Liebe Leser*innen
warst du nicht auch schon immer fasziniert von der Unterwasserwelt? Eine Welt, die uns so oft verborgen bleibt. In dieser Ausgabe der „Fit in Deutsch"-Zeitung begibst du dich auf ein spannendes Abenteuer und tauchst ein in die magische Welt unter Wasser. Wir wünschen dir viel Spaß in den Tiefen des Meeres!
Das „Fit in Deutsch"-Team

Fit in Deutsch

AUSGABE 23/2022

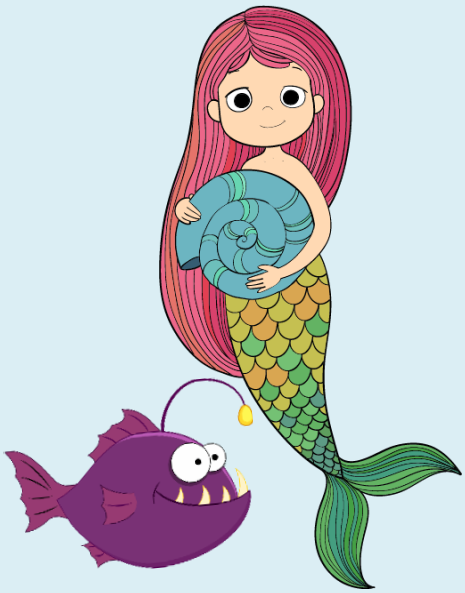
von Julia Knopf, Ann-Kristin Müller, Christiane Stein, Jannick Eckle
Annika Britzius, Chiara Recktenwald, Alisa Schmidt und Julia Werle

GEWINNSPIEL

Ein tolles Gewinnspiel wartet auf dich. Mache mit deinem/-r „Fit in Deutsch"-Lehrer*in ein Foto von deiner eigenen Schwanzflosse und lasse es von ihm/ihr auf der „Fit in Deutsch"-Facebook-Seite bis zum 30.06.2022 einstellen. Tolle Gewinne warten auf dich!

Aquarella und Merido

Aquarella ist eine Meerjungfrau. Sie ist ganz stolz auf ihre leuchtende Schwanzflosse. Doch seit einiger Zeit hat sie ihren Glanz verloren. Aquarella wünscht sich so sehr das Leuchten ihrer Schwanzflosse zurück. Dafür begibt sie sich zusammen mit ihrem Freund auf die gefährliche Reise nach Atlantis, dem Unterwasserkönigreich des Gottes Poseidon.
Deine Hilfe können sie dabei sehr gut gebrauchen. Bist du mutig genug, die beiden zu begleiten?



Neben Aquarella siehst du Merido. Merido ist ein alter Tiefseeanglerfisch. Er hat einige Abenteuer im Meer erlebt und keiner weiß so viel über die Gefahren des Meeres wie er. Aquarella und Merido kennen sich schon lange. Schon oft konnte Merido der jungen Aquarella mit seiner Erfahrung helfen. Auch bei dieser Reise möchte er Aquarella unterstützen. Mit seinem Licht will er Aquarella den Weg leuchten und sie begleiten.

Grafiken: Adobe Stock | Pixabay

Wissenswertes zur Unterwasserwelt

- Auf der Erde gibt es fünf große Ozeane. Man nennt sie auch Weltmeere. Sie heißen: Pazifischer Ozean, Atlantischer Ozean, Indischer Ozean, Arktischer Ozean und Antarktischer Ozean. Findest du Sie auf dem Globus?
- Auf der Erde gibt es dreimal mehr Wasser als Land. Trotzdem wissen wir nur ganz wenig über die Welt unter dem Meer.
- Unter Wasser leben 230.000 verschiedene bekannte Tiere. Forscher vermuten aber, dass es bis zu 10 Millionen verschiedene Tierarten im Meer gibt.

Das Meer ist ein besonderer Ort. Viele Stellen davon sind noch ganz unentdeckt, dort warten sicher ganz viele tolle Erlebnisse. Wenn du noch weitere Meeresabenteuer erleben willst, dann schau doch mal auf der Fit-in-Deutsch-Website bei den Büchertipps vorbei:

Hier erfährst du, wie man eine Quallen-Lampe bastelt. Damit verwandelst du dein Zimmer im Handumdrehen in eine Unterwasserwelt:

Tipp: Scanne die QR-Codes mit der Kamera eines Tablets oder Smartphones.

1. Göttliche Hilfe

Herzlich willkommen in der Unterwasserwelt von Aquarella und Merido. Die beiden sind froh, dass du sie begleitest. Wusstest du, dass das Meer an manchen Stellen tiefer ist, als der höchste Berg der Welt? Da kann man sich leicht verschwimmen. Damit Aquarella aber ihre leuchtende Schwanzflosse zurückbekommt, müsst ihr den richtigen Weg nach Atlantis finden.

Wir müssen zu Poseidon, dem Gott des Meeres. Ihm gehört Atlantis. Nur er kennt den Weg dorthin.

Poseidon schreibt den Weg nach Atlantis mit seinem Dreizack in die Wellen.

Aufgabe 1:

Lies dir Poseidons Wegbeschreibung zu seinem Reich genau durch. Unterstreiche wichtige Hinweise im Text.

Zuerst schwimmt ihr durch das dunkle Meer mit **Seegras**. Nur so kommt ihr an den Haien vorbei. Schwimmt dann zu dem dichten, finsteren Algenwald. Dahinter ist ein **großer Felsen**. Dort müsst ihr hin. Dann seid ihr weit genug von der Totenkopfhöhle entfernt. Wenn ihr am Fels vorbei seid, könnt ihr **Atlantis** schon sehen. Viel Glück!

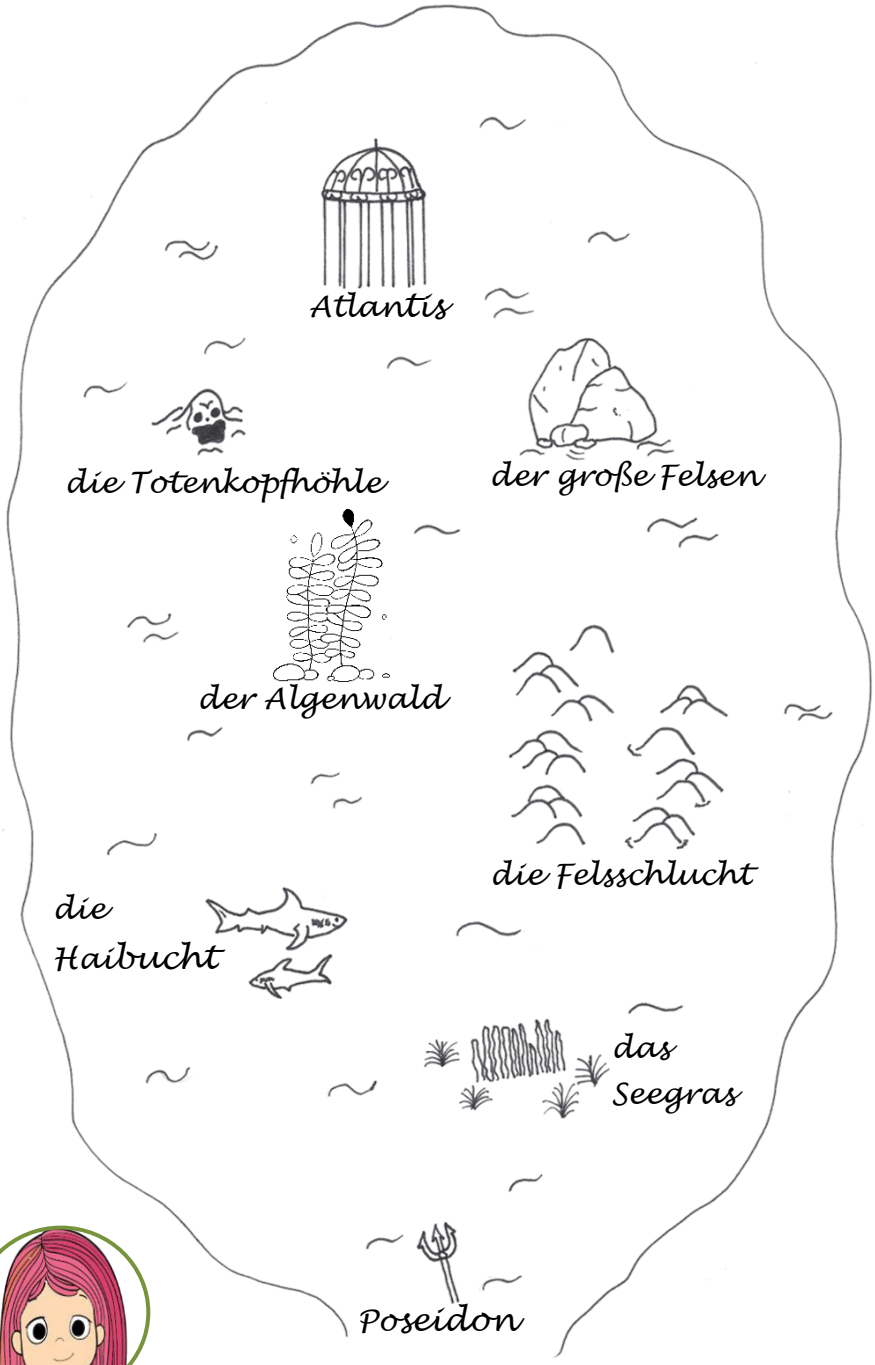
Grafiken: Adobe Stock | Pixabay

1. Göttliche Hilfe

Poseidons Schrift mit dem Dreizack in den Wellen verschwindet schnell!

Aufgabe 2:

Zeichne den Weg nach Atlantis in die Karte ein, damit ihr euch nicht verirrt. Beginne bei Poseidons Dreizack.



Wer ist Poseidon?

Poseidon ist der griechische Gott des Meeres. Neben Poseidon gibt es noch viele weitere Götter. Vielleicht kennst du ein paar davon? Schau hier:

Der Meeresgott Poseidon hat immer einen Dreizack bei sich. Er nutzt ihn als Waffe und als Zepter.

Vielen Dank! Mit deiner Hilfe können wir nun endlich nach Atlantis schwimmen. Aber pass gut auf die Karte auf, wir dürfen nicht vom Weg abkommen!

Grafiken: Adobe Stock | Pixabay | Selbsterstellt

2. Ein Schockmoment

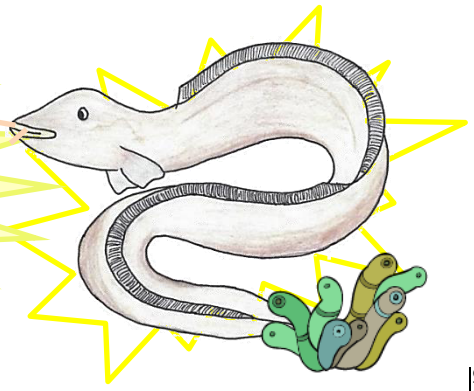
Nach einiger Zeit wird das Wasser immer trüber und die beiden Freunde können nur schwer etwas sehen. Plötzlich wird Aquarella von einer glatten Haut berührt und bekommt einen Stromschlag. Merido erhellt mit seiner Lampe die Umgebung. Vor Merido und Aquarella schwimmt ein Tier, das sie zuvor noch nie gesehen haben.

Aufgabe 1:

Lies dir den Text in der Sprechblase aufmerksam durch.

Höre ihn dir danach an. Scanne dazu den QR-Code ab.

ihrhabtmichabererschreckt.jetztha
beichdireinenstromschlagverpasst.d
aspassiertimmer,wennichmicherschr
ecke.ichbinnämlicheinzitteraal.



Die beiden hören dem Tier aufmerksam zu, aber sie können es einfach nicht verstehen. Sicher hast du eine Idee, weshalb ihnen das Zuhören schwerfällt.

Aufgabe 2:

Schreibe die Aussage des Meerestieres so auf, dass Aquarella und Merido sie verstehen können.

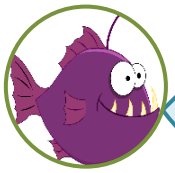
Grafiken: Adobe Stock | Pixabay | Selbsterstellt

2. Ein Schockmoment

Dank deiner schnellen Hilfe können Aquarella und Merido den Meeresbewohner endlich verstehen. Jetzt wissen sie auch, dass das fremde Tier ein Zitteraal ist.

Aufgabe 3:

Unterstreiche nun alle Nomen in deinem Text aus Aufgabe 3. Benutze dazu ein Lineal!



Tipp: Ein Nomen erkennst du daran, dass es großgeschrieben wird. Ein Wort wird großgeschrieben, wenn du es mit einem Adjektiv genauer beschreiben kannst. Zum Beispiel: Der blaue Fisch

Aufgabe 4:

Zeige Aquarella, wie man Nomen erweitert, damit sie das beim nächsten Mal auch schafft. Fallen dir genug Adjektive ein, um das Meer zu beschreiben? Schreibe sie in die Lücken!

Das Meer			
das		Meer	
das	,		Meer
funkelt im Sonnenuntergang.			

Langsam beruhigt sich der Zitteraal, sodass er wieder normal sprechen kann. Jetzt stellen sich auch Aquarella und Merido dem Meeresbewohner vor. Er ist begeistert von ihren außergewöhnlichen Namen. Der Zitteraal ist sich sicher, dass diese Namen eine besondere Bedeutung haben. Was denkst du?

Es hat mich wirklich gefreut, den Zitteraal kennenzulernen. Aber der Stromschlag hat sehr wehgetan. Wir brauchen deine Hilfe, sonst kann ich nicht weiterschwimmen.

Tipp:

Hinter diesen QR-Codes verstecken sich Infos, die Dir bei der Bedeutung der Namen helfen können!

Aquarella Merido

Grafiken: Adobe Stock | Pixabay

3. Das Versteckspiel

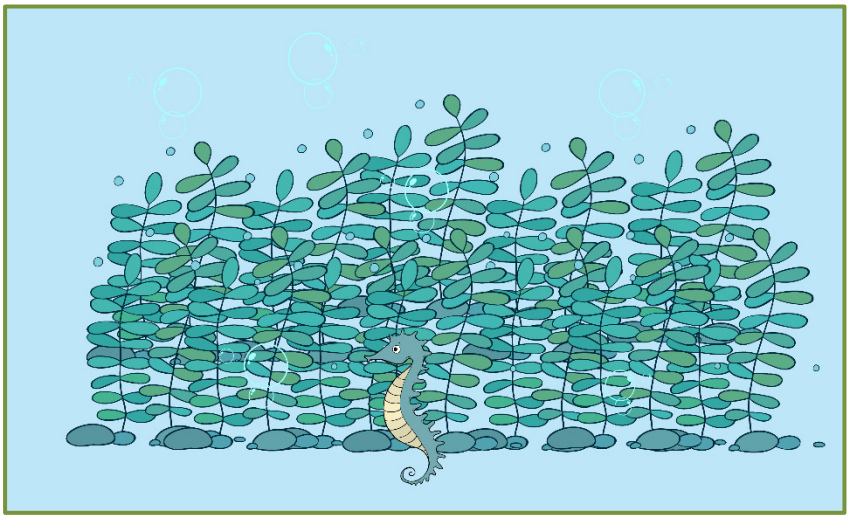
Damit Aquarella wieder richtig schwimmen kann, suchen sie und Merido im Atlantischen Ozean das Seepferdchen Samu. Er kennt alle Heilmittel der sieben Weltmeere und kann bestimmt helfen. Doch plötzlich befinden sie sich in einem großen, dichten Algenwald.

Wir haben es fast geschafft! Samu wohnt in diesem Algenwald.

Sieh nur, Samu versteckt sich. Er ist sicher ein sehr schüchternes Seepferdchen. Da muss man wirklich genau hinschauen.

Aufgabe 1:

Hilf Aquarella und Merido, das Seepferdchen Samu zu finden. Beschreibe möglichst genau und in einem ganzen Satz, wo Samu sich auf den einzelnen Bildern befindet.



Wusstest du...

dass Algen wirklich tolle Pflanzen sind. Sie können so klein sein, dass man sie nur unter einem Mikroskop sehen kann. Sie können aber auch so groß werden, dass sie bis zu 60 Meter lang sind. Wenn Du mehr über Algen erfahren möchtest, findest du hier weitere Infos:

Grafiken: Adobe Stock | Pixabay | Selbsterstellt

Beispiel:

Samu versteckt sich vor dem Algenwald.

_____

_____

_____

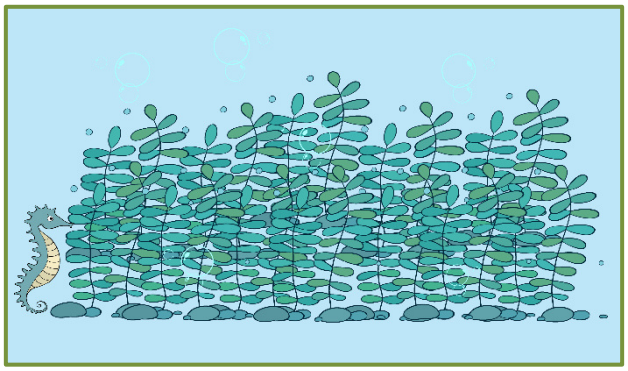
Tipp:

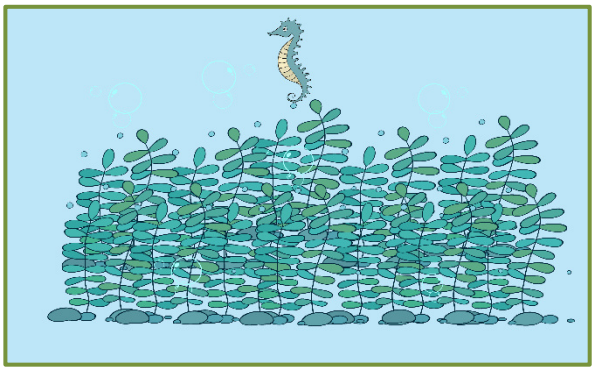
Folgende Wörter können dir bei der Suche helfen:

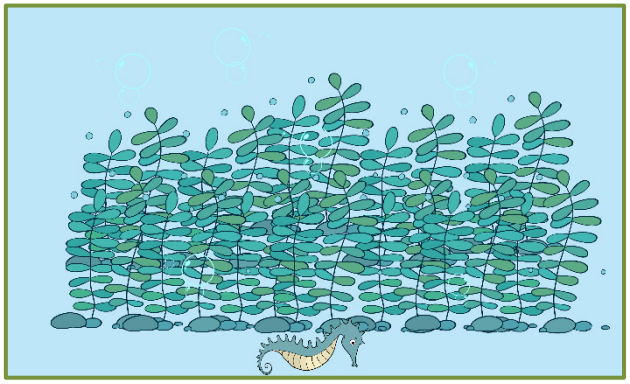
hinter - unter - über - zwischen - neben - vor

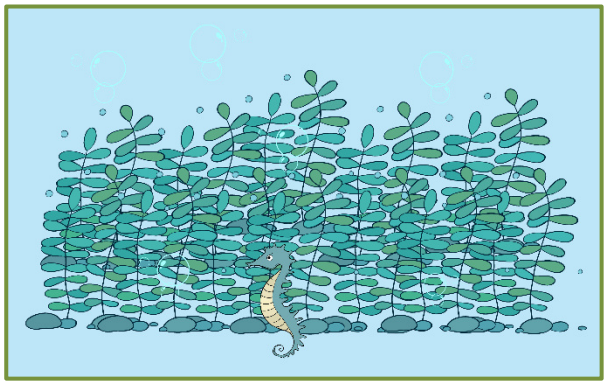
Wenn der Platz zum Schreiben nicht reicht, findest du auf der „Fit in Deutsch"-Website leere Schreibblätter, auf denen du schreiben kannst! Bitte deinen „Fit in Deutsch"-Lehrer oder deine „Fit in Deutsch"-Lehrerin um Hilfe.

3. Das Versteckspiel









Grafiken: Adobe Stock | Pixabay |Selbsterstellt

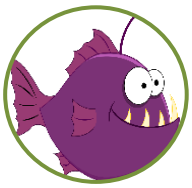
Knobelaufgabe:

Die Wörter, die dir oben geholfen haben, nennt man **Verhältniswörter**. Sieh sie dir genau an. Erkläre, wozu du die Wörter bei der Suche gebraucht hast.

Prima, dank dir haben wir Samu gefunden. Mit dem Heilmittel, das er mir gegeben hat, kann ich jetzt wieder ohne Schmerzen schwimmen. Los, wir erkunden den Algenwald!

4. Gut verknoten!

Aquarella und Merido machen sich auf den Weg und schwimmen in den Algenwald hinein. Trotz Meridos Lampe, können die beiden in den Tiefen des Waldes kaum etwas sehen. An einer lichten Stelle halten sie an.



Sieh dir an, was sich hier alles befindet! Menschen haben diese Gegenstände achtlos ins Meer geworfen. Scanne den QR-Code, um sie zu sehen.

So viele verschiedene Dinge schwimmen im Meer, die da nicht hingehören. Aquarella und Merido beschließen sie einzusammeln und mitzunehmen.

Aufgabe 1:

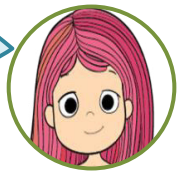
Erinnere dich an die Gegenstände, die im Wasser geschwommen sind.

a) Schreibe sie im Kästchen auf.

b) Erkläre danach auf einem Schreibblatt, warum diese Gegenstände nicht ins Meer gehören.

Tipp:
Wenn du dir bei den Gegenständen unsicher bist, sieh dir das Bild öfter an.

Prima, wir packen alles in ein Netz und nehmen es mit. Wir müssen das Netz nur fest zuknoten!



Aufgabe 2:

Damit auf der Reise nichts verloren geht, brauchen Aquarella und Merido einen festen Knoten im Netz. Das folgende Video zeigt dir, wie du einen Achterknoten binden kannst. Scanne dazu den QR-Code.

Grafiken: Adobe Stock | Pixabay | Selbsterstellt

4. Gut verknoten!

Ganz schön knifflig oder? Sieh dir das Video gerne öfter an.

Aufgabe 3:

Schreibe eine Anleitung für den Achterknoten! Die Schritte im Video helfen dir dabei. Sammle erste Ideen auf den Linien. Schreibe dann deine fertige Anleitung auf ein Schreibblatt.

Tipp:
Halte das Video nach einem Schritt an und notiere. So musst du dir nicht alles merken.

Sieh dir dieses Video an und du erhältst Tipps für deine Anleitung! Scanne dazu den kleineren QR -Code.

Wusstest du…

dass Aquarella und Merido beim Aufräumen nicht alleine sind? Hier erfährst du, wie mit riesigen Schwimmnudeln versucht wird, das Meer von Müll und Plastik zu befreien.

Super, das Netz ist gefüllt und der Knoten sitzt fest. Der Algenwald ist wieder sauber. Nun können wir endlich weiterschwimmen!

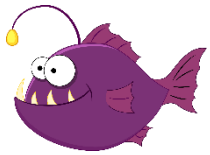
Grafiken: Adobe Stock | Pixabay | Selbsterstellt

5. Eine letzte Aufgabe

Aquarella und Merido verlassen den Algenwald und schwimmen weiter. Auf einmal stößt Merido gegen ein Hindernis. Als er das Wasser mit seiner Lampe erhellt, sehen die beiden einen großen Felsen. Moment, ist das etwa…

Schau mal Merido, ich glaube, wir haben es geschafft!

Du hast Recht, Aquarella! Hinter dem großen Felsen liegt Atlantis.



Schnell schwimmen die beiden an dem großen Felsen vorbei Richtung Atlantis. Sie haben es fast geschafft! Da taucht plötzlich eine Gestalt mit Dreizack vor ihnen auf. Nanu, diese Gestalt haben sie doch schon einmal gesehen.

Ihr beide habt es wirklich geschafft und Atlantis gefunden. Aber nicht jeder erhält Zutritt zu meinem Reich. Damit ich euch die Türen öffne, müsst ihr schon gute Gründe haben.

Aufgabe 1:

Stelle dir vor, du bist Merido oder Aquarella. Du berichtest Poseidon von eurem Abenteuer! Du erzählst auch, warum ihr euch auf die lange Reise nach Atlantis gemacht habt. Überlege dir, was ihr alles erzählen würdet. Sammle deine Ideen auf den Linien.

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Grafiken: Adobe Stock | Pixabay

5. Eine letzte Aufgabe

Aufgabe 2:

Was könnte Poseidon euch antworten? Sammle deine Ideen auf den Linien.

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Aufgabe 3:

Bastle drei Stabpuppen. Eine von Aquarella, Merido und Poseidon.

Du brauchst:

Vorlagen, Holzstab, Kleber

So geht's:

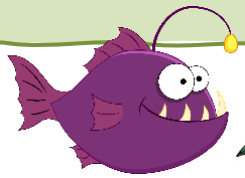
Am Ende der Zeitung findest du zu jeder Figur eine passende Vorlage (Seite 16). Schneide die Bilder aus. Klebe die Rückseite der Bilder mit Kleber an einem Holzstab fest. Fertig sind deine Stabpuppen!

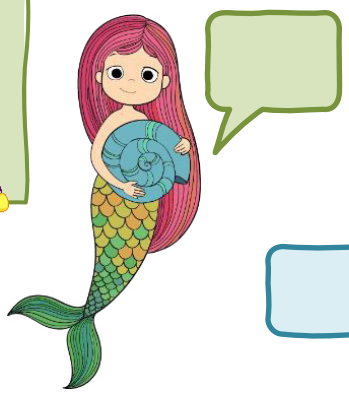
Aufgabe 4:

Spiele mit den Stabpuppen das Treffen von Aquarella, Merido und Poseidon nach. Du kannst das Gespräch auch mit mehreren Kindern in verschiedenen Rollen vorspielen.

Tipp:

Nutze für das Rollenspiel deine Ideensammlung.





Grafiken: Adobe Stock | Pixabay

5. Eine letzte Aufgabe

Ihr habt es geschafft!

Ich werde dich und deine Freunde in mein Reich lassen. Hierfür musst du aber das geheime Passwort wiederholen. Erst dann öffnen sich die Türen.

Aufgabe 5:

Hör dir das Passwort genau an. Scanne hierfür den Code:

Wiederhole das Passwort laut und deutlich.

Aufgabe 6:

a) Beurteile, ob dir die Aufgabe schwergefallen ist. Begründe deine Antwort.

b) Bestimmt ist dir an dem Passwort etwas aufgefallen. Notiere!

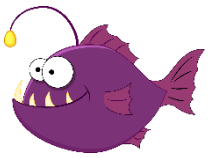
a)_____

_____

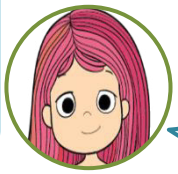
b)_____

_____

Hast auch du schon einmal ein Passwort benutzt? Erzähle deinen Freunden oder Eltern davon.



Nachdem auch Aquarella und Merido das Passwort wiederholt haben geht ein Wirbeln durchs Meer. Mit einem lauten Blubbern öffnen sich die Tore. Schnell schwimmen die beiden hindurch. Aquarella und Merido können es kaum glauben. Sie haben ihr Ziel erreicht: Sie sind endlich in Atlantis angekommen.



Dank deiner Hilfe bekomme ich meine neue Schwanzflosse. Ich bin gespannt, wie sie aussieht.

Lösung: Das Passwort lautet „Dreizack88“

Grafiken: Adobe Stock | Pixabay

6. Atlantis

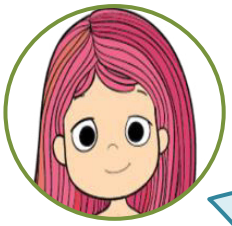
Klasse! Mit deiner Hilfe konnten Aquarella und Merido den gefährlichen Weg nach Atlantis bestreiten. Ohne dich hätten sie das nie geschafft.

Endlich bekommt meine Freundin Aquarella ihre neue Schwanzflosse. Sieh nur, wie sie leuchtet. Darauf hat Aquarella so lange gewartet.

Als Dank für deine Hilfe haben Aquarella und Merido eine Überraschung für dich. Bist du schon neugierig? Dann blättere auf die nächste Seite.

Grafiken: Adobe Stock | Pixabay

6. Atlantis



Für deine Arbeit in der Unterwasserwelt von Aquarella und Merido sind wir dir sehr dankbar. Wir hoffen, es hat dir Spaß gemacht.

Für deine Hilfe erhältst du von uns deine eigene Schwanzflosse! Du darfst sie so gestalten wie du möchtest. Nutze möglichst viele bunte Farben, dann wird deine Schwanzflosse einmalig!

Die Vorlage für deine Schwanzflosse findest du auf der nächsten Seite!

Schneide deine eigene Schwanzflosse aus und fotografiere sie. Du kannst tolle Preise gewinnen. Weitere Informationen dazu, findest du auf der ersten Seite.

Tipp: Du kannst auch gerne mehrere Schwanzflossen gestalten und sie zusammen als Girlande aufhängen. Sie wird super zur Quallen-Lampe von der ersten Seite passen!

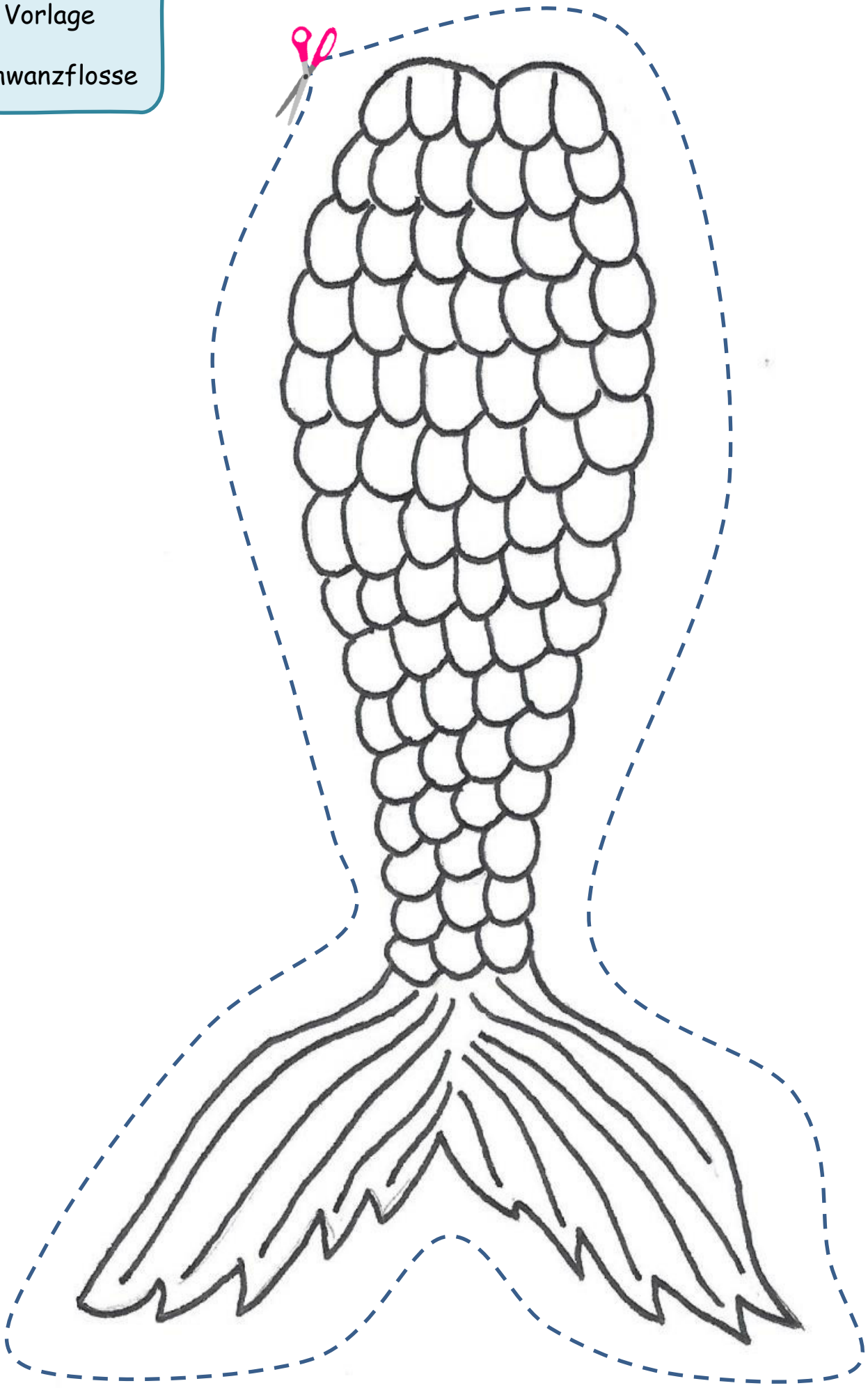
Auf Wiedersehen!

Bis zum nächsten Abenteuer!

Grafiken: Adobe Stock | Pixabay | Selbsterstellt

Vorlage

Schwanzflosse



Stabpuppenvorlagen: Poseidon – Auqarella - Merido