kochen ist nicht schwer!



**Bio-Obst und Gemüse frisch von einem Bio-Hof** schmeckt besser, ist gesünder. Es ist gut für die Umwelt und du musst auch **keine Verpackung** mitnehmen! In Deutschland gibt es in jedem Ort Bauer, die Gemüse und Obst ökologisch anbauen. Viele von ihnen verkaufen ihre Sachen direkt am Hof oder liefern “Öko-Kisten”.



**Gemüse ökologisch anbauen** heißt, dass man **keine Chemie** verwendet. Auf Biohöfen wird auch **jedes Gemüse geerntet und verkauft**. Im Supermarkt findest du nur Gemüse, die eine perfekte Form hat. Was nicht perfekt ist, wird oft einfach weggeworfen. Eine Verschwendung!





**Bienen** fliegen auf die Blüten, um Nektar zu sammeln. Dabei bestäuben sie die Blüten. Die Pflanzen können sich ja nicht bewegen und Bienen übernehmen den Transport der Pollen. Ohne Bienen wächst also gar nichts!  
Bienen züchten geht übrigens auch auf dem Balkon oder im Garten.



Viele haben einen Trockner, der sehr viel Strom verbraucht. **Wäsche in der Luft trocknet länger**, du sparst damit aber viel Energie.  
Die Wäsche duftet nach Sonne ... - wenn du sie dort aufhängst, wo weniger Autos fahren!



Man darf eine Hängematte an Bäumen festmachen. Aber das hier ist vielleicht nicht in Ordnung. Du musst aufpassen, dass du **die Bäume richtig auswählst**. Diese sind vielleicht etwas zu dünn und nicht so stark. Du musst auch aufpassen, dass du den **Baum nicht beschädigst**.



**Gründächer** sind sehr wichtig in der Stadt: Sie **verbessern das Klima in der Stadt** und **schützen das Dach**. Ein Gründach nimmt Regen auf und es ist auch eine Art natürliche Klimaanlage: Im Sommer kühlt das Haus – im Winter schützt es vor Kälte. Man kann auf dem Dach auch Kräuter und andere Pflanzen anbauen. Dadurch wird das Dach zum Insektenhotel!





Kein Verkehrsmittel ist so **klimafreundlich wie Züge**. Sie stoßen viel weniger CO2 aus als Busse oder Autos, und transportieren sehr viele Menschen.  
Die meisten Züge in Deutschland fahren auch mit Ökostrom.



Man muss nicht immer neue Sachen kaufen, die Herstellung von Kleidung kostet viel Energie und sehr viel Wasser!  
**Second-Hand-Läden geben deiner Kleidung ein zweites Leben**, was du nicht brauchst, kannst du dort verkaufen.  
Es gibt an vielen Orten auch Tauschbörsen – z.B. für Kindersachen.



**Fahrrad fahren ist noch umweltfreundlicher als die Bahn**. Viele fahren in Deutschland Rad, es gibt auch viele Fahrradwege. Es gibt auch Fahrräder wie auf dem Bild, oder man hängt hinten einen Fahrradanhänger an. So kann man Kinder oder auch Lasten transportieren.

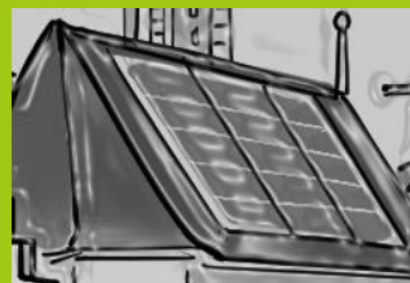


**Tunnel bringen nachhaltige Entlastung für Mensch und Umwelt**. Wege im Verkehr und im Transport werden kürzer und dadurch der CO2-Ausstoß geringer.





In Deutschland siehst du viele große **Windräder** in der Landschaft. Sie nutzen die **Windenergie** und verwandeln sie zu **Strom**. **Windenergie** gehört auch zu den **erneuerbaren Energien**.



Auch in Deutschland siehst du auf immer mehr Häusern **Solarzellen**. Man erzeugt mit **Sonnenenergie** genug **Strom** für **Heizung**, für **heißes Wasser** und für **elektrische Geräte**. Es gibt auch Häuser, die ganz ohne Energie von außen auskommen. Diese nennt man **Null-Energie-Häuser**.



**Wasserkraftwerke** erzeugen auch **saubere Energie**. **Wasser** gehört zu den **erneuerbaren Energien**.



Du kannst auf großen Fensterscheiben oft schwarze **Vogelaufkleber** sehen: Das soll helfen, die **Vögel** fliegen so nicht **gegen das Fenster** und **verletzen sich nicht**. Rollos und Gardinen helfen allerdings noch mehr!







Es gibt Läden mit billiger Kleidung in "Hülle und Fülle" (= sehr viel). Oft ist es aber auch "Müll", die Sachen gehen sehr schnell kaputt. Dadurch sollen wir dann immer mehr kaufen...

→ Dann lieber weniger kaufen, und Sachen, die ein bisschen mehr kosten, aber dafür länger halten. Am Ende sparst du damit Geld.



Viele kaufen viel zu viel ein, wenn sie im Supermarkt einkaufen: Sie kaufen nicht nur das, was sie brauchen, es gibt ja so viel im Angebot. Oft werden die Sachen schlecht, bevor man sie isst und werden weggeworfen. Und in Supermärkten wird viel Verpacktes verkauft, das macht viel Müll!



Elektronische Geräte sind immer billiger geworden. Die Firmen produzieren schnell Neues, das noch größer, schneller ist und mehr kann. Viele kaufen dann etwas Neues. Die Geräte gehen auch schneller kaputt, reparieren und Ersatzteile sind teuer – und man kauft deswegen Neues. So entsteht viel Elektroschrott!



Auf dem Bild gibt es viel Müll, das einfach so weggeworfen wurde. In der Natur braucht der Müll oft sehr-sehr lange, bis er sich auflöst.



Städte müssen auf den Straßen Mülleimer hinstellen – im Bild fehlen sie.  
→ Wenn es keine Mülleimer gibt, den eigenen Müll mitnehmen!





“Ist es Kunst oder kann es weg?”  
Ob Graffiti Kunst ist oder Schmutz, darüber kann man streiten. Manches ist aber doch eher nicht schön. Mauer und Wände zu reinigen kostet auch viel Geld und braucht oft viel Chemie – schlecht für die Natur.



Eine Plastiktüte “lebt” noch mehrere Jahre in der Natur, sie kann sich nur sehr langsam auflösen.

Und es kann für viele Tiere – und nicht nur im Meer! – sehr gefährlich werden: Kleine Tiere verstecken sich drin und ersticken, verfangen sich und können nicht mehr freikommen. Fressen z.B. Kühe Plastik, können sie krank werden oder auch sterben!



Einwegbecher – Kaffee to go z.B. – gibts immer noch viel zu oft, Strohalm aus Plastik zum Glück immer weniger. Das verursacht viel zu viel Plastikmüll!

→ Man bekommt immer häufiger sog. Reuse-Cups – du kannst sie mitnehmen und später einfach zurückbringen.  
→ Noch besser ist, wenn man eigene Becher füllen lässt oder zu Hause füllt.



Sport zu treiben in der Natur ist doch gut, oder? Ja, wenn man Tiere dabei nicht stört, die dort zu Hause sind! Viele Vögel können dann nicht in Ruhe brüten und es gibt dann viel weniger Nachwuchs. Das kann für viele Arten gefährlich werden.





Der Ski-Tourismus hat einen riesigen Klima-Fußabdruck in den Bergen: **Skilifte und Hotelanlagen sind richtige Energiefresser.**



Wo es Skipisten gibt, standen früher Wälder. Je mehr Pisten man ausbaut, fällt man viele Bäume. Dadurch bleibt immer **weniger natürliche Fläche – und Lebensraum für Tiere und Pflanzen** in den Bergen.



Skifahrer leiden an den Folgen des Klimawandels, ihnen bleibt der Schnee weg. **Schneekanonen sind aber keine umweltfreundliche Lösung: Sie verbrauchen sehr viel Wasser und Energie!**



Skifahrer stören auch die Tiere auf dem Berg: Gämse, Steinböcke, Rehe, und Schneehasen. Die Skifahrer bemerken die Tiere meist gar nicht, aber die Tiere bekommen Angst. Sie flüchten und verlieren dabei viel Energie, sie können vor Erschöpfung sterben.





Wenn eine Stadt erweitert wird, nehmen neue Bauprojekte oft ein Stück von der Natur weg. Es gibt doch nicht so "reichlich" von der Natur, wie es auf dem Plakat steht.

- Daher gehen Städte oft in die Höhe und nicht in die Breite.
- Es gibt auch interessante Projekte wie Wohnung bauen auf flachen Dächern oder viele bauen sehr kleine, sog. Tiny-Häuser.



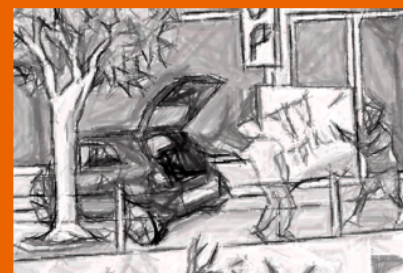
Autos sind schlecht für die Umwelt, sie produzieren viel CO<sub>2</sub> – und oft fährt auch nur eine Person im Auto mit!

Dadurch wird die Autobahn voll und es gibt viel Stau. Die Autos fahren nicht oder fahren nur langsam, aber es gibt viele Abgase...



Viele Städte haben einfach furchtbar viel Beton: Reicht für einen großen Baum so wenig Erde eigentlich? Bekommt er genug Wasser? Können die Wurzeln atmen?

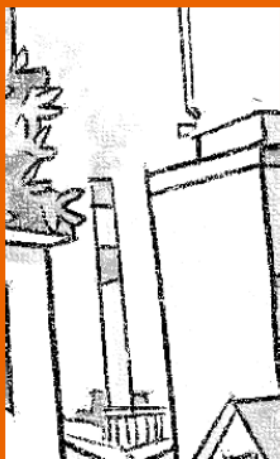
Beton ist auch ein echter Klimakiller – bei der Produktion entsteht viel CO<sub>2</sub>, und in Städten mit viel Beton fühlt sich die Hitze auch viel schlimmer an! Wenn Grünstreifen fehlen, bleiben auch Insekten und Bienen weg.



Den großen Fernseher kann man nicht mit der Straßenbahn oder mit dem Fahrrad nach Hause nehmen. Viele nehmen aber auch dann ihr Auto zum Transportieren, wenn es andere Lösungen gibt. Gibt es viele Autos in der Stadt, ist die Luft schlecht wegen der Abgase und Autos brauchen auch Parkplätze – und das führt zu noch mehr Beton







Betriebe stoßen sehr viele Abgase aus, die viel CO<sub>2</sub> und andere Schadstoffe enthalten. Sie müssen daher mit speziellen Anlagen und Filter dafür sorgen, ihre Emissionswerte niedriger zu halten.



Im Sommer wird es jedes Jahr heißer. Das Wasser, das die Erde speichert, wird immer weniger. Wir brauchen im Alltag, in der Industrie und in der Landwirtschaft sehr viel Wasser. Wasser sparen wird immer wichtiger: Ein so großes Planschbecken kühlt in heißen Tagen – ist aber eine große Wasserschwendung!



Abwasser ist gefährlich für unsere Flüsse und das Grundwasser. Es enthält viel Chemie, Gift und Dreck. Abwasser aus Industrie oder aus den Haushalten darf nicht direkt in Flüsse und Seen geleitet werden: Es kommt in die Kanalisation und wird dann in Kläranlagen gereinigt.



Fliegen ist die klimaschädlichste Art des Reisens: Ein Flugzeug stößt 6x so viel CO<sub>2</sub> pro Person und Kilometere wie ein Zug oder ein Reisebus. Neben CO<sub>2</sub> sind aber noch viele gefährliche Stoffe mit dabei, die die Erde weiter erwärmen.





So viel gekauft und so viele Tüten – das macht zu Hause so viel Müll!

→ Dünne Plastiktüten sind in Deutschland seit 2022 verboten, dickere kann man recyceln. Oft kann man stabile Einkaufstaschen aus Recycling-material in den Geschäften kaufen.

→ Am besten ist, eigene Stofftaschen zum Einkaufen mitzunehmen.



Windräder können für Vögel gefährlich sein. Das Summen stört sie, und sie fliegen auch oft gegen die Rotoren.

→ Naturschützer helfen daher bei der Planung, wo sie aufgestellt werden.



Es gibt auch Bedenken gegen den Bau von Tunneln, weil man dadurch die Berge und die Landschaft verändert.



Auf diesem Bild siehst du einen großen Staudamm. Durch den Bau wurde die Landschaft und auch der Lebensraum von vielen Tieren verändert. Der Bau führt z.B. zu Fischsterben, und er kann auch Erdbeben verursachen.



# Interessante Natur



N4

**Übungstyp:** Quiz-Show (Raten / Schätzen) <https://wordwall.net/play/59258/045/622>

**Material an der Station:** Tablet

Deutschlandposter – Natur (interessante Fakten, vereinfacht)

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** +

1. Die S lesen den QR-Code ab. Sie tragen ihre Namen ein (beide!) und tippen auf STARTEN.
2. Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel später) ausschalten (→Lautsprecher-Ikon).
3. Sie sehen ein Bild+ein Wort und 3 Antwortoptionen. Sie müssen einen Tipp abgeben, wie lange es dauert, bis sich die Sachen in der Natur zersetzen.
4. Es gibt 13 Fragen mit je 4 Antwortmöglichkeiten.
5. Das Spiel ist ähnlich, wie „Wer wird Millionär“: Die Uhr tickt, und die S haben auch hier 2 Hilfen (halbieren, mehr Zeit) und sie können auch doppelte Punktzahl wählen. Außerdem gibt es nach 3 Fragen immer eine Bonusrunde, in der man Punkte gewinnen oder auch verlieren kann.
6. Es gibt eine Stoppuhr. Wenn die S schnell fertig sind, bekommen sie mehr Punkte.
7. Am Spielende können die S ihre Lösung und auch die richtigen Antworten anzeigen lassen, die Übung nochmal machen, wenn sie wollen, oder sich gleich in die Bestenliste eintragen.
8. Beim Verlassen der Station tippen die S auf das X (rechts unten) – damit loggen sie sich aus.

## Hinweise:

- Erklären Sie das Spielprinzip von Wer wird Millionär bei Bedarf.
- Beim Verlassen der Station müssen die S unbedingt auf das X klicken, sonst bleiben sie eingeloggt und die neuen können sich nicht in die Bestenliste eintragen. Das ist bei jedem Wordwall-Spiel so.
- Anfangs gehen Sie bitte herum und schließen Sie das Spiel, wenn die S es vergessen haben.
- Weisen Sie die Lehrpersonen auf die App zum Deutschlandposter hin. → Linkliste. Zeigen Sie ihr, wie sie funktioniert und welche Aufgaben immer leicht sind (blau: Suchsel, braun: Zuordnung, evtl. grau: Quiz). Aubergine und orange (Video) sind meist sprachlich anspruchsvoller.



# Interessante Natur



N4

**In dieser Quiz-Show könnt ihr interessantes über die Natur in Deutschland lernen. Kennt ihr die Fernsehshow „Wer wird Millionär“? Ihr bekommt jetzt 13 Fragen und immer 4 Antworten dazu. Aber nur eine ist richtig, ihr müsst raten, welche!**

1. Wenn ihr euch schnell entscheidet und eure Antwort auch richtig ist, bekommt ihr mehr Punkte.
2. Ihr könnt 2x Hilfe holen: Antworten halbieren (50:50) oder mehr Zeit bekommen. Mit x2 Ergebnis bekommt ihr doppelte Punkte!
3. Nach 3 Fragen kommt immer eine Bonus-Runde. Tippt auf eine Karte: Ihr könnt Punkte gewinnen oder auch Punkte verlieren! VIEL GLÜCK!



## Schreibt eure Vornamen



Hier könnt ihr die Musik ein- und ausschalten.



Fertig zum Start? Tippt auf **STARTEN**



Ihr seht am Ende euer Ergebnis.

Ihr könnt euch in die → **BESTENLISTE** eintragen.

Tippt am Ende bitte auf das X unten rechts.

# Fahrrad fahren



**Übungstyp:** Suchsel und Memory-Spiel

**Material an der Station:** Tablet Deutschlandposter Öko&Nachhaltigkeit – SUCHSEL, N5 Fahrrad fahren Memory

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** 0/+

1. Die S öffnen am Laptop die **DP-App** und bearbeiten das Suchsel in → Ökologie-Nachhaltigkeit → Erneuerbare Energie. (Ziel: Wörter wiederfinden im Suchsel). Die Übung ist leicht, auch für die 9. Klasse geeignet.
2. Danach spielen sie **Memory** mit den Karten aus dem Umschlag: Nicht alle Wörter sind für die S wichtig, sie wählen die Wörter aus, die sie lernen wollen.
3. Sie legen die Karten verdeckt auf den Tisch.
4. Sie spielen gegeneinander: ein S dreht 2 Karten um, wenn sie passen, darf er/sie sie behalten. Passen sie nicht, legt er/sie beide an die gleiche Stelle, wo sie vorher waren.  
Danach ist der Partner dran.

## Hinweise:

- Die DP-App muss auf dem Tablet installiert sein
- Wenn die S Memory nicht kennen, müssen Sie vielleicht beim Aufbau helfen und sie daran erinnern, dass sie die Karten an die gleiche Stelle zurücklegen müssen!
- Weisen Sie die Lehrpersonen auf die App zum Deutschlandposter hin.  
→ Linkliste. Zeigen Sie ihr, wie sie funktioniert und welche Aufgaben immer leicht sind (blau: Suchsel, braun: Zuordnung, evtl. grau: Quiz). Aubergine und orange (Video) sind meist sprachlich anspruchsvoller.

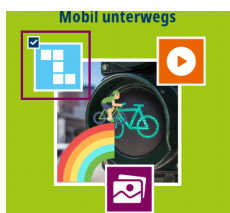


# Fahrrad fahren



N5

**In Deutschland gibt es fast so viele Fahrräder wie Menschen! Radfahren macht Spaß, hält fit und ist gut für die Umwelt! An dieser Station könnt ihr Fahrrad-Wörter lernen!**



Öffnet mit dem Tablet die App zum → Deutschlandposter. Wählt „OHNE POSTER“ und danach → „LEBEN IN DEUTSCHLAND“ und → „MOBIL UNTERWEGS“. Öffnet die Aufgabe links oben.

**Habt ihr ein gutes Auge? Sucht das Wort und markiert es mit dem Finger. Tippt dann auf → ZUR LÖSUNG. Kennt ihr das? Mit → WEITER kommt ihr zum nächsten Bild.**

Das war nicht schwer, oder? Jetzt könnt ihr mit einem Memory-Spiel auch die Wörter üben. Die Spielkarten findet ihr im Umschlag.

1. Wählt Wörter/Bildkarten aus, die ihr üben wollt. Legt alles mit Bild/Wort nach unten auf den Tisch.
2. Ihr spielt gegeneinander: Dreh 2 Karten um. Passen sie? Dann kannst du die Karten behalten.  
Passen sie nicht? Leg sie wieder an die gleiche Stelle zurück.
3. Dann ist dein Partner dran: Er/sie dreht 2 Karten um...  
Wer hat am Ende mehr Karten?



### **Tipp**

Ihr könnt die App auch auf euer Handy laden. Lest den grünen Code hier ab. Oder ihr findet die App auch in eurem Handy-App-Store. Sucht nach: „Deutschland. Kennen. Lernen.“



**das  
Lastenrad**



**das  
Leihrad**



**die  
Werkstatt**



**das  
Postrad**



**der  
Radweg**



**der  
Fahrradhelm**





**der  
Fahrradanhänger**



**das  
Liegerad**



**die  
Fahrräder**

**Rad-  
fahrer**



**das  
E-Bike**



**das  
Rad**

**das  
Kinderrad**



**das  
Fahrrad**



**das  
Mountain-  
bike**



# Im Wald



N6

**Übungstyp:** Wendekarten

<https://wordwall.net/play/59108/322/356>

**Material an der Station:** Tablet

**Schwierigkeit:** schwieriger, A1-A2, für Nullanfänger nicht geeignet

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

- Die S lesen den QR-Code ab. Sie tragen ihre Namen ein (beide!) und tippen auf STARTEN.
- Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel später) ausschalten (→ Lautsprecher-Ikon).
- Die Aufgabe: Karikaturen deuten und über Verhaltensregeln im Wald diskutieren.
- Danach wenden sie die Karte, lesen den kurzen Text und vergleichen ihn mit den eigenen Ideen.
- Die S können zurück- oder nach vorblättern, wenn sie möchten.
- Es gibt keine Stoppuhr und keine Bewertung.
- Am Ende tippen sie auf das X (rechts unten) – damit loggen sie sich aus.

## Hinweise:

- Die S werden Schlüsselwörter verstehen, aber sie brauchen evtl. ihre Hilfe.
- Beim Verlassen der Station müssen die S unbedingt auf das X klicken, sonst bleiben sie eingeloggt und die neuen können sich nicht in die Bestenliste eintragen. Das ist bei jedem Wordwall-Spiel so.
- Anfangs gehen Sie bitte herum und schließen Sie das Spiel, wenn die S es vergessen haben.



# Im Wald



**Geht ihr gern in dem Wald? Wisst ihr, wie ihr es richtig macht, damit ihr die Natur und die Tiere im Wald nicht stört? Ihr findet in der Aufgabe an dieser Station Karikaturen. Besprecht: Um welche Regel geht es hier?**

Ihr könnt die Karte umdrehen → FLIP und auf der anderen Seite einen kurzen Text lesen. Vergleicht ihn mit euren Ideen. Mit → FLIP könnt ihr die Karte wieder wenden und das Bild nochmal sehen. Tippt dann auf WEITER und diskutiert das nächste Bild. Mit den Pfeilen oben könnt ihr blättern.

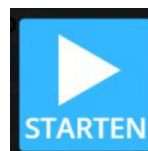
**Lasst euch Zeit: Es gibt jetzt keine Stoppuhr und auch keine Bewertung!**



**Schreibt eure Vornamen**



Hier könnt ihr die Musik ein- und ausschalten.



Fertig zum Start?  
Tippt auf **STARTEN**

Tippt am Ende bitte auf das X unten rechts.



# Tiere



Auswärtiges Amt



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland



# Tiere im Wald 1-2-3!



T1

**Übungstyp:** Fließband, Zuordnung, Zoom-Bilder      Interaktive Übungen mit Wordwall – Links im Text

**Material an der Station:** Tablet

**Schwierigkeit:** + - steigend, passt auch für die 9. Kl.

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Ziel: EINFÜHRUNG NEUER WÖRTER (1), ÜBEN (2), mit (3) können sich die S sich TESTEN (wenn sie wollen).**

Die S entscheiden: Sie können alle 3 oder 1-2 oder auch nur 1 bearbeiten.

- Die S lesen den QR-Code ab. Sie tragen ihre Namen ein (**beide!**) und tippen auf STARTEN.
- Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel später) ausschalten (→ Lautsprecher-Ikon).
- Sie versuchen schnell das Tier zu finden, zu dem das Bild auf dem Laufband (=Zoom) gehört und tippen unten auf die Wortkarte. (<https://wordwall.net/play/58985/601/694>). Sie haben 7 Minuten und 5 Leben. Es gibt auch Punkte und Bewertung. Am Ende schauen sie sich das Ergebnis nochmal an und schreiben Wörter auf.
- Sie üben die Wörter: ordnen die Wortkarten den Bildern (ganzes Foto) zu. Sie können die Wörter auch hören und nachsprechen. <https://wordwall.net/play/58986/081/112> (Üben ohne Zeitdruck und ohne Bewertung)
- Wenn sie möchten, sie können die Übung zur Kontrolle machen: <https://wordwall.net/play/58985/855/134> Es ist die gleiche Übung wie bei 1, aber diesmal gibt es unten nur Wortkarten. Sie haben auch hier 5 Leben, und das Band „wartet“ auf ihre Antwort. Es gibt auch keine Stoppuhr, die Uhr läuft vorwärts.
- Ganz am Ende, beim Verlassen der Station, tippen die S auf das X (rechts unten) – damit loggen sie sich aus.

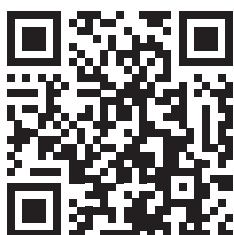
## Hinweise:

- Wenn die S nach Ü1 aufhören, ist es auch OK.
- Ü1 eignet sich auch für die 9. Klasse – sie müssen die Wörter nicht kennen, nur gut beobachten können. Vielleicht lernen sie dabei aber doch 1-2 Wörter. Ihnen würde ich auch vorschlagen, höchstens noch Ü2 zu machen.
- Beim Verlassen der Station müssen die S unbedingt auf das X klicken, sonst bleiben sie eingeloggt und die neuen können sich nicht in die Bestenliste eintragen. Das ist bei jedem Wordwall-Spiel so. Anfangs gehen Sie bitte herum und schließen Sie das Spiel, wenn die S es vergessen haben.

# Tiere im Wald 1-2-3!


**T1**

An dieser Station könnt ihr lernen, welche Tiere in Deutschland im Wald leben. Ihr lernt und übt ihre Namen und ihr könnt am Ende auch einen kleinen Test machen. Lest zuerst die Aufgaben, und scannt dann die Codes. Klickt dann auf **STARTEN**.


**Scannen Sie mich**

**Übung 1. Schaut gut hin: Welches Tier ist das? Tippt unten auf die Wortkarte.**

Ihr habt 7 Minuten Zeit und 5 Leben :-)) Es gibt eine Bestenliste.

Schaut euch am Ende die Bilder und Wörter nochmal an → **ERGEBNIS ANZEIGEN**.

Schreibt die Wörter euch, die ihr lernen wollt.


**Scannen Sie mich**

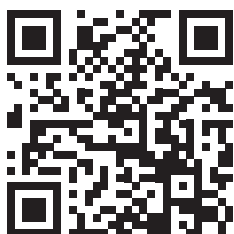
**Übung 2 Jetzt könnt ihr üben: Zieht die Wortkarten zu den passenden Tieren.**

Wenn ihr die Karten antippt, könnt ihr die Wörter auch hören. Sprecht sie nach!

Ihr könnt die Übung langsam und ruhig machen: **Es gibt keine Stoppuhr und keine Punkte.**

Überprüft eure Lösung → **ANTWORTEN ABSENDEN**.

Ihr könnt die Übung auch → **NOCHMAL** machen.


**Scannen Sie mich**

**Übung 3 : Und zum Schluss ein kleiner Test für euch, „Wald-Profis“, wenn ihr wollt.**

**Tippt unten die Wortkarten an, die zu den Tier-Details passen.**

Die Bilder laufen jetzt langsam auf dem Band und warten auf eure Antwort!

Ihr habt 5 Leben – **und es gibt keine Stoppuhr und keine Punkte!**

**Wenn ihr weitergeht, tippt bitte auf das X unten rechts.**



# Tiere im Wald Memory



T2

**Übungstyp:** Memory-Spiel

**Datei:** T2 Tiere im Wald Memory

**Material an der Station:** 15 Bildkarten und 15 Wortkarten

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** 0 oder +

- Die S wählen die Bild- und Wortkarten aus, die sie lernen bzw. üben wollen.
- Sie legen die Karten verdeckt auf den Tisch.
- Sie spielen gegeneinander: ein S dreht 2 Karten um, wenn sie passen, kann er/sie sie behalten. Passen sie nicht, **legt er/sie beide an die gleiche Stelle, wo sie vorher waren.** Danach ist der Partner dran.
- Gewonnen hat der S, die die meisten Wortkarten gesammelt hat.

## Herstellung:

- Material beidseitig ausdrucken. Laminieren und ausschneiden.

## Hinweise:

- Das Spiel ist interessanter, wenn sie es mit einem anderen Tandem zusammen spielen!
- Geeignet auch für S in der 9. Klasse.
- Wenn die S die Spielregeln für Memory nicht kennen, schauen Sie nach, ob sie die Paare an die Stelle zurücklegen, wo sie waren.
- Ermutigen Sie S, dass sie noch eine Runde spielen und weitere Karten dazunehmen.



## Tiere im Wald Memory

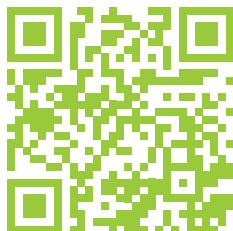


T2

**Ihr könnt hier mit einem Memory-Spiel Tiernamen üben.**

**Tipp: zu viert macht es mehr Spaß, holt noch zwei Freunde zum Spielen!**

1. Wählt Wörter und Bildkarten aus, die ihr üben wollt.
2. Legt die Karten mit Bild und Wort nach unten auf den Tisch.
3. Ihr spielt gegeneinander: Dreh 2 Karten um.
4. Passen sie? Dann kannst du die Karten behalten.  
Passen sie nicht? Leg die zwei Karten wieder an die gleiche Stelle zurück.  
Versucht zu memorisieren, wo sie liegen.
5. Jetzt ist dein Partner dran: Er/sie dreht 2 Karten um...
6. Wer hat am Ende mehr Karten?  
Wollt ihr noch eine Runde spielen? Holt noch ein Paar andere Tiere dazu!



Wollt ihr mehr über wilde Tiere in Deutschland lernen? Ihr könnt es mit der App „Deutschland. Kennen. Lernen.“ tun. Die App könnt auf euer Handy laden. Lest den grünen Code hier ab. Oder ihr findet die App auch in eurem Handy-App-Store. Die Tiere findet ihr bei → „NATUR“.



Hirsch

το ελάφι



Hase

ο λαγός



Wildschwein



Reh

το ελαφάκι



Wolf

ο λύκος



Eichhörnchen



Fuchs

η αλεπού



Eule

η κουκουβάγια



Schnecke



ΤΟ  
αγριογούρουνο



η πεταλούδα



η αράχνη

ο σκίουρος



το μυρμήγκι



η μέλισσα

το σαλιγκάρι



το ποντίκι



ο τρυποκάρυδος





# Wildtiere in Deutschland

**T3**

**Übungstyp:** einfaches Suchsel

**Material an der Station:** Tablet (oder Handy) DP-App Ökologie & Nachhaltigkeit – Wildtiere - Suchsel

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** : 0

1. Die S öffnen am Laptop die Poster-App und bearbeiten das Suchsel in Natur – Wildtiere
2. Ziel: angezeigte Wörter wiederfinden im Suchsel.
3. Die Übung ist sehr leicht, auch für die 9. Klasse geeignet.

## Hinweise:

- Die DP-App muss auf dem Tablet installiert sein, oder die S können auch mit ihrem Handy arbeiten.
- Die S arbeiten OHNE Poster!!
- Wenn die S Memory nicht kennen, müssen Sie vielleicht beim Aufbau helfen und sie daran erinnern, dass sie die Karten an die gleiche Stelle zurücklegen müssen!
- Weisen Sie die Lehrpersonen auf die App zum Deutschlandposter hin. → Linkliste. Zeigen Sie ihr, wie sie funktioniert und welche Aufgaben immer leicht sind (blau: Suchsel, braun: Zuordnung, evtl. grau: Quiz). Aubergine und orange (Video) sind meist sprachlich anspruchsvoller.



# Wildtiere in Deutschland



T3

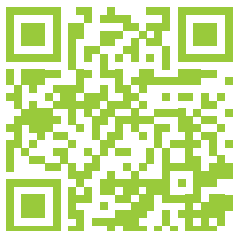
**Wisst ihr, wie ein Hecht oder ein Rotmilan aussieht? Nein? Kein Problem!  
An dieser Station könnt ihr sie und andere Wildtiere in Deutschland  
kennen lernen.**



Öffnet mit dem Tablet die App zum → DEUTSCHLANDPOSTER.  
Arbeitet → OHNE POSTER. Wählt → „NATUR“ und → „WILDTIERE“.  
Öffnet die blaue Aufgabe links oben.

Sucht das Wort und markiert es mit dem Finger. Tippt dann auf → „ZUR LÖSUNG“.

Mit → WEITER kommt ihr immer zum nächsten Bild.



### **Tipp**

Ihr könnt die App auch auf euer Handy laden. Lest den grünen Code hier ab. Oder ihr findet die App auch in eurem Handy-App-Store. Sucht nach: „Deutschland. Kennen. Lernen.“

# Tiere in Gefahr!



T4

**Übungstyp:** Suchsel mit Bildhilfen

<https://wordwall.net/play/59258/549/875>

**Material an der Station:** Tablet

**Schwierigkeit:** +

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

- Die S lesen den QR-Code ab. Sie tragen ihre Namen ein (**beide!**) und tippen auf STARTEN.
- Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel später) ausschalten (→ Lautsprecher-Ikon).
- Sie suchen Tiernamen im Rätsel. Sie sind senkrecht, waagrecht und diagonal versteckt.
- Zur Hilfe haben sie Bilder mit Anfangsbuchstaben, sie müssen aber nicht den Anfangsbuchstaben antippen. Haben sie einen Buchstaben aus dem Wort gefunden, wird automatisch das Wort markiert.
- Danach tippen sie rechts auf das Bild.
- Das Spiel ist für 5 Minuten eingestellt. Nach Ablauf der Zeit werden die S automatisch zur Lösung weitergeleitet.
- Sind sie schneller fertig, bekommen sie mehr Punkte.
- Die S können am Ende ihre und auch die richtigen Antworten anzeigen lassen, die Übung nochmal machen, wenn sie wollen, oder sich gleich in die Bestenliste eintragen.
- Am Ende tippen sie auf das X (rechts unten) – damit loggen sie sich aus.

## Hinweise:

- Beim Verlassen der Station müssen die S unbedingt auf das X klicken, sonst bleiben sie eingeloggt und die neuen können sich nicht in die Bestenliste eintragen. Das ist bei jedem Wordwall-Spiel so.
- Anfangs gehen Sie bitte herum und schließen Sie das Spiel, wenn die S es vergessen haben.

# Tiere in Gefahr!



T4

**Es gibt auf der Welt viele bedrohte Tiere. Sie sind nicht nur durch Jäger in Gefahr. Wenn der Mensch die Natur kaputt macht, verlieren viele Tiere ihr Zuhause.**



Im Rätsel sind Tiernamen versteckt, in 3 Richtungen. Die Bilder und die ersten Buchstaben helfen euch. Habt ihr einen Tiernamen gefunden, tippt auf einen Buchstaben des Wortes, und das Wort wird markiert. Tippt dann rechts auf das Bild mit dem Tier.

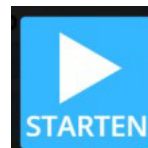
Wie viele findet ihr in 5 Minuten? Wenn ihr schneller seid, bekommt ihr mehr Punkte!



## Schreibt eure Vornamen



Hier könnt ihr die Musik ein- und ausschalten.



Fertig zum Start? Tippt auf **STARTEN**



Ihr seht am Ende euer Ergebnis. Ihr könnt euch in die → **BESTENLISTE** eintragen und sehen, wie ihr steht. Ihr könnt eure → **ANTWORTEN ANZEIGEN** und dann bei → **RICHTIGE ANTWORTEN** die Lösung sehen. Ihr könnt die Aufgabe auch **NOCHMAL** machen.

**Tippt am Ende bitte auf das X unten rechts.**

## Tierisch interessant!



**Übungstyp:** Wendekarten, Ratespiel

**Datei:** T5 Tierisch interessant Wendekarten

**Material an der Station:** 16 Wendekarten

**Schwierigkeit:** +

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

1. Die S legen die Karten mit der grünen Seite nach oben.
2. Der jüngere Spieler beginnt und zieht eine Karte.
3. Der / die S zeigt die Karte dem Spielpartner, so dass er/sie die grüne Seite sieht.
4. Er/sie liest langsam die Informationen und die Frage vor.
5. Der Spielpartner gibt einen Tipp ab und der/die S sagt, ob der Spielpartner ganz / fast / überhaupt nicht richtig liegt und nennt die korrekte Information.
6. Dann tauschen sie die Rollen.
7. Sie machen weiter, solange es Spaß macht.

### Herstellung:

Seiten beidseitig drucken, laminieren und ausschneiden.



## Tierisch interessant!

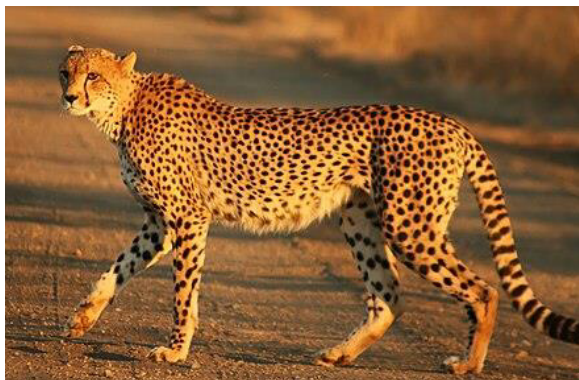


**Auch in der Tierwelt gibt es Weltrekorder!**

**Ihr könnt an dieser Station tierisch interessante Sachen voneinander lernen!**

1. Legt die Karten mit der grünen Seite nach oben auf den Tisch.
2. Der jüngere von euch beginnt: Zieh eine Karte.
3. Zeige die Karte so, dass dein Spielpartner nur die grüne Seite sieht.
4. Lies langsam die Frage vor. (Besprecht, was die Frage bedeutet.)
5. Dein Spielpartner gibt einen Tipp ab und du sagst dann:  
 😊😊 **Prima!** oder 😊 **Nicht schlecht!** oder 😞 **Total daneben!**  
 und sagst auch die richtige Antwort.
6. Dann ist dein Partner dran: Karte ziehen, Frage stellen...  
 Macht weiter, solange es Spaß macht!  
 Ihr könnt aufschreiben, was interessant war und euren Freunden  
 (in anderen Klassen) erzählen!

**Das schnellste Tier an Land ist der Gepard.  
Wie schnell kann ein Gepard laufen?**



**90-120 km/h**

**Wieviel wiegt ein Elefant?**



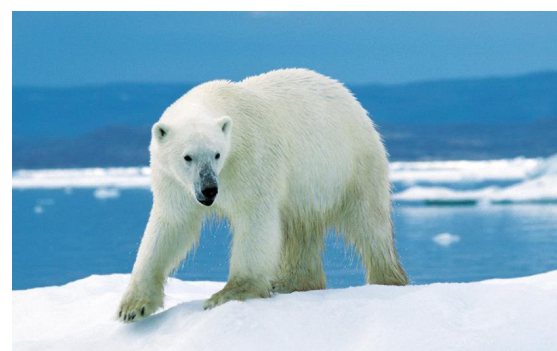
**5-6 Tonnen**

**Der schwerste Vogel ist der Strauß.  
Wie viel wiegt ein Strauß?**



**156 Kg**

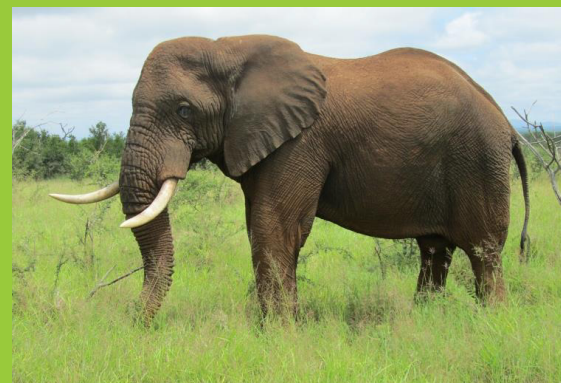
**Wie viele Fahrräder oder Waschmaschinen  
wiegen so viel wie ein Eisbär?**



**Ein Eisbär wiegt 900 kg 55 Fahrräder  
oder 12 Waschmaschinen**



**Gepard**



**Elefant**



**Strauß**



**Eisbär**



**Wie viel Jahre alt war die älteste  
Riesenschildkröte der Welt?**



**256 Jahre**

**Wie alt werden Schildkröten zu Hause?**



**60-80 Jahre**

**Wie hoch ist eine Giraffe?**



**5-6 Meter**

**Der Blauwal ist das größte Tier der Welt.  
Wie lang ist ein Blauwal?**



**33 Meter**



**Riesenschildkröte**



**Schildkröte**



**Giraffen**



**Blauwal**

**Das faulste Tier der Welt ist der Koala.  
Wie viel Stunden schläft er am Tag?**



**20**

**Bienen fliegen so schnell wie ein Auto?  
Können sie auch rückwärts fliegen?**



**sie fliegen nur mit 32 km/h aber sie  
können auch rückwärts!**

**Was machen glückliche Meerschweinchen?  
Hüpfen, rollen oder sie legen sich hin?**



**Springen wie Popcorn!**

**Wie lange kann ein Krokodil  
ohne Essen überleben?**



**6 Monate**



**Koala**



**Bienen**

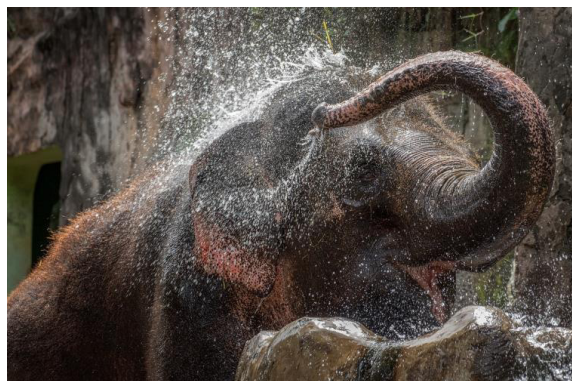


**Meerschweinchen**



**Krokodil**

**Wie viel Liter Wasser kann ein Elefant auf einmal aufnehmen?**



**6 Liter**

**Wie viele Wörter kann ein Papagei lernen?**



**800**

**Der Kolibri ist der kleinste Vogel.  
Wie klein ist der kleinste Kolibri?**



**1cm**

**Regenwürmer sind echte Bodenschützer!  
Wie viele Arten gibt es in der Welt?**



**4000**



**Elefant**



**Papagei**



**Kolibri**



**Regenwurm**



# Wasser



Auswärtiges Amt



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland

# Zaubertricks mit Wasser



W1-4

**Übungstyp:** Zaubertrick / Experiment

**Datei:** W1 Zaubertrick...: Blume  
W2 Zaubertrick: Zauberbild  
W3 Zaubertrick...: Zauberstern  
W4 Zaubertrick: Wasser  
verschwinden lassen

**Material an der Station:** s. unten

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** 0

- Die S führen kleine Experimente durch, die sie später als Zaubertrick vorführen können.
- Die Anleitungen haben wenig Text und viele Bilder, daher auch ohne viel Deutschkenntnisse verständlich.
- Sie können 1-2 Materialien auswählen und die S entscheiden, welchen Zaubertrick sie ausprobieren möchten. Oder Sie behalten alle, und die Schüler wählen nach dem Titel.

## Material für die Zaubertricks:

W1 - Wasser, Schale, Schere, Zeitungspapier

W2 - Wasser, Schale, Küchenpapier, Filzstifte

W3 - Wasser, Schale oder Teller, Streichhölzer

W4 - Wasser, Becher (blickdicht), Küchenpapier

**und für alle: eine Plastikdecke für den Tisch!**

## Herstellung:





- Drucken Sie die Anleitungen aus (A4) und laminieren Sie sie.
- Für W1-W4 gibt es keine kleine Schülerkarte!
- Es wird nass an dieser Station, Station WEITER weg von Laptopstationen einrichten!



# Zaubertrick mit Wasser und Papier: Die magische Blume

W1





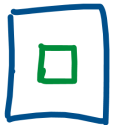
	<p>1. Zeichne eine Blume.</p>
	<p>2. Schneide die Blume aus.</p>
	<p>3. Klappe vorsichtig alle Blüten ein, wie im Bild.</p>
	<p>4. Lege deine Blume sehr-sehr vorsichtig aufs Wasser. Deine Blüte muss trocken bleiben!</p> <p style="text-align: right;">Was ist passiert?</p>

<https://www.muetterimpulse.e/11-zauberhafte-experimente-mit-wasser-fuer-kinder/>

# Zaubertrick mit Wasser und Papier: Zauberbild

W2

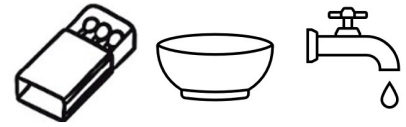


	<p>1. Nimm ein Stück Küchenpapier und falte es in der Mitte.</p>
	<p>2. Male auf die eine Seite mit Filzstiften ein Bild. Du kannst es auch bunt ausmalen.</p>
	<p>3. Mach dann dein „Buch“ zu. Male auf das Blatt oben nur einen Teil vom Bild, genau an die gleiche Stelle.</p>
<p>?????</p>	<p>4. Leg jetzt das Papier so („Buch“ zu!) in eine Schale mit Wasser.</p> <p style="text-align: right;">Was ist passiert?</p>

<https://www.muetterimpulse.de/11-zauberhafte-experimente-mit-wasser-fuer-kinder/>

# Zaubertrick mit Wasser und Streichhölzern: Der Zauberstern

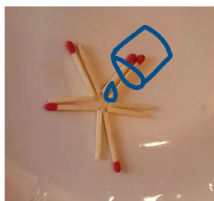
W3



1. Nimm 5 Streichhölzer und knicke alle in der Mitte. Du darfst sie nicht brechen!
2. Leg sie so auf einen Teller oder in eine Schale:



3. Gib jetzt ein ganz bisschen Wasser in die Mitte:







**Was ist passiert?**

<https://www.muetterimpulse.de/11-zauberhafte-experimente-mit-wasser-fuer-kinder/>

# Zaubertrick mit Wasser: Wasser verschwinden lassen

W4



	<p>1. Nimm ein größeres Stück Küchenpapier und mach daraus einen Ball.</p>
	<p>2. Nimm den Becher und leg deinen Papierball hinein. Drücke ihn fest. Mach einen Test: Das Papier darf nicht herau fallen.</p>
	<p>3. Füll aus einem anderen Glas ein wenig Wasser in den Becher.</p>
	<p>4. Füll aus einem anderen Glas ein wenig Wasser in den Becher.</p>

<https://www.muetterimpulse.de/11-zauberhafte-experimente-mit-wasser-fuer-kinder/>

# Wieviel Wasser „trinkt“ eine Jeans?



W5

**Übungstyp:** Schätzspiel

<https://learningapps.org/watch?v=phr33uv3n23>

**Material an der Station:** Tablet

Kinder-Uni – [Wasser](#) - AB3 digitalisiert und inhaltlich angepasst

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** + , auch 0

1. Die S lesen den QR-Code ab und tippen auf OK.
2. Sie tippen auf ALLEIN (Einzelspielermodus, Spiel gegen den Computer)
3. Sie bekommen nacheinander 14 Fragen.  
Die Fragen verstehen auch S, die wenig Deutsch können (Bild und Wort zusammen).
4. Sie schreiben ihren Tipp (nur eine Zahl) ins Fenster und tippen auf Absenden.  
Sie müssen auf dem Computer warten.
5. Dann bekommen sie das Ergebnis, die Lösung, und die Differenz. Wer am nächsten an der Zahl dran war, bekommt einen Punkt.
6. Beim Spiel spielt schnell zu sein keine Rolle. Die S sollen diskutieren, wozu man wohl bei der Produktion von den verschiedenen Sachen Wasser braucht.
7. Am Ende wird der Gewinner angezeigt und die Punkte, die die S bzw. der Computer bekommen haben.
8. Die S schließen am Ende das Fenster.

## Hinweise:

- Schauen Sie am Anfang zu, ob die S ALLEIN gewählt haben. Gruppenmodus geht nur in der Klasse, mit Anmeldung.
- Sie können S trösten: Fast jede/r liegt daneben beim Schätzen. Das Ziel war auch, sie zu verblüffen.
- Beim Verlassen der Station schließen die S den Tab. Überprüfen Sie, wenn die S es vergessen haben.
- Weisen Sie die Lehrerpersonen auf das Downloadmaterial der Kinder-Uni hin (Linkliste).

# Wieviel Wasser „trinkt“ eine Jeans?



**Eine Jeans kann doch gar nicht trinken. Wusstest du aber, dass sie „virtuelles Wasser“ trinkt? Wir brauchen nämlich viel Wasser, um eine Jeans zu produzieren. Das ist bei vielen Sachen so.**

**Wieviel? Hier kannst du es schätzen. Es gibt 14 Fragen.**

1. Lest mit dem Tablet den QR-Code ein. Lest nochmal die Aufgabe und tippt auf Ok.
2. Wählt → ALLEIN SPIELEN. Ihr seid „PLAYER 1“ und ihr spielt gegen den Computer.
3. Schätzt, diskutiert und schreibt eure Zahl ins Fenster und tippt auf → ABSENDEN.  
Wartet auf den Computer...
4. Danach seht ihr, ob ihr -oder Computer näher dran war und ihr bekommt einen Punkt oder keinen.
5. Ihr müsst euch nicht schnell entscheiden, dafür gibt es keinen Punkt! Spekuliert lieber darüber, WOFÜR man wohl Wasser benutzt bei der Produktion. Schreibt die interessanten Ergebnisse auf!
6. Am Ende seht ihr, wer gewonnen hat, ihr oder der Computer.



Es war gar nicht so leicht, richtig zu tippen, oder? Welche Zahlen haben euch überrascht?

**Schließt das Fenster bitte, wenn ihr weitergeht!**

# Virtuelles Wasser: Wörter raten



W6

**Übungstyp:** Buchstabensalat

**Lehrer:** [https://www.educaplay.com/learning-resources/15744194-virtuelles\\_wasser.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/15744194-virtuelles_wasser.html)

**Material an der Station:** Tablet

Kinder-Uni – [Wasser](#) - AB3 digitalisiert und inhaltlich angepasst

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** + (für die 9. Kl. nicht geeignet)

1. Die S lesen den QR-Code ab. Sie tippen auf SKIP AD, um die Werbung zu stoppen.
2. Sie tragen ihren Namen ein.
3. Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel später) ausschalten (→Lautsprecher-Ikon).
4. Die S raten Wörter, passend zu der Angabe, wie viel Wasser für die Herstellung der Sachen nötig war.  
Die Mengenangaben – Stück, Liter, Tafel... und der Anfangsbuchstabe helfen.  
(Schwierig ist vielleicht RINDFLEISCH.)
5. Sie müssen die Buchstaben in die richtige Reihenfolge ziehen. Falsches wird nicht akzeptiert, sie müssen solange versuchen, bis alles an der richtigen Stelle ist. Ein Item überspringen ist nicht möglich.
6. Das Spiel ist für 3 Minuten eingestellt.  
Die S können am Ende ihre und auch die richtigen Antworten anzeigen lassen, die Übung nochmal machen, wenn sie wollen, oder sich gleich in die Bestenliste eintragen.

## Hinweise:

- Beim Verlassen der Station schließen die S den Tab.
- Überprüfen Sie, wenn die S es vergessen haben.
- Weisen Sie die Lehrpersonen auf das Material der Kinder-Uni hin (Linkliste).



# Virtuelles Wasser: Wörter raten



**Ich sehe WASSER, was du nicht siehst: Virtuelles Wasser nennt man das Wasser, was man braucht, um Sachen zu produzieren. Man denkt gar nicht daran... - aber das ist meist sehr viel Wasser!**

**Ratet die Wörter! Zieht die Buchstaben in die richtige Reihenfolge.  
Wenn ihr schnell seid, bekommt ihr mehr Punkte!**



**Am Ende bekommt ihr eure Punkte. Ihr seht auch die Bestenliste.  
Schließt das Fenster bitte, wenn ihr weitergeht!**



# Wie viel Wasser braucht Tom?



**Übungstyp:** Zuordnung Bild-Text

<https://wordwall.net/play/59202/799/980>

**Material an der Station:** Tablet  
AB Tom Rechenaufgabe

Kinder-Uni → Wasser (AB1 digitalisiert)

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** : + (Rechenaufgabe ++)

1. Die S lesen den QR-Code ab. Sie tragen ihre Namen ein (**beide!**) und tippen auf STARTEN.
2. Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel später) ausschalten (→ Lautsprecher-Ikon).
3. Die Aufgabe: Einschätzen, wie viel Wasser die Aktivitäten brauchen, S ziehen Zahlen zu den Bildern ziehen.
4. Es gibt keine Stoppuhr, wenn die S aber schnell fertig sind, bekommen sie aber mehr Punkte.
5. Sie können am Ende ihre Lösung und auch die richtigen Antworten anzeigen lassen, die Übung nochmal machen, wenn sie wollen, oder sich gleich in die Bestenliste eintragen.
6. Am Ende tippen sie auf das X (rechts unten) – damit loggen sie sich aus.
7. Wenn die S möchten, sie können die die Rechenaufgabe (W7 Tom Rechenaufgabe machen).

## Hinweise:

- Legen Sie auch die Rechenaufgabe auf den Tisch (Wahlaufgabe).
- Beim Verlassen der Station müssen die S unbedingt auf das X klicken, sonst bleiben sie eingeloggt und die neuen können sich nicht in die Bestenliste eintragen. Das ist bei jedem Wordwall-Spiel so.
- Anfangs gehen Sie bitte herum und schließen Sie das Spiel, wenn die S es vergessen haben.
- Hinweis für die Lehrpersonen: Downloadmaterial der Kinder-Uni → Linkliste zu den der BNE-Materialien des Goethe-Instituts.

## Wie viel Wasser braucht Tom?



**Tom verbraucht viel Wasser. Ihr findet in der nächsten Aufgabe eine Liste. Wie viel Wasser braucht Tom für diese Dinge? Zieht die Zahlen zu den Aktivitäten.**

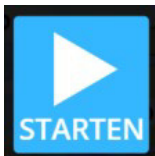
→Ihr könnt euch dabei korrigieren, wenn ihr es anders überlegt habt.

**Es gibt keine Stoppuhr. Aber wenn ihr schneller fertig seid, bekommt ihr mehr Punkte.**

Lest mit dem Tablet den QR-Code ein.  
Schreibt eure Vornamen.



Hier könnt ihr die Musik ein- und ausschalten.



Fertig zum Start?  
Tippt auf **STARTEN**



Ihr seht am Ende euer Ergebnis. Ihr könnt euch in die → **BESTENLISTE** eintragen und sehen, wie ihr steht. Ihr könnt eure → **ANTWORTEN ANZEIGEN** und dann bei → **RICHTIGE ANTWORTEN** die Lösung sehen. Ihr könnt die Aufgabe auch **NOCHMAL** machen.

**Tippt am Ende bitte auf das X unten rechts.**

**Wollt ihr wissen, wie viel Wasser Tom in EINER WOCHE benutzt?  
Bearbeitet auch die zweite Aufgabe an der Station mit dem Arbeitsblatt**

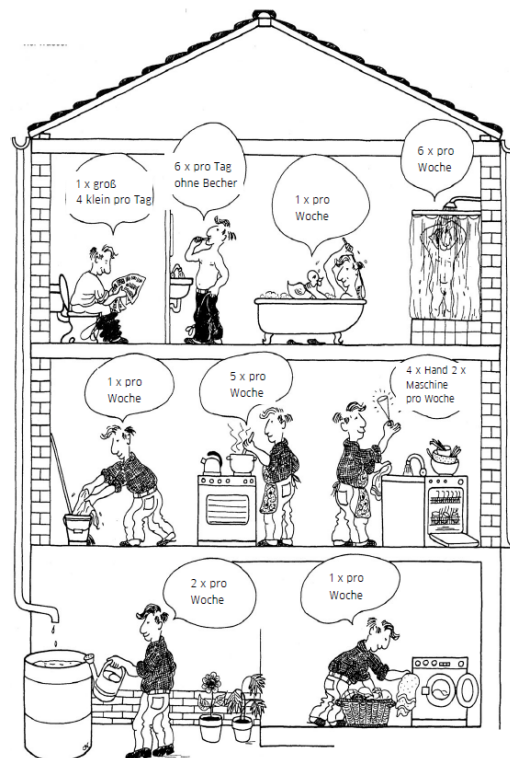
# Wie viel Wasser braucht Tom in der Woche?

W7

Das ist Tom. Er sagt, dass seine Wasser-rechnung zu hoch ist.

Schau dir das Bild an und rechne: Wie viel Wasser braucht er in einer Woche?



Er trinkt keinen Kaffee, aber hat vergessen, dass er Wasser trinkt!



Copyright © Goethe-Institut  
Alle Rechte vorbehalten

7

## Welche Tipps kannst du Tom geben?

- |             |   |                              |             |  |                          |
|-------------|---|------------------------------|-------------|--|--------------------------|
| 80 Liter ✓  |  | Duschen                      | 1 Liter ✓   |  | eine Kanne Kaffee        |
| 140 Liter ✓ |  | eine volle Badewanne         | 2,5 Liter ✓ |  | Wasser trinken (1 Tag)   |
| 45 Liter ✓  |  | Wäsche waschen               | 18 Liter ✓  |  | volle Spülmaschine       |
| 6 Liter ✓   |  | Toilette spülen - "klein"    | 12 Liter ✓  |  | Zähne putzen OHNE Becher |
| 4 Liter ✓   |  | Geschirr spülen mit der Hand | 3 Liter ✓   |  | Spaghetti kochen         |
| 9 Liter ✓   |  | Toilette spülen - "groß"     | 15 Liter ✓  |  | alle Blumen gießen       |
| 2 Liter ✓   |  | Zähne putzen MIT Becher      | 5 Liter ✓   |  | Eimer zum Boden wischen  |

	Liter Pro Tag	Liter pro Woche
1x groß / Tag		
4x klein / Tag		
6x ohne Becher Zähne putzen / Tag		
1x Baden pro Woche		
6x Duschen pro Woche		
1x Boden wischen pro Woche		
5x Spaghetti kochen pro Woche		
4x Spülen mit der Hand pro Woche		
2x Spülen mit der Spülmaschine pro Woche		
2x Blumen gießen pro Woche		
1x Wäsche waschen pro Woche		
Wasser trinken		
<b>ALLES ZUSAMMEN</b>		

# LÖSUNG

Liter pro Woche

1x groß / Tag	$7 \times 9 = 36$
4x klein / Tag	$4 \times 6 = 24 \times 7 = 168$
6x ohne Becher Zähne putzen / Tag	$6 \times 12 = 72 \times 7 = 504$
1x Baden pro Woche	140
6x Duschen pro Woche	$6 \times 80 = 240$
1x Boden wischen pro Woche	5
5x Spaghetti kochen pro Woche	$5 \times 3 = 15$
4x Spülen mit der Hand pro Woche	$4 \times 4 = 16$
2x Spülen mit der Spülmaschine pro Woche	$2 \times 18 = 36$
2x Blumen gießen pro Woche	$2 \times 15 = 30$
1x Wäsche waschen pro Woche	45
Wasser trinken	$2,5 \times 7 = 17,5$
<b>ALLES ZUSAMMEN</b>	<b>1235 Liter</b>

## Spartipps:

- ☑ Er spart schon beim Blumen gießen, weil er das Regenwasser sammelt.
- ⚠ Er soll mit dem Becher Zähne putzen.
- ⚠ Er soll nicht so oft baden, lieber duschen.
- ⚠ Er muss die Spülmaschine und die Waschmaschine immer voll machen.

Vielleicht muss er weniger waschen und nicht so oft mit der Hand spülen. Neue Waschmaschinen und Spülmaschinen verbrauchen auch weniger Wasser.



### WUSSTEST DU...

Dass für die Toilette „Grauwasser“ benutzt werden kann? Grauwasser ist Wasser, was wir schon benutzt haben. Wasser aus der Badewanne oder der Dusche, oder Wasser vom Händewaschen... Man braucht dafür eine Grauwasser-Recycling-Anlage.

Willst du zu Hause ein kleines Experiment machen?  
Lies den Code ab.

Dort findest du einen Film,  
wie du eine **Mini-Kläranlage** bauen kannst.

Wenn du den Film später sehen willst,  
schreib den Kurzlink auf: [t1p.de/GRAUW](http://t1p.de/GRAUW)



Lies den Code ab.



**BIO**



Auswärtiges Amt

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland

# Lieber Bio!



**B1**

**Übungstyp:** MC-Quizspiel

**Lehrer:** [https://www.educaplay.com/learning-resources/15710901-bio\\_produkte.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/15710901-bio_produkte.html)

**Material an der Station:** Tablet

**Schwierigkeit:** +

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

1. Die S lesen den QR-Code ab. Sie tippen auf SKIP AD, um die Werbung zu stoppen. Sie tragen ihren Namen ein. Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel später) ausschalten (→ Lautsprecher-Ikon).
2. Die S sehen oben eine Frage und auf 3 Seerosenblättern die Antwortoptionen. Sie tippen auf die Antwort, die ihrer Meinung nach richtig ist. Sie haben 60 Sec. Zeit. Sind sie schneller, bekommen sie natürlich mehr Punkte.
3. Wenn die Antwort stimmt, springt der Frosch weiter. Stimmt sie nicht, fällt der Frosch ins Wasser.
4. Der Frosch hat 8 Leben (es gibt 17 Fragen). Am Ende hüpfert er ans Ufer.
5. Die Antworten werden am Ende nicht angezeigt, nur die Punktzahl und die Option, noch einmal zu versuchen.
6. Die Fragen werden jedes Mal in einer anderen Reihenfolge gezeigt.

## Hinweise:

- Beim Verlassen der Station schließen die S den Tab.
- Überprüfen Sie, wenn die S es vergessen haben.





# Lieber Bio!



**B1**

**In Deutschland kaufen immer mehr Leute Bio-Produkte. Hier kannst du darüber etwas lernen, was Bio ist, was Deutsche oft kaufen und wo sie einkaufen.**

**Euer Ziel beim nächsten Spiel: Einen Frosch ans Ufer zu bringen. Ihr müsst dafür nur seine Fragen richtig beantworten. Ihr bekommt 17 Fragen, dazu immer 3 Antworten.**

Bei jeder Frage dürft ihr 1 Minute nachdenken. Wenn ihr schnell seid, bekommt ihr mehr Punkte! Der Frosch hat 8 Leben – er darf achtmal ins Wasser fallen! Viel Glück!



**Am Ende bekommt ihr eure Punkte. Ihr seht auch die Bestenliste. Schließt das Fenster bitte, wenn ihr weitergeht!**

# Auf dem Markt – im ganzen Jahr



**B2**

**Übungstyp:** Bilderlotto

**Datei:** B2 Auf dem Markt Bilderlotto

**Material an der Station:** 1 Aufgabenblatt (Wörter), 24 Bildkarten

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** +

1. Die L legen die Bildkarten auf die Felder des Aufgabenblattes.  
Die meisten Wörter müssten sie kennen, was sie nicht kennen, können sie raten (oder sie schlagen die Wörter im Handy nach).
2. Wenn sie fertig sind, drehen sie **einzel**n die Kärtchen um.
3. Stimmt das Muster in jeder Reihe, liegen die Karten richtig.
4. Danach basteln die L in ihrem Heft einen Saisonkalender: Sie sammeln, was in den verschiedenen Jahreszeiten wächst. Sie können dazu auch Bilder malen.

## Herstellung:

- Das Material beidseitig ausdrucken und laminieren.
- Das Blatt mit den Wörtern und dem großen Logo NICHT auseinanderschneiden – das ist das Aufgabenblatt!
- Das Blatt mit den Bildern in Einzelkärtchen zerschneiden.



## Auf dem Markt – im ganzen Jahr



B2

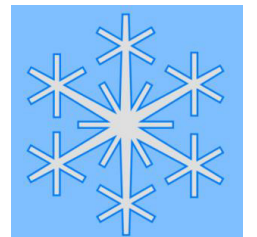
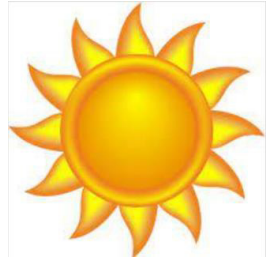
**Für die Umwelt ist es besser, wenn wir regionale Produkte kaufen. Dann haben die Produkte nur kurze Wege, das bedeutet weniger CO<sub>2</sub> ! Und wir essen immer frisch, was in der Jahreszeit wächst – das schmeckt besser. Ihr freut euch bestimmt auch immer, wenn es frische Erdbeere oder Mandarinen gibt, oder?**

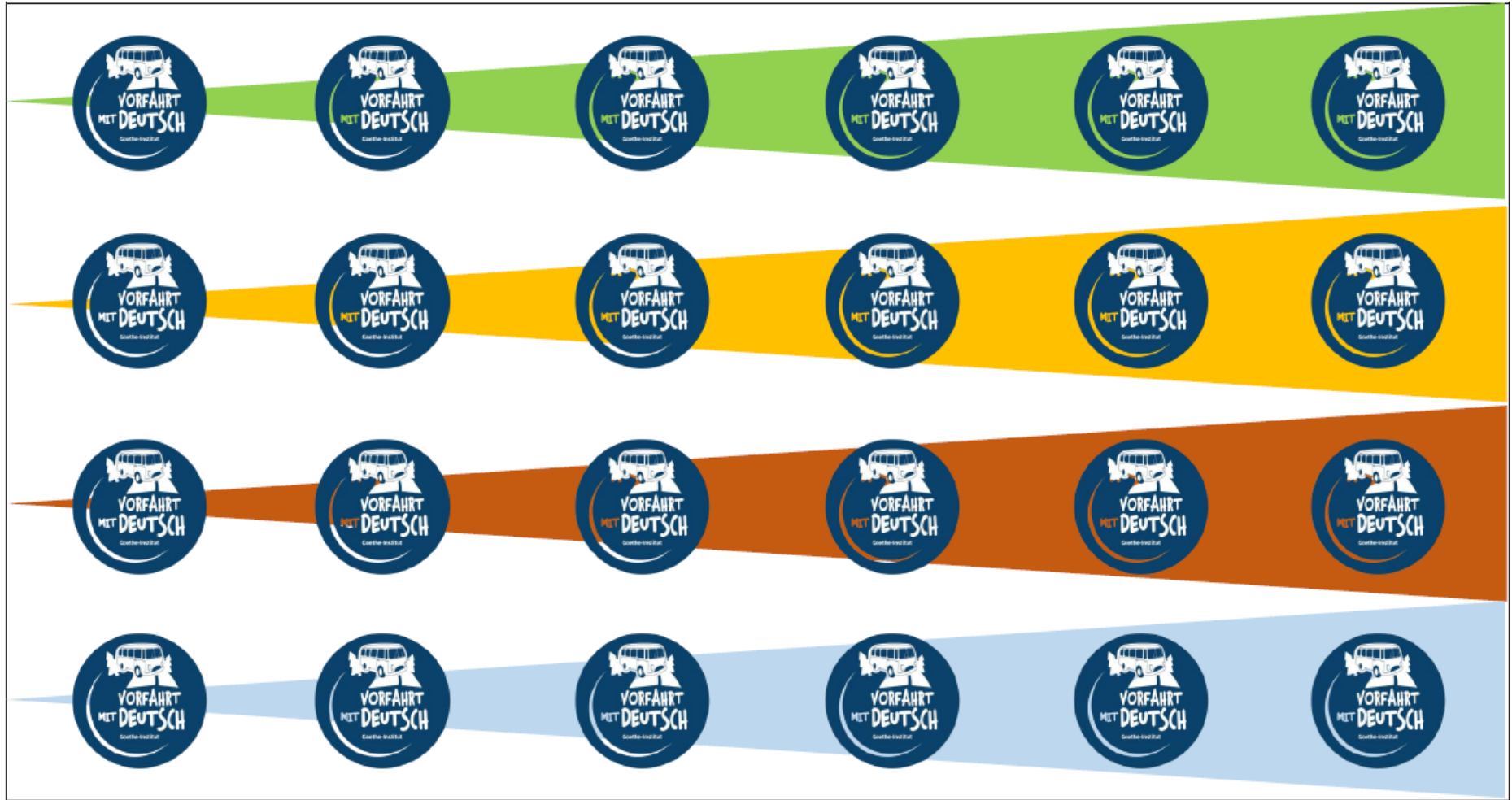
1. Wann gibt es diese Produkte in Deutschland frisch auf dem Markt? Legt die Bildkarten auf das passende Feld.
2. Fertig? Dreht dann alle Karten nacheinander um und legt sie wieder zurück.
3. Stimmt das Muster? Was nicht richtig liegt, nehmt wieder ab. Überlegt, wo die Karte dann passt.
4. Vergleicht: Wann gibt es diese Produkte bei euch auf dem Markt?
5. Ein Saisonkalender zeigt, was es in den Monaten frisch auf den Markt kommt. Wollt ihr einen Saisonkalender machen? Nehmt euer Heft und sammelt Obst und Gemüse für die vier Jahreszeiten. Ihr könnt die Wörter auf Deutsch schreiben und auch kleine Bilder malen.

**-> PROJEKTIDEE: Macht in der Klasse Plakate mit bunten Bildern oder Fotos!**



<b>im Frühling</b>	<b>Frühlings- zwiebel</b>	<b>Kopfsalat</b>	<b>Karotten</b>	<b>Erdbeeren</b>	<b>Radieschen</b>
<b>im Sommer</b>	<b>Erbsen</b>	<b>Johannis- beere</b>	<b>Tomaten</b>	<b>Himbeere</b>	<b>Kirschen</b>
<b>im Herbst</b>	<b>Kürbis</b>	<b>Trauben</b>	<b>Äpfel</b>	<b>Birnen</b>	<b>Walnüsse</b>
<b>im Winter</b>	<b>Grünkohl</b>	<b>Rosenkohl</b>	<b>Maroni</b>	<b>Rotkohl</b>	<b>Weißkohl</b>





# Saisonkalender Obst und Gemüse



**B3**

**Übungstyp:** Zuordnung

**Material an der Station:** Tablet

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Lehrerlink für EducaPlay:**

1. [https://t1p.de/SK\\_LANG](https://t1p.de/SK_LANG) und
2. [https://t1p.de/SK\\_KLEIN](https://t1p.de/SK_KLEIN)

**Schwierigkeit:** ++ bzw.

+ - für Nullanfänger **nicht** geeignet

1. Die S entscheiden, ob sie „viel einkaufen“ (mit mehr Wörtern üben - schwierigere Aufgabe) oder „wenig“ (leichter, mit weniger Wörtern).
2. S lesen den passenden QR-Code.
3. Sie tippen auf SKIP AD, um die Werbung zu stoppen. Sie tragen ihren Namen ein und wechseln auf Vollbild.  
Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel später) ausschalten (→ Lautsprecher-Ikon).
4. Sie tippen links ein Wort an, das sie kennen. Sie können das Wort auch hören. Sie suchen rechts das Bild, das dazu passt.
5. Wenn sie etwas richtig markiert haben, bekommen sie sofort Rückmeldung: Die Teile werden mit einer grünen Linie verbunden und die Bilder verblassen.
6. Wenn sie mit einer Seite fertig sind, wird automatisch weitergeblättert: Für jede Saison gibt es 1 Seite (für Sommer 2, Obst und Gemüse getrennt).
7. Am Ende wird ihre Punktzahl angezeigt und hier bekommen sie auch das Angebot, das ganze nochmal zu machen.

## Hinweise:

- Die „große Einkaufsliste“ ist lang, die S müssen das Fenster evtl. scrollen.
- Wenn die S das Spiel beenden und zur leichteren oder schwierigeren Übung wechseln wollen, zeigen Sie ihnen unten das Exit-Ikon (Pfeil im Kasten). Sie müssen dann auf Frage: „Wollen Sie das Spiel verlassen?“ JA antippen.
- Beim Verlassen der Station schließen die S den Tab.
- Überprüfen Sie, wenn die S es vergessen haben.



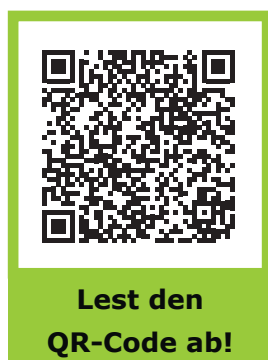
# Saisonkalender Obst und Gemüse



**B3**

Für die Umwelt ist es besser, wenn wir regionale Produkte kaufen. So haben die Produkte nur kurze Wege und weniger CO<sub>2</sub> kommt in die Luft! Ein „Saisonkalender“ zeigt dir, was es gerade frisch gibt.

Wollt ihr **viele** Wörter üben oder **weniger**?

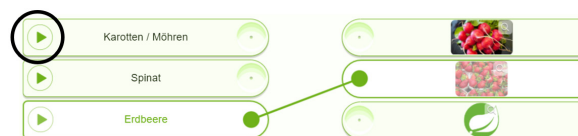


## UND SO GEHT DIE ÜBUNG:

Tippt links ein Wort an, das ihr kennt.

Ihr könnt dabei das **Wort auch hören**. Ihr könnt es **nachsprechen**. **Tippt dann rechts auf das Bild, das passt**. Wenn ihr es richtig markiert habt, werden die Teile verbunden. Ihr könnt natürlich auch raten!

Seid ihr mit **Frühling fertig**, das Spiel springt weiter... usw.



Wenn ihr doch lieber die andere Übung bearbeiten wollt: Ihr könnt bei der Übung **IMMER** aufhören. Tippt unten rechts auf das Ikon mit dem → und tippt danach auf JA. Schreibt dann den anderen PIN!

**Schließt das Fenster bitte, wenn ihr weitergeht!**





# Müll



Auswärtiges Amt



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland

# Müll in der Natur



**M1**

**Übungstyp:** Quiz-Show (Raten / Schätzen)

<https://wordwall.net/play/59072/121/261>

**Material an der Station:** Tablet

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** + - auch für S in der Kl. 9!

1. Die S lesen den QR-Code ab. Sie tragen ihre Namen ein (**beide!**) und tippen auf STARTEN. Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel später) ausschalten (→Lautsprecher-Ikon).
2. Sie sehen ein Bild+ein Wort und 3 Antwortoptionen. Sie müssen einen Tipp abgeben, wie lange es dauert, bis sich die Sachen in der Natur zersetzen.
3. Das Spiel ist auch für Nullanfänger geeignet, Jahr / Woche / Monat / Tag müssen sie kennen. Die Bilder helfen.
4. Das Spiel ist ähnlich, wie „Wer wird Millionär“: Die Uhr tickt, die S haben auch 2 Hilfen (halbieren, mehr Zeit) und sie können auch doppelte Punktzahl wählen. Außerdem gibt es nach 3 Fragen immer eine Bonusrunde, in der sie Punkte gewinnen oder verlieren können, das macht aus der Übung ein Spiel. Es gibt eine Stoppuhr. Wenn die S schneller antworten, bekommen sie mehr Punkte.
5. Sie können nach Spielende ihre Lösung und auch die richtigen Antworten anzeigen lassen, die Übung nochmal machen, wenn sie wollen, oder sich gleich in die Bestenliste eintragen.
6. Beim Verlassen der Station tippen die S auf das X (rechts unten) – damit loggen sie sich aus.

## Hinweise:

- Erklären Sie bei Bedarf das Spielprinzip von Wer wird Millionär, wenn die S die Quizshow nicht kennen sollten.
- Beim Verlassen der Station müssen die S unbedingt auf das X klicken, sonst bleiben sie eingeloggt und die neuen können sich nicht in die Bestenliste eintragen. Das ist bei jedem Wordwall-Spiel so.
- Anfangs gehen Sie bitte herum und schließen Sie das Spiel, wenn die S es vergessen haben.



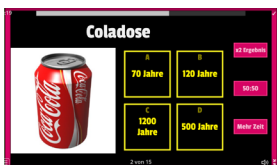
# Müll in der Natur



M1

**Müll ist überall in der Welt ein großes Problem. Viele werfen den Müll einfach weg. In der Natur dauert es aber lange, bis die Sachen sich von allein auflösen.**

**Kennt ihr die Show „Wer wird Millionär“? Ihr könnt raten, wie lange der Müll in der Natur „lebt“:**



- Ihr bekommt **Fragen und 4 Antworten**. **Ratet, welche Antwort richtig ist** und tippt darauf. Wenn ihr schneller antwortet und eure Antwort richtig ist, bekommt ihr mehr Punkte!
- Ihr könnt **2x Hilfe holen**, wie in der Show: **2 Antworten wegnehmen** (50:50) oder mehr Zeit bekommen. Mit x2 Ergebnis bekommt ihr doppelte Punkte!
- Nach 3 Fragen kommt immer eine **Bonus-Runde**. Tippt auf eine Karte. Ihr könnt Punkte gewinnen oder auch Punkte verlieren! **VIEL GLÜCK!**

Lest jetzt mit dem Tablet den QR-Code ein.  
Schreibt eure Vornamen.



Hier könnt ihr die Musik ein- und ausschalten.



Fertig zum Start?  
Tippt auf **STARTEN**



Ihr seht am Ende euer Ergebnis. Ihr könnt euch in die → **BESTENLISTE** eintragen und sehen, wie ihr steht. Ich könnt auch **nochmal** spielen!

**Wenn ihr weitergeht, tippt bitte auf das X unten rechts.**

# Oje! So viel Müll!



M2

**Übungstyp:** Collage

**Datei:** M2 Oje so viel Müll Collage

**Material an der Station:** 5 Wendebblätter und 6 Mini-Infoplakate in einer blickdichten Mappe

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** 0 / + -  
auch für die 9. Kl. geeignet

1. Die S studieren die weiße Seite der Wendekarten und entscheiden, was nicht in die Tonne kommt. Sie können die falschen Objekte ins Heft schreiben.
2. Sie bearbeiten alle Blätter. Sie können dabei ihre früheren Entscheidungen modifizieren, wenn sie die Logik der Mülltrennung erkannt haben.
3. Sie drehen dann die Karten um und vergleichen die Lösung auf der anderen Seite (grau) mit ihren Listen.
4. Sie denken darüber nach, warum die markierten Objekte nicht in die Tonnen gehören und wo sie sie entsorgen sollten. Sie können nachher die Zusammenfassung auf den grünen Infoplakaten lesen.
5. Dabei entdecken sie den Wertstoffhof (auf den Lösungen mit einem Haus markiert).
6. Die S diskutieren zum Schluss,
  - wie sie den Umgang mit Müll in ihrem Land/ an ihrer Schule / bei ihnen zu Hause finden,
  - ob es Unterschiede zwischen Großstadt-Stadt-Dorf gibt
  - und wie man die Situation verbessern könnte.

## Herstellung:

- Material beidseitig ausdrucken und laminieren.
- Die grünen Infoplakate in eine blickdichte Mappe tun, darauf INFOPLAKATE schreiben.

## Hinweis:

Überprüfen Sie, ob die S die Infoplakate in die Mappe zurückgelegt haben und drehen Sie bei Bedarf die Aufgabenkarten um.

## Oje, so viel Müll!



**Zu Hause, in den Geschäften und überall entsteht jeden Tag viel Müll. Fast alles ist verpackt, Sachen gehen kaputt und die Reste vom Essen... Rein in die Mülltonne? Aber in welche?**



**In Deutschland muss man den Müll trennen. Jeder Haushalt hat 3 oder 4 Mülltonnen: Schwarze, gelbe, braune und oft auch eine blaue. In der Stadt gibt es an vielen Stellen Altglascontainer und blaue Container für Altpapier.**

**Du kannst an dieser Station Müll sortieren:**

1. Nehmt **eine Karte** und schaut euch die weiße Seite an:  
**Was kommt nicht in diese Tonne?**  
**Schreibt die falschen Sachen in euer Heft.**  
Nehmt dann die nächste Tonne...
2. **Fertig mit allen Karten? Dreht sie um.** Vergleicht die Lösung auf der grauen Seite mit euren Listen. Warum gehen die Sachen mit dem roten X nicht in diese Tonne?
3. Nehmt die **Infoplakate** aus der Mappe: Hier stimmt alles. Und ihr habt noch eine neue Karte: Was genau ist ein Wertstoffhof? Habt ihr einen Wertstoffhof in eurer Stadt?

**Diskutiert über folgende Fragen:** Wohin tut ihr den Müll in eurer Stadt, bei euch zu Hause und in der Schule?

- Wie findet ihr das System? Was ist gut und was muss noch besser werden?
- Ist das Müll-System in Großstädten, Kleinstädten oder in den Dörfern anders?

→ **EIN MÜLL-PROJEKT:** Notiert eine Woche lang, was ihr alles in den Müll tut.

Vergleicht danach in der Klasse. Wie könnt ihr den Müll reduzieren? Sammelt Ideen!

**Wenn ihr weitergeht:** Dreht bitte die Karten (weiße Seite oben), und tut die grünen Karten zurück in die Mappe.





# Was geht nicht in die schwarze Tonne? (Restmüll)



Handy

Plastiktüte

Fahrrad

Zahnpastatube

Eierkarton

Schwamm

CD

Eierschalen

leere Batterien

Töpfe

Babywindeln

Bonbonfolien

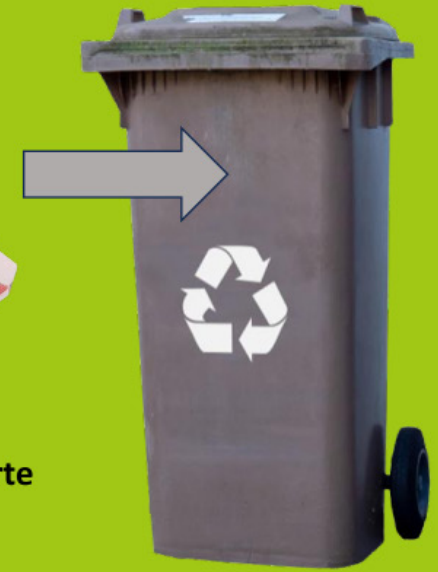
elektrische Geräte

Blumen

Was geht nicht in die schwarze Tonne?  
(Restmüll)



# Schwarze Tonne: Restmüll



**Kleine Sachen  
aus Glas  
(zerbrochen)**



**zerbrochene  
Glasflasche**



**Kassenzettel**

**Keramik,  
Porzellan**



**Papiertaschen-  
tücher**



**Schwamm**



**Tee-  
beutel**

**Katzenstreu**



**Fotos**



**Töpfe**

**Pizzakarton**



**Babywindeln**



**Essensreste**



**Fahrkarte**



**Zigarettenkippen**



**Fahrrad-  
schlauch**





Glasflasche

kaputtes Fensterglas



kaputte Glasflasche



kleine Sachen aus Glas  
(zerbrochen)



Glasvase



# Was geht nicht in den Altglascontainer?



Trinkgläser



Gläser (z.B.  
Marmelade,  
Kompott...)

Keramik,  
Porzellan



Wein- und Bierflaschen  
(Einwegflaschen!)



**Was geht nicht in den Altglascontainer?**



**kaputtes Fensterglas** 

**kaputte Glasflasche** 

**kleine Sachen aus Glas (zerbrochen)** 

**Glasvase** 

**Trinkgläser** 

**Keramik, Porzellan** 

**Gläser (z.B. Marmelade, Kompott...)** 

**Wein- und Bierflaschen (Einwegflaschen!)** 

**Glasflasche** 

**VORFAHRT MIT DEUTSCH** 

# Altglascontainer für Weiß-, Grün- und Braunglas



Gläser (Marmelade,  
Kompott, Honig...)



andere  
Glasflaschen



Wein- und Bier-  
flaschen (Einweg!)



Magazine

Joghurtbecher



Plastikbecher  
und -teller



Prospekte

Plastikflasche  
(Einwegflasche)



## Was geht nicht in die gelbe Tonne? (Recycling)

Farbe



alte Matratze



Zeitungen



Verpackung aus  
Plastik, z.B.  
Shampooflaschen



Verpackung  
aus Aluminium



Fahrrad-  
schlauch



Konservendose





# Was geht nicht in die gelbe Tonne? (Recycling)



Magazine

Joghurtbecher



Plastikbecher  
und -teller



Prospekte

Plastikflasche  
(Einweg)



alte Matratze

Farbe



Zeitungen



Verpackung aus  
Plastik, z.B.  
Shampooflaschen



Verpackung  
aus Aluminium



Fahrrad-  
schlauch



Konservendose



**Joghurtbecher**  
Plastikbecher und -teller

**Bonbonfolien**

**Tetrapacks**

**Plastiktüte**

**Plastikflasche (Einweg)**

**Verpackung aus Plastik, z.B. Shampooflaschen**

**Zahnpastatube**

**Verpackung aus Aluminium**

**Konservendose**

**Gelbe Tonne: Recycling**

**VORFAHRT MIT DEUTSCH**

The infographic features a central yellow recycling bin with a white recycling symbol. A grey arrow points from the bin towards the left, where various items are displayed. These items include a yogurt container, a plastic cup, crumpled candy wrappers, a blue plastic bag, a blue milk carton, a clear plastic bottle, a white shampoo bottle, a tube of toothpaste, an aluminum foil tray, and a metal can. The background is a solid light green color.



Tetrapack



Karton



Pappe



Papiertüte



Heft



Pizzakarton



Bücher



Fotos

Briefumschlag



Kassenzettel



Papiertaschentücher



Fahrkarte



Was geht nicht  
in die blaue Tonne?  
(Altpapier)



**Tetrapack** 

**Karton** 

**Pappe** 

**Papiertüte** 

**Heft** 

**Pizzakarton** 

**Bücher** 

**Fotos** 

**Kassenzettel** 

**Papiertaschentücher** 

**Fahrkarte** 

**Briefumschlag** 

**Was geht nicht in die blaue Tonne? (Altpapier)**







**Eierkarton**

**Karton**

**Pappe**

**Heft**

**Papiertüte**

**Bücher**

**Prospekt**

**Briefumschlag**

**Magazine**

**Zeitungen**

**Blaue Tonne:  
Altpapier**

VORFAHRT  
MIT DEUTSCH  
Goethe-Institut



Gras



Kaffee- und Teesatz  
(auch Kaffeefilter)



Katzenstreu



## Was geht nicht in die braune Tonne? (Bio-Tonne)



Tee-  
beutel



Zigarettenkippen



Brotreste

Gemüsereste



Obstreste



Essensreste



**Gras**

**Kaffee- und Teesatz  
(auch Kaffeefilter)**

**Katzenstreu**

**Was geht nicht  
in die braune Tonne?  
(Bio-Tonne)**

**Tee-  
beutel**

**Zigarettenkippen**

**Brotreste**

**Gemüsereste**

**Obstreste**

**Essensreste**



# Braune Tonne: Bio-Tonne



Gras



Kaffee- und Teesatz  
(auch Kaffeefilter)



Blumen



Eierschalen



Brotreste



Gemüsereste



Obstreste



**leere Batterien**

**CD**

**Farbe**

**Auto-reifen**

**kaputtes Fensterglas**

**Trinkgläser**

**Glasvase**

**Und das alles muss zum Recyclinghof:**

**Handy**

**elektrische Geräte**

**Möbel**

**Fahrrad**

**VORFAHRT MIT DEUTSCH**  
Goethe-Institut

**RECYCLING**



# Clever wiederverwerten



M3

**Übungstyp:** einfaches Suchsel, Sortieren, Quiz

**M4 Clever wiederverwerten  
Klammerkarte**

**Material an der Station:** Tablet, 10 Wäscheklammern, evtl. Wörterbuch DP Ökologie und Nachh. – Clever.. - alle 3

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** + und ++  
für Nullanfänger nicht geeignet!

1. Die S lernen einen Tipp für die Erschließung von Komposita kennen und erschließen sie damit die Bedeutung von Schlüsselwörtern aus dem Video.
2. Sie arbeiten mit der App weiter – **ohne** Poster. Sie lesen den QR-Code ab und bearbeiten alle drei Bausteine in Ökologie und Nachhaltigkeit → Clever wiederverwerten.  
Sie werden wohl nicht alles verstehen, aber die Aufgabe später bezieht sich auf die 3 erschlossenen Begriffe.
3. Zur Klammerkarte: Wie es funktioniert, ist auf der Karte visualisiert:  
Die S entscheiden, ob die Aussagen richtig oder falsch sind, und stecken die Wäscheklammer an die richtige Stelle.  
Wenn sie fertig sind, drehen sie die Karte um. Ist eine Wäscheklammer im grünen Feld, ist die Antwort richtig.
4. Am Ende müssen sie alle Wäscheklammern wieder abnehmen!

## Hinweise:

- Beim Verlassen der Station schließen die S den Tab. Überprüfen Sie es bitte, wenn die S es vergessen haben.
- Nehmen Sie die Wäscheklammern wieder ab, wenn die S es vergessen haben.

## Herstellung:

- Klammerkarte: Material beidseitig ausdrucken, laminieren und an der gestrichelten Linie den Teil abschneiden.

## Clever wiederverwerten

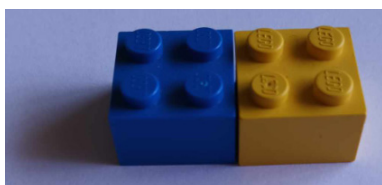


**Einen großen Teil von Müll kann man recyceln, das ist gut für die Natur, weil man Sachen nicht einfach wegwirft, sondern weiter nutzt. An dieser Station kannst du viel über Recycling in Deutschland lernen – und auch wichtige Wörter dazu.**



### Tipp

Lange Wörter findet ihr in kleinen Wörterbüchern oft nicht. Schaut dann immer, welche Teile ihr schon versteht. Sucht dann im Wörterbuch den Rest! Wörter bauen ist wie Lego spielen!



**Wiederverwerten** bedeutet **recycling**: WIEDER-verWER-Ten – da stecken die Wörter **WIEDER** und **WERT** drin – also etwas, was man man nochmal nutzen kann, weil es gute und nützliche Komponente = **Wert-Stoffe** hat. Im englischen Wort **recycling** steckt das Wort **CYCLE** – Kreis.

**Was ist dann eine Mehr-weg-flasche oder Pfand-flasche? Eine Ein-weg-flasche? Ein Müll-eimer? Eine Müll-tonne? Und was bedeutet wohl Up-cycling (englisch), wenn re-cycling wiederverwerten ist?**



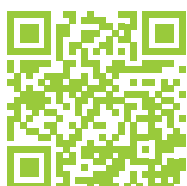
**Schaut jetzt, wie Recycling in Deutschland funktioniert:**

Öffnet mit dem Tablet die App zum → **Deutschlandposter**. Wählt „ÖKOLOGIE UND NACHHALTIGKEIT“.

Öffnet die Aufgaben: ein Video, ein Mini-Quiz und Sachen in die gelbe Tonne werfen.

**Wollt ihr euch jetzt testen? Nehmt die Klammer-karte: Das ist eine Karte mit Wäsche-klammern. Bist du neugierig, wie es funktioniert?**



Wenn ihr weitergeht, schließt bitte die App und nehmt die Wäscheklammern wieder ab!



### Tipp

Ihr könnt die App zum Deutschlandposter auf euer Handy laden. Lest den grünen Code ab. Oder ihr findet die App auch in eurem Handy-App-Store. Sucht nach → Deutschland. Kennen. Lernen.

Lest die Sätze. Entscheidet, ob sie richtig oder falsch sind.  
Steckt die Wäscheklammern links (richtig) oder rechts (falsch) an.

<b>Richtig!</b> 	<b>Klammerkarte: Richtig oder falsch?</b>	<b>Falsch!</b> 
	<b>Pfandflaschen kann man ins Geschäft zurückbringen.</b>	
	<b>Man bekommt für eine Pfandflasche 1 Euro zurück.</b>	
	<b>Du darfst die Pfandflaschen auch neben einen Mülleimer stellen.</b>	
	<b>In die gelbe Tonne kommt Recyclingmüll.</b>	
	<b>Du darfst Papiertaschentücher in die gelbe Tonne werfen.</b>	
	<b>Coladosen wirfst du in die gelbe Tonne.</b>	
	<b>In Deutschland hat man 4 Mülltonnen zu Hause.</b>	
	<b>Auf einem Flohmarkt kann man neue Sachen kaufen.</b>	
	<b>Große Sachen, wie Möbel z.B. nennt man Sperrmüll.</b>	
	<b>Sperrmüll darf man in die Mülltonne werfen.</b>	



### Sind eure Wäscheklammern im grünen Bereich?

Falsch!	Klammerkarte: Richtig oder falsch?	Richtig!
	Pfandflaschen kann man ins Geschäft zurückbringen.	
	Man bekommt für eine Pfandflasche 1 Euro zurück.	
	Du darfst die Pfandflaschen auch neben einen Mülleimer stellen.	
	In die gelbe Tonne kommt Recyclingmüll.	
	Du darfst Papiertaschentücher in die gelbe Tonne werfen.	
	Coladosen wirfst du in die gelbe Tonne.	
	In Deutschland hat man 4 Mülltonnen zu Hause	
	Auf einem Flohmarkt kann man neue Sachen kaufen.	
	Große Sachen, wie Möbel z.B. nennt man Sperrmüll.	
	Sperrmüll darf man in die Mülltonne werfen.	

# Das geht in die gelbe Tonne!



**M4**

**Übungstyp:** Suchrätsel

[https://www.educaplay.com/learning-resources/15738118-bedrohte\\_tierarten.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/15738118-bedrohte_tierarten.html)

**Material an der Station:** Tablet /Handy

DP Ökologie & Nachhaltigkeit - ZUORDNUNG

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** +

1. Die S bearbeiten lesen den QR-Code ab. Sie tippen auf SKIP AD, um die Werbung zu stoppen.
2. Sie tragen ihren Namen ein
3. Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel später) ausschalten (→Lautsprecher-Ikon).
4. Sie suchen Tiernamen im Rätsel. Sie sind senkrecht und waagrecht versteckt (diagonal und rückwärts nicht).
5. Sie müssen nicht den Anfangsbuchstaben antippen. Haben sie einen Buchstaben gefunden, wird automatisch das Wort markiert.
6. Das Spiel ist für 3 Minuten eingestellt.
7. Sie können am Ende ihre und auch die richtigen Antworten anzeigen lassen, die Übung nochmal machen, wenn sie wollen, oder sich gleich in die Bestenliste eintragen.
8. Die Schüler sollen am Ende die App, aber vor allem das Spiel schließen (wegen der Bestenliste müssen sich die nächsten neu anmelden.)

## Hinweise:

- Beim Verlassen der Station schließen die S den Tab.
- Überprüfen Sie, wenn die S es vergessen haben.

## Das geht in die gelbe Tonne!



**In Deutschland hat jeder Haushalt mehrere Mülltonnen. In die gelbe Tonne geht alles, was man recyceln kann. Außer Papier – Papier geht in den blauen Container.**



Öffnet mit dem Tablet die App zum → Deutschlandposter.

Wählt „OHNE POSTER“ und danach „ÖKOLOGIE UND NACHHALTIGKEIT“.

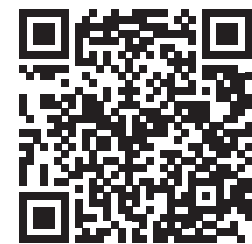
Öffnet die Aufgabe unten rechts.

**Entscheidet: Darf man die Sachen in die gelbe Tonne tun?**

**Das war nicht schwer, oder? Jetzt könnt ihr die Wörter üben mit einem Memory-Spiel.**

Lest mit dem Tablet den QR-Code. Tippt auf OK und startet das Spiel.

**Tippt immer zwei Karten an. Merkt euch die Stelle, wo die Sachen waren. Wie schnell findet ihr alle 9 Paare?**



**Lest mit dem Tablet den QR-Code**

**Bevor ihr weitergeht, schließt bitte die App, und auch das Memory-Spiel (X).**



### **Tipp**

Ihr könnt die App zum Deutschlandposter auf euer Handy laden. Lest den grünen Code ab. Oder ihr findet die App auch in eurem Handy-App-Store. Sucht nach → Deutschland. Kennen. Lernen.

# Upcycling-Ideen



M5

**Übungstyp:** Zuordnung Bild-Text

**Datei:** <https://wordwall.net/play/59220/785/635>

**Material an der Station:** Tablet

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** : + / 0 -

auch für die 9.Kl geeignet

1. Die S lesen den QR-Code ab.
2. Sie tragen ihre Namen ein (**beide!**) und tippen auf STARTEN.
3. Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel später) ausschalten (→ Lautsprecher-Ikon).
4. Sie wählen aus, woraus man was basteln kann. Ist die Zuordnung falsch, es wird noch NICHT angezeigt.
5. Es gibt keine Stoppuhr, wenn die S aber schnell fertig sind, bekommen sie aber mehr Punkte.
6. Sie können am Ende ihre Lösung und auch die richtigen Antworten anzeigen lassen, die Übung nochmal machen, wenn sie wollen, oder sich gleich in die Bestenliste eintragen.
7. Sie besprechen dann mit ihrem Partner, welche Idee sie gern ausprobieren und sammeln noch weitere Ideen, was man upcyclen könnte.
8. Am Ende tippen sie auf das X (rechts unten) – damit loggen sie sich aus.

## Hinweise:

- Wegen der Visualisierung ist die Übung auch für die 9. Klasse geeignet.
- Die S schließen erst beim Weggehen die Übung – sie brauchen die Bilder für den Schritt danach.
- Gehen Sie bitte herum und schließen Sie das Spiel, wenn die S es vergessen haben.

# Upcycling-Ideen



M5

**Wisst ihr, was Upcycling ist? Ihr macht aus Müll zu Hause etwas Neues und Tolles.**

**An dieser Station könnt ihr Upcycling-Ideen bekommen!**

**Woraus kann man neue Sachen basteln? In der Übung verbindet ihr das Material und das neue Produkt.**

Lest jetzt mit dem Tablet den QR-Code ein.  
Schreibt eure Vornamen.



Hier könnt ihr die Musik ein- und ausschalten. Es gibt jetzt keine Stoppuhr.



Fertig zum Start?  
Tippt auf **STARTEN**



Ihr seht am Ende euer Ergebnis. Ihr könnt euch in die → **BESTENLISTE** eintragen und sehen, wie ihr steht. Ihr könnt eure → **ANTWORTEN ANZEIGEN** und dann bei → **RICHTIGE ANTWORTEN** die Lösung sehen. Ihr könnt die Aufgabe auch **NOCHMAL** machen.

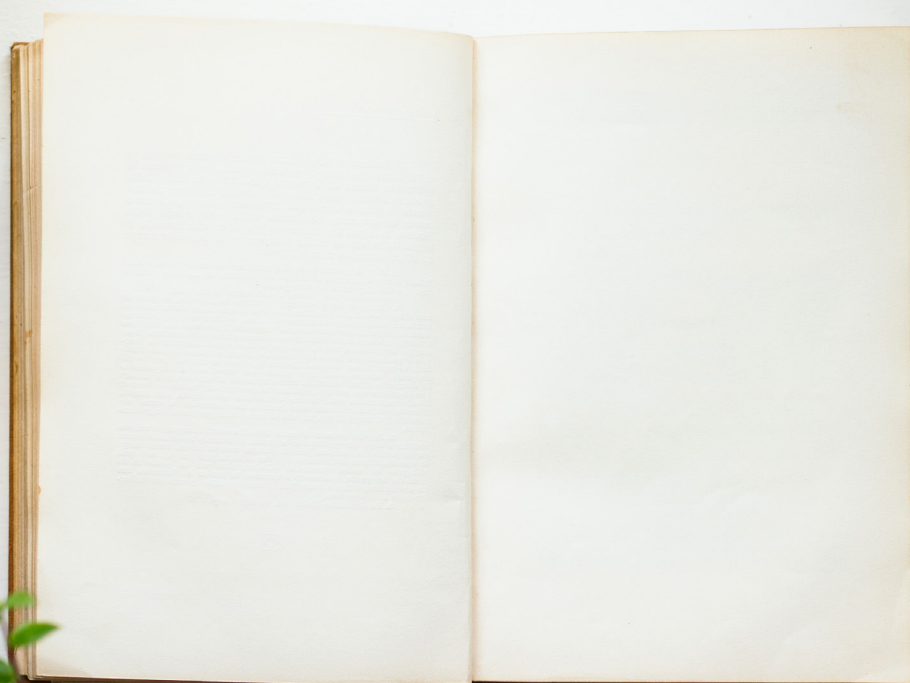


**Welche Idee gefällt euch?  
Was könnt ihr vielleicht selbst machen?**

Tippt am Ende bitte beim Spiel auf das X unten rechts



# Papier



Auswärtiges Amt



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland

# Alles aus Papier



P1

**Übungstyp:** Kreuzworträtsel

**Datei:** <https://wordwall.net/play/59056/573/738>

**Material an der Station:** Tablet

**Schwierigkeit:** + (für Nullanfänger nicht geeignet)

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

1. Die S lesen den QR-Code ab. Sie tragen ihre Namen ein (**beide!**) und tippen auf **STARTEN**.  
Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel später) ausschalten (→ Lautsprecher-Ikon).
2. Sie tippen ein Wort an, es öffnet ein Bild und eine Erklärung.
3. Sie schreiben dann das Wort. Ist es richtig, wird das Rätsel gefüllt. Ist es falsch, bleiben die Felder leer, die S können es nochmal versuchen.. Die Lösung wird immer leichter, wenn es schon einige Buchstaben aus den Wörtern zu sehen sind.
4. Die Uhr läuft, aber es gibt keine Zeitbegrenzung. Wenn die S schneller sind, bekommen sie mehr Punkte.
5. Sie können am Ende ihre Antworten und auch die richtigen Antworten anzeigen lassen, die Übung nochmal machen, wenn sie wollen, oder sich gleich in die Bestenliste eintragen.
6. Am Ende tippen sie auf das X (rechts unten) – damit loggen sie sich aus.

## Hinweise:

- Beim Verlassen der Station müssen die S unbedingt auf das X klicken, sonst bleiben sie eingeloggt und die neuen können sich nicht in die Bestenliste eintragen. Das ist bei jedem Wordwall-Spiel so.
- Anfangs gehen Sie bitte herum und schließen Sie das Spiel, wenn die S es vergessen haben.



# Alles aus Papier



P1

**Sammelt Sachen, die aus Papier sind. Welche Wörter kennt ihr schon auf Deutsch?**

**An dieser Station könnt ihr ein Rätsel lösen: Findet die Wörter für Sachen, die aus Papier sind.**

Lest jetzt mit dem Tablet den QR-Code ein.  
Schreibt eure Vornamen.



Hier könnt ihr die Musik ein- und ausschalten.



Fertig zum Start?  
Tippt auf **STARTEN**



- **Tippt einen Teil des Rätsel an. Das Bild und die Erklärung helfen.**
- **Schreibt das Wort. Wenn das Wort nicht im Rätsel bleibt, war die Lösung nicht richtig. Versucht es noch einmal!**



Ihr seht am Ende euer Ergebnis. Ihr könnt euch in die → **BESTENLISTE** eintragen und sehen, wie ihr steht. Ihr könnt eure → **ANTWORTEN ANZEIGEN** und dann bei → **RICHTIGE ANTWORTEN** die Lösung sehen. Ihr könnt die Aufgabe auch **NOCHMAL** machen.

**Schreibt die Wörter auf, die ihr neu gelernt habt!**

Tippt am Ende bitte auf das X unten rechts.



# Janas Zimmer: So viel Papier!



P2

**Übungstyp:** Suche auf Bild

[https://www.educaplay.com/learning-resources/15740768-papier\\_janas\\_zimmer.html](https://www.educaplay.com/learning-resources/15740768-papier_janas_zimmer.html)

**Material an der Station:** Tablet

**Kinder-Uni: Papier (AB3 digitalisiert)**

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** + (für die 9. Kl. nicht geeignet)

1. Die S lesen den QR-Code ab. Sie tippen auf → SKIP AD, um die Werbung zu stoppen. Sie tragen ihren Namen ein.
2. Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel später) ausschalten (→Lautsprecher-Ikon).
3. Aufgabe: Sie suchen im Bild die Sachen, die oben eingeblendet werden (sind alle weiß und markiert). Sie tippen auf die Markierung, zu der das Wort passt. Ist die Zuordnung nicht korrekt, wird die Markierung abgelehnt. (Sie dürfen 20x falsch tippen.)
4. Es gibt kein Zeitlimit.
5. Am Ende suchen sie noch weitere Gegenstände, die nicht markiert sind (Wörterbücher, Lexika, Arbeitsblätter...) und Sachen, die noch in der Wohnung sind und auch aus Papier sind.
6. Sie besprechen, was alles Jana durch anderes Material ersetzen könnte.

## Hinweise:

- Beim Verlassen der Station schließen die S die Übung. Überprüfen Sie, wenn sie es vergessen haben.
- Weisen Sie die Lehrpersonen auf die Downloadmaterialien der Kinder-Uni zum Thema Papier hin (2x2 UE) → Linkliste.



# Janas Zimmer: So viel Papier!



P2



## 1. Das ist Janas Zimmer. Alles, was weiß ist, ist aus Papier. Ziemlich viel, oder?

Vergrößert das Bild mit eurem Finger! Oben seht ihr immer ein Wort.  
Sucht das Ding im Bild und tippt auf die Marker.  
Wenn ihr das Wort nicht kennt, ratet: Ihr habt 20 Leben!

## 2. Habt ihr alles gefunden? Gibt es noch Papier im Bild? Und was gibt es noch in der ganzen Wohnung aus Papier? Macht eine Liste.

## Das ist doch wirklich zu viel Papier, oder? Welche Tipps könnt ihr Jana geben?

Wenn ihr weitergeht, schließt bitte die Übung.

# Basteln aus Zeitungspapier: Rosen



P3a

**Übungstyp:** Basteln

**Datei:** Basteln aus Zeitungspapier Tüte.pdf

**Material an der Station:** Zeitungspapier, Bleistifte, Scheren, Tesa-Film oder Klebestift

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** 0

- Die S basteln aus Zeitungspapier Rosen.
- Die Anleitung ist ohne Sprache, durch das Bild auch ohne Deutschkenntnisse verständlich.

## Herstellung:

Ausdrucken und Laminieren.

## Hinweis:

Wenn Sie möchten, Sie können auch eine Ausstellung machen. Die S müssen nur ihre Objekte kennzeichnen.



# Basteln aus Zeitungspapier: Rosen



P3a



Aus Zeitungspapier kann man viele Sachen basteln.  
Diese Rosen gehen sehr einfach und schnell.  
Du brauchst dazu nur einen Bleistift, eine Schere und ein wenig Klebeband oder einen Klebestift.  
Schau, wie es geht, und probiere es aus!

Du kannst sie

- als Dekoration für dein Zimmer – z.B. als Girlande
- beim Einpacken von Geschenke nutzen
- oder klebe sie auf dünne Äste und tu sie in eine Vase.

Hast du noch andere Ideen?

## Basteln aus Zeitungspapier: Blumen



<https://deavita.com/bastelideen/basteln-mit-zeitungspapier-flechten-falten.html>

# Basteln aus Zeitungspapier: Tüte



P3b

**Übungstyp:** Basteln

**Datei:** P3b Basteln aus Zeitungspapier Tüte.pdf

**Material an der Station:** Zeitungspapier, Scheren, Klebestift, Schnur

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** 0

- Die S basteln aus Zeitungspapier eine einfache Geschenktüte.
- Die Anleitung ist ohne Sprache, durch das Bild auch ohne Deutschkenntnisse verständlich.

## Herstellung:

Ausdrucken und Laminieren.

## Hinweis:

Wenn Sie möchten, Sie können auch eine Ausstellung machen. Die S müssen nur ihre Objekte kennzeichnen.



# Basteln aus Zeitungspapier: Tüte



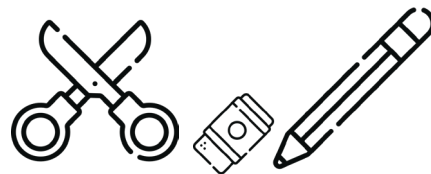
P3b



Aus Zeitungspapier kann man viele Sachen basteln. Diese originellen Geschenktüten gehen sehr einfach und schnell.

Du brauchst dazu nur einen Bleistift, eine Schere, einen Klebestift und ein wenig Schnur. Schau, wie es geht, und probiere es aus!

# Basteln aus Zeitungspapier: Eine Tüte



<https://deavita.com/bastelideen/basteln-mit-zeitungspapier-flechten-falten.html>



# Basteln aus Zeitungspapier: Karten

**P3c****Übungstyp:** Basteln**Datei:** Basteln aus Zeitungspapier Tüte.pdf**Material an der Station:** Zeitungspapier, Bleistifte Filzstifte, Scheren, Klebestift, Papier**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12**Schwierigkeit:** 0

- Die S basteln aus Zeitungspapier Grußkarten.
- Die Anleitung ist ohne Sprache, durch das Bild auch ohne Deutschkenntnisse verständlich.

## Herstellung:

Ausdrucken und Laminieren.

## Hinweis:

Wenn Sie möchten, Sie können auch eine Ausstellung machen. Die S müssen nur ihre Objekte kennzeichnen.



# Basteln aus Zeitungspapier: Karten



P3c



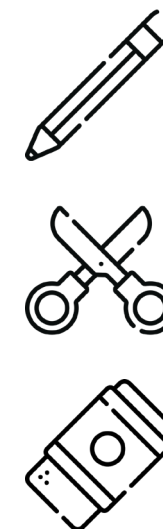
Aus Zeitungspapier kann man viele Sachen basteln.  
Diese Grußkarten gehen sehr einfach und schnell.

Du brauchst dazu nur Papier, Zeitungspapier, einen Bleistift, Filzstifte, eine Schere und Klebestift.

Schau, wie es geht, und probiere es aus, auch mit anderen Tieren.

Wir haben keine Knöpfe, du kannst die Augen auch malen.

## Basteln aus Zeitungspapier: Karten



<https://deavita.com/bastelideen/basteln-mit-zeitungspapier-flechten-falten.html>

# Basteln aus Zeitungspapier: Mülleimer



P3d

**Übungstyp:** Basteln

**Datei:** P3d Basteln aus Zeitungspapier Mülleimer.pdf

**Material an der Station:** Zeitungspapier, Scheren

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** sprachlich: 0 basteln: ++

- Die S basteln aus Zeitungspapier eine einfache Geschenktüte.
- Die Anleitung ist mit wenig Sprache, aber durch die Bilder leicht verständlich.

## Herstellung:

Ausdrucken und Laminieren.

## Hinweis:

Wenn Sie möchten, Sie können auch eine Ausstellung machen. Die S müssen nur ihre Objekte kennzeichnen.



# Basteln aus Zeitungspapier: Mülleimer



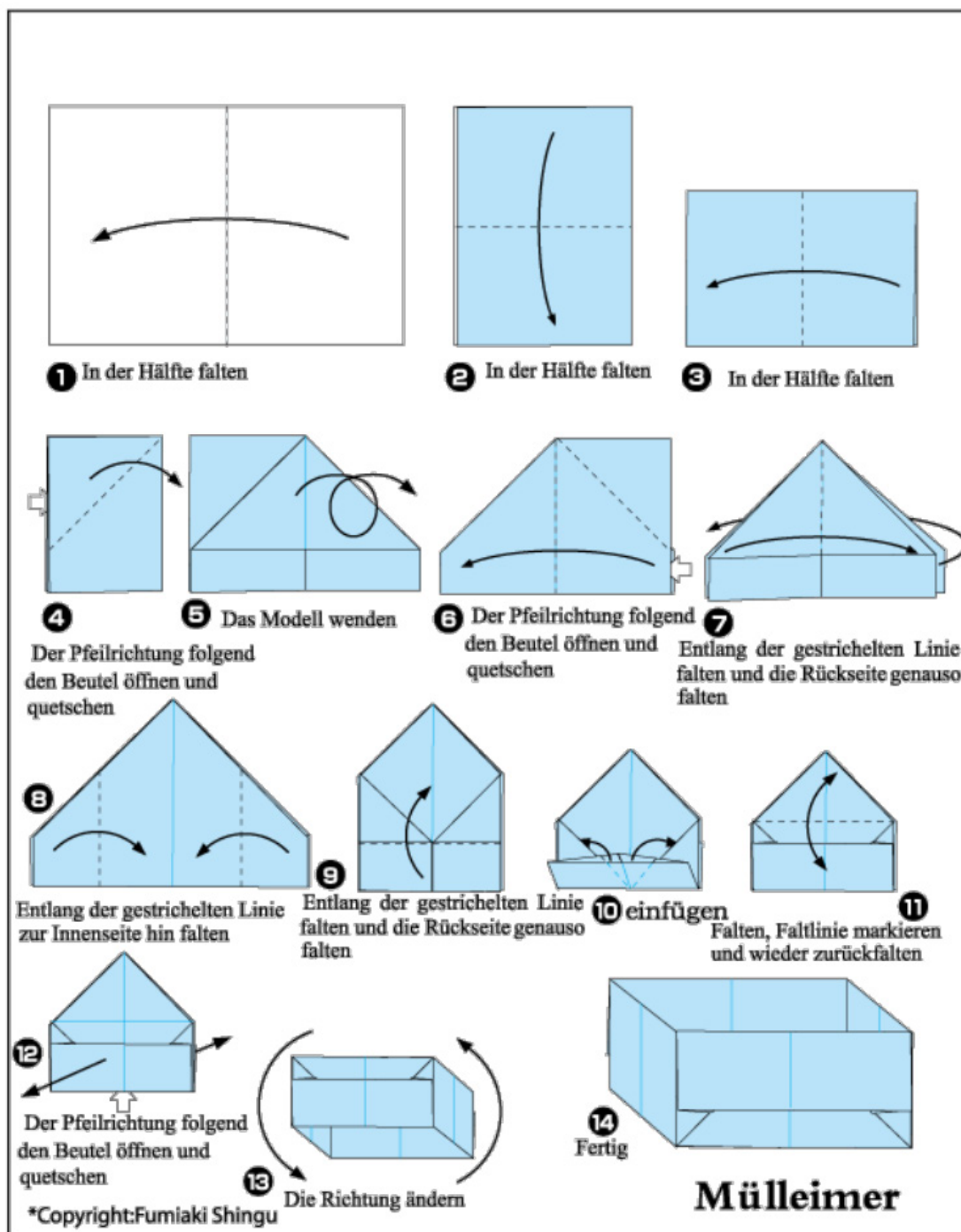
P3d



Aus Zeitungspapier kann man viele Sachen basteln, z.B. einen kleinen Mülleimer für deinen Schreibtisch.

Schau, wie es geht, und probiere es aus!

# Basteln aus Zeitungspapier: Mülleimer



<http://de.origami-club.com/newspaper/garbagebin2/garbagebin2/index.html>

# Papier machen und recyceln



P4

**Übungstyp:** Zuordnung auf Bild

**Datei:** <https://wordwall.net/play/59211/241/560>

**Material an der Station:** Tablet

**Kinder-Uni - Papier (AB3 digitalisiert)**

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** ++ - für Nullanfänger nicht geeignet

1. Die S lesen den QR-Code ab. Sie tragen ihre Namen ein (**beide!**) und tippen auf STARTEN. Sie können die Musik jetzt (oder auch beim Spiel später) ausschalten (→ Lautsprecher-Ikon).
2. Sie studieren die Grafik und ziehen die Pins an die richtige Stelle. Sie können ihre Zuordnung vor Absenden beliebig oft ändern. Ist die Zuordnung falsch, es wird bei der Übung NICHT angezeigt.
3. Es gibt keine Stoppuhr. Wenn die S aber schnell fertig sind, bekommen sie mehr Punkte.
4. Sie können am Ende ihre Lösung und auch die richtigen Antworten anzeigen lassen, die Übung nochmal machen, wenn sie wollen, oder sich gleich in die Bestenliste eintragen.
5. Am Ende tippen sie auf das X (rechts unten) – damit loggen sie sich aus.

## Hinweise:

- Beim Verlassen der Station müssen die S unbedingt auf das X klicken, sonst bleiben sie eingeloggt und die neuen können sich nicht in die Bestenliste eintragen. Das ist bei jedem Wordwall-Spiel so.
- Anfangs gehen Sie bitte herum und schließen Sie das Spiel, wenn die S es vergessen haben.



# Papier machen und recyceln



P4

**Wie macht man eigentlich Papier? Und wie läuft es beim Papier recyceln?**

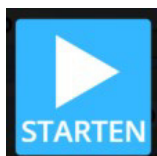
**Ihr könnt in dieser Übung eine Grafik dazu sehen. Im Bild fehlen die Erklärungen:**

**Kannst du die Texte an die richtige Stelle ziehen?**

Lest jetzt mit dem Tablet den QR-Code ein. Schreibt eure Vornamen.



Hier könnt ihr die Musik ein- und ausschalten.



Fertig zum Start?  
Tippt auf **STARTEN**



**Zieht die Pins zum Bild. Ihr könnt eure Lösung ändern. Es gibt keine Stoppuhr!  
Tippt am Ende auf → ABSENDEN.**



Ihr seht am Ende euer Ergebnis. Ihr könnt euch in die → **BESTENLISTE** eintragen und sehen, wie ihr steht.

Ihr könnt eure → **ANTWORTEN ANZEIGEN** und dann bei → **RICHTIGE ANTWORTEN** die Lösung sehen. Ihr könnt die Aufgabe auch **NOCHMAL** machen.

Tipp am Ende bitte auf das X unten rechts.





# Energie



Auswärtiges Amt



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland

# Der Strommix



E1

**Übungstyp:** Wörter legen, Streifenpuzzle **Datei:** E1 Der Strommix

**Material an der Station:** Buchstabenkarten, 24 Puzzlekarten

Kinder-Uni → Strom (AB A4, aktualisiert)

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12 **Schwierigkeit:** +

1. **Wörter legen:** Schüler, die schon mehr Deutsch können, fangen mit den Buchstabenkarten an. Sie setzen aus den Buchstaben die Namen der erneuerbaren Energien. Wenn sie nicht alle schaffen, machen sie weiter mit dem Puzzle.
2. **Puzzle:** Sie legen 6 Schlangen aus je 4 Teilen zusammen. Die Bilder und die Schnittstellen helfen. Wörter, die ihnen wichtig sind, können sie nachschlagen. Nach dem Puzzle können sie die Wörter legen (Erdwärme, Biomasse), die ihnen bei Wörter legen noch fehlten.
3. Sie besprechen im Anschluss die Infos, die sie durch das Puzzle gelernt haben, vergleichen die Infos mit ihren Vorkenntnissen. Sie studieren die **Infokarte** mit dem Strommix für 2022, vergleichen die Anteile der erneuerbaren Energie mit anderen Energiequellen. Wenn sie möchten, sie können mit ihrem Handy die Werte für den aktuellen Monat finden.
4. Sie vergleichen ihre Kenntnisse über den Strommix ihres Landes. (Sie finden dazu auch einen Projektidee.)

## Herstellung:

- Drucken Sie die Datei mit den Buchstaben aus, laminieren Sie das Blatt und zerschneiden Sie die Kärtchen.
- Die S haben die Aufgabe, die Kärtchen zu überprüfen, bevor sie sie in die Umschläge/Tüten zurücklegen.
- Puzzle: Drucken Sie die 2 Seiten aus und laminieren sie sie **HEISS**. Zerschneiden Sie die Puzzleteile entlang der Linien.

## Hinweis:

Machen Sie gleich mehrere Sets, kleine Karten verschwinden oft an Stationen. Zählen sie die Karten, wenn sie die Stationen zusammenpacken! Weisen Sie die Lehrpersonen auf das Downloadmaterial hin (Kinder-Uni: Strom). → Linkliste.

# Der Strommix



E1



**Der Strommix ist kein Getränk, sondern eine Grafik. Sie zeigt, wo der Strom herkommt, den wir nutzen. In Deutschland kommt die Hälfte des Stroms von erneuerbarer, umweltfreundlicher Energie. Das ist gut für die Umwelt!**

**An dieser Station kannst du mehr über die sechs erneuerbaren Energien lernen.**

- 1. Wörter legen:** Welche sind die 6 Energiequellen? Legt 6 Wörter aus den Buchstaben. Wenn ihr noch nicht alle findet, kein Problem. Macht gleich mit dem Puzzle weiter, ihr findet die Wörter bestimmt danach.
- 2. Puzzle legen:** Ihr könnt lernen, wo und wie erneuerbare Energie entsteht. Aus den Kärtchen könnt ihr 6 Schlangen legen, in jeder Schlange sind 4 Karten. Wenn die Teile passen, ist die Schlange richtig!

**Jetzt könnt ihr sicher auch die fehlenden Wörter finden, oder?**

**Sprecht darüber: Was habt ihr vorher schon gewusst? Was war neu für euch? Was hat euch überrascht?**

**Auf der Infokarte könnt ihr den Strommix für alle Quellen sehen, auch die nicht umweltfreundlichen. Ihr könnt den QR-Code mit eurem Handy ablesen: Dort findet ihr die Zahlen für diesen Monat. Ihr müsst das Datum wählen. Ist etwas anders als 2022?**

**Wie sieht wohl der Strommix eures Landes aus? Was wisst ihr darüber?→Recherchiert es später für eure Stadt / Region! Ihr könnt in der Klasse ein Projekt machen.**



**Scannt mit dem Tablet den QR-Code ein.**

**Wenn ihr weitergeht, tut bitte alle Karten zurück in die Umschläge. Schaut, ob alles da ist. Schaut kurz auch unter den Tisch! Danke!**

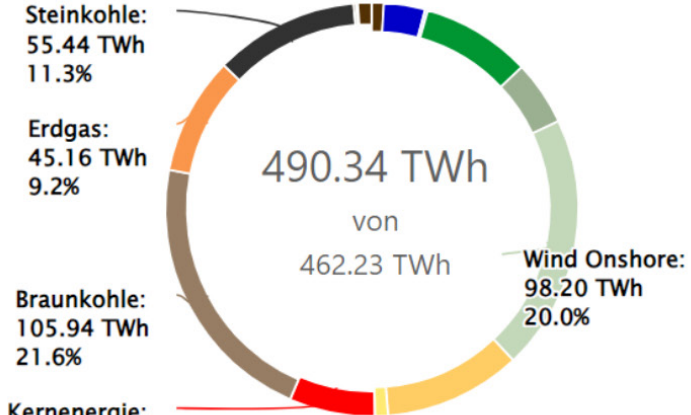
 <p><b>Sonnenlicht</b></p>	 <p><b>Solarpark auf Wiesen</b></p>	 <p><b>Solarzellen auf Dächern</b></p>	<p><b>Sonnenenergie / Solarenergie:</b> <b>11,75% im Strommix</b></p>
 <p><b>Wasser</b></p>	 <p><b>Wasserkraftwerk</b></p>	<p><b>an großen Flüssen, auf Flüssen im im Gebirge</b></p>	<p><b>Wasserkraft:</b> <b>3,2% im Strommix</b></p>
 <p><b>Wind</b></p>	 <p><b>Windräder</b></p>	 <p><b>auf Feldern oder Hügeln</b></p>	<p><b>Windkraft:</b> <b>25,16% im Strommix</b></p>



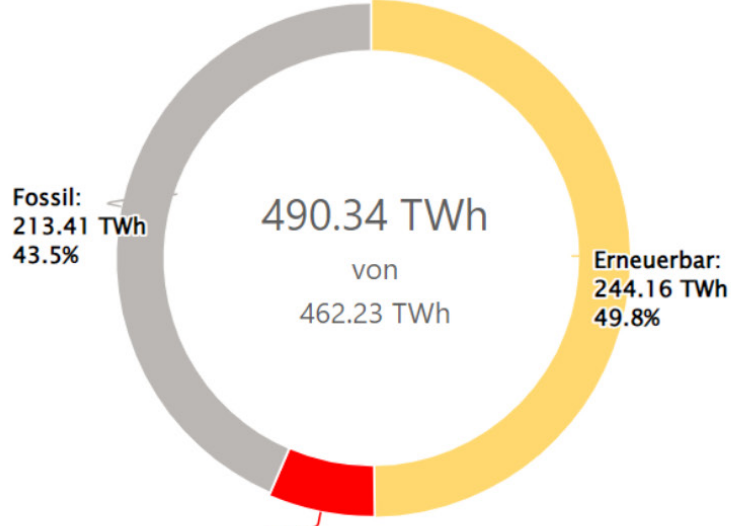
 <p><b>Meer: Wellen und Strömung</b></p>	 <p><b>Meereskraftwerke</b></p>	<p><b>im Meer, an der Küste</b></p>	<p><b>Meereskraft: keine Daten</b></p>
 <p><b>Heißes Wasser in der Erde</b></p>	 <p><b>Wärmepumpe</b></p>	 <p><b>in Deutsch- land hier:</b></p>	<p><b>Geothermie: 1% im Strommix</b></p>
 <p><b>Pflanzen (z.B. Mais, Raps...), Bioabfall</b></p>	 <p><b>Biogasanlage</b></p>	 <p><b>große Felder</b></p>	<p><b>Biomasse: 8,56% im Strommix</b></p>



# Der Strommix in Deutschland 2022



- Erneuerbarer Müll
- Laufwasser
- Speicherwasser
- Biomasse
- Wind Offshore
- Wind Onshore
- Solar Netzeinspeisung
- Solar Selbstverbrauch
- Geothermie
- Kernenergie
- Braunkohle
- Erdgas
- Steinkohle
- Öl
- Andere
- Nicht-erneuerbarer Müll
- Import Saldo



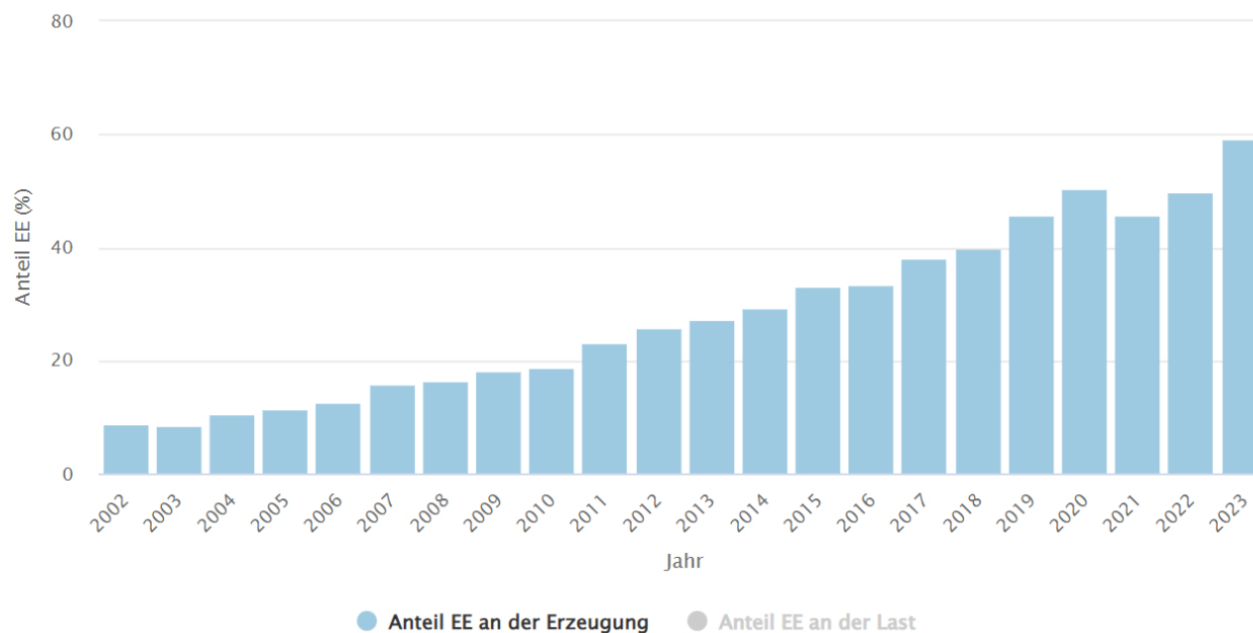
Hier findest du den Strommix von dieser Woche:



**Strom: Die Hälfte kam 2022 aus erneuerbaren Energien, 2023 (bis August) sogar schon fast 60%.**

Jährlicher Anteil Erneuerbarer Energien an der öffentlichen  
Nettostromerzeugung in Deutschland

Energetisch korrigierte Werte



[https://energy-charts.info/charts/renewable\\_share/chart.html?l=de&c=DE&interval=year](https://energy-charts.info/charts/renewable_share/chart.html?l=de&c=DE&interval=year)

S	O	N	N	E	W
A	S	S	E	R	W
I	N	D	M	E	E
R	E	R	D	W	Ä
R	M	E	B	I	O
M	A	S	S	E	

# Das alles braucht Strom



E2

**Übungstyp:** Zuordnungs-Puzzle  
Lied hörenpuzzle

**Datei:** <https://learningapps.org/watch?v=pejubeykc23>

**Material an der Station:** Tablet

Kinder-Uni Strom (A2 - digitalisiert)

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** + ,  
auch 0 (auch für die 9. Kl. geeignet)

1. Die S lesen den QR-Code ab und tippen auf OK
2. Die Übung ist eine Gruppenzuordnung mit Wort-Bildkarten: Die S entscheiden, was Strom in den Geräten bewirkt: Erzeugt er Wärme / Kälte / Bewegung / Licht? Die S tippen oben eine der 4 Kategorien und wählen Geräte, die dazu passen.
3. Haben sie richtig gewählt, wird ein Puzzleteil freigesetzt. Wenn sie die Karte falsch zugeordnet haben, bekommen sie eine Fehlermeldung, sie müssen dann auf OK tippen und sie können versuchen, die Karte neu zuzuordnen.
4. Am Ende sehen sie eine Rückmeldung, und können ein Video zu einem Lied zum Thema Strom sehen / hören, sie passen dabei auf die Wörter aus der Übung auf (steht im Pop-Up-Fenster in der Übung, nicht auf der Aufgabenkarte an der Station). Zum Starte müssen sie in die Mitte tippen, das Lied wird in einem neuen Fenster geöffnet. Das Lied ist für Kinder, aber vielleicht haben auch Ältere dabei Spaß...
5. Die S schreiben Wörter auf, die sie lernen wollen.
6. Die S schließen am Ende das Fenster, bevor sie die Station verlassen.

## Hinweise:

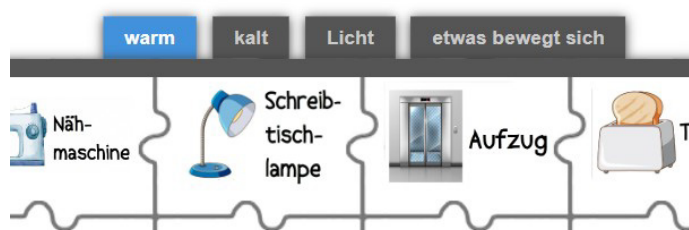
- Übung – wegen der Bilder – auch für die 9. Kl. Geeignet, wenn Sie den S die Kategorien erklären.
- Am Ende kommen die Schüler nicht nochmal zu den Wörtern zurück, dafür müssen sie die Seite neu laden.
- An der Station wird es laut, wenn die Puzzleteile freikommen. :-)) Stellen Sie vorher die Lautstärke am Tablet auf mittlere Lautstärke.
- Beim Verlassen der Station schließen die S den Tab. Überprüfen Sie, wenn die S es vergessen haben.
- Weisen Sie die Lehrpersonen auf das Downloadmaterial der Kinder-Uni hin (Strom, 2x2 UE). → Linkliste

# Das alles braucht Strom



E2

**Viele Geräte im Haushalt und in der Stadt brauchen Strom. Was macht eigentlich Strom? Du schaltest die Sachen ein. Werden sie warm? Kalt? Bewegt sich etwas? Gibt es Licht?**



1. Wählt oben eine Kategorie (sie wird blau).
2. Tippt dann Geräte an, die dazu passen.

**Das Spiel sagt euch, wenn ihr falsch gewählt habt. Tippt auf OK, und versucht es nochmal.**



Lest den QR-Code ein. Lest nochmal die Aufgabe... und tippt auf Ok.

## **Tipp**

Zoomt mit eurem Finger, dann seht ihr alles besser!

Wenn alles stimmt, bekommt ihr am Ende eine Überraschung. Tippt auf die MITTE!



Ladet danach die Seite neu. Schreibt Wörter auf, die ihr lernen wollt!

**Schließt bitte das Fenster mit der Übung, wenn ihr weitergeht!**

# Erneuerbare Energie ist in!



E3

**Übungstyp:** einfache Suchsel, 2x Zuordnung

**Datei:** APP und

<https://learningapps.org/watch?v=p7qaeya1t23>

**Material an der Station:** Tablet

DP Ökologie & Nachhaltigkeit – Energie SUCHSEL

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** + ,

(APP: Suchsel und Zuordnung 0)

1. Die S öffnen am Laptop die DP-App und bearbeiten das einfache in Ökologie-Nachhaltigkeit – Erneuerbare Energie. (Ziel: angezeigte Wörter wiederfinden im einfachen Suchsel. Bedeutung wird klar durch das Bild.)  
Die Übungen ist leicht, auch für die 9. Klasse geeignet.
2. Danach lesen sie den QR-Code ab. Sie tippen auf OK und starten das Spiel.
3. Alle Karten kann man verschieben: Sie ziehen Wörter und Bilder zusammen, die zusammenpassen.
4. Wenn sie ihre Lösung korrigieren wollen, tippen sie auf den Tesa-Film und die Karten trennen sich.
5. Sie können am Ende ihre Lösung korrigieren mit dem blauen Button unten rechts. Ihre Lösung ist grün und rot markiert.

## Hinweise:

- Die DP-App muss auf dem Tablet installiert sein. Die S arbeiten OHNE Poster!!
- Die Übung mit Learning Apps geht auch bequem mit Handy, wenn es an der Station Stau gibt.
- Weisen Sie die Lehrpersonen auf die App zum Deutschlandposter hin. → Linkliste. Zeigen Sie ihr, wie sie funktioniert und welche Aufgaben immer leicht sind (blau: Suchsel, braun: Zuordnung, evtl. grau: Quiz). Aubergine und orange (Video) sind meist sprachlich anspruchsvoller.



# Erneuerbare Energie ist in!



E3

**Erneuerbare Energie ist in! Das sind Rohstoffe, die umweltfreundliche Energie liefern. Ihr könnt jetzt lernen, welche die sind und wie sie auf Deutsch heißen.**



Öffnet mit dem Tablet die App zum → Deutschlandposter. Arbeitet OHNE POSTER! Wählt „ÖKOLOGIE UND NACHHALTIGKEIT“. Öffnet die Aufgabe links oben.

**Sucht das Wort und markiert es mit dem Finger. Tippt dann auf → ZUR LÖSUNG ... und dann auf → WEITER. Ihr könnt auch die blaue Übung machen:**

**Gehört das Bild zu erneuerbarer oder zu fossiler Energie?**

**Das war nicht schwer, oder? Jetzt könnt ihr auch die Wörter üben mit einem Spiel.**

- Lest mit dem Tablet oder mit dem Handy den QR-Code. Tippt auf OK.
- Zieht die Karten zusammen, die ein Paar bilden. Wollt ihr etwas ändern?
- Tippt auf den Klebestreifen, die Karten kommen dann frei.
- Fertig? Tippt auf den blauen Knopf unten. Ihr seht eure Antworten und die Lösung: Was grün ist, ist richtig!



## **Tipp**

**Ihr könnt die App auch auf euer Handy laden. Lest den grünen Code hier ab. Oder ihr findet die App auch in eurem Handy-App-Store. Sucht nach: „Deutschland. Kennen. Lernen.“**



# Quiz

**QUIZ**



Auswärtiges Amt

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland

## Was ist das?



**Übungstyp:** Bild-Quiz-Show (Raten)

**Link:** <https://wordwall.net/play/58928/280/918>

**Material an der Station:** Tablet

→ DP – Natur, Leben in Deutschland, Energie

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** +

- Die S lesen den QR-Code ab. Sie tragen ihre Namen ein (**beide!**) und tippen auf STARTEN. Sie schalten diesmal die Musik nicht aus, sie gehört zum Spiel.
- Die sehen immer mehr Teile von einem Bild. Wenn sie eine Idee haben, was es ist, tippen sie auf den roten Knopf. Sie wählen von den 3 Antwortoptionen aus.
- Sie bekommen gleich ein Feedback und danach wird das Bild angezeigt.
- Danach kommt automatisch das nächste Bild.
- Je schneller die S auf den roten Knopf tippen, bekommen sie mehr Punkte – wenn die Antwort stimmt.
- Am Ende können die S nochmal spielen (die Bilder werden in jedem Durchlauf neu gemischt!), oder sich gleich in die Bestenliste eintragen.
- Beim Verlassen der Station tippen die S auf das X (rechts unten) – damit loggen sie sich aus.

### Hinweise:

- Beim Verlassen der Station müssen die S unbedingt auf das X klicken, sonst bleiben sie eingeloggt und die neuen können sich nicht in die Bestenliste eintragen. Das ist bei jedem Wordwall-Spiel so.
- Anfangs gehen Sie bitte herum und schließen Sie das Spiel, wenn die S es vergessen haben.
- Die Quiz-Show können Sie am Anfang oder am Ende der Stationen auch **in der Gesamtgruppe** spielen, wenn sie die Möglichkeit haben, zu beamen. In diesem Fall loggen Sie sich als „Gruppe X“ ein. Sie projizieren Ihren Bildschirm, und wenn ein S die Antwort weiß, schreiter STOP. SIE drücken auf den roten Knopf, und danach darf der S, der STOP gesagt hat, die Antwort auswählen – oder einen Gruppenjoker holen :-). SIE markieren die Antwort. Am Ende trägt sich dann die Gruppe in die Bestenliste ein.



# Was ist das?



Q1

**Mögt ihr Bilderrätsel? Im nächsten Quiz seht ihr immer mehr von einem Bild. Wenn ihr eine Idee habt, was es ist, tippt schnell auf den roten Knopf.**



**Tippt auf die Antwort, die eurer Meinung nach richtig ist. Wenn ihr euch schnell entscheidet - und eure Antwort auch richtig ist, bekommt ihr mehr Punkte!**

Lest mit dem Tablet den QR-Code ein. Schreibt eure Vornamen.

**Kann es losgehen? Tippt auf → STARTEN.**



Ihr seht am Ende euer Ergebnis.  
Ihr könnt euch in die → **BESTENLISTE** eintragen und sehen, wie ihr steht..



**Tippt am Ende bitte auf das X unten rechts.**

# Quizmatrix



Q2

**Übungstyp:** Quiz

**Datei:** -

**Material an der Station:** Kärtchen, Stift, DIN A4, Bluetack, größere Fläche (Wand/Seite vom Bus), Tischklingel

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** +  
(9. KL. evtl. in der Landessprache spielen)

1. Die S in 4 oder 5 Gruppen teilen (mit 4-6 Schülern pro Gruppe). Die Gruppen bekommen eine Nummer, ein Blatt Papier und einen Stift.
2. Die Gruppen bestimmen einen Schreiber.
3. Der Reihe nach nennen die Gruppen ein Spielfeld (z.B. B1). Die SL dreht die Karte um.
4. Die Gruppen haben 2 Minuten Zeit, um 10 (oder 5 – je nach Sprachstand) Wörter zu finden, die zu der Kategorie passen. Der Schreiber schreibt sie auf.
5. Hat eine Gruppe 10 (oder 5) Wörter gefunden, rennen sie zur SL und hauen auf den Tischklingel.
6. Diese Gruppe darf dann ihre Wörter nennen. Die anderen Gruppen melden sich, wenn sie das Wort auch haben. Die Gruppe, die vorgelesen hat, bekommt so viele Punkte, wie viele Wörter in ihre Liste geblieben sind.
7. Punkte sichtbar notieren (Flipchart z.B. )

	1	2	3	4
A		Wilde Tiere		
B	Papier			
C			Strom	
D				

## Herstellung:

- Kärtchen (Moderationskartengröße – DIN A4 in 3 Teile schneiden) mit Oberbegriffen zu den Themen vorbereiten, die an den Stationen dabei waren. Mit Stiften, die nicht durchschlagen! Am besten festes Papier nehmen, wenn wir draußen spielen.
- Die Kärtchen an der Wand o.ä. zu einem 4x4 Matrix ordnen (s.oben). Über die Spalten Kärtchen mit Nummern von 1-4, zu den Reihen Kärtchen mit den Buchstaben 1-5 kleben. (Blue-Tack vorher an der Fläche testen!)

## Hinweise:

- AM ENDE SPIELEN!
- Die S auf Ehrlichkeit beim Spiel hinweisen – sie sollen sich nur melden, wenn das Wort auf ihrer Liste ist.



# Öko-Charade



**Übungstyp:** Quiz

**Datei:** -

**Material an der Station:** Schmierpapier!, Stoppuhr oder Sanduhr oder Stopwatch ([www.online-stopwatch.com](http://www.online-stopwatch.com))

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** +

1. Die S in 4 Gruppen teilen. Die Gruppen bekommen eine Nummer oder wählen sich einen Gruppennamen.
2. Sie schreiben Wörter und Begriffe auf kleine Zettel, die sie jetzt gelernt haben / mit Umwelt verbinden. Sie geben alle Karten bei der SL ab.
3. Ein S aus Gruppe 1 kommt nach vorne, zieht eine Karte und versucht das Wort durch Pantomime zu erklären (darf dabei nicht sprechen). Die Gruppe, die zuerst das Wort errät, bekommt 1 Punkt (jede Gruppe darf mitraten).
4. Usw.
5. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Punkten.

## Herstellung:

- Papierschnipsel schneiden und Punktetabelle vorbereiten.

## Hinweise:

- AM ENDE SPIELEN!
- Auch für die 9. Klasse geeignet – es sind IHRE Wörter, die sie erklären müssen.
- Wenn Sie im Klassenraum spielen, oder eine kleine Tafel / Flipchart im Bus mitnehmen, können wir das Spiel mit Malen erweitern, statt Pantomime darf auch gemalt werden.

# Tiere in Gefahr

**Schlecht für  
die Umwelt**

**Gut für  
die Umwelt**



# Was DU tun kannst

## Energie

## Obst im Frühling



# Verkehr

# Bio

# Wasser



# Elektrische Geräte

# Papier

# Gemüse im Sommer



# Restmüll

# Kommt in die gelbe Tonne

# Tiere im Wald





# Wald

# Altpapier

# Müll: darf in **KEINE Tonne!**





# Spiele



Auswärtiges Amt



**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland

# Rasender Öko-Reporter



**S1**

**Typ:** Frage-Antwortspiel – passt auch als Startspiel!

**Zeit:** 5 Min.

**Material:** AB für jeden S, Stifte, Klingel

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9 10-12

**Schwierigkeit:** einfach (A1-A2)  
Kl. 9 evtl. in der Landessprache spielen

Die SL zeigt das AB und erklärt die Spielregeln:

Ziel: Für jedes Merkmal / für jedes Kästchen EINE Person zu finden und einen Namen notieren.

## **Tipp**

Gleich vormachen und einer S eine Frage stellen – z.B. „Lernst du Deutsch in der Schule?“

Das Spiel geht dann so:

1. Die S laufen herum, finden einen „Interviewpartner“. Wichtig: Das Interview geht Immer zu zweit. (Als SL einmischen und S trennen, wenn sich Grüppchen ausbilden!)
2. Die zwei S befragen sich gegenseitig. Antworten sie einmal mit JA, notiert der Reporter den Namen im Kasten. Was NICHT geht: Vom AB des anderen abschreiben!
3. Sie gehen dann weiter und suchen neue Gesprächspartner.
4. Ist die Spielzeit abgelaufen, klingelt die SL. Die S zählen, wie viele Kästen sie füllen konnten. Wer die meisten Kästen voll hat, hat gewonnen.
5. Auswertung: Was war sehr leicht zu finden? Was war schwieriger zu finden oder ging gar nicht? Gibt es dafür eine Erklärung?

# Rasender Öko-Reporter

hat eine Trinkflasche	weiß, was eine Brot-dose/eine Lunchbox ist	kann 3 Tiere nennen, die im Wald leben	weiß, was Recycling bedeutet	kann 3 Sachen sagen, die schlecht für die Umwelt sind	hat schon Bio-Produkte gekauft oder gegessen
weiß, was CO <sub>2</sub> ist	hat schon mal ein Windkraftwerk gesehen	weiß, was in Deutschland in die gelbe Tonne kommt	kann dir sagen, wo ein Gebäude mit Solarzellen ist	kann 1 Tier nennen, das bedroht wird	kennt eine Aktion von Greenpeace
hat zu Hause KEINE Klimaanlage	weiß, wofür das Zeichen „FAIRTRADE“ steht	kann Fahrrad fahren	geht gern auf den Wochenmarkt	hat in seinem Zimmer zu Hause Energiesparlampen	fährt oft mit dem städtischen Bus
kann 3 Obstsorten nennen, die es im Frühling frisch gibt	hat zu Hause min. eine Stofftasche	nimmt zum Einkaufen eine Tasche oder einen Korb mit	ist gut in Bio oder Chemie	hat schon mal etwas in einem Second-Hand-Laden gekauft	kann etwas aus Papier basteln

# Ökosystem-Gleichgewicht



S2

**Typ:** Wahrnehmungs- und Konzentrationsspiel mit Bewegung

**Zeit:** ca. 5 Min.

**Material:** -

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9 10-12 **Schwierigkeit:** einfach – ohne Sprache!

Das Spiel dient dazu, Zusammenhänge und Geschwindigkeiten im Ökosystem darzustellen.

Bei der Übung wird nicht gesprochen!!! Vorher klären, was ein Dreieckiges Dreieck ist (ein Bild zeigen).

## Runde 1: „Ökosystem“

1. Jede S sucht sich heimlich zwei weitere S aus.
2. Nach dem Startsignal versuchen alle S mit den zwei gewählten Personen ein Dreieck zu bilden. Sie müssen darauf achten, dass alle Seiten des Dreiecks immer gleich sind.
3. Bewegt sich eine S, müssen auch die anderen darauf reagieren und ihre Position wechseln (die Seiten des Dreiecks z.B. verkleinern oder vergrößern).
4. Irgendwann ist ein stabiles System (Ökosystem) entstanden und alle stehen. Es wird überprüft, ob wirklich alle ihre Personen gefunden haben.

## Runde 2: „Artsterben“

Beginnt wie Runde 1. Diesmal tippt aber die SL nach und nach einer S auf die Schulter: Diese „Art“ stirbt aus: Der S muss sich hinhocken. Alle, die mit der S in Verbindung stehen, hocken sich auch hin.

Auswertung: Wie lange hat es gedauert, bis alle hocken? Wie viele S musste die SL dafür antippen?

## Runde 3: „Umweltschutz“

Alles läuft, wie in Runde 2., nur dass die hockende Person kann von zwei anderen S wieder aufgerichtet werden.

**Quelle:** <https://www.umweltdachverband.at/assets/Umweltdachverband/Publicationen/Eigene-Publikationen/Biodiversitaet-erlebbar-machen.pdf>

# Wettermassage



S3

**Typ:** Kreisspiel, Entspannungsspiel mit Bewegung

**Zeit:** ca. 5 Min.

**Material:** -

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9 10-12 **Schwierigkeit:** sehr einfach  
(fast ohne Sprache)

Die S stehen hintereinander im Kreis. Der Abstand sollte circa eine halbe Armlänge betragen, sodass der Rücken des davorstehenden S gut berührt werden kann. Die SL beschreibt (mit ruhiger Stimme und langsam gesprochen) nacheinander verschiedene Wettersituationen (die S können es wiederholen). Die SL zeigt die dazugehörigen Bewegungen, die alle S auf dem Rücken des davorstehenden S durchführen.

Es ist schönes Wetter

1. Die Sonne scheint → Hände warm reiben und auf den Rücken legen.
2. Langsam kommen die Wolken → mehrmals von oben nach unten über den Rücken reiben.
3. Es regnet → sanft mit den Fingerkuppen auf den Rücken klopfen.
4. Es regnet stärker → stärker mit den Fingerkuppen auf den Rücken klopfen.
5. Oh, es blitzt! → Zickzacklinien auf den Rücken malen.
6. Und es donnert! → leicht mit den Fäusten auf den Rücken trommeln.
7. Der Wind pustet die Wolken weg → pusten und dabei kräftig in verschiedene Richtungen über den Rücken streichen.
8. Der Regen hört auf → sanft und immer langsamer mit den Fingerkuppen auf den Rücken klopfen.
9. Die Sonne kommt wieder! → Hände warm reiben, auf den Rücken legen, einen Moment so bleiben und entspannen.

**Quelle:** nach Boos, Agnes: Die 50 besten Spiele für die „Bewegte Schule“ (Don Bosco MiniSpielothek). Spiel 33.

# Wozu brauchen wir Wasser?



S4

**Typ:** Pantomime

**Zeit:** ca. 5 Min.

**Material:** -

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9 10-12

**Schwierigkeit:** einfach - auch in der Landessprache möglich

1. Die S stehen stehen im Kreis oder sitzen auf dem Boden. Die SL stellt die Frage: *Wozu brauchen wir Wasser?*
2. Die SL fängt an: sagt: *Wir brauchen Wasser zu...* und zeigt eine Bewegung (z.B. Zähne putzen).
3. Die S raten. Die SL wiederholt (oder nennt, wenn niemand es gesagt hat) die Tätigkeit auf Deutsch: „Zähne putzen“.
4. Danach machen die S weiter, sie sagen: „*Wir brauchen Wasser zu...*“ - und zeigen eine Bewegung. Die S sagen auf Deutsch, was die/der S tut.
5. Am Ende können die S in Kleingruppen sammeln, an welche Ausdrücke sie sich auf Deutsch erinnern.

# Toaster, Mixer, Känguru



S5

**Typ:** Pantomime

**Zeit:** ca. 5 Min.

**Material:** -

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9 10-12 **Schwierigkeit:** sehr einfach

Die S stehen im Kreis. Die SL zeigt ihnen, wie man die verschiedenen Tiere und Gegenstände zeigt (für den Anfang 5-6, wenn die S schon alles gut können, kann man weitere einführen). Die S machen die Bewegungen zu dritt nach. Danach erklärt die SL die Spielregeln: Die S laufen herum. Die SL nennt eine Aufgabe, und die S müssen schnell Dreiergruppen bilden und das Tier oder den Gegenstand spielen. Wenn ein S übrig bleibt, kontrolliert, ob alles richtig ist :-). Die Gruppen trennen sich und laufen / tänzeln weiter. usw.

Beispiele zur Auswahl. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, andere Tiere und Geräte sind auch möglich. Auch die S können welche erfinden und vorstellen.

- **Känguru:** M: Beutel vor dem Bauch andeuten – RL: hüpfen und sagen BOING-BOING
- **Affe:** Mitte (M): isst eine Banane Rechts-Links (RL): kratzen sich und sagen UH-UH-UH
- **Löwe:** M: brüllt „ROAAAAR“ – LR: raufen die Haare (Mähne)
- **Krokodil:** M: Arme ausstrecken vor der Brust und öffnen (Maul) – RL: gehen in die Knie, klopfen mit der Hand auf den Boden, „PLATSCH-PLATSCH“
- **Elefant:** M: mit einem Arm an der Nase fassen, anderen Arm durchstrecken, „TRÖRÖ“ - RL: mit dem Arm Halbreis zur M zeigen (Ohren)
- **Vogel:** M: pfeift oder sagt „piep, piep“. R-L: mit dem rechten bzw. linken Arme Flugbewegungen
- **Schaf:** M: steht im Vierfüßlerstand und sagt BÄÄÄH – RL: mähen den Schaf



- **Stier:** M: scharrt mit einem Fuß, und beugt sich leicht nach vorn – LR: Zeigefinger an den Kopf von M halten (Horn) und sagen „MUUUH“
- **Kaktus:** M: Hände nach oben strecken – RL: piksen M mit dem Zeigefinger in verschiedene Körperteile, sagen: „PIEKS-PIEKS“
- **Palme:** M: steht gerade und wiegt im Wind – RL: Stellen sich hinter ihm und vor ihm, strecken die Arme aus und bewegen sie auf und ab (Blätter)
- **Toaster:** (R-L) fassen sich an den Händen - M: stellt sich schnell da rein, bückt sich ein bisschen, springt dann hoch und sagt „PLING“
- **kaputter Toaster:** wie oben nur RL springen und M setzt sich auf den Boden
- **Mixer:** M: beide Hände ausstrecken, Zeigefinger zeigen – RL: drehen sich und machen Maschinengeräusche (RRRRR)
- **Autowaschanlage:** M: hebt die Arme über die Köpfe von RL. RL: drehen sich
- **Fahrrad:** RL: mit den Händen tretende Kreisbewegungen (Pedale) – M: Kopf hoch, schaut rechts und links, sagt „RINGRING 2x“ (Klingel)
- **Waschmaschine:** RL: strecken die Arme aus, fassen die Hände an und bilden einen Kreis – M: steckt den Kopf da durch und dreht den Kopf wild im Kreis

# Bringt etwas...



S6

**Typ:** Suchspiel

**Zeit:** 3-5 Min. + Auswertung

**Material:** Großes Plakat mit den Items oder kleine Zettel für jeden Spieler, Klingel o.ä.

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9 10-12 **Schwierigkeit:** sehr einfach – auch ohne DT möglich

1. Die S bilden Gruppen zu dritt oder zu viert. Sie bekommen den Auftrag, in 3 oder 5 Minuten Sachen auf dem Schulhof zu sammeln, die zu den Kategorien passen (Kategorien nach den örtlichen Gegebenheiten aussuchen!) Vor dem Sammeln muss die SL klarstellen, dass die S die Suchaufträge verstehen.

Mögliche Kategorien: etwas Weiches, etwas Rundes, etwas aus Metall, etwas Rotes, etwas Glitzerndes, etwas, was ein Tier fressen darf, etwas, was nicht da sein sollte, etwas Spitzes, etwas Krümmes, etwas aus Papier, etwas Langes, etwas Grünes, ....

2. Nach Ablauf der vorher genannten Spielzeit die Suche mit Klingeln beenden und die S wieder sammeln.
3. Die SL ruft nacheinander die Kategorien auf, zeigen, was sie haben und wenn sie es können, sie benennen die Sachen auf Deutsch. (Die SL sollte es benennen.) Am Ende alles in den Müll werfen, was in den Müll gehört.
4. Am Ende können die S die Wörter notieren, die sie lernen wollen.



# Schulhofdschungel



S7

**Typ:** Suchspiel

**Zeit:** 5-10 Min. + Auswertung

**Material:** Handy, Klingel

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9 10-12

**Schwierigkeit:** sehr einfach  
(Kl. 9 : in der Landessprache)

1. Die S wählen einen Partner.
2. Sie bekommen den Auftrag, 5 Tiere und 5 Pflanzen auf dem Schulhof zu finden und zu fotografieren. Wenn sie kein Handy haben, sie können ihre Namen auf Englisch oder in ihrer Erstsprache notieren.
3. Nach Ablauf der genannten Spielzeit die Suche mit Klingeln beenden und die S wieder sammeln.
4. SL ruft die Kategorien auf, zeigen, was sie haben und wenn sie es können, sie benennen es auf Deutsch. Die SL sollte es dann auf Deutsch sagen. (S in der 9 Klasse)
5. Am Ende können S Wörter notieren, die sie lernen wollen.

# Plätze tauschen „Umwelt“



S8

**Typ:** Bewegungsspiel

**Zeit:** ca.10 Min.

**Material:** Alphaltkreide

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9 10-12 **Schwierigkeit:** einfach (A1-A2)

1. Die S machen einen Kreis und malen mit Kreide einen Kreis um ihre Füße. Der SL steht in der Mitte und malt dort einen Kreis.
2. Die SL erklärt die Regel und macht gleich den Anfang: Die SL sagt den ersten Satz. Inhalt: Etwas, was mit Umwelt / Nachhaltigkeit zu tun hat (hast du / kennst du / warst du / hast du schon..., kanns du...). Sprachlich: Eine Struktur benutze, die die S schon gelernt haben – vorher die Lehrpersonen fragen!  
*„Alle tauschen die Plätze, die eine Trinkflasche haben.“  
 oder „Tausch den Platz, wenn du eine Trinkflasche hast.“  
 oder die SL stellt einfach eine Frage: „Hast du eine Trinkflasche?“*
3. Die S, auf die das Merkmal zutrifft, verlassen den Kreis und versuchen einen neuen Platz zu finden. Wenn ein Kreis schon besetzt ist, darf kein zweiter S dort stehen → 3-5 Runden spielen, in denen die SL nicht mitspielt und immer in der Mitte bleibt. Dadurch bekommen die S Ideen, welche Fragen sie stellen könnten und üben die Struktur ein.
4. Danach die Regel erweitern: Von da an spielt auch die SL mit! Bekommt ein S keinen Platz, geht er/sie in die Mitte und gibt den Auftrag / stellt die Frage.  
*→Spiel nicht auslaufen lassen, man muss noch aufhören, wenns noch Spaß macht!  
 Vor dem Ende ankündigen, dass noch 3 Runden gespielt werden.*

# Ich geh in den Garten...


**S9**
**Typ:** Kettenspiel

**Zeit:** ca.5 Min.

**Material:** -

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9 10-12

**Schwierigkeit:** einfach (A1-A2)

1. Die S sitzen im Kreis auf dem Boden oder stehen im Kreis.
2. Die SL macht den Anfang: „*Ich geh in den Garten und hole... Tomaten ( eine Tomate*“ – *sie kann die Tomate / Tomate essen auch pantomimisch darstellen.*
3. Der nächste Spieler muss **alles** wiederholen (auch die Geste), was vorher gesagt wurde: „*Frau / Herr XY geht in den Garten und holt Tomaten*“ und sagt einen neuen Satz und zeigt eine neue Geste „*und ich hole ... Äpfel / einen Apfel*“. (Die S kennen einander und können die Namen ihrer Mitspieler nennen – Vorteil: die SL lernt dabei die Namen der S.)  
Wenn jemand sich nicht erinnert, können die Schüler helfen, indem sie nochmal die Geste zeigen.
4. Am Ende können die S Wörter notieren, die sie lernen wollen.



# Wahr oder nicht wahr?



**S10**

**Typ:** Fangspiel

**Zeit:** ca.5 Min.

**Material:** Kreide, Liste (wachsend): [t1p.de/S10LISTE](http://t1p.de/S10LISTE)

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9 10-12\* **Schwierigkeit:** einfach

1. Die S teilen sich in zwei gleich große Gruppen auf.
2. Die beiden Gruppen stellen sich im Abstand von 2 Meter in einer Reihe gegenüber auf.
3. Hinter den Gruppen gibt es in einigem Abstand eine Freilinie (mit Kreide malen).
4. Die SL bestimmt, welche Gruppe für WAHR und welche für NICHT WAHR steht.
5. Die SL sagt einen Satz, der mit Natur / Umwelt / Nachhaltigkeit zu tun hat, der entweder wahr oder nicht wahr ist, z.B. *Füchse sind rot, Delfine leben in Flüssen, Plastikflaschen sind schlecht für die Umwelt, eine Zahnbürste braucht Strom, Bienen machen Honig...*
6. Ist der Satz wahr, müssen die S in der WAHR-Gruppe losrennen und jemanden aus der anderen Gruppe zu fangen. Diese müssen schnell hinter ihre „Freilinie“ laufen, dort kann man sie nicht mehr fangen.
7. Wird ein S gefangen, kommt er/sie in die andere Gruppe.
8. Das Spiel endet nach der vorher vereinbarten Spielzeit und gewonnen hat die Gruppe, die mehr S hat.

**Quelle:** Portmann, Rosemarie. Die 50 besten Spiele für mehr Umweltbewusstsein (Don Bosco MiniSpielothek) Spiel 28

# Was / wer bin ich?



S11

**Typ:** Frage-Antwortspiel / Ratespiel

**Zeit:** 5-10 Min.

**Material:** kleine Zettel und Wäscheklammern

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9 10-12

**Schwierigkeit:** einfach (A1-A2)

– Kl. 9 evtl. in der Landessprache spielen

1. Die SL bereitet kleine Zettel mit Wörtern vor, die die S bestimmt kennen. Sie kann auch die Lehrpersonen der Klasse um Hilfe bitten: Natur, Tiere, Pflanzen, Sachen, die in den Müll kommen, Geräte...
2. Die S nehmen einen Zettel und eine Wäscheklammer und befestigen den Zettel auf dem Rücken eines anderen S. Dieser S darf den Zettel nicht sehen!
3. Die S gehen herum, suchen einen Spielpartner. Sie stellen dem Partner JA-NEIN Fragen: wie es aussieht, aus welchem Material es ist, welche Form es hat, wo man es findet, wozu es gut ist, ob es für die Umwelt gut oder schlecht ist, was man damit macht, was das Ding / das Tier macht...
4. Sagt der Spielpartner JA, muss der S mit dem Fragen aufhören und sie wechseln die Rollen bzw. suchen dann einen anderen Spielpartner.
5. Findet ein S heraus, was auf seinem Rücken steht, nimmt er/sie den Zettel ab, spielt aber weiter mit und beantwortet Fragen.

# Was ist unter der Decke?



**S12**

**Typ:** Tast-KIM

**Zeit:** ca. 5 Min.

**Material:** Gegenstände und eine blickdichte Decke oder Tuch, ein Tisch, ein Klingel

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9 10-12 **Schwierigkeit:** A1/A2 – Kl. 9 in der Landessprache spielen

Vorbereitung vor der Spielsitzung: Die SL sucht Gegenstände vor, die S in den Müll werfen. (Nichts, was dreckig, klebrig, oder nass ist, oder woran die S sich verletzen können!): Z.B. zerknülltes Papiertaschentuch, eine Zeitung, ein Teebeutel, eine Batterie, eine PET-Flasche, Orangenschale, eine Plastiktüte, Bonbonpapier, ein Arbeitsblatt, Kaugummi in Papier gewickelt, eine Chipstüte, ein Saftkarton... Weitere Ideen beim Material MÜLL TRENNEN. Sie legt sie auf einen Tisch und bedeckt sie mit der Decke.

1. Die S stellen sich um den Tisch, greifen unter die Tüte und ertasten die Sachen. Sie dürfen die Sachen nicht unter der Decke herausholen oder die Decke hochheben!
2. Haben sie einen Gegenstand erraten, sagen sie nichts und suchen etwas Neues.
3. Ist die Spielzeit um, klingelt die SL.
4. Die S suchen sie sich einen Partner und notieren, an welche Gegenstände sie sich erinnern.
5. Auswertung: Die S nennen Sachen, die unter dem Tuch waren. Für jeden korrekten Gegenstand gibt es 1 Punkt – und 2 Pluspunkte, wenn die S es auf Deutsch notiert haben. Gewonnen hat das Paar mit den meisten Punkten.
6. Am Ende können die S Wörter notieren, die sie lernen wollen.



# Nachhaltige ABC-Liste


**S13**
**Typ:** Wörter sammeln

**Zeit:** ca. 3+5 Min.

**Material:** DIN A3-Papier für jede Gruppe, für jede Gruppe 1 Filzstift in einer anderen Farbe

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9 10-12
**Schwierigkeit:** einfach (A1-A2)

Das Spiel ist als LETZTES Spiel geeignet, für die Gesamtgruppe

1. Die S bilden Gruppen, so dass ihre bisherigen LernpartnerInnen NICHT in ihrer Gruppe sind.
2. Jede Gruppe bekommt ein DINA3-Blatt und einen Filzstift in einer anderen Farbe.
3. Sie schreiben schnell das ABC von oben nach unten am Papierrand auf. (Bonbon für die schnellste Gruppe!)
4. Danach haben sie 3 Minuten, um zu jedem Buchstaben mindestens ein Wort zu notieren, das sie heute gelernt / gesehen haben.
5. Ein S bleibt sitzen. Die anderen gehen zu den anderen Gruppen und schauen sich die Liste an. Wenn sie ein Wort sehen, das sie nicht kennen, lassen sie es sich erklären.
6. Am Ende kann jeder Schüler ihre 2 Lieblingswörter auf den Abschluss-Flipchart schreiben.

# Buchstabenartist



**S14**

**Typ:** Bewegungsspiel

**Zeit:** ca. 5-10 Min.



**Material:** kleine Zettel, Seil



**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9 10-12

**Schwierigkeit:** einfach,  
auch für Kl. 9 geeignet

1. Die SL bereitet Buchstaben zettel zu Wörtern vor, die die S bestimmt kennen (dickere Stifte nehmen!). Sie kann auch die Lehrpersonen der Klasse um Hilfe bitten: Natur, Tiere, Pflanzen, Sachen, die in den Müll kommen, Geräte, Papier... (STARTSPIEL) ODER wenn das Spiel als SCHLUSSSPIEL gespielt wird: Wörter passend zu den Stationen wählen.
2. Die SL teilt die Gruppe in 2 Gruppen auf.
3. Sie legt ein langes Seil in der Mitte des Spielfeldes aus.
4. Danach ruft sie die erste Gruppe auf und sagt, wie viele Spieler in dieser Runde mitspielen (der Buchstabenanzahl des Wortes entsprechend). Diese S stellen sich AUF das Seil.
5. Die SL gibt jedem S eine Karte (Reihenfolge mischen!). Die S müssen sich auf dem Seil aufstellen, so dass das Wort gelesen werden kann. Die eigene Gruppe darf ihnen helfen. WICHTIGE REGEL: Beim Platztausch darf niemand den Fuß vom Seil abstellen!
6. Schaffen sie es, bekommen sie einen Punkt und die zweite Gruppe ist dran.

**Quelle:** Boos, Agnes: Die 50 besten Spiele für die „Bewegte Schule“ (Don Bosco MiniSpielothek). Spiel 41.

											
<b>Zielgruppe</b>	<b>1-4</b>	<b>5-8</b>	<b>9</b>	<b>10-12</b>	<b>Schwierigkeit:</b>						
<b>Quelle:</b> - .											

											
<b>Zeit: ca.</b>											
<b>Material:</b> -											
<b>Zielgruppe</b>	<b>1-4</b>	<b>5-8</b>	<b>9</b>	<b>10-12</b>							
<b>Quelle:</b>											





# Stationen Organisieren





Auswärtiges Amt

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland

						
<b>Zielgruppe</b>	<b>1-4</b>	<b>5-8</b>	<b>9</b>	<b>10-12</b>	<b>Schwierigkeit:</b>	
<b>Quelle:</b> - .						

						
<b>Zeit: ca.</b>						
<b>Material:</b> -						
<b>Zielgruppe</b>	<b>1-4</b>	<b>5-8</b>	<b>9</b>	<b>10-12</b>		
<b>Quelle:</b>						





1





2





3







5



9





7





8





9





10



# 11



# 12





## Stempelkarte



Fertig? Schreib die Nummer der Station  
in das Bild – und Stempel drauf!  
Schreib dann Wörter ins Heft, die du lernen willst.



## Stempelkarte



Fertig? Schreib die Nummer der Station  
in das Bild – und Stempel drauf!  
Schreib dann Wörter ins Heft, die du lernen willst.



**Meine neuen Wörter**

**Meine neuen Wörter**



# Materialien für den Unterricht



## Deutschland. Kennen. Lernen.

Poster und App: Interessante Fakten, Spiele und einfache Suchsel. Info und Link zum Download der App: <https://www.goethe.de/de/spr/ueb/dkl.html>

→ Kurzlink: [t1p.de/GIPOSTERAPP](https://t1p.de/GIPOSTERAPP)

### MATERIALIEN HERUNTERLADEN



Ziel 12, Ziel 15  
ZU VIEL PAPIER



Ziel 7  
STROM - VERBRAUCH UND HERKUNFT



Ziel 11  
DER VERKEHR IN DER STADT - HEUTE UND MORGEN



Ziel 12  
WASSERVERBRAUCH



Ziel 3  
GESUNDE ERNÄHRUNG



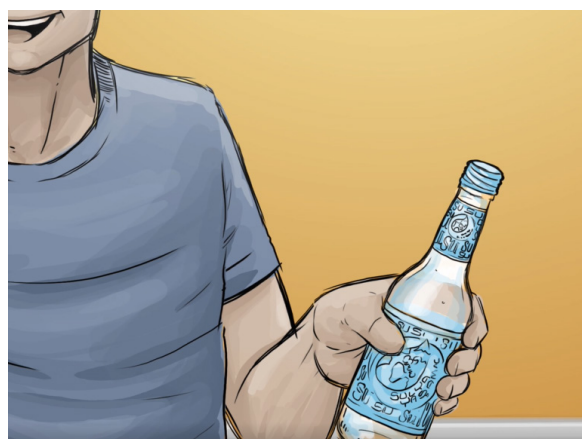
Ziel 13  
TREIBHAUSEFFEKT

## Die digitale Kinder-Uni

Material zum Herunterladen mit Arbeitsblättern und Unterrichtsskizze. (2x45 Minuten)

<https://www.goethe.de/ins/gr/de/spr/unt/gku.html>

→ Kurzlink: <https://t1p.de/tsyyl>

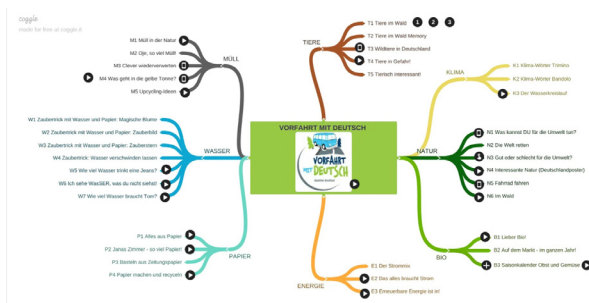


## Die „Wasser Task Force“

Interaktive Spiel-App ab der 9.Klasse. 60 Minuten in Gruppen spielen: Die SchülerInnen lösen dabei Rätsel und lernen viel über Wasser und Umweltschutz.

<https://www.goethe.de/ins/tr/de/kul/sup/ggg/esc.html>

→ Kurzlink: [t1p.de/GI\\_WASSER](https://t1p.de/GI_WASSER)

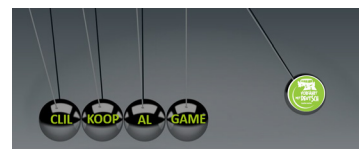


## Digitale Materialien zu „Vorfahrt mit Deutsch“

Interaktives Bild zum Anklicken – pulsierende Elemente führen direkt zu den interaktiven Spielen und Übungen

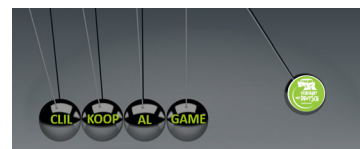
→ Kurzlink: [t1p.de/GI-BUS](https://t1p.de/GI-BUS)

# Methodisches Konzept (Beobachtungsbogen)



CLIL = Content and Language Integrated Learning	
Input eindeutig höher als das Sprachniveau der Lernenden	
Lernende erarbeiten für sie relevante Sach-Fach-Themen	
Lernende nutzen Vorkenntnisse aus anderen Fächern	
Kooperatives Lernen	
Lernende arbeiten zusammen: sie finden Lösungen	
Lernende helfen einander (Wörter erschließen, Aufgabe lösen, Technik nutzen...)	
Autonomes Lernen	
Lernende bearbeiten die Aufgaben selbstständig (Schülerkarte)	
Lernende wählen Inhalte aus, bestimmen den	
Lernende bestimmen ihr Lerntempo und Lernpensum	
Lernende kontrollieren ihre Lösungen selbst	
Lernende nutzen Lernhilfen (z.B. Bilder)	
Lernende nutzen vorge-schlagene Lernstrategien	
Lernende wählen für sich Lernwortschatz aus	

# Methodisches Konzept (Beobachtungsbogen)



Gamifikation = Übertragen von Spielprinzipien auf Übungen und Aufgaben	
Lernende lernen ohne Leistungsdruck	
Das übergeordnete Ziel: SPIELZIEL erreichen	
Typische Spielmerkmale: mehr "Leben", Glück, raten, verrätselte Elemente, Timer...	
Lernende bekommen Punkte → Eintrag in die Bestenliste	
Lernende wiederholen die Ü/S, um ihr Ergebnis zu verbessern	





# Feedback



Auswärtiges Amt

**GOETHE  
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland

# Nordpol-Südpol

**F1**
**Übungstyp:** Sich positionieren

**Datei:** -

**Material an der Station:** Seil oder Kreidelinie, bei großen Gruppen: Kieselsteine

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** 0

## Vorbereitung:

1. 4-5 Feedbackfragen formulieren: Die Fragen können sich auf Inhalte, auf Aufgabenvielfalt, auf Atmosphäre in der Gruppe, auf Lernerfolg, auf Spaß... beziehen.
2. Ein Seil hinlegen oder eine Kreidelinie zeichnen. Die beiden Enden markieren: 0 – 100

## Durchführung:

1. Sie stellen Fragen, z.B. „Wie viel hast du heute über Umweltschutz und Nachhaltigkeit gelernt?“ oder „Wie viel Spaß hast du heute gehabt?“
2. Die S stellen sich an die Stelle in der Linie, was für sie zutrifft. Wenn sie die gleiche Stelle „markieren“ möchten, stellen sie sich NEBEN die Person, die schon dort steht. BEI GROSSEN GRUPPEN: Jeder S nimmt einen schönen Kieselstein und merkt sich den eigenen Stein. Sie legen ihre Steine auf die Kreidelinie – Steine übereinander oder als Haufen. (Machen Sie ein Foto!)
3. Sie nehmen dann ihren Stein und warten auf die nächste Frage...

## Hinweise:

- Wenn etwas auffällig ist (große Gruppen, einzelne Schüler auf extremen Positionen), fragen Sie nach.
- Generell die Frage: Wer möchte was dazu sagen? Hilfreich.
- Kleinere können über „ihren“ Stein streiten :-)

## Mögliche Probleme:

- S. die sich leicht beeinflussen lassen, stellen sich dorthin, wo schon viele stehen...
- Schwer archivierbar.

# Klatschometer/Schallmesser

**F2**

**Übungstyp:** lautes Feedback

**Datei:** eine SCHALLMESSER/SOUND METER-App  
(Handy)

**Material an der Station:**

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12 **Schwierigkeit:** 0

## Vorbereitung:

- 4-5 Feedback-Fragen oder Feedback-Sätze in Ich-Form formulieren: Die Fragen können sich auf Inhalte, auf Aufgabenvielfalt, auf Atmosphäre in der Gruppe, auf Lernerfolg, auf Spaß... beziehen.
- Eine Schallmesser-App am Handy installieren.

## Durchführung:

1. Sie machen 2 Schallmesser-Tests:  
„Wie viel Krach könnt ihr machen?“ - schalten Sie ihre App ein und verraten Sie den S den Wert. Danach stellen Sie eine Frage wie: Ich mag Pizza und **erklären Sie, dass jetzt das Ziel ist, herauszufinden, wie sehr die GRUPPE Pizza mag.** Die Schüler sollen klatschen/mit den Füßen stampfen, schreien..., wenn sie JA sagen und ganz leise oder gar nichts, wenn NEIN.
2. Erklären Sie, dass sie jetzt Fragen zu der Aktion bekommen werden. Stellen ihre Fragen & Sätze in Ich-Form, z.B. „Ich habe heute viele neue Wörter gelernt“ oder „Ich finde die App zum Poster toll“ , „Ich konnte prima mit meinem Partner zusammenarbeiten“
3. Die S beantworten die Frage mit Klatschen/Stampfen...
4. usw.

## Hinweise:

- Der Test ist wichtig, damit den S später klarer wird, worum es geht: Nicht zu zeigen, wie laut sie sein können, sondern ein Feedback.
- Die Methode ist in zu lebendigen Gruppen nicht ungefährlich :-D



# Zielscheibe (digital)

**Übungstyp:** Zielscheibe - archivierbar

**Datei:** <https://padlet.com/juditszklenar/ON-COOZIELSCHEIBEWIE>

**Material an der Station:**

**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12

**Schwierigkeit:** +

1. Die S nehmen ihre Handy. Lesen den Code ab oder tragen den Link ein (leicht, kurz).
2. Sie bekommen die Fragen und bewerten den Aspekt von 1-6 (1=sehr schlecht – 6= sehr gut)
3. Sie tippen auf „Bewertung absenden“.  
VORTEIL: S werden nicht von den anderen beeinflusst.

	Ich stimme ...							
	<= ... nicht zu	1	2	3	4	5	6	... voll zu =>
Ich habe heute viel über Umwelt / Nachhaltigkeit gelernt.	k.A.	1	2	3	4	5	6	
Ich habe heute viele neue Wörter gelernt.	k.A.	1	2	3	4	5	6	
Ich fand die Aufgaben interessant.	k.A.	1	2	3	4	5	6	
Ich hatte viel Spaß.	k.A.	1	2	3	4	5	6	

**Bewertung absenden**

SIE sehen an ihrem Tablet / Handy das Ergebnis wie hier auf dem Bild. Die linke Seite ist eine gute Visualisierung, Sie können es den S zeigen. Rechts wird das Ergebnis für jede Frage als Balkendiagramm und auch den Durchschnittwert. VORTEIL für Sie: archivierbar (screenshot). Gleiches Feedback für die nächste Gruppe nutzbar (Ergebnis schnell löschen, Link bleibt.)



### Herstellung:

- Sehr einfach, man braucht 1 Minute zum Einstellen.
- Zum Ausprobieren als S: <https://www.oncoo.de/udt2>, ausprobieren als L: s. Link oben

### Hinweise:

Bequem am Handy nutzbar. Wenn Tablet: Von EINEM Tablet kann man aus einem Browser aus nur eine Bewertung abgeben. Der nächste S muss in einem anderen Browser arbeiten.. (Auch auf Papier möglich, aber in Großgruppen chaotisch!!!!)

# Kieselstein\*bewertung

**F4****Übungstyp:** Prioritätspunkte**Datei:** -**Material an der Station:** Viele Kieselsteine, Kastanien, Haselnüsse o.ä. kleine Naturprodukte, die nicht kaputtgehen**Zielgruppe:** 1-4 5-8 9-12**Schwierigkeit:** 0

1. Die S holen Kieselsteine ab, jeder darf so viel nehmen, wie die Hälfte der Anzahl der Stationen.
2. Sie gehen die Stationen ab und hinterlassen überall eine Station, wo sie Spaß hatten.
3. Am Ende werden die Top 3 Stationen ermittelt: Bitten Sie S, dass sie das Zählen übernehmen.

## Hinweise:

- Sie bekommen so nur über den Aspekt Spaß ein Feedback, was aber OK ist: Hier fließen für die S viele Aspekte zusammen, ob es interessant war, was sie gelernt haben, wie die Aufgabe war, was sie mit ihrem Lernpartner erlebt haben.
- Sie können dadurch eine Rückmeldung bekommen, wie die einzelnen Stationen in einer Zielgruppe ankommen und können das bei der Auswahl für ähnliche Zielgruppen nutzen.

