

ALTERSSTUFE

- ☐ VS 1./2. Klasse
- ☒ VS 3./4. Klasse
- ☐ Unterstufe 1./2. Klasse
- ☐ Unterstufe 3./4. Klasse
- ☐ Oberstufe

JAHRESZEIT

- ☒ Frühjahr (Mai & Juni)
- ☐ Sommer
- ☐ Herbst
- ☐ Winter

VORBEREITUNGSZEIT

- ☒ schnell (max. 30 Minuten)
- ☐ mittel (max. 1 Stunde)
- ☐ aufwändig (über eine Stunde)

ZEITAUFWAND

130 Minuten

MATERIALAUFWAND

- ▶ Arbeitsblatt Kärtchen Einstieg
- ▶ Forscherwesten bzw. Sieb, Becherlupen, Lupen, Pinsel, Behälter
- ▶ Heft „Gummistiefel – fertig – los!“
- ▶ Klebezettel
- ▶ A6 Postkarten Tiere (6x)
- ▶ Arbeitsblatt Gewässergüte
- ▶ Naturmaterialien vor Ort
- ▶ Kamera
- ▶ Karton, Kluppe (oder Klemmbrett)
- ▶ Stifte



ANFORDERUNG ORT

Idealerweise kleiner, seichter, langsam fließender Bach mit Einstiegsstellen und Fläche zum Sitzkreis bilden in der Nähe

Wichtig: Grundstücksverhältnisse beachten!

INHALTE & THEMENGEBIET

Themengebiet

- ▶ Wasservorkommen im jeweiligen Naturpark
- ▶ Leben im Bach
- ▶ Gewässergüte unserer Gewässer

Wasservorkommen im Naturpark

Als Einstieg wird das Thema Wasser sehr allgemein besprochen. Wasser kommt in jedem unserer Naturparke vor, allerdings natürlich in unterschiedlichem Ausmaß und unterschiedlicher Ausprägung. Interessant ist hier vor allem, wie das Wasser die Landschaft geformt hat, beispielsweise Schluchten, Flüsse, Auen, Teiche oder Seen. Ebenso kann auf natürliche Gewässer und unnatürliche, also vom Menschen „gelenkte“ Gewässer hingewiesen werden. Wenn es vor Ort möglich ist, kann man ein Beispiel herzeigen. Ein gutes Exempel ist der Naturpark Ötscher-Tormäuer, hier kann man einen vom Menschen angelegten Stausee und ein wildes Schluchtensystem erleben.

Leben im Bach und Gewässergüte

Wenn es an das Suchen und Fangen von Wasserlebewesen geht, blüht meist jedes Kind auf. Je nachdem wie tief das Wasser und wie schnell die Strömung ist, gibt es mehr oder weniger verschiedene Tierarten zu entdecken. Der große Vorteil der winzigen Wasserbewohner ist, dass sich diese sehr leicht fangen lassen. So ist auch ein Erfolgserlebnis gegeben. Anhand der gefundenen Tierarten kann die Gewässergüte festgestellt werden. Gibt es zum Beispiel viele Bachflohkrebse, Steinfliegenlarven und Eintagsfliegenlarven, so zeugt dies von einer guten Wasserqualität. Findet man viele Egel, Fadenwürmer, Wasserasseln und Ähnliches so deutet dies auf ein weniger gutes und eher verschmutztes Gewässer hin.



STUNDENPLANUNG

	Zeit in Min.	Phase	Unterrichtsschritte	Sozialform	Material & Hinweise
EINSTIEG	20 Min.	Einstieg am Wasser im Naturpark	am Bach im Kreis sitzend, Kärtchen verteilen <i>Einstiegsfrage:</i> Was kommt in unserem Naturpark vor? Wo?	KL	Kopiervorlage 1 in Kärtchen zerschnitten
ERARBEITUNG	10 Min.	Arbeitsauftrag	Aufgabenstellung an die SCH Sie sollen im Bach nach kleinen Tieren suchen. • Das Material wird vorgestellt, der Arbeitsauftrag geklärt: Wozu welches Werkzeug? Wie verwenden? Wo suchen (gegen den Strom, unter Steinen)? • Dazu werden sie in Dreier- oder Vierergruppen eingeteilt • Das Material bzw. die Forscherwesten werden an die Gruppen ausgeteilt.	KL	
	30 Min.	Tiere suchen	Tiere suchen und in kleinen Bechern sammeln, eventuell eine Pause einlegen.	GA	<i>Achtung:</i> Die Tiere in der Zwischenzeit im Schatten abstellen!
	20 Min.	Bestimmung	Sitzkreis mit den Becherlupen und Behältern • Jede Gruppe zeigt, was sie gefunden hat, im Kreis weitergeben • gemeinsam werden die Tiere geordnet und bestimmt • Erklärung der wichtigsten Wasserbewohner durch mitgebrachte Tiere • einzelne bestimmte Tiere mit Beschriftung im Kreis weitergeben • Tiere auslassen	PL	Vorbereitete Bilder Vorlage Klebezettel (Beschriftung von 3 Exemplaren) Bestimmungsschlüssel (Heft „Gummistiefel – fertig – los!“) Vorlage A6 Postkarten mit den Tieren (wichtigsten 6)
	10 Min.	Bestimmung Wassergüte	SCH erhalten Arbeitsblatt pro Gruppe, durch welches sie die Wassergüte anhand der Tiere bestimmen können. <i>Auswertung:</i> kurze Besprechung im Kreis – was habt ihr herausgefunden?	PA/ GA PL	Arbeitsblatt Gewässergüte Karton, Kluppe (oder Klemmbrett) Stifte
TRANSFER	25 Min.	Kreative Arbeit	Aus Naturmaterialien bauen die SCH Wassertiere, die unter einer XXXL-Lupe liegen und daher mindestens 1 m groß sind. Tier ev. ziehen Galerie-Rundgang: Präsentation der Werke SCH geben bei der Präsentation 3 Hinweise auf die Tiere z.B. Ich bin ... Ich lebe ... Ich brauche ... andere SCH raten	EA oder GA	Naturmaterialien vor Ort A6 Karten mit den Tieren <i>Hinweis:</i> Foto machen!
ABSCHLUSS	25 Min.	Abschluss	Blitzlichtrunde Was nimmst du von unserem Tag heute mit nach Hause? Was hast du erfahren, gelernt?		<i>Hinweis:</i> NuP Ecke in der Schule gestalten mit gefundenen Wassertieren, Fotos von den XXXL-Tieren sowie der bestimmten Wassergüte



Foto: Ingerthand - Stock

Wassertiere suchen und finden – unser Tag im Bach!

Gummistiefel – fertig – los!



Kurzbeschreibung

Gemeinsam wird ein fließendes Gewässer in der Nähe der Schule besucht, um nach kleinen Bachlebewesen zu suchen. Nach dem Fangen und Bestimmen der Tiere versuchen die SchülerInnen anschließend die Gewässergüte anhand der gefundenen Tiere zu bestimmen. Um das Erlernte auch kreativ zu festigen, werden aus Naturmaterialien XXXL-Wassertiere gebaut. Nach einem gemeinsamen Galerie-Rundgang und einer kurzen Evaluierung geht es zurück zum Schulgebäude.

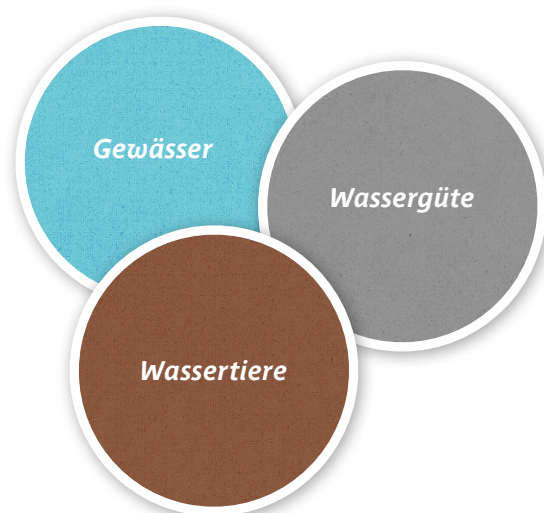
Ziele

SchülerInnen können...

- ▶ mit den zur Verfügung gestellten Materialien Wassertiere im eigenen Naturpark suchen, fangen und bestimmen.
- ▶ eine Verbindung zwischen der Gewässergüte und den Wasserlebewesen herstellen.
- ▶ den gelernten Inhalt anhand von selbst gebauten Wassertieren abrufen und diese durch Hinweise erkennen.

4 Säulen der Naturparke

- ▶ **Schutz:** Kinder erlernen, wie wichtig es für das Leben im Bach ist, das Wasser sauber zu halten!



WUSSTEST DU SCHON?

Je ruhiger und seichter das Wasser fließt, und je mehr unterschiedliche Pflanzen und Lebensräume vorkommen, desto mehr kleine Lebewesen sind vertreten!



TIPPS!

- ▶ **Gummistiefel** sind die wichtigsten Begleiter
- ▶ Kinder zumindest **Wechselhose** einpacken lassen
- ▶ **Warmes Wetter** ☀️
- ▶ Tiere in Behältern **nie in die Sonne stellen**
- ▶ Als Aufbewahrungsbehälter eignen sich **Jogurt-Kübel** ideal!

WOW!

- ▶ In NÖ beträgt **die Fließstrecke aller Bäche insgesamt 21.000 km!**
- ▶ Ein Wasserläufer kann bis zu **40 Zentimeter** weit springen!



Foto: iStockphoto - Adobe Stock

Vertiefende Arbeit

- ▶ **Das Leben im Teich** (als Vergleich)
- ▶ **Wetter-Phänomene**
- ▶ **Klima**
- ▶ **Wasserkraftwerk** (falls im Naturpark vorhanden)

Verknüpfung zu SDGs



Buchtipps!

„Das Rucksackbuch rund ums Wasser“ von Alice Thinschmidt & Daniel Böswirth (Perlreihe Verlag)

„Kinder erforschen - WasserWunderWelten“ von Marina Prochaska (Ökoptopia Verlag)



QUELLENANGABEN

Autorin
Sarah Ehmann, BEd

Abbildungen & Bildrechte
Die Energie- und Umweltagentur des Landes NÖ, www.umweltbildung.enu.at

Lehrplanbezug

Grundstufe II

Sachunterricht

Bereich Lebensvorgänge und biologische sowie ökologische Zusammenhänge

- ▶ Begegnung mit der Natur, dabei spezifische Arbeitsweisen und Fertigkeiten erweitern und bewusst anwenden
- ▶ Einsichten über Lebensvorgänge und biologische Zusammenhänge verstehen
- ▶ Erste Einsichten in einfache ökologische Zusammenhänge gewinnen

Formenvielfalt in der Natur

- ▶ Formenkenntnis über Pflanzen und Tiere erweitern und festigen

Verantwortungsbewusstes Verhalten gegenüber der Natur

- ▶ Verständnis über die ökologischen Auswirkungen menschlichen Handelns gewinnen
- ▶ Sich umweltgerecht verhalten

Bildnerische Erziehung

Zeichnen, Malen, Herstellen von Bildern

Sinnliche Wahrnehmungen verfeinern

Erkennen, Erleben und Deuten der Aussage von Zeichen und Bildern

Deutsch/Sprechen

Erzählen, informieren, zuhören

- ▶ Interessant und anschaulich erzählen, andere unterhalten
- ▶ Beim Erzählen wesentliche Einzelheiten berücksichtigen
- ▶ Aufmerksam zuhören

Gespräch

- ▶ Weitergehende Schulung des Zuhörens, Aufeinander-Hörens und Verstehens
- ▶ Beherrschen einfacher Gesprächsformen

Sprachübung (Erweiterung der Sprachfähigkeit)

- ▶ Wortschatz erweitern und differenzieren

Erfahren, dass man aus Texten (Gebrauchstexten) Sinn entnehmen kann

