

WERKZEUG

Tabuwörter

Hintergrund

Mit der Grundidee des Tabu-Spiels lassen sich im Geographieunterricht Situationen herstellen, in denen die SuS sich konkret ausdrücken müssen und spielerisch Strukturen aufgebaut werden können, die den SuS beim Erlernen der Fachsprache helfen.

Sprachliche Aspekte

Die SuS sollen nach neuen sprachlichen Ausdrücken suchen, um den gesuchten Begriff zu erklären. Das Erklären von Fachbegriffen verlangt nicht nur eine hinreichende Sprachfähigkeit, sondern nutzt auch gleichzeitig Fachwissen, welches die SuS anschlussfähig machen müssen. Dabei erfahren die SuS, die den Begriff erklären, eine unmittelbare Rückmeldung durch die anderen SuS, da diese den Begriff erraten oder – je nach Darstellung – auch nicht.

Idee und Einsatz des Werkzeugs

Für den Geographie-Unterricht muss das Spiel sprachlich entsprechend angepasst werden. Den SuS sind die Regeln oft durch das Würfelspiel *Tabu* (Hasbro, Dreieich, 1990 u. ö.) bereits vertraut.

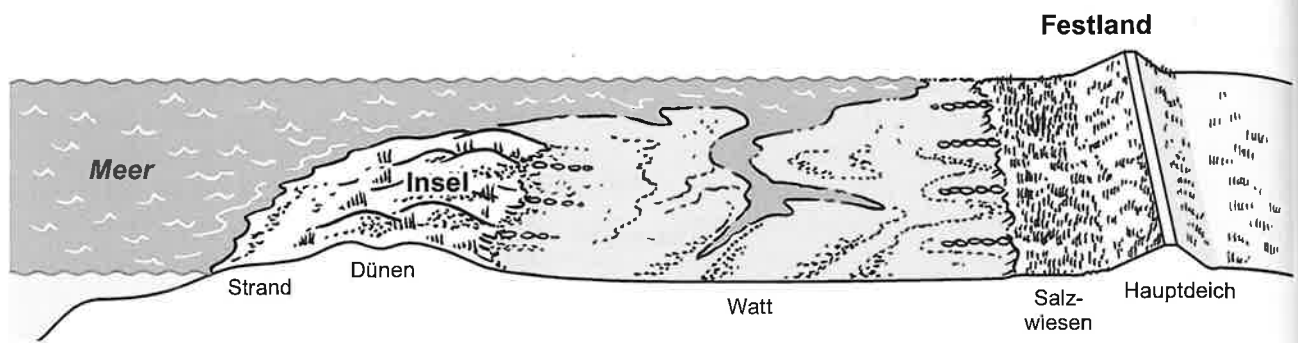
Es gibt einen Stapel mit Karten, die jeweils ein Fachwort enthalten und jeweils einige Begriffe (die „Tabuwörter“), die zur Erklärung dieses Wortes nicht genutzt werden dürfen. In der Gruppe werden die Karten nacheinander gezogen und die daraufstehenden Wörter erklärt. Die anderen Mitspieler/Mitspielerinnen sollen dieses Wort erraten. Die Karten können durch die SuS selbst angefertigt (siehe das Beispiel aus der Unterrichtseinheit *Wattenmeer*) oder durch die Lehrkraft vorgegeben werden. Auf einem Arbeitsblatt können die SuS beispielsweise 4 Begriffe aus den letzten Unterrichtsstunden eintragen, die ihnen besonders wichtig erscheinen. Die SuS haben dann die Aufgabe, zu jedem Begriff 4 weitere Wörter zu finden, die bei der Erklärung des Begriffs tabu sind. Nachdem alle SuS ihre Karten ausgefüllt haben, werden diese ausgeschnitten. Jetzt kann die Lerngruppe in 2 große Teilgruppen oder mehrere kleinere Gruppen geteilt werden und die SuS können mit dem Spiel beginnen.

Wattenmeer 2

Klasse 5/6

S. 84

Das Watt erklären



22.03.2016

Wattwanderer vor Ameland eingesunken

Mit dem Rettungsboot *Ameland 1* mussten sich die Seenotretter der Insel Ameland am vergangenen Dienstag auf den Weg ins Wattenmeer machen. Eine Gruppe von Wattwanderern hatte sich vier Stunden zuvor auf den Weg durch das Watt gemacht, um eine gesellige Wanderung zu unternehmen.

Die Insel liegt in den Niederlanden, genauer gesagt im westfriesischen Wattenmeer. Die Gruppe lief ohne einen Wattführer an der Südseite Amelands los und bewegte sich südlich in Richtung des Festlands.

Das Wasser stieg jedoch früher wieder an, als die Personen dachten. Vier der sieben Gruppenteilnehmer konnten einen Priel*, der bereits einen sehr hohen Wasserstand erreicht hatte, nicht mehr überqueren. Sie gerieten in große Gefahr, da sie nicht mehr zur Insel zurückkehren konnten und der Wasserstand weiter stieg. Sie waren allein nicht mehr in der Lage, sich zu retten.

Ein Besucher der Insel beobachtete vom Fährschiff Sier gerade die vielfältige Vogelwelt im Watt, während das Schiff Kurs auf Ameland nahm. Dieser Urlauber entdeckte durch sein Fernglas die Wandergruppe und informierte sofort den Kapitän. Dieser benachrichtigte die Seenotrettung der Insel Ameland. Die Retter nahmen in ihrem Rettungsboot Kurs auf den Unglücksort. Sie erreichten die Gruppe ungefähr 400 Meter vor der Insel.

Die vier Personen waren bereits stark unterkühlt, da sie versuchten, durch den Priel zu schwimmen. Wegen der starken Wasserströmung schafften sie dies jedoch nicht.

Die Seenotrettung berichtet, dass derartige Einsätze mehrmals im Jahr zu leisten sind, da sich immer wieder unvorsichtige Urlauber ohne einen Wattführer auf den Weg durch das Watt machen.

* *Priel*: Zu- und Abflussrinne für den Gezeitenstrom im Watt

1 **Nutze die Abbildung, um den Ort der Rettung zu bestimmen. Ordne dazu die im Text markierten Wörter der Abbildung richtig zu.**

2 **Nutze die Abbildung, um die unten angegebenen Wörter genauer zu beschreiben. Suche dir danach auf den bisherigen Arbeitsblättern weitere Fachbegriffe heraus und beschreibe diese. Spielt dann in Partnerarbeit oder der Klasse mit euren Wörtern das Tabu-Spiel.**

das Watt

.....

.....

.....

.....

die Ebbe

.....

.....

.....

.....

das Wattenmeer

.....

.....

.....

.....