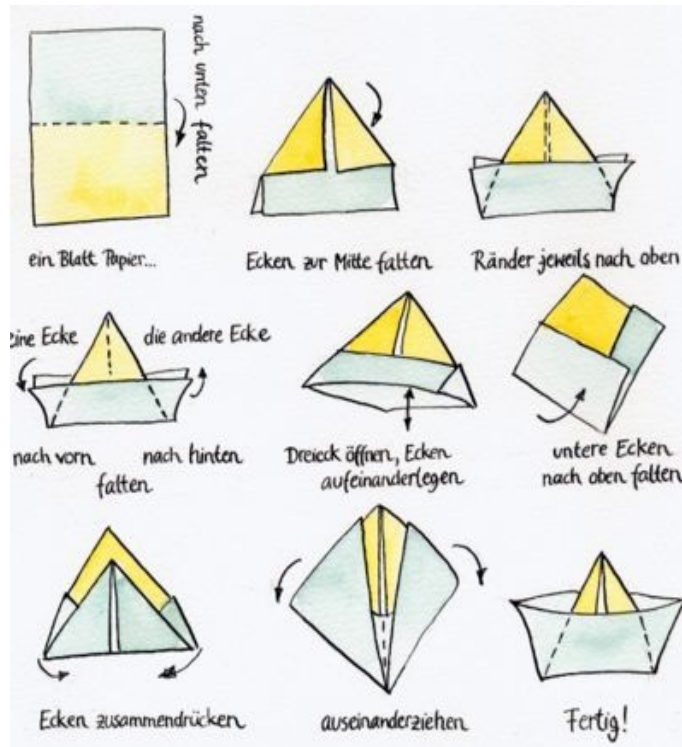


Lesenacht „Buch ahoi!“

1.) **Begrüßung:** Schiff oder Fisch falten als Namensschild, Matrosenhut falten



2.) **Fische aus Netz angeln und Quizfragen beantworten**

Fische aus Papier ausschneiden, auf die Rückseite eine Quizfrage schreiben und eine Büroklammer am Fisch befestigen. Fische in ein Netz geben und aufhängen. Mit einer Angel mit Magneten fischen die Kinder die Fische und müssen die Quizfrage beantworten. Gespielt wird um Bücher: für den folgenden Hoch- und Tiefseeschein

gilt es nämlich bei der Theorieprüfung Fragen zu beantworten. Pro richtiger Antwort gibt es ein Buch, das ihnen dann bei der Beantwortung der Theoriefragen helfen kann.

3.) Zungenbrecher

Wer kann die folgenden Zungenbrecher fehlerfrei aufsagen:

Fischer, die als Floßfahrer auf Flussflößen auf Floßflüssen fahren, sind fischende Floßflussflussfloßfahrer. Wenn die fischenden Floßflussflussfloßfahrer aus den Floßflüssen Fische fischen, sind's nicht Floßfische – auch nicht bloß Fische – es sind Floßflussfische, es sind Flossenfische: es sind Floßflussflossenfische.

Mischwasserfischer heißen Mischwasserfischer, weil Mischwasserfischer im Mischwasser Mischwasserfische fischen.

Fischers Fritze fischt frische Fische. Frische Fische fischt Fischers Fritz.

Früh in der Frische fischen Fischer frische Fische in der Fischach. In der Fischach fischen Fischer früh in der Frische frische Fische.

Große Krebse krabbeln im Korbe. Im Korbe krabbeln große Krebse.

Ein krummer Krebs kroch über eine krumme Schraube. Über eine krumme Schraube kroch ein krummer Krebs.

Sag wie viel Laich so ein Lurch leicht laicht, wenn ein Lurch leicht Lurchlaich laicht.

Der Krabbenfischer knabbert Knabberkrabben, Knabberkrabben knabbert der Krabbenfischer.

4.) Gruppen einteilen

5 Gruppen bilden

5.) **Stationenspiel:** Hoch- und Tiefseeschein für Wasserleseratten

Jede Station besteht aus einem Praxisteil und einer Theorieprüfung (mit Hilfe von Büchern zu lösende Fragen)

1. Station:

Leseprobe: Ingrid Uebe: Neue Abenteuer mit Siggie Seemannsgarn S. 35-43:
Prinzessin Dickpopo

Praxisteil: Proviant:

- Trinkwasser-Transport (im Freien):
2 Kübel in einem Abstand aufstellen: 1 Kübel mit Wasser, einer leer. Mit einem Becher, der ein Loch hat, muss Trinkwasser an Bord gebracht werden (Staffellauf). Zeit stoppen: Wie lange brauchen die Kinder, um 5 Liter zusammenzubringen?
- Proviant besorgen: Memo-Spiel mit Karten, auf denen essbare und andere Gegenstände zu sehen sind. Die Kinder dürfen die Karten 1 Minute betrachten und müssen dann möglichst viele essbare Gegenstände nennen.
- Fische fangen: Mit einem Netz muss jeweils ein Kind versuchen, die Fische (aus Karton oder Plastik), die ihm die anderen Kinder zuwerfen, zu fangen. Dann kommt das nächste Kind dran. Wie viele Fische werden insgesamt gefangen?

Theorie: Ernährung

2. Station:

Leseprobe: Ursel Scheffler: Käpt'n Flautes Flunkergeschichten S. 20 - Ende

Praxisteil: Knoten binden: alle Kinder in der Gruppe lernen 4 Knoten zu binden.

Theorie: Geographie

3. Station:

Leseprobe: Eckhard Mieder: Seeräubergeschichten S. 9-14: Das Augenklappenfest

Praxisteil: Geschicklichkeit an Deck:

- Wie viele Kinder schaffen es, mit verbundenen Augen über eine Planke zu balancieren?

- Jedes Kind darf 1 Minute mit einem Fernrohr kleine Gegenstände beobachten, die in weiter Entfernung auf einem Tisch liegen, danach Fragen zu den Gegenständen stellen.
- Fliegende Fische fangen: Fliegender Fisch mit einem Loch in der Mitte wird aufgehängt. Jedes Kind darf mit drei Tennisbällen versuchen, durch das Loch zu treffen. Treffer durch das Loch: 3 Punkte, Fisch getroffen: 1 Punkt.

Theorie: Schiffe

4. Station:

Leseprobe: Eckhard Mieder: Seeräubergeschichten S. 22-28: Die vergessene Schatzkiste.

Praxisteil: Schatzsuche:

- Die Kinder müssen eine Geheimbotschaft entschlüsseln, um das Versteck der Schatzkarte zu finden.
- Auf der Schatzkarte sind nicht nur der Schatz, sondern auch einige Schlüssel verzeichnet, die Kinder müssen den Schatz und die Schlüssel finden.
- Danach müssen sie herausfinden, welcher der Schlüssel das Vorhängeschloss öffnet, mit dem die Kiste verschlossen ist.

Während der gesamten Aufgabe wird die Zeit gestoppt.

Theorie: Entdecker und Seefahrer

5. Station:

Leseprobe: Mary Pope Osborne: Verschollen auf hoher See S. 35-42

Praxisteil: Nachrichtenübermittlung

Fahnenalphabet: 1 Kind übermittelt mit Hilfe des Fahnenalphabets der restlichen Gruppe eine Botschaft

Theorie: Tiere und Pflanzen

6.) Chinesischer Fischschmaus:

Während ausgewertet wird, welche Gruppe Sieger ist, spielen die Kinder „Chinesischer Fischschmaus“: Teller mit Goldfischli aufstellen. Reihum wird gewürfelt. Wer eine 6 hat, darf so lange mit Stäbchen Fische essen, bis der nächste eine 6 gewürfelt hat.

7.) Mitternachtsjause:

Schiffe bauen aus Waffeln, Keksen, Gummibärchen usw. und Eischnee. Anschließend wählt jedes Kind sein Lieblingsschiff (außer das eigene natürlich), Prämierung des Siegerschiffes.

8.) Aquarium basteln: aus Schuhschachteln. Seidenpapier = Wasser, Meerestiere aus Buntpapier ausschneiden und mit Fischerschnur hineinhängen, Steine, Sand, Muscheln, etc. als Meeresgrund.

9.) Seemannsgarn spinnen bis die Augen zufallen, **lesen**

10.) Frühstück am nächsten Morgen, **Aufräumen**