

Flüssiges Gold

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Flüssiges Gold

Art der Methode	Abenteuer
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Einfaches und naturverbundenes Leben
Schlagwörter	1, 2 oder 3, Ressourcen, Wasser, umweltschutz
Gruppengröße	mehrere Kleingruppen, Großgruppe
Vorbereitungsaufwand	2: normal
Dauer	145 Minuten
Ort	draußen
Autor*in	Irene Czurda [4anaund 2004)
Status	Zur Prüfung
Letzte Änderung	am 30. 1. 2023 von Kerstin.Timmermann.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Motto & Rahmengeschichte

Ablauf

 Einstieg

 Hauptteil

 Abschluss

Beschreibung

Unterlagen

Kurzbeschreibung

Flüssiges Gold ist ein Abenteuer zum Thema Wasserverschmutzung und Wasserverbrauch auf einem Lager

Inhalte

Die GuSp testen das Wasser auf Verschmutzung und erleben hautnah, wieviel Wasser bestimmte Tätigkeiten verbrauchen

Material

2 Messbecher
5 Kübel
1 Plastikbecher pro Kind
1 leere Plastikflasche pro Pa
Lagerplan (10x groß und pro Pa 1x klein)
Papier
Kärtchen + Stifte
45 Messstreifen
Lebensmittelfarbe
2 weiße Mäntel
Fragen + Antworten für Einstiegsspiel "1,2 oder 3"
Preise

Detailbeschreibung

Flüssiges Gold ist eine Abenteuer zum Thema Wasser.

Ziel

Die GuSp haben den Wasserkreislauf am Lager erforscht, wissen etwas über die Versorgungsproblematik und werden zum bewussteren Umgang mit Wasser angeregt. Im Laufe des Abenteuers testen die GuSp das Wasser auf Verschmutzung und erleben hautnah, wieviel Wasser bestimmte Tätigkeiten verbrauchen

Motto & Rahmengeschichte

Die Patrullen (WasserforscherInnen) werden vom Team begrüßt, es hat in den letzten Tagen Probleme mit dem Wasser am Lager gegeben, daher ist die Lagerleitung sehr froh dass die Forscher eingetroffen sind und durch ihre Erkenntnisse sicherstellen werden dass es bis zum

letzten Lagertag genug sauberes Wasser für alle TN gibt. Aufgaben werden sein: Wasser auf Verschmutzung untersuchen, den Versorgungsweg untersuchen, den Verbrauch messen, Wassersparmaßnahmen ausarbeiten.

Ablauf

Einstieg

Dauer: 20 Minuten Zu Beginn müssen sie 2 Tests bestehen, damit die LL weiß dass es sich um die echten Forscher handelt:

- Wissen beweisen: 1, 2 oder 3 (Schätzfragen). Leiter liest je 1 Frage + die 3 möglichen Antworten vor, die Patrulle muss sich in das richtige Feld stellen (Fragen + Antworten am Ende der Beschreibung)
- Geschicklichkeit beweisen: Hindernisparcours mit Wassertragen (Staffellauf). Jedes Pamtglied bekommt 1 Becher mit Wasser (immer gleiche Menge!), müssen ihn durch Balancieren am Handrücken möglichst voll ans andere Ende bringen (Variante: vorher schätzen wie viel sie insgesamt in der Pa verlieren werden)

Hauptteil

Dauer: 100 Minuten Wasserkreislauf am Lager erforschen: jede Patrulle sucht sich einen Bereich des Lagers aus (Klos, Duschen, Wasserstellen, Zentralküche etc.) (es dürfen auch alle Patrullen den gleichen Bereich wählen) GuSp sollen mit einem der Verantwortlichen für den gewählten Bereich ein Interview führen (woher kommt das Wasser, wohin fließt es, wie wird es entsorgt, wird es vorher gereinigt, wie viele Meter Schlauch wurden gelegt, wie viele Klos gibt's am Lager etc.). Ev. zum Ursprung der Wasserleitung gehen und dort eine Prüfplakette hinterlassen. Vom gewählten Bereich sollen sie Wasser mitbringen. Am Weg nach tropfenden Wasserhähnen Ausschau halten! Wieder zurück, zeichnen sie am Lagerplan ein:

- Wo sie waren und was sie herausgefunden haben (Leitungen, etc.)
- Kreuzerl wo sie die Wasserprobe her haben
- Wie viel Meter Wasserleitung gibt es am Lager?

Danach Diskussion der Patrulle mit Begleitleiter: Warum ist die Wasserversorgung auf so einem Großlager nicht ganz einfach zu lösen? Auf welche Schwierigkeiten stößt man? (Variante: ev. Parallelen zu

Entwicklungsländern ziehen

Untersuchung des Wassers Jede Patroulle testet ihre mitgebrachte Wasserprobe und Auswertung „Wie sauber ist das Wasser am Lager?“

Überprüfung, ob Wasservorrat bis Lagerende reichen wird Je max. 3 Pa gehen zu einem tropfenden Wasserhahn, fangen Wasser innerhalb von 2 min. auf und messen (=Bewusstmachen der Verschwendung)

Abschluss

Dauer: 25 Minuten

- Teams präsentieren ihre Ergebnisse
- Schluss: Dank an die ForscherInnen, als Belohnung bekommt jede/r einen Regenbogentrunk (= gefärbtes Wasser)

Beschreibung

Diese PIK8-Idee entstand als **Regentropfen** für das 4anaund 2004 (NÖ-Landeslager)

Unterlagen

Fragen für Einstiegsspiel „1, 2 oder 3“

- Wie lange kommt ein Mensch ohne Wasser aus? 1-2 Tage **2-3 Tage** 4-5 Tage
- Wieviel Liter Wasser verbraucht ein Österreicher durchschnittlich pro Tag? ca. 90 l ca. 110 l **ca. 130 l**
- Wo liegt der Siedepunkt von Wasser? **100°** 110° 120°
- Wie viele Kinder sterben jedes Jahr, weil ihnen kein sauberes Trinkwasser zur Verfügung steht? 500.000 **2 Mio** 4 Mio
- Wieviel Wasser verbraucht man mit einmal Klospülen? 2 l 6 l **10 l**
- Wieviel Wasser soll man durchschnittlich pro Tag trinken? **2-3 l** 3-4 l 4-5 l
- Zu wie viel % besteht der Mensch aus Wasser? ca. 35% **ca. 65%** ca. 80%
- Wieviele Krankenhäuser weltweit haben kein fließendes Wasser? 10% 15% **25%**

1, 2 oder 3 ist eine bekannte deutschsprachige Fernsehshow für Kinder. Das ihr zugrunde liegende Spielsystem kann auch in Heimstunden zur Bearbeitung von Themen eingesetzt werden.

Flüssiges Gold ist ein Abenteuer zum Thema Wasserverschmutzung und Wasserverbrauch auf einem Lager

Das ist eine GuSp- Ideensammlung genannt **ProgrammIdeenKartei** zu einzelnen Programmpunkten der **8** Schwerpunkten der Pfadfinder*innen.

Diese Seite wurde zuletzt am 30. Januar 2023 um 20:36 Uhr bearbeitet.