

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

17 Spiele und Rätsel zur räumlichen Orientierung

Das komplette Material finden Sie hier:

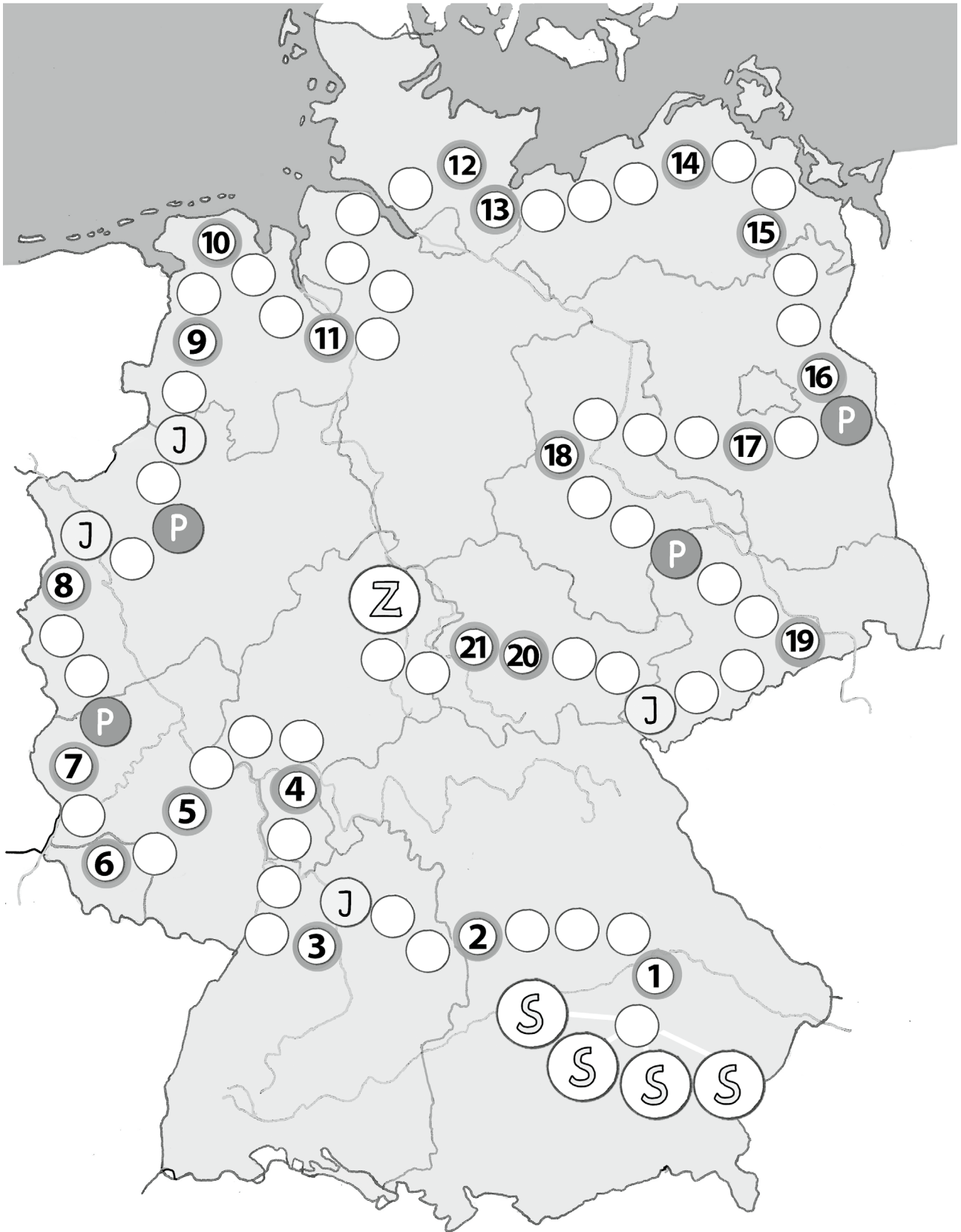
School-Scout.de



Vorwort	4
Eine spannende Deutschlandrallye (Brettspiel).....	5
Deutschland-Trio mit Risiko (Kartenspiel).....	8
Ostseeregatta (Zuordnungsspiel)	13
Wir erkunden den Mittelmeerraum (Quiz)	19
Europäische Nachbarn gesucht (Zuordnungsspiel)	23
Obst und Gemüse aus dem Mittelmeerraum (Lesespurgeschichte).....	26
Russland früher und heute (Kartenspiel)	31
Die Türkei entdecken (Quiz mit Google Maps)	36
China, Indien, Japan und Südkorea (Logical).....	41
Eine Reise durch Nordafrika (Brettspiel).....	45
Drei Elefanten gesucht (Mystery).....	49
Eine Reise mit dem Motorrad auf der Route 66 (Breakout)	55
Südamerika-Puzzle (Kartenspiel)	62
Peru - Eine Reise zu den Inkas (Lesespurgeschichte).....	68
Unterwegs im kleinsten Kontinent (Kartenspiel)	73
Die G7-Staaten (Logical)	78
Staaten, Flüsse und Gebirge der Erde (Codiertes Rätsel)	82

Die Benutzerhinweise zum Download des Zusatzmaterials und den entsprechenden Zusatzcode finden Sie am Ende des Buches.

Spielvorlage



Erklärung der Ereignisfelder
J = Joker: Noch einmal würfeln
P = Pause: Einmal aussetzen

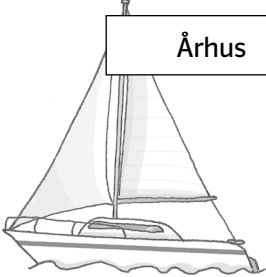
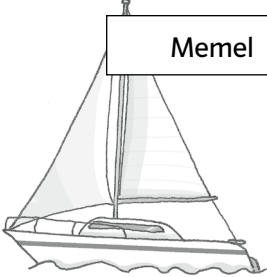

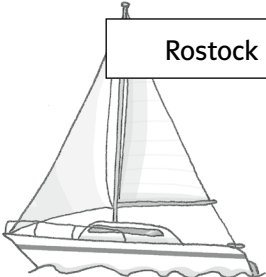
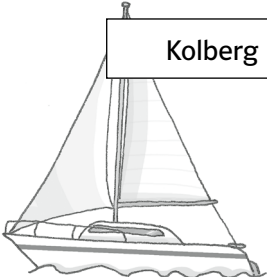
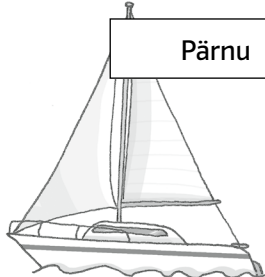
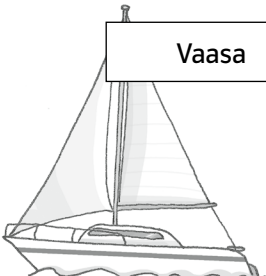
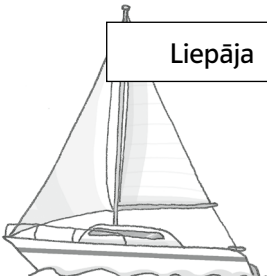
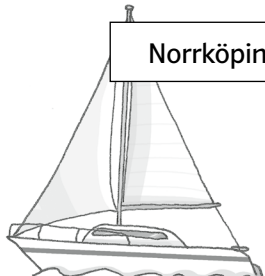
Auswahlaufgaben

<p>1 An welchem Fluss liegt die Landeshauptstadt von Bayern? a) Iller b) Inn c) Isar</p>	<p>2 Die Landeshauptstadt von Bayern heißt a) Augsburg b) München c) Nürnberg</p>	<p>3 Die höchste Erhebung von Baden-Württemberg heißt a) Feldberg b) Großer Feldberg c) Kleiner Feldberg</p>
<p>4 Die Landeshauptstadt von Hessen ist a) Frankfurt b) Kassel c) Wiesbaden</p>	<p>5 Durch Rheinland-Pfalz fließen a) Lahn und Main b) Nahe und Neckar c) Ahr und Sieg</p>	<p>6 Das Saarland grenzt an a) Belgien und Frankreich b) Frankreich und Luxemburg c) nur Frankreich</p>
<p>7 Die Mosel begrenzt a) Eifel und Hunsrück b) Eifel und Taunus c) Hunsrück und Taunus</p>	<p>8 Die Landeshauptstadt von Nordrhein-Westfalen heißt a) Düsseldorf b) Essen c) Dortmund</p>	<p>9 Durch Niedersachsen fließen a) Elbe und Ems b) Rhein und Weser c) Elbe und Oder</p>
<p>10 Die Landeshauptstadt von Niedersachsen liegt an a) der Kette b) der Leine c) der Schnur</p>	<p>11 Zum Stadtstaat Bremen gehört noch die Stadt a) Bremerhaven b) Cuxhaven c) Wilhelmshaven</p>	<p>12 Die Landeshauptstadt von Schleswig-Holstein heißt a) Flensburg b) Kiel c) Lübeck</p>
<p>13 Die Stadtstaaten heißen a) Berlin, Köln, Frankfurt b) Berlin, Hamburg, Bremen c) Essen, München, Stuttgart</p>	<p>14 Die Insel vor der Küste von Mecklenburg-Vorpommern heißt a) Gotland b) Öland c) Rügen</p>	<p>15 Mecklenburg-Vorpommern ist bekannt durch die a) großen Flüsse b) hohen Berge c) zahlreichen Seen</p>
<p>16 Die Grenze zu Polen bilden die Flüsse a) Elbe und Oder b) Oder und Neiße c) Oder und Weichsel</p>	<p>17 Die Hauptstadt Deutschlands heißt a) Berlin b) Bonn c) München</p>	<p>18 Die Elbe fließt durch a) Bremen b) Hamburg c) Hannover</p>
<p>19 Südlich deines Aufenthaltsortes liegt a) das Erzgebirge b) das Siebengebirge c) der Thüringer Wald</p>	<p>20 Die Landeshauptstadt von Thüringen heißt a) Erfurt b) Jena c) Gera</p>	<p>21 Keine deutschen Landeshauptstädte sind a) Dresden und Kiel b) Köln und Frankfurt c) Magdeburg und Mainz</p>

Die Lösungen sind **fett gedruckt**.

Die folgenden Boote haben an einer Ostseeregatta teilgenommen und sind unterwegs in ihre Heimathäfen. An Mast der Segelschiffe hängt jeweils eine Fahne mit deren Heimathafen.

Heimathäfen

 Århus	 Memel	 Sankt Petersburg
 Rostock	 Kolberg	 Pärnu
 Vaasa	 Liepāja	 Norrköping

Anrainerstaaten der Ostsee

Dänemark	Litauen	Russland
Deutschland	Polen	Estland
Finnland	Lettland	Schweden

Tabelle

	Land 1	Land 2	Land 3	Land 4
Name				
Fläche (in km ²)				
Einwohnerzahl				
Hauptstadt				
Flüsse / Meere				
Berge / Gebirge / Landschaft				
Besonderheiten				
Sportler				



© SiphosethuFanti/peopleimages.com - stock.adobe.com



© metamorworks - stock.adobe.com



© Nattakorn - stock.adobe.com

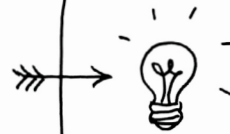


© unai - stock.adobe.com

Einstiegsgeschichte

Lukas besucht mit seiner Mutter den Zoo. Sie bleiben am Elefantengehege stehen. Nach einer Weile stutzt Lukas: Warum sehen die Elefanten denn alle so unterschiedlich aus? Auf der Infotafel steht doch, dass sie alle aus Afrika stammen! Könnte es sich hier um Mutter, Vater und Kind handeln oder liegt die Ursache doch woanders? Lukas sieht sich die Aushänge ein wenig genauer an und holt sein Smartphone aus der Hosentasche, um diesem Rätsel auf den Grund zu gehen ...

Warum sehen die drei Elefanten so unterschiedlich aus, obwohl sie doch alle aus Afrika stammen?



© andreanita - stock.adobe.com



© Roger de la Harpe - stock.adobe.com



© aussieanouk - stock.adobe.com

Spielanleitung

1. Bildet Kleingruppen aus maximal fünf Schülern.
2. Jede Gruppe erhält einen Umschlag mit den Informationskarten, die ihr noch einmal mischen solltet. Insgesamt gibt es 29 Informationskarten.
3. Die einzelnen Gruppenmitglieder lesen die Karten zunächst allein.
4. Sprecht in der Gruppe über den Inhalt der Karten.
5. Sucht nach dem Gespräch nach einer gemeinsamen Lösung der Leitfrage. Ordnet hierzu die Informationskarten und bringt sie in einen sinnvollen Zusammenhang, damit ihr die Leitfrage vernünftig beantworten könnt.
6. Solltet ihr nicht mehr weiterkommen, könnt ihr euch bei eurer Lehrkraft eine Hilfekarte holen, die euch wertvolle Tipps gibt.
7. Jede Gruppe sollte ihre Lösung schriftlich begründen. Ihr könnt die Lösung auch in Form einer Grafik darstellen.
8. Beschriftet nun anhand dessen, was ihr herausgefunden habt, die drei Fotos der Elefanten: Welche Elefanten werden hier abgebildet?
9. Die Gruppen stellen der Gesamtklasse ihre Ergebnisse vor.
10. Die Ergebnisse können zum Schluss diskutiert werden.



CODE 330

Nächster Halt ist Oklahoma City. Ihr übernachtet in einem Hotel und habt die Gelegenheit, einen Ausflug zu der früheren Heimat der Cowboys zu machen.

1. Schneidet die Bilder aus und ordnet sie diesen drei Landschaften zu, indem ihr sie aneinanderlegt:
Gebirge der Rocky Mountains, die Prärie und die Wüste.
2. Welche Bilder stellen die Heimat der Cowboys dar?
3. Addiert die Nummern der Bilder von der Heimat der Cowboys und multipliziert die Summe mit 20.
So erhaltet ihr den Code.



Rocky Mountains: _____, Prärie: _____, Wüste: _____

Heimat der Cowboys: _____, _____, _____

Rechnung: (_____ + _____ + _____) · _____

Code: _____

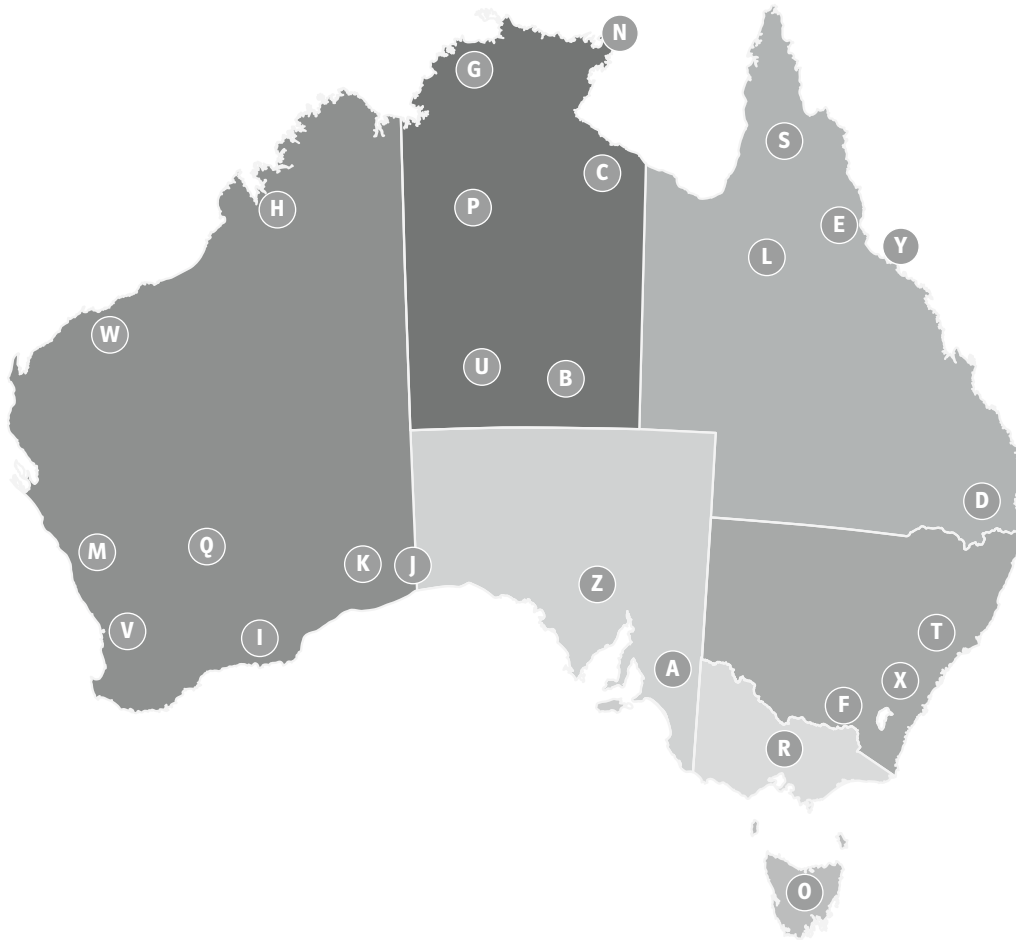
<p>13</p> <p>S JOKER</p> <p>M Nenne außer Brasilien einen weiteren Staat des Kontinents, durch den der Äquator verläuft.</p> <p>R Was ist die Besonderheit beim Nachbarn Französisch-Guayana?</p>	<p>14</p> <p>S Wie heißt das kleinste spanischsprachige Land in Südamerika?</p> <p>M Nenne die Hauptstadt dieses Landes.</p> <p>R An welchem Mündungstrichter liegt die Landeshauptstadt?</p>	<p>15</p> <p>S Welcher Ozean liegt an der Ostküste dieses Landes?</p> <p>M Seit wann ist die aktuelle Hauptstadt die Hauptstadt dieses Landes?</p> <p>R Welche beiden Städte waren vor 1960 Hauptstadt des Landes?</p>
<p>16</p> <p>S Wie heißt der Staat im Norden des Kontinents?</p> <p>M Nenne die Hauptstadt dieses Landes.</p> <p>R Wie heißt das Gewässer im Norden?</p>	<p>17</p> <p>S Wie heißt das Land im Osten?</p> <p>M Nenne die Hauptstadt dieses Landes.</p> <p>R Wie heißt das höchstgelegene schiffbare Gewässer, das auf der Grenze zum östlichen Nachbarn liegt?</p>	



Spielbogen

Name des Spielers	Pluspunkte	Minuspunkte	Gesamtpunkte	Platz

Kartenvorlage



© okill17 - shutterstock.com



Topografische Begriffe



AMADEUSSEE	AUSTRALISCHE ALPEN	COOPER CREEK	DARLING RIVER
DARLINGKETTE	DIAMANTINA RIVER	GREAT DIVIDING RANGE	ETHERIDGE RIDGE
FLINDERSKETTE	FLINDERS RIVER	GIBSONWÜSTE	GROSSE SANDWÜSTE
GROSSE VICTORIAWÜSTE	HAMERSLEY-KETTE	KIMBERLEY-PLATEAU	LACHLAN RIVER
MACDONNELLKETTE	MACINTYRE RIVER	MURRUMBIDGEE RIVER	MURRAY RIVER
NEU-ENGLAND-KETTE	NULLABOR-EBENE	SIMPSONWÜSTE	TANAMIWÜSTE

R. Helf / G. Vierbuchen: 17 Spiele & Rätsel zur räumlichen Orientierung
© Auer Verlag

- ★ Lehrplanbezug: Topografische Gegebenheiten weltweit
- ★ Art des Spiels: Codiertes Rätsel
- ★ Klasse: 6–8
- ★ Anzahl der Spieler*innen: 1, 2 oder bis zu 5 pro Gruppe
- ★ Dauer: 1 Unterrichtsstunde

Kurzvorstellung

Bei der Cäsar-Verschlüsselung gibt es eine große und eine etwas kleinere Scheibe, die gegeneinander verdreht werden können. Auf beiden Scheiben sind am Rand in regelmäßigen Abständen alle Buchstaben des Alphabets eingetragen. Zur Verschlüsselung einer Nachricht müssen zuerst ein „Schlüssel“ (z. B. „A = C“) sowie die Scheibe für den Klartext und den Geheimtext festgelegt werden. Die beiden Scheiben werden so gegeneinander verdreht, dass die Buchstaben einander gegenüberliegen. Jetzt wird jeder einzelne Buchstabe der Nachricht auf der Klartext-Scheibe gesucht und durch den entsprechenden Buchstaben auf der Geheimtext-Scheibe ersetzt. Das Spiel funktioniert auch in die andere Richtung, sodass ein Geheimtext entschlüsselt werden kann. Bei diesem Spiel geht es um die richtige Einordnung von Staaten, Flüssen und Gebirgen.

Benötigte Materialien

- Vorlagen in ausreichender Anzahl kopieren und evtl. laminieren
- Schere pro Spieler*in oder Gruppe
- Handy pro Spieler*in oder Gruppe
- Atlas pro Spieler*in oder Gruppe
- Musterbeutelklammern

Spielablauf

- Die Schüler*innen spielen entweder allein, zu zweit oder in der Gruppe.
- Die beiden Kreise mit den Buchstaben werden ausgeschnitten, in die Mitte wird ein Loch gebohrt und die beiden Scheiben werden mit den Musterbeutelklammern aneinander befestigt.
- Auf der inneren Scheibe befinden sich die Buchstaben des verschlüsselten Wortes (verschlüsseltes Wort), auf der äußeren kann man das entschlüsselte Wort (Klarwort) ablesen.
- Zuerst muss ein Schlüssel festgelegt werden, d. h. welcher Buchstabe beim Verschlüsseln aus A auf der äußeren Scheibe gemacht werden soll.
- Beispiele: Schlüssel 1: A = c auf der inneren Scheibe (2 Buchstaben weiter)
Schlüssel 2: A = d auf der inneren Scheibe (3 Buchstaben weiter)
Schlüssel 3: A = e auf der inneren Scheibe (4 Buchstaben weiter)
- Nun wird Aufgabe 1 gelöst.
- Anschließend erfolgt bei Aufgabe 2 die Umsetzung der Verschlüsselung in Klarwörter.
- Gewonnen hat, wer die meisten Wörter verschlüsselt und entschlüsselt hat.

Hinweis

Das Spiel lässt sich auch in höheren Klassen einsetzen mit Begriffen aus der Geologie und der Geomorphologie.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

17 Spiele und Rätsel zur räumlichen Orientierung

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

