

Natur – Information – Spaß – Erleben

Ideenhandbuch für die Naturschutzkommunikation

Schwerpunkt: Gewässerschutz



Natur – Information – Spaß – Erleben

Ideenhandbuch für die Naturschutzkommunikation

Anregungen für einen Spieleparcours
für Sport- und Naturschutzverbände, Aktive in Städten und Gemeinden
sowie Privatpersonen am Fluss,
erstellt im Rahmen des **Naturathlon 2006 „Wasser bewegt“**.



Titelbilder: Naturathlon 2006

Grafiken: Büro Bert Odenthal
+ grafik-design
Spiekerhof 31
48143 Münster

Redaktion: wbpr Public Relations GmbH
Schumannstraße 5
10117 Berlin

Fachbetreuung im BfN: Dr. Christiane Schell, Dipl.-Geogr. Till Hopf
Fachgebiet II 1.2 „Gesellschaft, Nachhaltigkeit, Tourismus und Sport“

Das Aktionshandbuch zum Naturathlon 2006 wurde erstellt im Rahmen des F+E-Vorhabens „Neue Flusspolitik, Freizeit am Fluss – Naturathlon Wasser“ (FKZ 805 24 401/02). Der Naturathlon ist eine Initiative des Bundesamtes für Naturschutz mit Unterstützung des Bundesministeriums für Umwelt, Naturschutz und Reaktorsicherheit

Die Beiträge der Skripten werden aufgenommen in die Literaturlatenbank „**DNL-online**“ (www.dnl-online.de).

Die BfN-Skripten sind nicht im Buchhandel erhältlich.

Herausgeber: Bundesamt für Naturschutz (BfN)
Konstantinstr. 110
53179 Bonn
Tel.: 0228/8491-0
Fax: 0228/8491-9999
www.bfn.de
E-Mail: KilpM@bfn.de

Der Herausgeber übernimmt keine Gewähr für die Richtigkeit, die Genauigkeit und Vollständigkeit der Angaben sowie für die Beachtung privater Rechte Dritter. Die in den Beiträgen geäußerten Ansichten und Meinungen müssen nicht mit denen des Herausgebers übereinstimmen.

Nachdruck, auch in Auszügen, nur mit Genehmigung des BfN.

Druck: BMU-Druckerei

Gedruckt auf 100% Altpapier

Bonn-Bad Godesberg 2007

Inhalt

Vorwort	3
Einleitung	4
Der Spieleparcours – Gemeinsames Erleben schafft Verständnis	6
Ideen für einen Spieleparcours	9
1. Wissen	9
2. Spaß, Sport und Geschicklichkeit	19
3. Experimente	48
Natursport und Gewässerschutz	58
Nützliche Links	60

Erläuterungen

Mit Hilfe der folgenden Icons können Spiele aus der jeweiligen Kategorie im Handbuch schnell aufgefunden werden:



Wissen



Spaß, Sport und
Geschicklichkeit



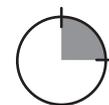
Experimente

Weitere Symbole geben Aufschluss über die Zielgruppe und die ungefähre Spieldauer:

Zielgruppe
(in Jahren)



Spieldauer



10 – 15 Min.

Vorwort

Die Bildung von Bewusstsein für den Schutz der Natur wird meist in vielen kleinen Schritten entwickelt. Daher bieten neben der Durchführung großer Naturschutzkampagnen auch kleinere/weniger spektakuläre Aktivitäten im Rahmen der Informations- und Öffentlichkeitsarbeit ein großes Potenzial, Menschen für Naturthemen zu begeistern. Es ist meist die einfache, originelle Ansprache, die kreativ-spielerische Beschäftigung mit dem Thema, die eine Beziehung zur Lebenswelt der Bürgerinnen und Bürger herstellt und so die Schutzwürdigkeit der heimischen Natur aufzeigt.

Mit dem vorliegenden Handbuch möchten wir allen Sport- und Naturschutzverbänden, Aktiven in Städten und Gemeinden sowie Privatpersonen eine Handreichung bieten, um mit einfachen Mitteln Naturschutzthemen erfolg- und ideenreich vermitteln zu können. Viele der hier vorgestellten Ideen bestechen durch ihre leichte Umsetzbarkeit, so dass sich vielfältige Möglichkeiten für ihre Anwendung in der Praxis anbieten.

Ein viel versprechender Ansatz für die Realisierung der Spielideen ist das Konzept eines Mitmach-Parcours, an dem sich regionale Institutionen und Verbände beteiligen. Durch das kooperative Miteinander der verschiedenen Akteure kann den Besucherinnen und Besuchern einer Veranstaltung ein Naturschutzthema in all seiner Vielseitigkeit und mit seinen unterschiedlichen Facetten vorgestellt werden. Gleichzeitig bietet sich großen und kleinen Gästen der Veranstaltung die Möglichkeit, einen Überblick über die regionalen Aktivitäten im Bereich Naturschutz und Nachhaltigkeit zu gewinnen, lokale Vereine und Verbände kennen zu lernen und durch Lösung der Parcours-Aufgaben „mit allen Sinnen“ Kenntnisse von der Natur und ihrer nachhaltigen Nutzung zu erlangen.

Erprobt wurde ein solches Parcours-Konzept im Rahmen des Naturathlon 2006, der sich stark an der Einbindung von lokalen Partnern und der interessierten Öffentlichkeit orientierte. Zum Auftakt des Naturathlon 2006 wurde daher im Herbst 2005 ein Ideenwettbewerb ausgeschrieben, um Anregungen und Ideen für Aktionsstände zum Thema Wasser zusammen zu tragen. 50 der über 120 eingereichten Vorschläge sind in diesem BfN-Skript zusammengestellt. Diese waren auch Basis für das Konzept des Mitmach-Parcours während des Naturathlon 2006, bei dem das Thema „Wasser bewegt“ auf spielerische und anschauliche Weise für die Bürgerinnen und Bürger vermittelt wurde.

Ich möchte Sie, liebe Leserin und lieber Leser, dazu ermutigen, den Geist des Naturathlon weiter zu tragen und die hier vorgestellten Ideen im Rahmen von Festen und Veranstaltungen in Ihrem verbandlichen, beruflichen oder privaten Umfeld umzusetzen. Denn eine breite Bewusstseinsbildung zur Schutzwürdigkeit unserer heimischen Natur kann nur vor Ort erfolgen, und dafür braucht es Ihr Engagement.

Prof. Dr. Hartmut Vogtmann

Präsident des Bundesamtes für Naturschutz

Einleitung

Rudern auf dem Rhein, Radfahren an der Donau oder Vogelbeobachtung an der Elbe – die deutschen Flüsse bieten viele Möglichkeiten. Der Naturathlon 2006 will das Interesse am Fluss wecken und Lust machen, am Fluss naturverträglichen Sport zu betreiben. Unsere Flussgebiete sind Orte der Erholung und des Freizeitsports, aber auch Rückzugs- und Lebensraum für zahlreiche Tiere und Pflanzen.

Wie können Vereine und Verbände den Fluss zum Thema machen? Beim Naturathlon-Ideenwettbewerb, der im Dezember 2005 zu Ende gegangen ist, wurden über 80 Ideen eingereicht, mit denen sich Menschen an Infoständen und auf Festen spielerisch ansprechen lassen.

Gesucht wurden keine aufwendigen Veranstaltungskonzepte, sondern einfache Spiele und Aktionen, die leicht übertragbar sind und wiederholt werden können. Beteiligt haben sich Sport- und Naturschutzverbände, Aktive in Städten und Gemeinden sowie Privatpersonen.

Angesichts der großen Anzahl der Einsendungen und der Vielfalt der Spielideen fiel es der Fachjury schwer, unter allen Beiträgen die besten zu prämiieren. Diese und viele weitere Ideen präsentiert der hier online vorliegende Entwurf des Naturathlon-Handbuchs, das sich an interessierte Verbände, Organisationen oder kommunale Verwaltungen richtet. Die Aktionsideen geben Anregungen für die Gestaltung eines eigenen Spieleparcours bzw. einzelner Spielstationen zum Thema Wasser.

In der Einführung dieses Handbuchs geben wir Anregungen für den reibungslosen Ablauf eines Spieleparcours. Es folgen dann rund 50 Spielbeschreibungen. In der später vorliegenden Druckversion werden Sie dann auch weiterführende Informationen zu Natursport und Gewässerschutz finden.

Je nach Art der Spiele und der Anforderungen an die Teilnehmenden sind die Aktionsideen in drei Gruppen unterteilt: Wissen, Spaß / Geschicklichkeit / Sport und Experimente.

Die Mehrzahl der Spiele wurde bereits in der beschriebenen Form getestet, einige warten jedoch noch auf ihre Erprobung. Die Angaben zu den einzelnen Ideen sind deshalb als Richtwerte zu verstehen, der eigenen Phantasie sind bei der Umsetzung und der Entwicklung von Varianten keine Grenzen gesetzt. Viele der Spiele lassen sich mit lokalen Gewässern und Flüssen in Beziehung setzen oder nutzen diese, wenn beispielsweise Gegenstände aus einem Bach mit den Füßen ertastet werden oder Kleinstlebewesen zur näheren Bestimmung aus dem Gewässer entnommen werden. So groß wie die regionale Vielfalt der deutschen Flusslandschaften, so abwechslungsreich können auch die einzelnen Spiele gestaltet werden. Weiterführende Informationen zu Natursport und Gewässerschutz finden Sie im hinteren Teil des Handbuchs.

Die Veranstalter und die Partner des Naturathlon 2006 wünschen Ihnen viel Spaß und Erfolg bei der Entwicklung Ihres individuellen Spieleparcours!

Der Spieleparcours – Gemeinsames Erleben schafft Verständnis

Sport und Naturschutz schließen sich gegenseitig nicht aus. Möchten Sportlerinnen und Sportler die Natur genießen, dann haben sie ein besonderes Interesse an ihrem Schutz. Das sportliche Erlebnis in der Natur schafft ein Bewusstsein für ihren Wert. Konflikte zwischen Sportbegeisterten und Naturfreunden liegen deshalb oft weniger in unausgleichbaren Positionen begründet, als vielmehr in einem mangelhaften Verständnis für die Interessenlage der Gegenseite. Nicht immer helfen dabei Argumente. Wo diese ins Leere laufen, führt ein gemeinsames Erlebnis zu gegenseitigem Verständnis. Ein Spieleparcours kann dabei helfen, die unterschiedlichen Standpunkte darzustellen und nachzuempfinden.

Vielfältige Spielideen

Ziel des Spieleparcours ist es zum einen, Sporttreibenden den Natur- und Lebensraum Fluss spielerisch näher zu bringen, und zum anderen, Naturschützerinnen und Naturschützer auf die Belange des Sports und der Erholung an Flüssen aufmerksam zu machen. An den unterschiedlich gestalteten Stationen müssen die Teilnehmenden verschiedene Aufgaben lösen. Geschick und Wissen sind gefordert. Durch die Einbettung neuer Informationen in sportliche Aufgaben werden Zielgruppen erreicht, die sich einer frontalen Wissensvermittlung verschließen würden. Insbesondere Kinder und Jugendliche können so früh für das Thema Sport und Naturschutz sensibilisiert werden. Im Spieleparcours können Kinder außerdem ihre motorischen und sensorischen Fertigkeiten schulen, wenn sie beispielsweise Wasser in einem Hindernislauf transportieren müssen, ohne etwas zu verschütten, oder einen zuvor selbst ausgesuchten Stein in einem Sack wieder finden müssen. Auch soziale Kompetenzen werden gefördert, denn in den Mannschaftsspielen führt nur die gemeinsame Anstrengung in der Gruppe zum Ziel. Da die Spielideen der einzelnen Stationen unabhängig vonein-

ander durchgeführt werden können, ist es möglich, den Parcours exakt auf das Alter oder die Vorkenntnisse der jeweiligen Zielgruppe zuzuschneiden.

Spieleparcours als Gesamtkonzept

Der **modulare Aufbau des Parcours** bietet den Vorteil, dass sich verschiedene Organisationen und Vereine im Rahmen der Veranstaltung präsentieren können. Jede/r von ihnen kann einen Stand gestalten und so die eigene Beziehung zum Fluss und seiner Entwicklung darstellen. Durch die **gemeinsame Präsentation** der Initiativen im Rahmen eines Parcours werden mehr Menschen erreicht, als dies mit einzelnen Aktionen der Beteiligten möglich wäre.

Zum einen ist es für Besucherinnen und Besucher attraktiver, einen großen, thematisch zusammenhängenden Parcours zu absolvieren, als sich an verstreuten Angeboten zu beteiligen. Zum anderen wird so die Zielgruppe der Veranstaltung erweitert. Eine große Zahl verschiedener Organisationen spricht mehr Interessenten an, als ein einzelner Verein in seinem Umfeld erreichen könnte.

Um diese Wirkung zu erzielen, muss der Parcours für die Gäste der Veranstaltung als gemeinsames Projekt erkennbar sein. Dazu müssen die einzelnen Stände in ein **Gesamtkonzept** integriert werden, in dem durchaus Raum für individuelle Gestaltungsmöglichkeiten bleiben kann. Um die Integration der einzelnen Stationen in das Gesamtkonzept zu gewährleisten, sollte eine zentrale **Koordinationsstelle** eingerichtet werden. Diese Aufgabe kann ein Vertreter oder eine Vertreterin der Stadtverwaltung, ein Aktiver im Verein oder eine Freiwillige eines Verbands übernehmen. Der Koordinator oder die Koordinatorin geht auf Vereine und Institutionen zu und motiviert sie, sich mit einem Stand am Parcours zu beteiligen, kümmert sich um organisatorische Fragen und bespricht die Werbemaßnahmen mit den Partnerorganisationen. Die

wichtigste Aufgabe der zentralen Ansprechperson ist es jedoch, die beteiligten **Partner** miteinander bekannt zu machen und ihnen die Möglichkeit zu geben, sich auch untereinander zu **vernetzen**. Dies kann beispielsweise über einen E-Mail-Verteiler geschehen. Der Koordinator oder die Koordinatorin ist für Fragen aller Art die erste Anlaufstelle. Da die Erfahrungen und Fragen eines Projektpartners oft auch für die anderen Beteiligten hilfreich und relevant sind, kann doppelte Arbeit vermieden werden. Informationen laufen zentral zusammen und können leicht an alle Beteiligten weitergegeben werden. Der/die Projektverantwortliche muss zudem die **Spielideen aufeinander abstimmen** und einen einheitlichen Rahmen für den Parcours schaffen.

Ausgestaltung des Parcours

In der Umsetzung des Gesamtkonzepts sind **Start und Ziel des Parcours** von besonderer Bedeutung. Der Startstand sollte ein Blickfang sein, der die Besucherinnen und Besucher zum Mitspielen einlädt. Deshalb sollte er nicht unbedingt einer Institution zur Eigenpräsentation dienen. Die Zielstation sollte in ihrem Aussehen dem Startpunkt entsprechen. Die Anfangsstation kann auch als Zielpunkt genutzt werden. Die Spielstände dagegen können und sollen von den einzelnen Partnern individuell gestaltet werden. Die **Zusammengehörigkeit** der einzelnen Stände zueinander sollte allerdings durch eine fortlaufende Nummerierung und beispielsweise ein einheitliches Transparent gewährleistet werden, das an allen Stationen aufgehängt werden kann. Durch die Aufstellung der Stände lässt sich ihre Zusammengehörigkeit und Abfolge noch unterstreichen, die Möglichkeiten sind dabei stark von den Gegebenheiten vor Ort abhängig. Der Veranstaltungsort muss **genügend Platz** für die Stände bieten. Pro Stand sollte ein Platzbedarf von etwa 2 x 3 Meter kalkuliert werden. Insbesondere für Mannschaftsspiele aus

dem Bereich Sport und Geschicklichkeit wird jedoch häufig mehr Platz benötigt, wenn beispielsweise ein Spielfeld markiert werden muss. Der Abstand zwischen den einzelnen Stationen sollte nicht zu klein sein, um den Parcours aufzulockern und den Besucherinnen und Besuchern genügend Platz zu bieten. Prinzipiell sind mehrere **Aufstellungsvarianten** denkbar: Der Parcours wird ähnlich einer Festmeile konzipiert, die Besucherinnen und Besucher gehen entlang eines Flussufers vom Start zum Ziel, oder der Parcours wird in geschlossener Form auf einer Festwiese aufgebaut. Bei letzterer Variante führt eine vorgegebene Route durch die Stände zurück zum Startstand, der gleichzeitig als Ziel dient. Eine weitere Möglichkeit, den Parcours zu gestalten, ist eine „Schnitzeljagd“. Die Parcoursstände stehen dabei verstreut im Gelände. Dies stellt die Spielenden vor die zusätzliche Herausforderung, die einzelnen Parcoursstände erst finden zu müssen. So können sie gleichzeitig einen Abschnitt des Flusses kennen lernen und die sie umgebende Natur erleben. Allerdings birgt eine solche „Schnitzeljagd“ die Gefahr, dass sich die Veranstaltung in der Landschaft verläuft und so an Wirkung verliert.

Um die Parcoursidee zu betonen, bietet es sich an, **Laufkarten** an die Teilnehmenden auszugeben. Wer eine Aufgabe erfolgreich bestanden hat, erhält einen Stempel auf die Karte. Dies schafft einen Anreiz, den gesamten Parcours zu absolvieren. Der sportliche Ehrgeiz kann durch die Aussicht auf **Preise** noch gesteigert werden. Wer alle Stationen (oder mindestens eine vorher festgelegte Anzahl) durchläuft, kann sich mit seiner abgestempelten Laufkarte beispielsweise an einem Preisausschreiben beteiligen. Gibt es einen Sponsor, der Werbegeschenke zur Verfügung stellt, können diese auch als Präsent an jede/n verschenkt werden, der/die den Parcours erfolgreich absolviert hat.

Bei der Konzeption des Parcours sowie bei der Festlegung der Stationen, die mindestens absolviert werden müssen,

um ein Geschenk zu erhalten oder an einem Preisausschreiben teilnehmen zu können, muss die **Spielzeit** bedacht werden. Dauert es zu lange, alle Aufgaben erfolgreich abzuschließen, verlieren die Mitspielenden möglicherweise das Interesse am Durchlaufen des gesamten Parcours. Sind die Aufgaben zu leicht und können in kürzester Zeit gelöst werden, setzen sich die Spielerinnen und Spieler weniger mit dem Thema Sport und Naturschutz auseinander. Der oder die Koordinator/in sollte deshalb auf eine angemessene Dauer des Parcours achten. Da ein solcher Parcours in den meisten Fällen im Rahmen einer größeren Veranstaltung stattfindet, muss bei der Spielzeit auch bedacht werden, dass die Besucherinnen und Besucher in der Regel noch andere Attraktionen erleben möchten. In der Praxis hat sich eine Gesamtspielzeit von rund eineinhalb Stunden bewährt. Sind mehr Stationen vorgesehen, als in dieser Zeit durchlaufen werden können, bietet es sich an, eine bestimmte Anzahl von Stationen festzulegen, die zum Erhalt eines Preises absolviert werden müssen. Die Teilnehmenden können sich dann selbst aussuchen, an welchen Ständen sie spielen möchten. Hierbei ist entscheidend, dass die jeweilige Spieldauer an den einzelnen Stationen ungefähr gleich ist. Ein zeitlicher Rahmen von fünf bis zehn Minuten ist empfehlenswert.

Spielstationen individuell abstimmen

Die Spiele an den einzelnen Stationen sollten sich durch eine möglichst große **Vielfalt** auszeichnen. Je unterschiedlicher die Aufgaben sind, desto interessanter wird der Parcours für die Mitspielenden. Der Koordinator/die Koordinatorin muss vor allem darauf achten, dass ähnliche Spielideen nicht mehrfach vorkommen. Um den Parcours möglichst abwechslungsreich zu gestalten, sollten die verschiedenen Stationen **unterschiedliche Fertigkeiten** fordern. Es ist auch möglich, einzelne Spielstatio-

nen einzubauen, die vordergründig der Auflockerung des Parcours dienen – also in erster Linie Spaß machen.

Die Spielideen können in die **drei Kategorien Wissen, Sport/Geschicklichkeit und Experimente** eingeteilt werden. Je etwa ein Drittel der Aufgaben sollte aus einem der genannten Bereiche stammen und der Parcours sollte Spiele für Gäste jeden Alters beinhalten. Viele Spiele können je nach Alter der Spielbegeisterten in verschiedenen **Schwierigkeitsgraden** angeboten werden. Die altersgerechte Anpassung der Spiele übernehmen Betreuerinnen und Betreuer. Sie stehen die gesamte Zeit über an den Ständen als Ansprechpartner zur Verfügung, weisen die Besuchenden in die Spiele ein und stempeln die Laufkarten ab.

Die genannten Punkte sind lediglich ein Leitfaden für die Planung eines Parcours. Den Erfolg einer Veranstaltung können sie jedoch nicht garantieren. Um den Parcours zu einem Erlebnis für alle Beteiligten werden zu lassen ist es besonders wichtig, dass sich die Partner mit Begeisterung für die Sache engagieren und das Projekt gemeinsam vorantreiben. Diese **Motivation** bei allen teilnehmenden Organisationen auf Dauer zu erhalten, wird eine der wichtigsten Aufgaben für den Koordinator oder die Koordinatorin sein.

Im Folgenden finden Sie zahlreiche Anregungen für die Ausgestaltung einzelner Stationen eines Spieleparcours. Wir danken den Teilnehmerinnen und Teilnehmern am Ideenwettbewerb des Naturathlon 2006 für ihre Ideen und ihr Engagement.

Hydro-Akustik-Quiz



Den Geräuschen von Flüssen, Seen und tropfenden Wasserhähnen auf der Spur

Beschreibung

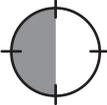
Das Hydro-Akustik-Quiz soll Kinder, Jugendliche und Erwachsene für Geräusche sensibilisieren, die mit dem Fließen des Gewässers verbunden sind.

Ein Poster zeigt neun verschiedene Fotos von bestimmten Gewässerabschnitten, einer Quelle, eines Bachs oder eines Meeres. Passend zu den Fotos werden Tonaufnahmen eingespielt. Die Aufgabe des Spielers/der Spielerin besteht darin, den Geräuschen das dazugehörige Foto auf dem Poster zuzuordnen. Wer die wenigsten Rateversuche benötigt, gewinnt das Spiel.

Das Quiz lässt verschiedene Schwierigkeitsgrade zu. Beispielsweise ist ein tropfender Wasserhahn für Kinder leicht zu erkennen.

Anmerkung

Dieses System ist auch als interaktives Touchscreen-System denkbar, wäre allerdings deutlich aufwändiger und teurer.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
		<ul style="list-style-type: none">• Tonaufnahmen von Gewässern• Poster mit neun Gewässerfotos
Vorbereitungszeit	 ca. 30 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	
Spieldauer	 10 min	
Platz	ca. 2 m x 3 m für den Stand	Eingereicht von: Ekkehard Christoffels , Erftverband Vettweiß.



Wasser-Wünsche-Baum

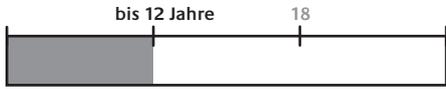
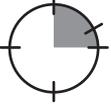
Kinder überlegen sich gute Wünsche für Wasserlebewesen

Beschreibung

In einer großen Vase oder einem Eimer werden verzweigte Äste aufgestellt. Alternativ kann ein kleiner Busch in der Natur genutzt werden. Aus Papier/Pappe werden Blattformen wie Ahorn, Eiche usw. ausgeschnitten und gelocht. Auf diese Blätter schreiben die Kinder gute Wünsche für die Wasserlebewesen und hängen sie an den Baum. Das Spiel lässt sich gut mit einem Quiz kombinieren.

Anmerkung

Eine mögliche Variante ist, einen großen Fischumriss auf ein Blatt Papier zu malen und Schuppen auszuschneiden, auf die die Wünsche der Kinder geschrieben werden. Diese werden dann in den Umriss geklebt, bis der Fisch alle Schuppen hat.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 10 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Äste• große Vase oder Eimer• Papier• Draht oder Schnur zum Befestigen der Wünsche
Spieldauer	 10 – 15 Min.	
Platz	Fläche zum Aufstellen der Zweige und zum Basteln, ca. 3 m x 3 m	Eingereicht von: Angelika Babi , Wasserwirtschaftsamt Krumbach/Kempton.

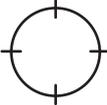
„Mit allen Wassern gewaschen“



Wie viel Wasser verbrauchen wir beim täglichen Zähneputzen?

Beschreibung

Dieses Spiel sensibilisiert die MitspielerInnen für den Wasserverbrauch, den jede/r Einzelne täglich verursacht. Ein Schaubild zeigt Menschen beim Verrichten verschiedener Tätigkeiten wie Zähneputzen, Auto-waschen oder Wäschewaschen. In die weißen Felder unter dem jeweiligen Bild schreiben die TeilnehmerInnen, wie viel Wasser dabei schätzungsweise verbraucht wird. Das Schaubild kann beispielweise dem Buch „Mittendrin. Ohne Wasser läuft nichts“ von Markus Schächter (Hrsg.), 2. Auflage, Berlin 1992, entnommen werden.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
		<ul style="list-style-type: none">• Stifte• kopierte Fragebögen
Vorbereitungszeit	 keine	
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	Tisch zum Ausfüllen der Bögen	

Eingereicht von: **Jürgen Forscht**, Amt für Jugend und Familie – Präventive Jugendhilfe des Landratsamts Coburg.



Wer bin ich?

Wer kennt die Kleinstlebewesen am Fluss?

Beschreibung

Bei diesem Spiel lernen Kinder Kleinstlebewesen kennen, die am Fluss leben. Die Tiere sind auf kleinen Kärtchen abgebildet und sollen nun mit Hilfe eines Bestimmungsbuchs gefunden und bestimmt werden. Hilfestellung kann ein erklärender Text auf der Rückseite der Kärtchen geben.

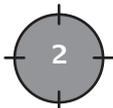
Zielgruppe
(in Jahren)



Was benötigt wird

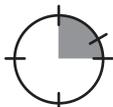
- Bestimmungsbuch
- laminierte Kärtchen mit Tierabbildungen und Erklärungen

Vorbereitungszeit



ggf. ca. 2 Stunden zur
Herstellung der Kärtchen

Spieldauer



10 – 15 Min.

Platz

Tisch für die TeilnehmerInnen

Eingereicht von: **Jürgen Forscht**, Amt für Jugend und Familie – Präventive Jugendhilfe des Landratsamts Coburg.

Tierrätsel



Tiernamen führen zum Lösungswort

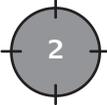
Beschreibung

Auf einem Rätselblatt muss ein Lösungswort herausgefunden werden. Dabei erfährt man ganz nebenbei Interessantes zu verschiedenen Wassertieren.

Ein Beispiel: „Bei uns sind die Väter besonders fürsorglich und versorgen und bewachen das Gelege. Auf dem Rücken haben wir drei bewegliche Stacheln“.

S T I C H L I N G

Bei mehreren Fragen setzt sich aus den jeweils unterstrichenen Buchstaben das Lösungswort zusammen.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird • Rätselbögen
Vorbereitungszeit	 ca. 2 Std. zum Zusammentragen der Fragen und zur Erstellung der Rätselbögen	
Spieldauer	 10 – 15 Min.	
Platz	Tisch zum Ausfüllen der Bögen	

Eingereicht von: **Ingrid Gilly** aus Freiburg. Eine ähnliche Idee hatte **Jürgen Forscht** vom Amt für Jugend und Familie – Präventive Jugendhilfe des Landratsamts Coburg.



Das 4-Liter-Rätsel

Knobelei mit Wasser

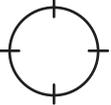
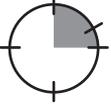
Beschreibung

Mit Hilfe eines 5- und eines 3-Liter-Gefäßes sollen genau vier Liter abgemessen werden. Unmöglich? Viel Spaß beim Knobeln!

Pfiffige Tüftler werden genau zwei mögliche Lösungen finden:

1. Man füllt in das 5-Liter-Gefäß drei Liter, danach aus dem erneut gefüllten 3-Liter-Gefäß noch einmal soviel Wasser, wie gerade hineinpasst. Dabei bleibt ein Liter übrig, der in das 5-Liter-Gefäß gefüllt wird, nachdem es geleert wurde. Weitere drei Liter ergänzen auf die gewünschten vier Liter.

2. Aus dem gefüllten 5-Liter-Gefäß werden drei Liter in das 3-Liter-Gefäß abgefüllt, so dass zwei Liter übrig bleiben. Diese kommen in das 3-Liter-Gefäß, nachdem es geleert wurde, und werden von dem erneut gefüllten 5-Liter-Gefäß zu drei Litern ergänzt. Hierfür benötigt man genau einen Liter, so dass im 5-Liter-Gefäß genau vier Liter übrig bleiben.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 keine	<ul style="list-style-type: none">• zwei Gefäße mit 3- bzw. 5-Liter-Markierungen• Wasser
Spieldauer	 10 – 15 Min.	
Platz	Tisch oder Stand (ca. 1,50 m x 2 m) zum Zeigen der Gefäße	Eingereicht von: Christian Kalberlah , Bochum.

Bewertungssonne



Gewässerqualität sichtbar machen

Beschreibung

Eine Gewässerbewertung wird durchgeführt. Jeder sieht sein Gewässer anders: Anhand der Bewertungssonne kann verglichen werden, wie hoch jede/r Einzelne die ökologische Bedeutung, aber auch den Freizeitwert des Gewässers einschätzt. Jeder Sonnenstrahl symbolisiert ein Kriterium für die Gewässerbewertung, beispielsweise Wasserqualität, Erholungswert oder Vielfalt in Flora und Fauna. Die TeilnehmerInnen bewerten über die Farbe, die sie zum Ausmalen der Sonnenstrahlen wählen, das jeweilige Kriterium. Die Farbe des Gesichtes zeigt den Gesamteindruck des Gewässers. Eine Ausstellung der Sonnen ist eine gute Möglichkeit, auf die Qualität des Lebensraumes aufmerksam zu machen.

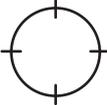
Vorschläge für die Farbwahl:

Grün = schlecht

Rot = nicht so gut

Orange = gut (könnte besser sein)

Gelb = so soll es sein

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 keine	<ul style="list-style-type: none">• Kopien der Bewertungssonne• Buntstifte oder Wachsmalkreiden in den Farben grün, rot, orange und gelb
Spieldauer	 10 – 15 Min.	
Platz	Tische zum Ausmalen der Sonnen	Eingereicht von: Ingrid Gilly , Freiburg.

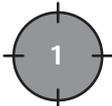
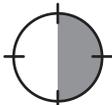


Gewässer-Bingo

Wer als erster eine Spalte gefüllt hat, gewinnt

Beschreibung

An einem Gewässer in der näheren Umgebung – egal ob Teich, Bach oder Fluss – sucht der Spielleiter zunächst 16 (bzw. 25, 36 oder 49) Dinge aus, die vom Ufer aus entdeckt werden können. Dies kann ein Baum sein, dessen Wurzeln im Wasser sichtbar sind, eine Wasserpflanze, die über die Wasseroberfläche ragt, ein Froschlaich oder eine Wasserschnecke. Die Objekte werden bunt gemischt in ein Raster von 4x4 (5x5, 6x6, 7x7) Kästchen eingetragen, das für die SpielerInnen bzw. Gruppen kopiert wird. Diese suchen sich nun die Zeile, Spalte oder Diagonale aus, die sie zuerst zusammensuchen wollen, und versuchen, die entsprechenden Dinge zu finden. Dabei soll nichts aus dem Gewässer entnommen werden; die Objekte müssen den anderen später lediglich gezeigt und im Raster ausgekreuzt werden. Der Spieler/die Gruppe, die am schnellsten eine Spalte voll hat, also alle Begriffe in der Natur zeigen kann, ruft „Bingo!“ und hat gewonnen. Danach zeigen sich alle gegenseitig ihre „Fundstücke“.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird • kopierte „Bingo“-Blätter
Vorbereitungszeit	 ca. 1 Std. zur Vorbereitung der „Bingo“-Blätter	
Spieldauer	 ca. 30 Min.	
Platz	gut zugängliches Fluss- oder Seeufer	Eingereicht von: Franziska Clauss , Brüssel.

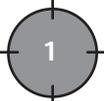
Tierchen im Tischaquarium betrachten



Bachbewohner unter dem Mikroskop

Beschreibung

Ein großes Aquarium steht auf einem Tisch. Im Wasser befinden sich verschiedene Bachbewohner, die zuvor mit Keschern gefangen wurden. Die Kinder dürfen sich zwei bis drei Tierarten aussuchen, die sie in dem Aquarium finden und danach genauer unter dem Mikroskop bestimmen sollen. Anhand von Flyern oder anderem Informationsmaterial können die Kinder Genaueres über die Tiere erfahren und so ihre ausgesuchten Tiere bestimmen. Nach der Aktion werden die Tiere wieder in den Bach freigelassen.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 ca. 1 Stunde zum Fangen der Tiere und zum Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Tischaquarium, Steine und Zubehör• Tiere aus einem Bach• Mikroskope und Bestimmungsbücher; sofern vorhanden: weiteres Informationsmaterial über die Tiere
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	größerer Tisch für das Aquarium, weitere Tische für die Tierbestimmung	Eingereicht von: Eva Hefe , DLRG-Jugend Bayern, Neumarkt. Eine ähnliche Aktion wurde auch von Bärbel Stammel und Brigitte Thema aus Fürstenfeldbruck/Gröbenzell, Georg Stöhler aus Georgsmarienhütte und Susan Radke aus Hamburg vorgeschlagen.



Stadt-Straße-Fluss

Wer kennt die meisten Straßennamen, die eine Verbindung zum Fluss haben?

Beschreibung

Städte an Flüssen sind oft mit „ihren“ Flüssen gewachsen. So findet man Plätze, Straßen und Gassen, die in ihrem Namen einen Bezug zum Fluss haben. Diese aufzuzählen scheint auf den ersten Blick eine leichte Aufgabe. Jedoch ist die Verbindung zwischen Straße und Fluss vielfach verloren gegangen und aus dem Bewusstsein der Bürger verschwunden, so dass sich nur der Name erhalten hat. Selbst für langjährige EinwohnerInnen dürfte es eine Herausforderung sein, alle Orte in der Stadt zu nennen, die den Fluss im Namen tragen. SiegerIn im Quiz ist, wer zuerst alle Orte genannt hat. Sind dies zu viele, oder ist die Aufgabe zu knifflig – insbesondere, da nicht alle TeilnehmerInnen aus der Stadt kommen werden –, kann das Spiel abgewandelt werden. Gewinner ist, wer zuerst eine bestimmte Anzahl von Orten oder Straßen mit dem Fluss im Namen genannt hat.

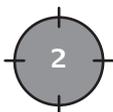
Zielgruppe
(in Jahren)



Was benötigt wird

- Verzeichnis der Straßen- und Ortsnamen, die mit dem Fluss verbunden sind, für den Spielleiter

Vorbereitungszeit



ca. 2 Std. zum
Zusammentragen der Orts-
und Straßennamen

Spieldauer



5 – 10 Min.

Platz

ca. 2 m x 3 m
für den Stand

Eingereicht von: **Thomas Wey**, Wasungen.

Versickerungsspiel



In welchen Untergrund kann Wasser leicht eindringen, wodurch wird es behindert?

Beschreibung

Mit diesem Spiel soll verdeutlicht werden, was mit dem Regenwasser passiert, wenn es auf den Boden trifft, und welche Faktoren es am Versickern hindern können. Dazu stellen sich alle Mitspieler in einem Kreis auf. Der Kreis symbolisiert jeweils einen bestimmten Untergrund, zwei Kinder spielen Wassertropfen, die in den jeweiligen Untergrund hinein möchten. Sandiger Boden wird dadurch dargestellt, dass sich alle Kinder im Kreis die Hände reichen und dabei weit auseinander stehen. Die beiden Wassertropfen stehen außerhalb des Kreises und versuchen nun auf Kommando des Spielleiters, in die Mitte des Kreises, also den Untergrund, einzudringen. Aufgrund der großen Abstände gelingt dies hier noch recht einfach. Als zweites wird ein lehmiger Boden, z.B. eine Wiese, symbolisiert. Auch hier versickert das Wasser noch relativ leicht, aber die Spieler im Kreis stehen bereits näher beieinander und halten die Hände nach unten. Das Eindringen der Wassertropfen kann noch dadurch erschwert werden, dass der Kreis sich dreht oder die Kinder mit ihren Beinen den Weg versperren. Zum Schluss wird Asphalt nachgespielt. Da-

bei stehen alle im Kreis so nahe wie möglich beieinander, fassen sich an den Schultern des Nachbarn, und die Hüften berühren sich. Hier ist es den Wassertropfen nahezu unmöglich, noch in die Kreismitte „durchzusickern“. Anhand von zusätzlichen Beispielen aus der Lebenswelt der Teilnehmer können die Prozesse und Probleme der Versickerung deutlich gemacht werden: ein Sandkasten verdeutlicht den Effekt der Versickerung im sandigen Boden, gesättigter Boden nach einem lang anhaltenden Regen steht für Lehmboden, und Überschwemmungen zeigen, was passiert, wenn das Wasser nicht durch den Asphalt abfließen kann.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird kein Material nötig
Vorbereitungszeit	keine	
Spieldauer	10 – 15 Min.	
Platz	Freifläche, mind. 3 m x 3 m	Eingereicht von: Markus Knödler , Büro am Fluss e.V., Plochingen.



Steinwalzer - Spiel

Mit dem Steinwalzer auf Nahrungssuche

Beschreibung

Der Steinwalzer (*Arenaria interpres*) ist ein skandinavischer Kustenvogel, der entlang der deutschen Kuste iberwintert. Auf der Suche nach Nahrung wendet er Steine und Seetang, um an kleine Wasserlebewesen zu gelangen. Auch in Binnengewassern findet sich reichlich Leben im Verborgenen. Ziel des Spiels ist es, moglichst viel davon zu entdecken.

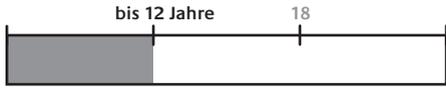
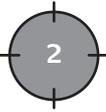
Fur das Spiel werden zunachst Steine an der Unterseite mit verschiedenen Farben prapariert. Auf der Unterseite eines jeweils ahnlichfarbigen Blattes Papier bringt man das Bild eines Gewasserbewohners und eine kurze Erklarung zu seiner Lebensweise an. Die markierten Steine werden in einem Gewasserabschnitt, einer Wanne oder einem Aquarium versteckt. Dabei kann man mit Sand eine hohe Sedimentfracht simulieren oder das Wasser eintruben, um auf okologische Unterschiede und die Schwierigkeiten

fur die Lebensgemeinschaften hinzuweisen.

Die Spieler mussen dann die bemalten Steine suchen und dem gleichfarbigen Papier zuordnen. Bei der Suche finden sie vielleicht sogar echte Bachbewohner. ber die Erklarungen auf dem Papier lernen die Kinder etwas ber die Bachfauna und ihre Bedurfnisse. Sofern man einen Sieger kuren will, kann die Geschwindigkeit des Auffindens oder die Menge der gefundenen Steine berucksichtigt werden.

Erweiterungsmoglichkeit

Die Kinder konnen fur das Spiel als Steinwalzer geschminkt werden. Steinwalzer haben ein markantes, munter gefarbtes Gesicht.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benotigt wird
Vorbereitungszeit	 ca. 2 Stunden zum Zusammentragen von Informationen ber verschiedene Gesteinsarten und Flusslebewesen sowie zum Bemalen der Steine	<ul style="list-style-type: none">• Behaltnisse• Steine• wasserfeste Farben• farbiges Papier
Spieldauer	 15 – 20 Minuten	
Platz	je nach Spielvariante Tisch fur das Aquarium oder Freiflache am Bachufer	Eingereicht von: Oliver Conz aus Kelkheim.

Wasserballon-Weitschleudern



Hammerwurf mit Luftballons

Beschreibung

Ähnlich wie beim Hammerwerfen wird ein mit Wasser gefüllter Ballon am Knoten gefasst und aus der Drehung heraus so weit wie möglich geschleudert werden. Der am weitesten von der Abwurflinie entfernt auftreffende Ballonfetzen markiert die Weite des Wurfs. Die Abwurflinie wird als Kreis aus Seilen gelegt oder mit Kreide aufgemalt. Die Ballons dürfen nicht zu prall gefüllt sein und müssen gut verknotet werden. Um den Ballon besser greifen zu können, kann man eine Schnur daran befestigen.

Bei diesem Spiel steht weniger ein Lernziel und vielmehr der Spaß im Vordergrund. Ein solches Spiel kann einen Parcours humorvoll auflockern.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 10 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Ballons• Wasser• evtl. Schnur (Paketband)• Seil oder Kreide• Maßband
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	freie Fläche für den Weitwurf, ca. 10 Meter Umkreis um die Abwurflinie	Eingereicht von: Manja Haußmann , Bochum.



Flinker Wasserläufer

Wer hat eine ruhige Hand beim Hindernislauf?

Beschreibung

Zwei Mannschaften treten gegeneinander an. Jeweils ein Mitspieler muss einen Hindernisparcours mit verschiedenen Elementen überwinden. Hindernisse können z.B. ein Baumstamm, ein Tau oder eine Seilkonstruktion sein. Die LäuferInnen müssen Wasser transportieren, ohne es zu verschütten. Am Zielpunkt muss dann ein Gefäß – ein Eimer, eine Flasche oder ein Glas - bis zu einer bestimmten Marke befüllt werden. Danach geht es zurück zum Startpunkt, wo der nächste Mannschaftskollege abgeschlagen wird und starten kann.

Varianten

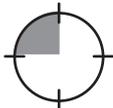
Für das Mitführen des Wassers gibt es verschiedenste Möglichkeiten.

1. kein Gefäß steht zur Verfügung, das Wasser wird mit dem Mund, mit der Kleidung oder den Schuhen transportiert
2. auf einem Holzlöffel muss ein kleines Gefäß transportiert werden
3. eine gefüllte Flasche darf nur zwischen den Beinen transportiert werden

Zielgruppe
(in Jahren)

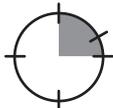


Vorbereitungszeit



15 Minuten Aufbau des Parcours vor der Veranstaltung

Spieldauer



10 – 15 Min.

Platz

freie Fläche für den Parcours

Was benötigt wird

- Seile
- Baumstamm
- Kisten u.ä. Hindernisse
- Transportgefäße (Holzlöffel, Plastikbecher oder -flasche u.ä.)
- Auffangbehältnisse
- Wasser

Eingereicht von: **Manja Haußmann**, Bochum.

Angel-Zielwerfen



Bei wem beißen die Fische am besten?

Beschreibung

In einem großen, mit Wasser gefüllten Planschbecken liegen Fische aus schwimmfähigem Kunststoff, die vorher angefertigt und mit einem Magneten versehen wurden. Die Kinder versuchen nun, mit einer ebenfalls magnetischen Angel nach den Fischen zu werfen. Dabei darf eine bestimmte Linie, die an das Alter der MitspielerInnen angepasst werden kann, nicht überschritten werden.

Zielgruppe (in Jahren)	 <p>bis 12 Jahre 18</p>	Was benötigt wird <ul style="list-style-type: none">• Kunststofffische mit Magnet• mehrere Angeln mit Magnet• ein größeres Planschbecken
Vorbereitungszeit	 10 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	Platz für das Planschbecken, Abwurf- linie in 1–3 Meter Entfernung	Eingereicht von: Birgit Henkel , BUND Meiningen.



Barfußpfad

Mit den Füßen Wassersubstrate erraten

Beschreibung

In der Nähe eines Bach- oder Flussufers werden mehrere Plastikwannen oder mit Folie ausgekleidete Holzkisten aufgestellt. Nun wird jeweils ein Substrat des Baches in eine Kiste gegeben, beispielsweise Schlamm, Sand, Kiesel, vermoderte Blätter oder Totholz. Die TeilnehmerInnen waten mit verbundenen Augen durch die Wannens und ertasten mit den Füßen die unterschiedlichen Substrate. Danach sollen sie erklären, welche Unterschiede sie dabei festgestellt haben.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 ca. 1,5 Stunden Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Plastikwannen oder Holzkisten mit Folie, ca. 1m x 1m oder 1m x 2m• verschiedene Substrate des Flusses (Schlamm, Kiesel, Sand, Totholz u.ä.)• Augenbinde
Spieldauer	 10 – 15 Min.	
Platz	je nach Anzahl der Substrate Platz für mehrere Wannens	Eingereicht von: Carmen Zoltner , Büro am Fluss e.V., Plochingen.

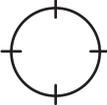
Viadukt



Wassertransport mit Frischhaltefolie

Beschreibung

Bei diesem Spiel wird Wasser mit Hilfe von Frischhaltefolie oder zerschnittenen Plastiktüten von einem Ort zu einem anderen transportiert. Einer der Mitspieler begibt sich mit einem gefüllten Wassereimer auf einen erhöhten Punkt. Die anderen Spieler halten die Folie fest und bilden bergab ein Spalier. Am unteren Ende der Reihe wird ein leerer Eimer aufgestellt. Nun gießt der Spieler am oberen Ende langsam das Wasser auf die Folie. Die Mitspieler halten die Folie fest, so dass das Wasser mit möglichst geringem Verlust im Eimer am unteren Ende ankommt. Am Ende soll so der nun leere Eimer wieder gefüllt werden.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 keine	<ul style="list-style-type: none">• zwei Eimer• Frischhaltefolie (ca. 1 Meter je Mitspieler)
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	abschüssiges Gelände	Eingereicht von: Marcel Hövelmann aus Köln. Eine ähnliche Idee hatten Manuel Fiebrich und Kai Busemeyer von der NABU Naturstation e.V. aus Kranenburg.

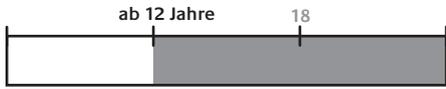
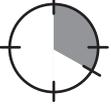


Wasserbombe über die Schnur

Eine nasse Variante von „Ball über die Schnur“

Beschreibung

Wie bei „Ball über die Schnur“ spielen zwei Mannschaften über eine Schnur – aber nicht mit einem Ball, sondern mit einer gefüllten Wasserbombe. Die Größe des Spielfelds richtet sich dabei nach der Anzahl der Mitspieler. Für fünf gegen fünf Personen ist ein Feld von 5 x 10 Metern ausreichend. Die Schnurhöhe sollte nicht höher als die ausgestreckte Hand des größten Mitspielers sein. Jede Mannschaft hat zehn bis 15 Angaben, die im Wechsel mit dem anderen Team von der Grundlinie gegeben werden. Die Wasserbombe muss von der annehmenden Mannschaft so sanft wie möglich „gefangen“ werden und darf dann von dieser Position aus entweder innerhalb der Mannschaft mit zwei Pässen weiter ans Netz gespielt oder direkt über die Schnur geworfen werden. Fällt die Bombe auf den Boden, ohne zu zerplatzen, wird von dieser Stelle weitergespielt. Fällt die Bombe aber im Feld einer Mannschaft auf den Boden und zerplatzt, bekommt das gegnerische Team einen Punkt. Analog zum Volleyball werden Würfe ins Aus und unter die Schnur als Fehler gewertet.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 10 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• mit Wasser gefüllte Luftballons• Holzpfähle oder zwei Bäume zum Aufspannen der Schnur• weitere Schnüre oder Kreide für die Spielfeldmarkierungen• evtl. Punktetafel
Spieldauer	 15 – 20 Min.	
Platz	ca. 5 m x 10 m für das Spielfeld	Eingereicht von: Christian Kalberlah , Bochum.

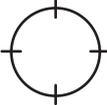
Münzentauchen



Wer versenkt die meisten Münzen?

Beschreibung

In ein Schnapsglas, das in einem durchsichtigen Eimer steht, sollen von oben Münzen geworfen werden. Einfach? Nicht, wenn der Eimer vorher mit Wasser gefüllt wird! Jede/r TeilnehmerIn hat fünf Versuche, von der „Abwurf-
linie“ an der Wasseroberfläche des randvoll gefüllten Behälters aus eine Münze im Schnapsglas zu versenken. Wenn kein durchsichtiges Gefäß vorhanden ist, kann auch ein einfacher Putzeimer genommen werden. Die Größe der Münzen sollte an das Alter der MitspielerInnen angepasst werden. Je älter die TeilnehmerInnen, desto kleiner und leichter können die Münzen sein.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird	<ul style="list-style-type: none">• Schnapsglas• ein Eimer oder ein anderes Gefäß ähnlicher Größe (möglichst durchsichtig)• je nach Alter der SpielerInnen 1- bis 50-Cent-Münzen
Vorbereitungszeit	 keine		
Spieldauer	 5 – 10 Min.		
Platz	ein Tisch, auf dem das Gefäß steht		Eingereicht von: Christian Kalberlah , Bochum.



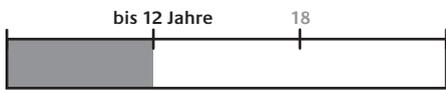
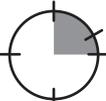
Kanal und Bach

Wie unterscheidet sich ein Kanal von einem Bach?

Beschreibung

Alle Kinder außer einem bilden zwei Reihen, die sich gegenüber stehen und sich in ihrer Reihe an den Händen fassen. Jede Reihe stellt ein Bachufer dar. Die beiden Reihen stehen etwa einen Meter auseinander. Bei einem verbauten Gewässer wie einem Kanal stehen die beiden Reihen ganz gerade. Das einzelne Kind ist das Wasser. Mit verbundenen Augen soll es versuchen, zwischen den beiden Ufern hindurch zu laufen. Da der Kanal gerade verläuft, kaum Pflanzen und Bäume an ihm wachsen und auch keine großen Steine in ihm liegen, ist es für das Wasser recht leicht, durch ihn hindurch zu „fließen“. In gleicher Weise kann man einen Bach darstellen, der natürlicher verläuft. Das heißt, er ist kurviger, und in ihm und an seinem Ufer befinden sich mehr Steine, Wurzeln und Äste. Wenn sich nun das Kind blind durch den Bach bewegt, stößt es auf viele Hindernisse. So wird es langsamer gehen und öfter gegen die Ufer prallen.

Mit dieser Übung lässt sich der Unterschied zwischen einem geraden, stark eingefassten und einem naturnahen Bach spielerisch verdeutlichen.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 keine	• eine Augenbinde
Spieldauer	 10 – 15 Min.	
Platz	freie Fläche, ca. 5 m x 10 m	Eingereicht von: Markus Knödler , Büro am Fluss e.V., Plochingen.

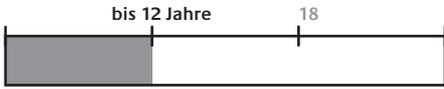
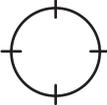
Verdunstungsspiel



Die Sonne jagt einen Wassertropfen

Beschreibung

Der Verdunstungsprozess wird als „Fangspiel“ interpretiert. Dabei ist die Sonne der Fänger, der Wassertropfen der Gejagte. Der Wassertropfen soll von der Sonne eingefangen werden. Der Wassertropfen kann in einer Wolke (zwei nebeneinander stehende Kinder) Schutz finden. Allerdings ist die Wolke mit drei Kindern zu groß, es fängt an zu regnen. Das bedeutet, dass das Kind am anderen Ende der Wolke diese verlassen muss. Das Kind, das die Wolke verlassen hat, wird nun zur Sonne, und die bisherige Sonne selbst zu einem gejagten Regentropfen.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird kein Material nötig
Vorbereitungszeit	 keine	
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	offenes Gelände	Eingereicht von: Markus Knödler , Büro am Fluss e.V., Plochingen.



Fragen fischen

Unter den Fischbäuchen verbergen sich Fragen

Beschreibung

Mit einer Angel werden Holzfische aus einem mit Wasser gefüllten Planschbecken geangelt. Wenn ein Fisch geangelt wurde, gibt er eine Frage auf seiner Unterseite preis. Diese muss dann von den TeilnehmerInnen beantwortet werden. Die Fragen umfassen verschiedene Themengebiete wie zum Beispiel Wasserverbrauch oder Verhalten am Wasser. Die Fische werden aus Holz gesägt und mit einem Haken versehen, die Angeln haben eine Öse, an der man die Fische angeln kann. Die Fragen werden auf Papier geschrieben, das laminiert und mit Reißzwecken an den Fischbäuchen befestigt wird.

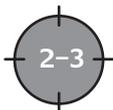
Zielgruppe
(in Jahren)



Was benötigt wird

- Planschbecken
- Holzfische mit Haken
- Laminierfolie
- Angeln mit Ösen

Vorbereitungszeit



ca. 2 – 3 Stunden zum Vorbereiten der Holzfische und Fragen

Spieldauer



5 – 10 Min.

Platz

Platz zum Aufstellen des Planschbeckens

Eingereicht von: **Eva Hefe**, DLRG-Jugend, Neumarkt. Einen ähnlichen Vorschlag machten **Manuel Fiebrich** und **Kai Busemeyer** von der NABU Naturschutzstation in Kranenburg und **Brigitte Breuner** von der Sport- und Jugendabteilung des ASV Petri Heil aus Steinfeld.

Viere paddeln auf dem Rhin



Paddler-ärgere-Dich-nicht – wer die Natur achtet, ist am schnellsten im Ziel

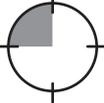
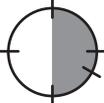
Beschreibung

Dies ist ein Mensch-ärgere-Dich-nicht-Spiel, bei dem die Spieler einen Fluss, z.B. den Rheinsberger Rhin, hinunter paddeln müssen. Wer zuerst die Mündung erreicht, gewinnt. Entlang des Flusslaufs bringen viele Aktionsfelder den Spielablauf durcheinander. Wer sich in der Natur richtig verhält, kommt schnell zur Mündung. Wer dagegen die Natur zerstört, muss zurück zur Quelle und neu beginnen.

Für das Brettspiel wird ein großes Spielfeld benötigt, das auf eine ca. 70 cm x 100 cm große Metalltafel oder schwarz lackierte Holzplatte übertragen wird. Diese kann wiederum auf einer Staffelei aufgebaut werden und ist so auch für Zuschauer sichtbar. Der Verlauf des Flusses lässt sich mit Hilfe von Unterlegscheiben aus dem Baumarkt darstellen, die weiß (Feld ohne Funktion) und grün (Aktionsfeld) lackiert werden und auf die Tafel geklebt werden. Als Spielfiguren dienen Kanus mit Paddlern, die aus

Holz geschnitzt, eingefärbt und auf Magneten geklebt werden, damit sie auf den Unterlegscheiben haften.

Die Spieler starten mit ihren Kanus an der Quelle oben auf dem Spielplan und müssen den Flusslauf entlang würfeln. Jede Unterlegscheibe entspricht dabei einem Feld. Neben den Aktionsfeldern steht, was der Spieler tun muss: „Du hast alle Kurven gut gemeistert, ohne die Ufer zu berühren. Würfle noch einmal.“ oder „Dein Boot schabt über den Flussgrund. Warte auf ausreichend Wasserstand und setze drei Runden aus.“ Überholen auf dem Fluss birgt immer die Gefahr, an die Ufer zu stoßen und Tiere aufzuschrecken. Deshalb dürfen andere Spielfiguren nur an breiten Flussstellen überholt werden. Dies wird durch zwei parallel angebrachte Unterlegscheiben symbolisiert. Mit diesem Spiel kann Interesse für den Kanusport geweckt werden. Gleichzeitig werden spielerisch Regeln für das naturgerechte Paddeln auf Flüssen vermittelt.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 2 Tage für den Bau des Spielfeldes  15 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Spielfeld (schwarze Metallplatte, Unterlegscheiben, Kontaktkleber, roter, grüner und weißer Lack, Magneten und Kanufiguren)• Staffelei• Spielfiguren• Schaumstoffwürfel
Spieldauer	 20 – 30 Min.	
Platz	ca. 1 m x 2 m zum Aufstellen des Spielbretts, Platz für die MitspielerInnen	Eingereicht von: Karen Steinberg und Rüdiger Meyer , Naturwacht Stechlin-Ruppiner Land, Zippelsförde.



Wurfbude „Mache den Weg frei“

Mit gefüllten Strümpfen Flussauen retten

Beschreibung

Eine klassische Wurfbude bietet die Möglichkeit, auf die Gefährdung natürlicher Lebensräume durch eine Flusskanalisierung hinzuweisen. Auf spielerischem Weg werden die TeilnehmerInnen neugierig gemacht und an fachliche Informationen herangeführt.

Über einem Stoffstreifen werden leere Konservendosen als Staumauer aufgestellt. Der Stoffstreifen hält über ein Schnursystem einen blauen Vorhang an der hinteren Wand der Wurfbude gehoben. Geworfen wird mit blauen Sportstrümpfen, die mit Hobelspänen gefüllt sind und ein aufgebügeltes Emblem mit der Aufschrift „Stoppt den Kanal“ tragen können. Damit kann die Staumauer symbolisch eingeworfen und die Kanalisierung gestoppt werden. Wenn genügend Wurfdosen abgeräumt sind, fällt der blaue Vorhang an der Hinterwand herab und gibt den Blick auf die Wesenszüge der Aue mit kurzen Erläuterungen frei.

Die Konstruktion der Wurfbude kann vereinfacht werden, wenn man den Vorhang weglässt und lediglich die Konservendosen als „Staumauer“ aufbaut.

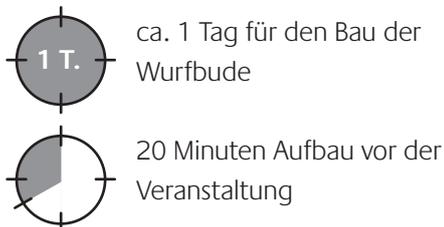
Zielgruppe
(in Jahren)



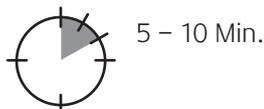
Was benötigt wird

- Wurfbude aus Holz mit einer Vorhang-Vorrichtung
- leere Konservendosen
- mit Hobelspänen gefüllte Strümpfe zum Werfen
- Informationen über Flussauen für die Hinterwand

Vorbereitungszeit



Spieldauer



Platz

ca. 2 m x 3 m für die Wurfbude, Abwurfline in ca. 3–5 Meter Entfernung

Eingereicht von: **Bernd Scheuerlein**, Jugendorganisation Bund Naturschutz (JBN) München.

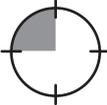
Labyrinth



Gut gezielt ist halb gewonnen!

Beschreibung

Eine Gruppe von BesucherInnen führt einen Ball mit dem Strahl einer Wasserpistole durch einen Parcours in ein Ziel. Hindernisse können beispielsweise mit Baumstümpfen, Steinen oder Stühlen gestaltet werden. Ist die Pistole leer, muss neues Wasser aus einem Eimer geholt werden, der am Start steht. Nach dem Auffüllen kommt der nächste Spieler der Gruppe an die Reihe und muss dort weitermachen, wo der Ball liegen geblieben ist. Sobald der Ball im Ziel ist, ist das Spiel erfolgreich beendet.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 15 Minuten vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Wasserpistole• Eimer mit Wasser• leichter Plastikball (Wasserball)• Hindernisse (z.B. Baumstumpf, Steine, Stühle)
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	Freifläche für den Parcours	Eingereicht von: Manuel Fiebrich und Kai Busemeyer , NABU Naturschutzstation Kranenburg.



Flossenrennen

Mit Schwimmflossen über die Wiese

Beschreibung

Bei diesem Spiel werden Schwimmflossen ihrem eigentlichen Zweck entfremdet und als Schuhe für einen Wettlauf auf dem Trockenen genutzt. Die TeilnehmerInnen müssen mit den Flossen an den Füßen eine bestimmte Strecke zurücklegen, die je nach Alter der Kinder variiert oder auch mit Hindernissen ausgestattet werden kann. Wer dies am schnellsten schafft, gewinnt. Als Untergrund eignet sich Gras, das nicht allzu hoch sein sollte.

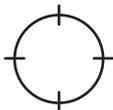
Zielgruppe
(in Jahren)



Was benötigt wird

- Schwimmflossen in verschiedenen Größen bzw. größenverstellbare Flossen

Vorbereitungszeit



keine

Spieldauer



5 – 10 Min.

Platz

freie Fläche, am besten eine Wiese,
für die Rennstrecke

Eingereicht von: **Susan Radke**, Stiftung Naturschutz Hamburg und Stiftung zum Schutze gefährdeter Pflanzen – Informationshaus Boberger Niederung.

Flusskiesel-Mikado



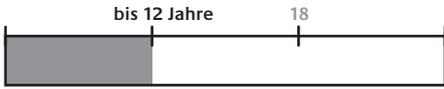
Warum sind Flusskiesel so glatt?

Beschreibung

Das Spiel zeigt, dass ein Fluss Kieselsteine aus verschiedenen Gesteinsarten transportiert und sie auf seinem Weg rund oder flach schleift.

Möglichst flache Kieselsteine aus verschiedenen Gesteinsarten werden zu einem Haufen geschichtet, der mit größeren Kieselsteinen eingefasst wird. Die TeilnehmerInnen müssen nun versuchen, möglichst viele Kiesel aus dem Haufen zu entnehmen, ohne dass sich beim Entfernen andere Steine bewegen.

Das Betreuungspersonal achtet auf die Einhaltung der Regeln, zählt die entnommenen Kiesel und kann das Thema näher erläutern. Zur Animation der MitspielerInnen kann eine Biberhandpuppe genutzt werden, die die Kinder anspricht und ihnen das Spiel erklärt.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
		• möglichst flache Flusskiesel in verschiedenen Größen
Vorbereitungszeit	 10 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	ca. 2 m x 2 m für den Kieselhaufen	Eingereicht von: Bernd Scheuerlein , Jugendorganisation Bund Naturschutz (JBN) München.



Flusskieseln

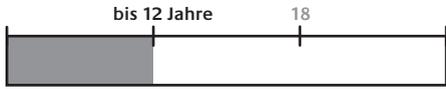
Fühle dich wie der Fluss, in dessen Bett die Kiesel stromabwärts rollen!

Beschreibung

Mit diesem Spiel wird vermittelt, dass ein Fluss Material transportiert.

Je 20 Flusskiesel verschiedener Größe werden mit Dispersionsfarbe unterschiedlich eingefärbt. Danach werden mehrere Haufen farbgleicher Kiesel in 3–4 Meter Entfernung um eine mit Sand gefüllte Kuhle mit ca. 0,5 Meter Durchmesser herum aufgetürmt. Die Kuhle wird mit Holzscheiten eingefasst.

Die Kinder wählen nun jeweils einen Haufen und versuchen, mit möglichst vielen ihrer Kiesel in die Sandkuhle zu treffen. Das Betreuungspersonal sortiert die Kiesel, zählt die Treffer und kann weitere Erläuterungen zum Thema geben.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 10 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Sand und Holzscheite für die Kuhle• Flusskiesel in verschiedenen Größen• Dispersionsfarbe in verschiedenen Farben
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	ca. 4 m x 5 m Fläche	Eingereicht von: Bernd Scheuerlein , Jugendorganisation Bund Naturschutz (JBN) München.

Fluss-Bamboleo



Ökologie und Wirtschaft im Gleichgewicht

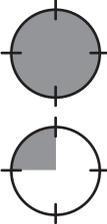
Beschreibung

Den Spielern soll bewusst gemacht werden, dass ein sinnvoller Kompromiss zwischen den ökologischen und wirtschaftlichen Interessen beim Ausbau eines Flusses möglich ist.

Das geschwungene blaue Bamboleo-Spielfeld aus einer Holzplatte ist beweglich auf einen Basketball mit einer rauhen, gut haftenden Oberfläche aufgelegt, der innerhalb seiner unteren Kugelhälfte in einem Eimer mit passendem Durchmesser ruht. In der Mitte des blauen Spielfelds liegt ein laminiertes Bild einer überfluteten Flussaue. Aus diesem Ausgangszustand heraus müssen die Spieler die Spielsteine der Interessenlager Wirtschaft und Ökologie abwechselnd so auf dem Spielfeld platzieren, dass dieses im Gleichgewicht bleibt. Bei den Spielsteinen für das Wirtschaftslager handelt es sich um Holzklötze

verschiedenen Ausmaßes und Spielzeug-Baufahrzeuge, -Polizeiautos und -Schiffe. Da diese zum Teil beweglich sind, beeinflussen sie u.U. den Zustand des Spielbretts in unvorhergesehener Weise.

Bei den Spielsteinen für das Ökologielager handelt es sich um Aststücke von Auenbaumarten in verschiedener Größe sowie um Kunststofftiere, die in der Aue leben. Die unterschiedlichen Spielsteine veranschaulichen die Begrifflichkeiten Wirtschaft und Ökologie und animieren zum Spielen. Das Gewicht der einzelnen Spielsteine muss auf das Spielfeld abgestimmt sein, damit es beweglich bleibt.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 <p>ca. 1 Tag für den Bau des Spielfeldes und das Besorgen der Spielsteine 15 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung</p>	<ul style="list-style-type: none">• Spielfeld aus Holz• Basketball• Eimer• laminiertes Bild einer Flussaue• verschiedene Spielsteine aus den Bereichen Wirtschaft und Ökologie (s. oben)
Spieldauer	 <p>5 – 10 Min.</p>	
Platz	ca. 2 m x 3 m für das Spielfeld	Eingereicht von: Bernd Scheuerlein , Jugendorganisation Bund Naturschutz (JBN) München.



Flutwellenkegeln

Auf zu einer perfekten Welle!

Beschreibung

Dieses Spiel macht auf den oft unzureichenden Hochwasserschutz an deutschen Flüssen aufmerksam.

An einem Ende einer ca. 3 Meter breiten und ca. 6 Meter langen, stabilen, transparenten Baufolie werden mit etwas Wasser gefüllte 1,5-Liter-PE-Mehrwegflaschen als Kegel aufgestellt. Bei einem unebenen Untergrund erleichtert die Baufolie einen zielgerichteten Schuss.

Jeder Kegel ist mit dem Namensetikett eines Ortes in der Umgebung, der bei einem „Jahrhundert-Hochwasser“ überflutet würde, beklebt. Mit einem blauen Fußball darf jeder Spieler dreimal als Flutwelle auf die Ortekegel kicken und versuchen, möglichst viele davon umzuwerfen.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 10 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Fußball• stabile Baufolie, ca. 3 x 6 Meter• PE-Mehrwegflaschen als Kegel
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	Freifläche für die Kegelbahn, ca. 4 m x 7 m	Eingereicht von: Bernd Scheuerlein , Jugendorganisation Bund Naturschutz (JBN) München.

Kreislauf des Wassers



Nur nichts verschütten!

Beschreibung

Auf dem Boden wird ein Kreis mit einem Radius von etwa drei Metern markiert. Die MitspielerInnen stellen sich eng hintereinander auf die Kreislinie. Der Letzte bekommt eine „Wasserbombe“, also einen mit Wasser gefüllten Luftballon, die allerdings nicht zugeschnürt ist. Die Bombe muss nun durch die Beine des Vordermannes nach vorne gereicht werden, ohne dass sie dabei zu Boden fällt oder verschüttet wird. Die Wasserbombe muss also so gehalten werden, dass beim Weiterreichen kein Wasser ausläuft. Der jeweils Letzte in der Reihe läuft, sobald er die Wasserbombe an seinen Vordermann abgegeben hat, an den Kopf der Schlange, so dass diese sich um den Kreis herum bewegt. Berührt die Wasserbombe den Boden oder wird ausgegossen, muss von vorne begonnen werden. Das Spiel ist zu Ende, wenn die Gruppe einmal den Kreis umrundet hat und die Wasserbombe noch ca. 50 Prozent des Wassers enthält. Ansonsten muss ein neuer Versuch gestartet werden.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 5 Minuten vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Wasserbomben• Auffanggefäß• Joghurtbecher mit Wasser• Farbe oder Tinte, Spülmittel und Pipetten
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	Kreis mit einem Durchmesser von ca. 6 Metern	Eingereicht von: Manuel Fiebrich und Kai Busemeyer , NABU Naturschutzstation Kranenburg.



Tiere zeichnen

Kleinstlebewesen stehen Modell

Beschreibung

Dieses Spiel sollte an einem gut zugänglichen Fließgewässer gespielt werden. Die MitspielerInnen erhalten Siebe oder Kescher, Pinsel, Becherlupen und Wasserschalen. Mit den Sieben/Keschern fischen sie Kleintiere aus dem Wasser und können unter Aufsicht versuchen, mit Hilfe von Bestimmungskärtchen und Tabellen die gefangenen Tiere zu bestimmen. Anschließend soll das Lieblingstier gezeichnet werden.

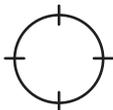
Zielgruppe
(in Jahren)



Was benötigt wird

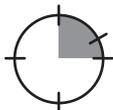
- Siebe/Kescher
- Becherlupen
- Wasserschalen und Pinsel
- Buntstifte oder Wasserfarben

Vorbereitungszeit



keine

Spieldauer



10 – 15 Min.

Platz

gut zugängliches Fließgewässer

Eingereicht von: **Bärbel Stammel**, Landschaftspflegeverband Fürstenfeldbruck, und **Brigitte Thema**, Bund Naturschutz Gröbenzell.

Shampoo für den Fluss



Ist der Fluss sauber, geht es auch den Haaren gut

Beschreibung

Bei dieser Aktion soll mit bekannten Slogans und Materialien der Werbekommunikation die Aufmerksamkeit der Menschen auf die Bedeutung der Flüsse für das tägliche Leben gelenkt werden. Unter dem Titel „Welle – Das Shampoo für Ihren Fluss“ wird an einem Stand ein Informationsflyer mit einer vermeintlichen Shampoo-Probe verteilt. Diese Probe besteht jedoch aus einem Tütchen mit kleinen Kieselsteinen. Der Text des Flyers könnte folgendermaßen lauten:

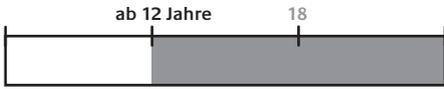
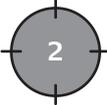
Welle – Das Shampoo für Ihren Fluss

Sie wollen welliges Haar, das lange sitzt? – Ihr Fluss will auch mehr Kurven!

Je natürlicher sich ein Fluss in seinem Bett dahinschlängeln kann, desto attraktiver ist er für verschiedenste Lebewesen. Die größere Vielfalt im Fluss sorgt auch für eine bessere Selbstreinigungskraft, damit Sie sich besser die Haare waschen können und die Natur wieder eine Chance erhält.

In dieser Packung befinden sich einige uralte „Peeling-Steine“. Geben Sie diese in Ihren Fluss und erzeugen Sie damit eine kleine Kräuselung im Wasser. Derartige Strukturen beleben das Wasser und schaffen Lebensräume für Tiere.

Gerne können Sie auch finanziell die Flussrenaturierung unterstützen oder an einer unserer Veranstaltungen teilnehmen.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 ca. 2 Stunden zur Erstellung der Flyer und der Proben	<ul style="list-style-type: none">• Flyer mit den entsprechenden Informationen in einem ansprechenden Layout, möglichst an Shampooprodukte angelehnt• Kieselsteine und kleine Tüten, die mit einem Tacker am Flyer befestigt werden
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	evtl. 1 m x 2 m für einen Stand	Eingereicht von: Malte Stöck , Naturschutzjugend im NABU, Hamburg.



Dommelkonzert

Den Ruf der Rohrdommel imitieren

Beschreibung

Die Rohrdommel lebt im Schilfgürtel der Flüsse und Seen. Jeder, der auf oder an Gewässern unterwegs ist, hat wohl schon einmal den dumpfen Ruf der Rohrdommel in der Dämmerung gehört, den Vogel aber höchstwahrscheinlich noch nie gesehen. Nachdem sich die TeilnehmerInnen eine Tonaufnahme vom Ruf der Rohrdommel angehört haben, versuchen sie selbst, eine Glasflasche mit so viel Wasser zu füllen, dass sie den Rohrdommelruf durch ein Spiel wie auf einer Panflöte nachahmen können.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 5 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Tonaufnahme eines Rohrdommelrufs, Kassettenrekorder• leere Glasflaschen• Trichter zum Befüllen• Wasser
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	ca. 2 m x 3 m für den Stand	Eingereicht von: Kerstin Schäfer , Nationalparkamt Müritz, Hohenzieritz.

Bilder aus Naturmaterialien

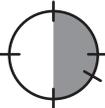


Kreative Kompositionen aus dem, was Fluss und Feld bieten

Beschreibung

Zuerst werden die Kinder auf eine Entdeckungsreise am Flussufer geschickt. Dabei sollen sie Materialien sammeln, mit denen sie ihr Bild gestalten möchten. Auf diese Weise lernen die Kinder die Pflanzenwelt am Fluss kennen. Spricht man mit ihnen darüber, welche geschützten Pflanzen oder Tiere sie nicht entnehmen dürfen, fördert man zudem ihr Verständnis für die Natur.

Zurück von der Entdeckungstour gestalten die Kinder am Stand ein Bild mit den „Schätzen“, die sie gefunden haben. Dazu bekommen sie einen Bogen Pappkarton, auf den sie die Blumen, Gräser, Äste und anderen Fundsachen aufkleben können. Der Einfachheit halber bietet es sich an, die Kartonbögen zuvor mit doppelseitigem Klebeband zu versehen. Dann muss nur die Schutzfolie von den Klebebandstreifen entfernt werden, und die Kinder können drauf los basteln. Ihr Kunstwerk können die Kinder anschließend mit nach Hause nehmen. So behalten sie eine Erinnerung an den Fluss.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 abhängig von der Anzahl der Kartonbögen, die vorbereitet werden	<ul style="list-style-type: none">• Tische (ggf. mit Sitzmöglichkeit) an denen die Kinder arbeiten können• Kartonbögen, die auf der einen Seite mit Klebstoff (z.B. doppelseitigem Klebeband) beschichtet sind
Spieldauer	 20 – 30 Min.	
Platz	Tische zum Basteln	

Eingereicht von: **Barbara Werner**, Kanuverein Südliche Weinstraße e.V., Schweigen-Rechtenbach. Eine ähnliche Idee hatte **Manuela Zischkale** aus Abenberg.

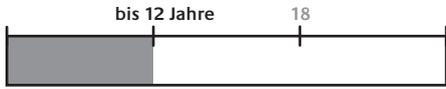
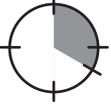


Wasser-Sonnenschirm

Wenn die Sonne baden geht

Beschreibung

Ein großer weißer Sonnenschirm wird mit Dispersionsfarbe blau grundiert. Anschließend dürfen die Kinder Wasserlebewesen oder -pflanzen auf den Schirm malen, und ein buntes Wasserbild entsteht.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 5 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• ein weißer Sonnenschirm• Dispersionsfarbe in verschiedenen Farben• Pinsel• Schablonen oder Vorlagen
Spieldauer	 15 – 20 Min.	
Platz	Freifläche zum Malen, mind. 2 m x 3 m	Eingereicht von: Angelika Babl , Wasserwirtschaftsamt Krumbach/Kempton.

Steine erkennen



Wer kann „seinen“ Stein ertasten?

Beschreibung

Die TeilnehmerInnen suchen sich am Ufer eines Bachs oder eines Sees jeweils einen Stein. Der Stein sollte etwa faustgroß sein. Nun prägt sich jedes Kind seinen Stein genau ein, möglichst durch Betasten. Dann werden alle Steine eingesammelt und in einen Sack gesteckt. Nach einigen Minuten sollen die Kinder nacheinander, ohne in den Sack zu schauen, nur durch Ertasten jeweils „ihren“ Stein wieder finden.

Zielgruppe (in Jahren)		bis 12 Jahre 18	Was benötigt wird	• 1 kleiner Sack
Vorbereitungszeit		keine Vorbereitungszeit		
Spieldauer		ca. 10 Min.		
Platz	Bach- oder Seeufer, an dem Steine gefunden werden können			Eingereicht von: Barbara Werner , Kanuverein Südliche Weinstraße e.V., Schweigen-Rechtenbach. Ein ähnlicher Vorschlag, bei dem Gegenstände im Matsch ertastet werden müssen, kam von Susan Radke aus Hamburg.



Water-Run-Cup

Wodurch wird die Fließbewegung des Wassers beeinflusst?

Beschreibung

Für dieses Spiel werden Mannschaften aus drei bis fünf Personen gebildet. Jede Mannschaft muss nun 130 Liter Wasser mit 10-Liter-Eimern von A nach B bringen, wobei jede/r MitspielerIn nur einen Eimer pro Lauf mitnehmen darf. Am Zielort wird das Wasser in eine Wanne ausgekippt. Wenn er oder sie zurück ist, wird der Eimer an den/die Nächste/n in der Mannschaft übergeben, der diesen auffüllt und damit erneut läuft. Dabei wird die Zeit gestoppt. Dieses Spiel verdeutlicht, welche Wassermenge - nämlich 130 Liter - ein Mitteleuropäer durchschnittlich pro Tag verbraucht. Die Aktion soll auch zum Nachdenken und Wassersparen anregen. Deshalb sollte immer das gleiche Wasser benutzt und nur das Verschüttete nachgefüllt werden.

Variante: Um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie viel Wasser in der Sekunde in einem Fluss an einem Beobachter vorbeifließt, lässt sich das Spiel folgendermaßen abwandeln: Die Kinder soll einen Bruchteil der Wassermenge, die in einer Sekunde bei Mittelwasser im Fluss vorbeifließt, in einem Staffellauf aus einem Gefäß in ein anderes umschöpfen.

Zielgruppe
(in Jahren)



Was benötigt wird

- 2 Eimer
- 4 Wasserwannen

Vorbereitungszeit



10 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung

Spieldauer



5 – 10 Min.

Platz

offenes Gelände

Eingereicht von: **Eva Hefe**, DLRG-Jugend Bayern, Neumarkt. Die Variante stammt von **Anne Schmitt**, Projektmanagement Flussparadies Franken, Wasserwirtschaftsamt Bamberg. Ähnliche Vorschläge machten auch **Manuel Fiebrich** und **Kai Busemeyer** von der NABU Naturstation e.V. aus Kranenburg und **Thomas Wey** aus Wasungen.

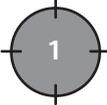
Tierpantomime



Gesucht wird der beste Tierstimmen-Imitator.

Beschreibung

Zwei Teams spielen Pantomime. Eine Person zieht verdeckt eine Karte und stellt das Tier darauf möglichst pantomimisch dar, wobei auch die entsprechenden Tierstimmen durchaus erlaubt sind. Das restliche Team muss erraten, um welches Tier es sich handelt. Jeder aus der Gruppe kann dabei einmal als Pantomimedarsteller an die Reihe kommen. Kommt eine Mannschaft beim Raten nicht weiter, hilft der Spielleiter mit Hinweisen zum Tier, oder der Pantomimedarsteller versucht, das Tier mit Worten zu erklären.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird • Karten mit Tierabbildungen
Vorbereitungszeit	 ggf. 1 Stunde zur Vorbereitung der Tierkarten	
Spieldauer	 10 min (je nachdem, wie viele Tiere dargestellt werden sollen)	
Platz	offene Fläche	

Eingereicht von: **Ingrid Gilly** aus Freiburg. Ein ähnlicher Vorschlag stammt von **Manuel Fiebrich** und **Kai Busemeyer** von der NABU Naturstation aus Kranenburg.



Bunter Wasserwirbel

Wie bewegt sich das Wasser?

Beschreibung

Mit diesem Experiment kann das Element Wasser auf spielerische Weise entdeckt werden. Genau wie in Bächen und Flüssen kann man auch Wasser in Schüsseln zum Wirbeln und Strudeln bringen. Hierfür benutzt man einen Löffel oder einen dicken Ast. Damit die Wirbel und Strudel, also die Bewegungen des Wassers, noch deutlicher zu sehen sind, kann mit einer Pipette ein wenig Wasserfarbe in das Wasser getropft werden. Alternativ dazu kann man auch vorsichtig einen Korken oder einen anderen Gegenstand, der schwimmt, in die Schüssel legen.

Zielgruppe
(in Jahren)



Was benötigt wird

- eine mit Wasser gefüllte Plastischüssel
- Löffel oder Ast
- evtl. Wasserfarbe und Pipette/Spritze
- Korken

Vorbereitungszeit



5 Minuten Aufbau vor
der Veranstaltung

Spieldauer



5 – 10 Min.

Platz

Tische für die Schüsseln

Eingereicht von: **Stefan Weinand** aus Köln.

Wasserpegel-Schätzen



Wie viel Wasser fasst ein Kochtopf?

Beschreibung

Aus einem Wasservorrat wird mit einem großen Gefäß, beispielsweise einem Kochtopf, Wasser entnommen, das in einen hohen, schmalen Glaszylinder umgefüllt werden soll. Bis zu welchem Punkt wird das Wasser im Zylinder steigen? Die MitspielerInnen geben ihre Pegel-Tipps ab und markieren diese mit Folienstiften in verschiedenen Farben oder Klebepunkten. Wer am besten schätzt, gewinnt! Um den Pegelstand besser sehen zu können, kann im Zylinder ein Tischtennisball oder eine Quietsche-Ente schwimmen.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 5 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• großes Gefäß (z.B. Kochtopf)• hoher und schmaler Glaszylinder• farbige Folienstifte oder Klebmarkierungen• evtl. Alkohol zum Entfernen der Farben• Küchentücher• Wasser
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	ein Tisch von ca. 1 m x 2 m Größe	Eingereicht von: Manja Haußmann aus Bochum.



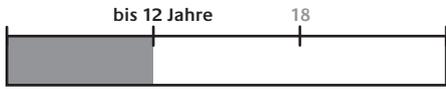
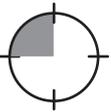
Von der Quelle zur Mündung (Versickerungsexperiment)

Beobachten, wie ein Regentropfen versickert

Beschreibung

Eine Konservendose, deren Boden und Deckel entfernt wurden, wird etwa 1 cm tief in die Erde gesteckt. Die Erde im Inneren der Dose wird platt gedrückt. Anschließend gießt man 100 ml Wasser in den Innenraum. Nun lässt sich beobachten, wie das Wasser versickert. Dabei hängt es vom Untergrund ab, wie lange es dauert, bis das Wasser verschwunden ist. Ideal ist sandiger Boden. Hier versickert das Wasser am schnellsten, der Eindruck ist am deutlichsten. Auf lehmigem Untergrund lässt sich der Versuch dagegen nicht durchführen. Da Lehm nahezu wasserundurchlässig ist, würde es zu lange dauern, bis ein Effekt sichtbar wird.

Das Experiment erklärt leicht verständlich, wie das Regenwasser von der Erdoberfläche verschwindet. Es bietet sich an, begleitend zu erklären, wie der Weg des Wassers weiter verläuft, und den gesamten Wasserkreislauf darzustellen.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 15 Minuten	<ul style="list-style-type: none">• eine Konservendose, bei der Boden und Deckel entfernt wurden• 100 ml Wasser
Spieldauer	 1–2 Minuten	
Platz	0,5 m x 0,5 m Fläche in einem Boden, in dem Wasser gut versickert	Eingereicht von: Marcel Hövelmann , Querwaldein, Köln. Eine ähnliche Idee hatte Stephan Weinand aus Köln.

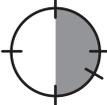
Warum schwimmen Fische so schnell?



Liegt es an den Bewegungen, den Flossen, oder am Körperbau?

Beschreibung

Aus wasserbeständigem Material wie Plastikknete, die mit Styroporkügelchen kombiniert werden kann, basteln die TeilnehmerInnen verschiedene Formen – Kugeln, Würfel, Schlangen, Tropfen, und natürlich einen Fisch. Daran wird jeweils eine Schnur befestigt, und die Figuren werden an ein Ende eines schmalen, langen Aquariums, das mit Wasser gefüllt ist, gesetzt. Über eine spezielle Vorrichtung (z.B. eine Rolle im Wasser, eine Rolle oberhalb) ist es möglich, die Schnüre zu leiten, wenn man ein kleines Gewicht angehängt hat. Wenn man das Gewicht loslässt, kann man die Figuren dabei beobachten, wie sie mit unterschiedlicher Geschwindigkeit durch das Wasser gleiten – die Fischform wird wahrscheinlich immer gewinnen. Den Erklärungsversuchen sind hierbei keine Grenzen gesetzt!

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 15 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Aquarium• Plastikknete• evtl. Styroporkügelchen• Schnüre• Holz- bzw. Plastikrollen• Gewichte
Spieldauer	 20 – 30 Min.	
Platz	Tisch für das Aquarium, ca. 1 m x 2 m	Eingereicht von: Stephanie Kreuzer , Eschborn.



Das Wasser-Experiment

Können Nadeln schwimmen? Oder gehen sie unter wie ein Stein?

Beschreibung

Die Frage hinter diesem Experiment ist, ob eine herkömmliche Nähnadel schwimmen kann. Vor Beginn des Experiments geben die TeilnehmerInnen ihren Tipp ab: Glauben sie, dass die Nadel schwimmt? Für das Experiment steht eine Schüssel mit Wasser vollkommen ruhig auf einem Tisch. Die Wasseroberfläche in der Schale muss unbedingt glatt sein. Nun testen die TeilnehmerInnen die Schwimmfähigkeit der Nadel. Dazu halten sie die Nadel mit einer Pinzette waagrecht über die Wasseroberfläche. Wird es ihnen gelingen, sie so auf das Wasser zu legen, dass die Oberflächenspannung sie trägt? Oder zerstören sie durch das Eintauchen der Pinzette zuvor die Oberflächenspannung des Wassers, und die Nadel geht unter?

Mit diesem Experiment lässt sich gut veranschaulichen, wieso Insekten wie der Wasserläufer über das Wasser laufen können, ohne unterzugehen.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 10 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Glasschüssel mit Wasser• Pinzette• Nadel• Tisch
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	Tisch, ca. 1 m x 2 m	

Eingereicht von: **Jürgen Forscht**, Amt für Jugend und Familie – Präventive Jugendhilfe des Landratsamts Coburg.

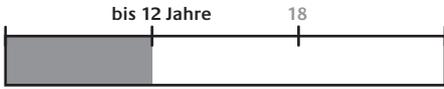
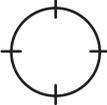
Wasser steht Kopf



Ein Blatt Papier hält das Wasser im Glas zurück

Beschreibung

Mit Hilfe des Luftdrucks und eines Blattes Papier kann das Wasser in einem Glas auf dem Kopf stehen, ohne dass das Blatt festgehalten werden muss. Dafür muss das Glas bis knapp unter den Rand mit Wasser gefüllt und mit einem Blatt Papier abgedeckt werden. Als nächstes wird die Hand auf das Papier gelegt, und das Glas wird umgedreht. Wenn das Glas auf dem Kopf steht, wird das Papier losgelassen. Durch den Luftdruck wird das Papier von unten an das Glas gepresst, so dass kein Wasser auslaufen kann.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 keine	<ul style="list-style-type: none">• Glas mit Wasser• Papier, am besten im Format A6• evtl. Schüssel zum Auffangen des Wassers
Spieldauer	 5 – 10 Min.	
Platz	ca. 2 m x 3 m für den Stand	Eingereicht von: Stefan Weinand , Köln.



Wie das Wasser mäandriert

Wodurch wird die Fließbewegung des Wassers beeinflusst?

Beschreibung

In diesem Experiment wird dargestellt, wie Wasser mäandriert. Dafür legt man eine wasserunempfindliche Platte auf eine ebene Unterlage und neigt diese im Verhältnis von ca. 4 cm auf 50 cm. Die Platte wird mit Wasser benetzt und mit einer Plastikfolie überzogen, die mit der Hand oder einem Wischgummi geglättet wird, bis die Folie fest aufliegt. Aus einem Joghurtbecher, in den unten seitlich ein kleines, waagrecht orientiertes Loch gebohrt wird, lässt man nun Wasser über die Platte laufen. Der Wasserstrahl sollte dabei möglichst flach auf die Platte auftreffen. Im Kleinen sieht man nun, was auch im Fluss geschieht: Das Wasser mäandriert. Die innere Strömung kann sichtbar gemacht werden, indem man das Wasser beispielsweise mit Tinte anfärbt. Sobald sich eine stabile Mäanderform gebildet hat, setzt man ganz oben, wo der Wasserstrahl auf die Platte trifft, einen Tropfen Farbe neben das Wasserrinnsal, so dass er dieses gerade berührt.

Wenn man jedoch einen Tropfen Spülmittel auf den Wasserstrahl gibt, verliert das Wasser seine Fähigkeit zu mäandrieren;

das Rinnsal fließt breit und gerade herunter. Spülmittel hat diese Wirkung nur auf der Wasseroberfläche, nicht aber im Inneren des Wassers. Durch die reduzierte Oberflächenspannung benetzt das Wasser die Unterlage so leicht, dass der Strom an seinen Rändern keinen Widerstand mehr findet, den es zum Mäandrieren braucht.

Um das Wasser am unteren Ende der Platte besser auffangen zu können, kann man die Folie dort an beiden Seiten so aufwölben, dass sie einen Damm bildet, der das Wasser in ein Auffanggefäß leitet.

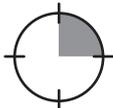
Variante

Dieser Versuch kann auch am Ufer eines Gewässers durchgeführt werden, dann allerdings ohne Spülmittel. Man steckt dafür eine ebene Platte in eine Einkaufsstütze, positioniert sie am Ufer leicht geneigt auf dem Boden, schöpft Wasser in den Joghurtbecher und stellt ihn auf die Platte – das Wasser läuft dann direkt zurück ins Gewässer.

Zielgruppe
(in Jahren)



Vorbereitungszeit



15 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung

Spieldauer



5 – 10 Min.

Platz

Tische, ca. 2 m x 3 m

Was benötigt wird

- eine wasserunempfindliche Platte
- Plastikfolie
- Auffanggefäß
- Joghurtbecher mit Wasser
- Farbe oder Tinte, Spülmittel und Pipetten

Eingereicht von: **Andreas Wilkens**, Institut für Strömungsforschung Herrischried.

Gewässerbeurteilung



Was verrät die Tierwelt im Fluss über die Wasserqualität?

Beschreibung

An einem kleinen, ungestörten Bachlauf oder an einem Seeufer sucht man unter locker im Wasser liegenden Steinen oder in Moosbüscheln nach kleinen Lebewesen. Das Ufer sollte flach sein und nicht an einem Badesee liegen, in dem viele Menschen herumlaufen. Jede/r TeilnehmerIn erhält ein kleines Gefäß, z.B. einen leeren Joghurtbecher, und einen Pinsel, sowie eventuell eine Pinzette. Nun wadet jede/r im Wasser herum und sucht. Die „Beute“ kommt mit Hilfe des Pinsels und mit etwas Wasser in das kleine Gefäß und später in ein großes Behältnis mit Wasser, das auf einem Tisch bereitsteht. Die verschiedenen Lebewesen werden anhand einschlägiger Bücher mit der Lupe oder einem Binokular bestimmt. Das Vorhandensein bestimmter Tiere gibt Aufschluss über die Wasserqualität. Hier können sich weitere Ausführungen, beispielsweise über die Selbstreinigung von Gewässern oder das Prinzip einer Kläranlage, anschließen.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 15 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Kleine Gefäße, Pinsel und Pinzetten• Lupen, Binokular und Tisch• Thermometer und Indikatorpapier• Literatur zur Gütebeurteilung von Fließgewässern
Spieldauer	 15 – 20 Min.	
Platz	ungestörtes Ufer eines Bachs oder Sees	Eingereicht von: Barbara Werner , Kanuverein Südliche Weinstraße e.V., Schweigen-Rechtenbach. Die gleiche Idee hatten Stefanie Weiß von der Kommunalen Jugendarbeit Landkreis Coburg sowie Carmen Zoltner vom Büro am Fluss e.V. Plochingen.



Zaubern mit Wasser

Warum bleibt das Tuch im Glas trocken?

Beschreibung

Bei diesem Zaubertrick wird ein Papier- oder Stofftaschentuch fest auf den Boden eines Glases gedrückt, das dann mit der Öffnung nach unten in eine möglichst durchsichtige, mit Wasser gefüllte Schüssel getaucht wird. Wenn die TeilnehmerInnen das Glas wieder herausnehmen, werden sie sehen, dass das Tuch aufgrund des Luftdrucks im Glas noch immer trocken ist.

Zielgruppe
(in Jahren)



Was benötigt wird

- eine durchsichtige Schüssel mit Wasser
- ein Glas
- ein Papier- oder Stofftaschentuch

Vorbereitungszeit



5 Minuten Aufbau vor
der Veranstaltung

Spieldauer



5 – 10 Min.

Platz

Tisch, ca. 1 m x 1 m

Eingereicht von: **Stefan Weinand**, Köln.

Wellen verraten Wasserbeschaffenheit

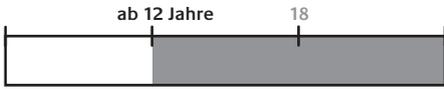
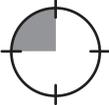


Dauer der Wellenbewegung gibt Aufschluss über die Wasserqualität

Beschreibung

Bei diesem Experiment werden zwei gleich große, saubere und flache Gefäße nebeneinander gestellt und mit sauberem Wasser gefüllt. Darin werden Wellen angeregt, indem man z.B. je eine Ecke der Gefäße gleichzeitig anhebt, so dass das Wasser zusammenläuft. Wenn man die Gefäße wieder absetzt, beginnt die Wellenbewegung, und ein vielfältig differenziertes, lang anhaltendes Wellenspiel ist auf dem Wasserspiegel zu beobachten. Gibt man nun mit der Pinzette oder einem Trinkhalm einen Tropfen verdünntes Spülmittel auf die Wasseroberfläche des einen Gefäßes und wiederholt den Versuch, klingt die Wellenbewegung beim verunreinigten Wasser viel schneller ab. Das Spülmittel setzt die Oberflächenspannung des Wassers herunter und erhöht seine Oberflächenzähigkeit, wie auch viele andere Verschmutzungen im Wasser es tun. An den kleinen Kapillarwellen, die den großen Wellen vorausseilen, kann der Kenner deshalb sehen, ob ein Bach relativ sauber oder belastet ist.

Als Hintergrund für das Experiment eignet sich jede helle Fläche mit wenigen dunklen Konturen, die gut zu erkennen sind, wie Stangen, Bäume oder ein Fensterkreuz und sich im Wasser spiegeln.

Zielgruppe (in Jahren)		Was benötigt wird
Vorbereitungszeit	 15 Minuten Aufbau vor der Veranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Zwei Wellenwannen: flache, dunkle, saubere Gefäße mit steilen Rändern in der Größe von ca. 40x50 bis 50x60 cm mit einer Randhöhe von mindestens 5 cm oder mehr• feuchtigkeitsunempfindliche Unterlage• sauberes Wasser• verdünntes Spülmittel, Pinzette oder Trinkhalm zum Dosieren
Spieldauer	 10 – 15 Min.	
Platz	großer Tisch für die Wannen	Eingereicht von: Andreas Wilkens , Institut für Strömungswissenschaften Herrischried.

Natursport und Gewässerschutz

Vom Mai bis September 2006 zeigten rund 650 Sportlerinnen und Sportler an Weser, Rhein, Donau und Elbe, dass „Wasser bewegt“. In den Disziplinen Laufen, Drachenbootrennen und Wissensquiz bewiesen sie Teamgeist, Sportlichkeit und Wissen rund um Deutschlands Flüsse. Beim Finale am Bonner Rheinufer ging die Mannschaft „SchwabenPower“ von der Donau als „Naturathlon-Team des Jahres 2006“ hervor.

Tausende Besucherinnen und Besucher erlebten den Naturathlon vor Ort, lasen darüber in der Zeitung oder nahmen im Internet am „Virtuellen Naturathlon“ teil. Bei den Veranstaltungen konnten sie sich aber auch selbst als Naturathleten beweisen: auf dem Naturathlon-Parcours. Hier wurden ihnen Aufgaben und Fragen rund um Deutschlands Flüsse und Seen gestellt. Fast 80 Stände realisierten die Partner des Naturathlon für mehr als 1000 Parcoursbesucherinnen und -besucher. Groß und Klein nutzte die Gelegenheit, um sich spielerisch mit Wasser und Gewässerschutz auseinanderzusetzen.

Die Europäische Wasserrahmenrichtlinie (WRRL)

Thematischer Hintergrund der Aktivitäten des Naturathlon 2006 ist die Europäische Wasserrahmenrichtlinie, die bis 2015 einen „guten Zustand“ der Binnen- und Küstengewässer sowie des Grundwassers erreichen und erhalten will.

Der Mensch hat in der Vergangenheit massiv die Gestalt der Flüsse verändert. Auch wenn das Bewusstsein für ihre Bedeutung in den vergangenen 30 Jahren gestiegen ist, gibt es noch viel zu tun, bis deutschlandweit wieder naturnahe Flüsse zu erleben sind. Da Gewässer nicht an Staatsgrenzen Halt machen, muss auch der Gewässerschutz grenzübergreifend gestaltet werden.

Die WRRL setzt einen für den europäischen Gewässerschutz neuen Gedanken um: Die Gewässer bilden mit ihrem Einzugsgebiet eine Einheit, in dem Grundwasser,

Oberflächenwasser, Auen und Küstengewässer in Wechselwirkung miteinander stehen. Die Richtlinie berücksichtigt dabei auch die ökologische Funktion der Gewässer als Lebensraum für Pflanzen und Tiere.

Flüsse und Seen sind wichtig für Erholung und Naturschutz, dienen aber auch der Schifffahrt und der Energiegewinnung. Bei der Umsetzung der WRRL sollen die teilweise konträren Interessen von Ökonomie und Ökologie am öffentlichen Gut „Wasser“ in Balance gebracht werden.

Eingriffe verändern Flüsse

Ein deutliches Beispiel für die Eingriffe des Menschen ist der Ausbau der Flüsse für die Schifffahrt: Die Schlingen der Flüsse, die so genannten Mäander, wurden durchbrochen, die Flussbetten vertieft und die Ufer verbaut. Dadurch wurde der Lebensraum vieler Tiere und Pflanzen geschädigt und stellenweise zerstört.

Nutzungsflächen und Siedlungen rückten immer näher an die Flüsse heran und machten damit Hochwasserschutzmaßnahmen erforderlich. Die höheren Deiche führen das Wasser in engen Flussbetten ab. Die Begradigung und Einengung der Flüsse verstärkt den Wasserabfluss, beschleunigt ihn und erhöht so die Hochwassergefahr.

Auch überlagern sich durch den schnelleren Abfluss die Wassermassen der großen Flüsse und ihrer Nebenflüsse und lassen die Fluten noch höher anschwellen. Querbauten wie Staudämme, Staumauern und Wasserkraftwerke stören das Ökosystem Fluss zusätzlich. Wenn sie zum Beispiel nicht über funktionierende Fischaufstiegsanlagen verfügen, behindern sie Fischwanderungen oder machen diese sogar unmöglich.

Neben baulichen Veränderungen beeinflussen Nähr- und Schadstoffe den Lebensraum Fluss. Sie finden sich in den Abwässern von Kommunen sowie Industrieanlagen und können auch durch die Landwirtschaft eingetragen

werden. Besonders gefährlich sind hierbei Schwermetallverbindungen und Chemikalien, die nicht oder nur schlecht abgebaut werden können. Werden die Abwässer ungenügend gereinigt, können sie die Gewässerflora und -fauna schädigen.

Problematisch sind weiterhin Schadstoffe, die in Folge starker Regenfälle von Straßen und anderen belasteten Flächen an Kläranlagen vorbei in die Gewässer gelangen. Eine nicht zu unterschätzende Wirkung geht auch vom Kühlwasser aus Kraftwerken aus, das in die Flüsse eingeleitet wird. Die daraus folgende Erwärmung des Flusswassers beeinträchtigt das Leben im und am Fluss.

Flüsse erhalten

Heute gilt es, neue Belastungen für die Flüsse zu verhindern und, wenn möglich, Veränderungen weitgehend rückgängig zu machen. Der nahezu flächendeckende Anschluss von Haushalten und Industrieanlagen an die moderne Klärtechnik haben dazu geführt, dass die Belastungen der Flüsse durch Abwassereinleitungen in den letzten Jahren stark abgenommen haben. Auch der Verzicht bzw. der bewusste Umgang mit Dünge- und Pflanzenschutzmitteln in der Landwirtschaft hilft, die Qualität der Gewässer zu sichern. Während sich die Wasserqualität deutlich verbessert hat, bestehen bei der Gewässerstruktur häufig noch große Defizite. Doch zum Teil werden Flüsse bereits aus ihrem engen Bett befreit und bekommen so wieder die Möglichkeit, ihren eigenen, natürlichen Lauf zu finden. Dadurch können sich entlang der renaturierten Flüsse wieder die verschiedenen Lebensräume mit denen ihnen eigenen Tier- und Pflanzenarten bilden.

Die Rolle und die Bedeutung der Flüsse und Gewässer als wichtige Lebensadern und Nutzungsraum kann jeder und jede Einzelne bewusst erfahren und erleben. Denn nur wer seine natürliche Umgebung kennt und schätzt, wird sie auch ausreichend schützen.

Schonender Natursport

Sportlerinnen und Sportler bewegen sich gern an der frischen Luft und erfreuen sich an naturbetonten Landschaften. Sie nutzen damit zugleich sensible Lebensräume zahlreicher Pflanzen- und Tierarten. Kanufahrer zum Beispiel gehen ihrem Sport gerne auf wenig befahrenen, naturnahen Gewässern nach. Joggen oder Walken am Fluss macht dort am meisten Spaß, wo die Läuferinnen und Läufer die Abgeschiedenheit und Ruhe der Flusslandschaft genießen können.

Sport in der Natur kann unvergessliche Erlebnisse bieten, zugleich aber auch mit erheblichen Belastungen der Natur, wie Beeinträchtigung von Lebensräumen oder Störung empfindlicher Tierarten, einhergehen. Wie bedenklich die jeweiligen Sportaktivitäten für die Natur sind, ergibt sich aus der Art und der Intensität des Sportes und aus dem Zustand des genutzten Naturraumes.

Ein bewusster und schonender Umgang mit der Natur ist der beste Weg, um Sport und Naturschutz in Einklang zu bringen. Wichtig dabei ist, dass sich das jeweilige Gebiet für die Art der Sportausübung eignet und dass die Naturräume und die darin lebenden Tiere und Pflanzen durch den Sport nicht gestört oder geschädigt werden. Wo die Sportausübung aus naturschutzfachlichen Gründen nicht möglich ist, muss sie eventuell in weniger sensible, aber trotzdem landschaftlich attraktive und für die Sportausübung geeignete Gebiete gelenkt werden. Schutz- und Nutzungskonzepte für Natur und Landschaft helfen dabei, Konflikte zu minimieren und Nutzungsmöglichkeiten langfristig zu sichern.

Nützliche Links

Vertiefende Informationen zu Natursport und Gewässerschutz finden Sie hier:

- **<http://www.naturathlon.de>**

Die Seite des Naturathlon bietet Informationen zu den Veranstaltungen seit dem Jahr 2004, zu den thematischen Schwerpunkten der jeweiligen Jahre und den Hintergründen der Kampagnen. Der Bereich zum Naturathlon 2006 bietet vielfältige Erläuterungen zu Naturschutz, Gewässerschutz und Freizeit in den Flussgebieten Deutschlands.

- **<http://www.natursportinfo.de/>**

Natursportinfo.de ist eine Service-Datenbank mit Literaturzusammenfassung und Hintergrundinformationen sowie Links zum Thema „Auswirkungen von Sport und Freizeitaktivitäten auf Flora und Fauna“. Ebenfalls werden Informationen zum Konfliktmanagement zwischen Naturschutz und Natursport angeboten. Ergänzt werden diese Informationen mit Hintergrundinfos zu Sportarten (Ausübungsformen, Störwirkungen), Lebensräumen und Tierarten (Kurzbeschreibung, Empfindlichkeitsmerkmale) sowie Linklisten, Adressen und Experten.

- **<http://www.bmu.de/gewaesserschutz/>**

Hier finden Sie aktuelle Informationen zum Gewässerschutz aus dem Geschäftsbereich des Bundesumweltministeriums.

- **<http://www.umweltbundesamt.de/wasser/>**

Auch auf den Seiten der Schwesterbehörde des BfN finden sich vielfältige Informationen zu Trinkwasser, Gewässerzustand, Wasserrahmenrichtlinie und vielem mehr.

- **<http://www.wasserblick.net/>**

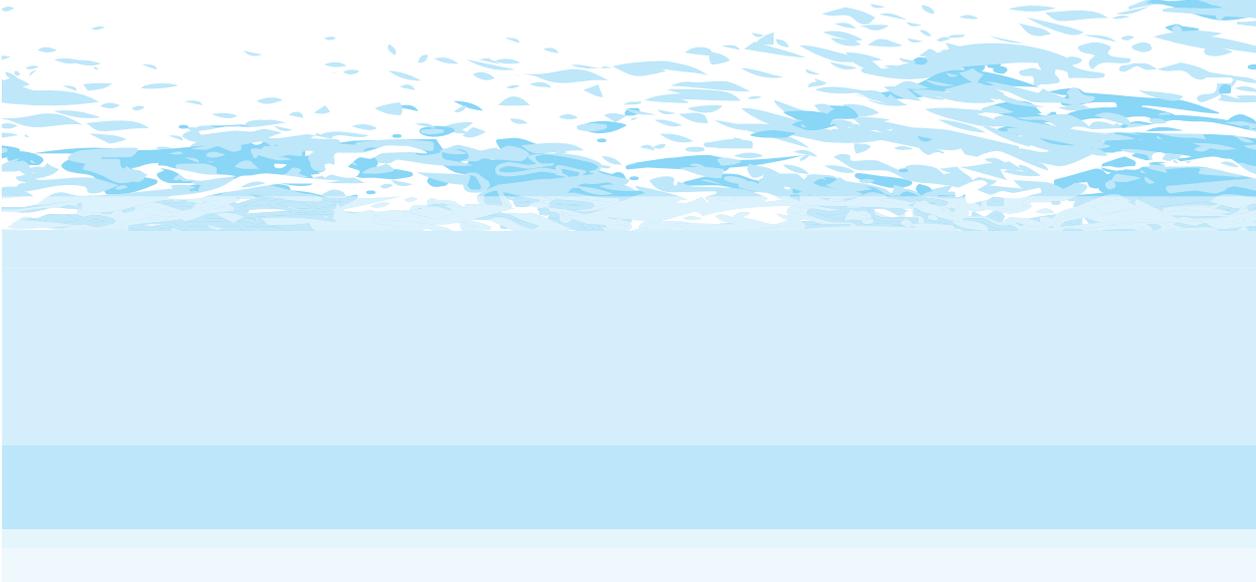
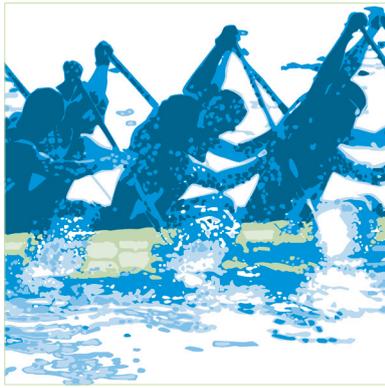
Die Internetplattform „WasserBLICK“ wird gemeinsam von den obersten Wasserbehörden des Bundes und der Länder betrieben. „WasserBLICK“ dient in erster Linie der Information und Kommunikation innerhalb der Wasserwirtschaftsverwaltungen der Bundesrepublik Deutschland. Darüber hinaus haben aber auch Vertreter der Wasserwirtschaft und wasserwirtschaftlich interessierte Personen und Gruppen die Möglichkeit den Service der Plattform zu nutzen.

- **<http://www.wrri-info.de/>**

Diese Homepage ist Bestandteil des Projektes „Steckbriefe zur wirksamen WRRL-Umsetzung“ der GRÜNEN LIGA. Hier werden Dokumente und Materialien zur Europäischen Wasserrahmenrichtlinie bereitgestellt.

- **<http://www.rivernet.org/>**

Das European Rivers Network stellt auf seiner Seite RIVERNET Informationen über Flüsse, ihre Einzugsgebiete, sowie über Bedrohungen, Projekte und Erfolge in Europa und der Welt in Englisch, Französisch und Deutsch zur Verfügung.



Naturathlon 2006

Wasser bewegt



Sponsoren:



hanseWasser



Die Sparkasse Bremen



Partner:



DEUTSCHER SPORTBUND

Deutsche Umwelthilfe

GRÜNE LIGA Netzwerk Ökologischer Bewegungen

SPORT & NATUR

