



Die Meere

Wie aus Fischen Nahrung wird

Gruppenstunde für 8-10jährige



Ozeanien

Vorarbeiten

- ⌘ In der vorigen Gruppenstunde den Kindern sagen, daß sie Bücher über Fische und Meere mitnehmen sollen.
- ⌘ Ein großes Plakat mit Fotos und Bildern von einem/r FischerIn, einem/r JägerIn, einem/r Bauer/Bäuerin etc. bekleben.

Ziele

- ☞ Die Kinder erfahren, daß das Nahrungsmittel Fisch einen langen Weg beschreitet, bevor es zu uns auf den Tisch kommt.
- ☞ Sie erkennen, daß Fischbestände, so groß sie auch sind, nicht unerschöpflich sind, daß sie aber, wenn wir mit ihnen richtig haushalten würden, zumindest eine Teil-lösung der Versorgungsprobleme in be-nachteiligten Ländern darstellen könnten.
- ☞ Die Kinder sollen sich selbst Fragen stellen, z.B. ob es gerecht ist, Millionen Ton-nen von Fischen für die Tiernahrung (hauptsächlich Fischmehl) zu opfern.

Material

- ☞ Plakat mit Bildern von „nahrungsmittel-beschaffungstypischen Menschen“, z.B. JägerIn, Bauer/Bäuerin, FischerIn, Reis-bauer/bäuerin
- ☞ Geschichte: Puco der Delphin (Seite 67)
- ☞ Große Plakate zur Gestaltung einer Bild-geschichte
- ☞ Kinderbücher zu den Themen Fisch oder Meer (sollten die Kinder selbst mitneh-men), z.B. Susan Wells, Atlas der Meere, Verlag Schneider
- ☞ Erdkarte (große Beilage)
- ☞ Spielbeschreibung: Tintenfisch (Seite 60)



Japanische Treibnetzfischer ziehen ihren Fang an Bord.



8

-

10

ren gefangenen Fischen auf einem großen Schiff (legt euch auf den Boden), das wochenlang auf hoher See dahinfuhr (wälzt euch im Rhythmus des Seeganges herum). Ganz weit draußen auf dem Meer gerieten er und seine FreundInnen ja in dieses riesige Netz (nimm dabei ein paar Kinder an der Hand, macht einen Kreis, und die

anderen sind in der Mitte des Kreises ganz eng beieinander und zappeln). Noch Minuten vorher schwammen sie alle voller Freude im unermesslich weiten Meer herum (geht im Gruppenraum umher und macht Schwimmbewegungen) und hatten damals eigentlich nur eine größere Gefahr, nämlich den Tintenfisch.“



Fischkonservenfabrik in Pago Pago, der Hauptstadt Amerikanisch-Samoas.



Vorgeschlagener Ablauf

1 Einstieg

Nach der Begrüßung setzen sich die Kinder um das vorbereitete Plakat mit den Bildern. Du stellst nun die Frage: Wer lebt von welchen Nahrungsmitteln? Die Kinder schreiben oder zeichnen ihre Antworten aufs Plakat und verbinden sie mit dem jeweiligen Menschen durch einen dicken Strich.

Die Kinder sollen erklären, woher das Nahrungsmittel kommt (Fisch aus Fluß, See, Meer; Reis vom Reisfeld; usw.) und ob es nur ihm/ihr (Bauer/Bäuerin, FischerIn, . . .) dienen wird oder auch anderen Menschen.

Mache den Kindern bewußt, daß Menschen, die in der Stadt und fernab von Gewässern leben, eigentlich keine Möglichkeit hätten, Reis, Getreide, Fische oder andere Produkte zu konsumieren, wenn wir dies alles nicht importieren würden.

Anhand der Weltkarte schaut ihr euch nun an, woher der Reis kommt, oder tropische Früchte, oder Fische im Meer (Kabeljau - einer der häufigsten Speisefische - aus den nördlichen Meeren; Weißer Hai vor allem aus dem Indischen Ozean; Blauwale hauptsächlich aus den kühlen nördlichen und südlichen Ozeanen; Delphine aus dem Atlantik und dem Mittelmeer).

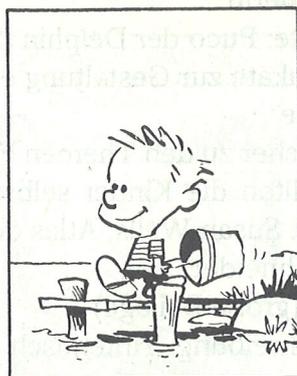
2 Die Reise des kleinen Kabeljau

Nun könnt ihr euch auf die Reise so eines Fisches machen, wobei ihr aber nicht vom Meer ins Kühlregal geht, sondern vom Kühlregal zurück ins Meer:

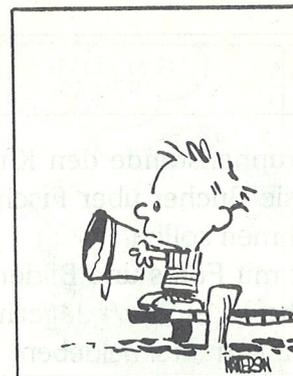
„Unsere Spielgeschichte lassen wir wie einen Film rückwärts ablaufen.“

Kabeljau war eines Tages als Fischstäbchen ganz eng (stellt euch ganz eng zueinander und laßt bis zur Fischfabrik auch die Hände ganz fest am Körper gedrückt) in ein Papierpackerl eingepfercht und fro (zittern) im Kühlregal. Kurz vorher war er auf einer Palette hunderte Kilometer in einem engen LKW über die Alpen gefahren worden, wo die Luft ziemlich dünn war (Luft schnappen), und im Flugzeug nach Italien war sie noch dünner gewesen (noch mehr Luft schnappen). In einer philippinischen Fischfabrik wurde er gewaschen (streicht euch gegenseitig fest mit den Händen) und auf Förderbändern herumgeworfen (schüttelt euch durch). Hier geschah es auch, daß er so fest zusammengepreßt wurde, und da unsere Geschichte ein Rückwärtsfilm ist, erlebte er nun, wie frei er vor dieser Fabrik war (Hände einmal ganz weit ausstrecken).

Vor dieser Fabrik lag er mit allen ande-



SPRINGT, FISCHÉ!



DEN KENNEN SIE WOHL SCHON





8

-

10

3 Tintenfisch

(Spielbeschreibung siehe Seite 60)

4 Geschichte: Puco der Delphin

(Seite 67)

Die Geschichte will darauf eingehen, daß ein Fisch ein wertvolles Lebewesen ist, das nicht einfach unserer Gier zum Opfer fallen darf.

Eine Möglichkeit der methodischen Aufarbeitung ist es auch, die Geschichte bis zu einem gewissen Punkt (das Verfangen der Fischmutter im Netz . . .) zu erzählen und dann die Kinder weitererzählen zu lassen.

5 Bildgeschichte selbst gemacht

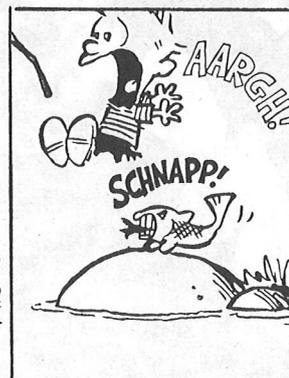
Nach dem Besuch von Puco könnt ihr nun die Geschichte von Puco oder eine andere „fischige“ Geschichte in Bildern

* miteinander entwickeln, die Bilder (Plakatgröße!) dann

* in eine Reihenfolge bringen, und dabei sollen sich die Kinder

* für die jeweiligen Bilder aufteilen und sie miteinander malen.

Zum Schluß könnt ihr die Bildgeschichte nocheinmal miteinander durchgehen, besprechen, nacherzählen und eventuell im Pfarrheim oder sonst wo ausstellen.



6 Quiz

Abschließend kannst du mit den Kindern nachstehendes Quiz machen.

1. Wie tief kann ein Pottwal im besten Fall tauchen?

- 50m 780m 3000m
 3000m

(Dabei bleibt er bis zu zwei Stunden unter Wasser!)

2. Ist ein Wal ein Fisch?

- ja nein
 nein, ein Säugetier

3. Gibt es fliegende Fische?

- ja nein
 ja, sie fliegen mehrere hundert Meter weit

4. Wie schnell schwimmt ein Schwertfisch?

- bis zu 30km/h
 bis zu 70km/h
 bis zu 100km/h
 bis zu 100km/h

5. Können sich Delphine durch schnarrende, rätschende und pfeifende Töne unterhalten?

- ja nein
 ja

6. Wieviele junge Seepferdchen kann ein Seepferdmännchen ausbrüten?

- 120 200 800
 200