

Kinder auf Mission – Adventsspezial

Teil 2: Mission fantastische Unterwasserwelt



Hallo ihr Lieben!

Wir heißen euch alle herzlich willkommen zu unserer 2. Adventsmission für Zuhause. Bei unseren Missionen für Zuhause, müsst ihr die Mission gemeinsam mit eurer Familie und euren Freunden meistern ohne die Unterstützung vom TeamSportPark-Team, wie ihr es sonst gewohnt seid. Aber das werdet ihr schaffen, da sind wir uns sicher.

Wir wünschen euch ganz viel Spaß beim aktiv sein. Los geht's!

Anleitung

Anzahl der Spieler

- Mind. 4 aktiv mitspielende Personen
- max. 20 Spieler (in mehrere kleine Gruppen)

Alter

- Für Kinder von 6 bis 10 Jahre geeignet
- Mit Hilfe der Eltern oder Geschwistern können auch jüngere Kinder die Aufgaben meistern.

Ort

- Die Aufgaben können drinnen & draußen stattfinden.
- Bei einzelnen Aufgaben haben wir Empfehlungen dazu geschrieben

Zeit

- Die Mission dauert abhängig von der Anzahl und dem Alter der Teilnehmenden 60-90 Minuten

Benötigtes Material

- Spielbeschreibung, Vorlage Meerestiere, Quiz
- Bälle oder Luftballons
- Markierungshütchen/Pylonen (alternativ: gefüllte Plastikflaschen, Klebeband, Seile, Holzblöcke, etc.)
- dicke (Woll-)Decke
- Augenbinde, Schal, Mütze, etc.

Die Mission:

Willkommen in der fantastischen Unterwasserwelt! Taucht mit uns in ein spannendes Abenteuer ein, bei dem ihr zu Tauchern werdet und so die weiten Tiefen des Ozeans entdeckt. In der Unterwasserwelt warten aufregende Begegnungen mit Haien und Kracken auf euch und einige Herausforderungen bei denen die Meerestiere eure Hilfe benötigen.

Habt jede Menge Spaß die faszinierende Welt unter Wasser zu entdecken!

Seid Ihr bereit? Dann los, beginnen wir!

Einstieg in die Mission:



Warm-Up: Tauchtraining

Als Taucher müsst ihr körperlich fit und beweglich sein. Daher ist ein regelmäßiges Training wichtig.

Stellt euch in einen Kreis auf und macht zusammen ein paar Aufwärmübungen, z.B. auf der Stelle laufen, Springen, Schwimmbewegungen nachahmen, Übungen am Boden etc.

Wenn ihr Lust habt könnt ihr auch einmal üben die Luft anzuhalten und schauen, wer es am längsten schafft.



Jetzt habt ihr euch vollständig aufgewärmt und bereit, um in die Unterwasserwelt abzutauchen!

Dafür stellen sich alle in einer Reihe hintereinander auf und nun müssen alle hintereinander durch einen Hola-Hoop-Ring klettern oder unter ein Seil durchkrabbeln.

Nun seid ihr alle abgetaucht und in der Welt der Fische, Wale, Kraken, Haien angekommen. Endlich könnt ihr mit der eigentlichen Mission starten. Viel Spaß!

Spiel 1 – Fischwanderung:



Aufgabe

Fische wandern, ähnlich wie Zugvögel, innerhalb verbundener Wassersysteme, um verschiedene Lebensräume zu nutzen und um die optimalen Bedingungen für die jeweiligen Bedürfnisse, z.B. die Fortpflanzung, zu finden.

Damit die Fische bei der “Wanderung” auch weitere Strecken schaffen, sparen sie Energie indem sie in bestimmten Formationen schwimmen, um z.B. von dem Windschatten des Vordermannes (weniger Wasserwiderstand) zu profitieren.

Diese Technik ist auch für euch als Taucher wichtig, wenn ihr weite Wege unter Wasser hinter euch bringen möchtet oder eine Fischwanderung als Beobachter begleiten wollt, um Energie zu sparen. Daher sollt ihr diese “Fischwanderungstechnik” ausprobieren und trainieren.



Material

- Luftballons oder Softbälle
- Markierungshütchen, Seile, Klebeband (zum Kennzeichnen der Start- und Ziellinien)



Vorbereitung

Dieses Spiel könnt ihr sowohl draußen wie auch drinnen spielen, jedoch benötigt ihr dafür einen großen Raum.

Für dieses Spiel werden halb so viele Luftballons/Bälle wie Mitspielende benötigt. Baut zudem eine Start- und eine Ziellinie mit Hütchen (oder Ähnlichem) auf, die ca. 10-15 Meter voneinander entfernt sind.



Aufbau

10-15m Entfernung



Durchführung

Jeder sucht sich einen “Tauchpartner” und einen Luftballon aus. Diesen Luftballon klemmt ihr nun zwischen Bauch und Bauch oder zwischen Rücken und Rücken und stellt euch an der markierten Startlinie auf. Nun müsst ihr als “Tauchpärchen” bis zur ungefähr 10 bis 15 Meter entfernten Ziellinie laufen ohne dabei den Luftballon zwischen euch zu verlieren. Der Luftballon darf nicht mit den Händen berührt/festgehalten werden. Fällt er herunter, müsst ihr erneut bei der Startlinie beginnen.

Welches Tauchpärchen erreicht zuerst das Ziel?



Ziel erreicht

Wenn alle Pärchen mit Luftballon im Ziel angekommen sind, habt ihr die Wanderung erfolgreich gemeistert und das Spiel ist beendet.

Gewonnen hat das Pärchen, welches die Ziellinie als erstes überquert hat. Ihr könnt gerne auch mehrere Runden durchführen.

Spiel 2 – Rettet die Meerestiere:



Aufgabe

Bei der Wanderung des Fischschwarms sind einige Fische zu nah an den Strand geschwommen und dort gestrandet. Auch andere Meerestiere haben sich verschwommen und liegen nun gefährlich am Strand. Sie benötigen eure Hilfe, um schnell wieder ins Wasser zu gelangen und nicht auszutrocknen.

Achtung: Einige der Meerestiere sondern bei Berührung ein giftiges Sekret als Schutz aus, welches nicht mit eurer Haut oder euren Augen in Kontakt kommen sollte. Daher solltet ihr bei eurer Rettungsmission einige Schutzvorkehrungen treffen.

Ihr müsst euch beeilen! Los geht's!



Material

- dicke (Woll-)Decke oder einen Sandkasten
- ausgedruckte und ausgeschnittene Meerestiere (siehe Abbildung unten)
- 2-4 Augenbinde, Schal, Mütze oder Ähnliches

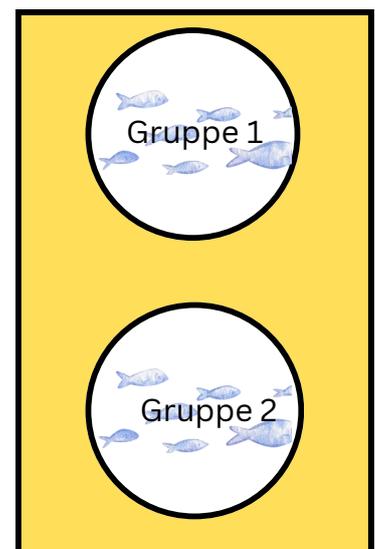
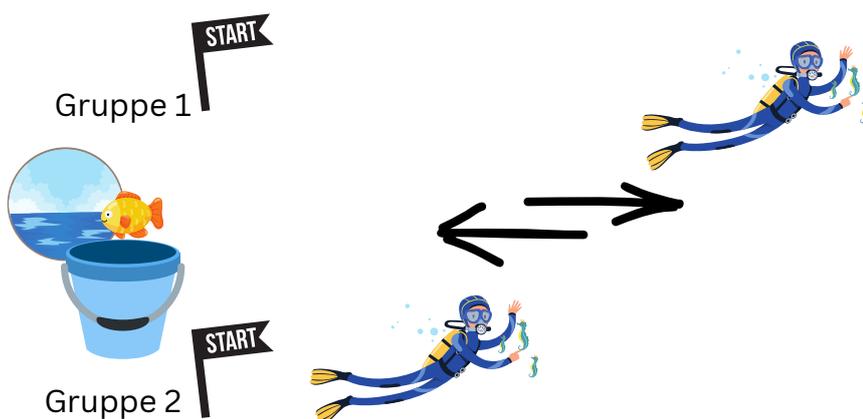


Vorbereitung

Besitzt ihr einen Sandkasten könnt ihr das Spiel sehr gut draußen spielen. Wollt ihr das Spiel lieber drinnen spielen, benötigt ihr eine dicke (Woll-)Decke.

Für dieses Spiel müssen die Meerestiere (siehe unten) ein- bis zweimal ausgedruckt und einzeln ausgeschnitten werden. Außerdem müsst ihr den Sandkasten (draußen) oder eine große und dicke Decke in 2-4 gleichgroße Zonen mit Hilfe eines Seils o.Ä. aufteilen. Habt die Augenbinden o.Ä. bereitliegen.

Aufbau





Durchführung

Bildet zwei (oder mehrere) Gruppen. Jede Gruppe bekommt eine Hälfte (oder einen Teil) des Sandkastens/ der Wolldecke zugeteilt. Dort verteilt ihr die zuvor ausgeschnittenen Meerestiere gleichmäßig. Um nicht in Berührung mit dem giftigen Sekret zu kommen, bekommt ihr pro Gruppe eine Augenbinde und einen Löffel.

Stellt euch innerhalb der Gruppe am Startpunkt an. Der erste in der Reihe zieht die Augenbinde auf und bekommt den Löffel in die Hand. Die anderen innerhalb der Gruppen geben nun dem „Blinden“ Anweisungen und Hinweise, wo sich die Meerestiere im Sand oder auf der Decke befinden. Wurde ein Meerestier auf dem Löffel gerettet muss es zurück ins Meer (in einen Eimer/Schüssel beim Startpunkt der Gruppe) gebracht werden. Wurde dies geschafft, wird die Augenbinde und der Löffel an den Nächsten in der Gruppe weitergegeben.



Ziel erreicht

Das Spiel ist beendet, wenn alle Meerestiere gerettet wurden.

Abbildung Meerestiere

Bitte die Abbildung 2-4-mal ausdrucken und vor Spielbeginn jedes einzelne Tier ausschneiden.



Spiel 3 – Krakenfangen:



Aufgabe

Jetzt sind alle Meerestiere wieder im Meer und schwimmen zu ihren Lieblingsplätzen und ihr beobachtet sie dabei. Doch plötzlich schwimmt euch eine riesige und feuerrote Krake entgegen. Hier müsst ihr acht geben, dass sie euch nicht mit ihren riesigen Tentakel in die Tiefe zieht. Seid vorsichtig, wenn ihr an ihr vorbeischwimmt. Lasst euch nicht von der Krake fangen!



Material

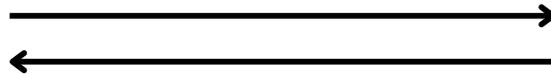
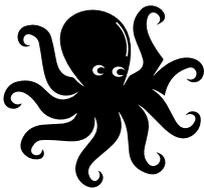
- falls nötig Markierungshütchen, Seile, Klebeband, etc. (zum Kennzeichnen des Feldes)



Vorbereitung

Wir empfehlen dieses Spiel draußen zu spielen, da man ausreichend Platz benötigt. Allerdings ist das Spiel ebenso drinnen machbar. Falls erwünscht kann ein Spielfeld (Länge: 7-10m; Breite: 5-7m) markiert werden.

Aufbau



Durchführung

Einer aus der Gruppe wird zur Krake (Fänger) ernannt. Die Krake stellt sich nun auf der einen Seite und die restlichen Taucher (Mitspieler) auf der anderen Seite des Spielfeldes auf. Auf ein Signal wechseln alle (sowohl die Krake wie auch die Taucher) die Spielfeldseite, dabei versucht die Krake die Taucher zu fangen und die Taucher versuchen wiederum nicht in die „Krakenarme“ zu gelangen. Wer die Spielfeldlinie auf der anderen Seite überquert hat, ist nun vor der Krake sicher. Alle Fische die jedoch von der Krake gefangen wurden, werden nun ebenfalls zur Krake und versuchen in der nächsten Runde die restlichen Taucher.



Ziel erreicht

Wurden alle Taucher bis auf einen gefangen, ist das Spiel beendet. Der letzte Taucher kann nun Hilfe holen, um die anderen zu retten.

Wenn genügend Zeit und Interesse vorhanden ist, kann eine neue Krake ausgewählt werden und eine weitere Runde gespielt werden.

Spiel 4 – Unterwasserrätsel (Quiz):



Aufgabe

Zum Glück konnte der eine Taucher schnell Hilfe holen und euch alle aus den Tiefen retten.

Jetzt habt ihr ein paar Gefahren und Meeresbewohner kennengelernt. Aber wieviel wisst ihr wirklich schon über die Unterwasserwelt. Beweist euer Wissen bei einem Quiz.



Vorbereitung

Bei diesem Spiel ist vollkommen egal, wo ihr es spielt oder wie viel Platz ihr zur Verfügung habt. Wir empfehlen euch jedoch das Quiz vorher auszudrucken.



Durchführung

Ein inaktiver Spieler (am besten ein Erwachsener) stellt den Kindern eine Frage nach der anderen Frage. Zusätzlich kann das abgebildete Bild des jeweiligen Tiers den Kindern gezeigt werden. Nun werden die Antwortmöglichkeiten vorgelesen und die Kinder können sich (nach Beraten) für eine Antwortmöglichkeit entscheiden, wenn diese Antwort richtig ist, bekommen die Kinder eine Belohnung (z.B.: Süßigkeit, ...) oder einen Punkt.

Alternative:

Alternativ kann man die Kinder vor Spielbeginn in zwei oder mehr Teams aufteilen und gegeneinander antreten lassen. Gewonnen hat am Ende das Team mit den meisten Punkten.



Ziel erreicht

Wow, ihr wisst schon richtig viel über die Unterwasserwelt. Mit eurem Wissen könnt ihr dabei helfen, dass die Unterwasserwelt erhalten bleibt.



QUIZ:

Frage 1:

Was ist typisch für Seepocken?

- a) Sie können nicht fressen.
- b) Sie können nicht laufen.
- c) Sie können sich nicht fortpflanzen



Frage 2:

Womit beeindrucken männliche Buckelwale die Weibchen?

- a) Sie grunzen.
- b) Sie singen.
- c) Sie pfeifen.



Frage 3:

Was für ein Tier ist das Seepferdchen?

- a) Ein Fisch
- b) Eine Qualle
- c) Eine Schnecke



Frage 4:

Wie kommt der Seeigel an Nahrung?

- a) Er schabt sie ab.
- b) Er spießt sie auf.
- c) Er drückt sie platt.



Abschluss

Ihr habt die Unterwasserwelt erfolgreich erkundet!



Ziel erreicht

Ihr habt euch heute mal wieder Bewiesen, was man als Team alles schaffen kann! Gemeinsam habt ihr die Unterwasserwelt erforscht, die Meerestiere gerettet und neues Wissen erlangt. Schließlich habt ihr euch mit den Meerestieren sogar angefreundet und freut euch darüber sehr. Ab heute könnt ihr jeder Zeit wieder in die Unterwasserwelt abtauchen und neue Abenteuer erleben.

Viel Spaß bei dem nächsten Abenteuer.

Wir wünschen euch eine fröhliche Vorweihnachtszeit, schöne Adventstage und ein besinnliches Weihnachtsfest mit euren Liebsten!

