



DOWNLOAD

Friedhelm Heitmann

Geografisches Grundwissen 15

Weltreise – ein kombiniertes Würfel- und Quizspiel

VORSCHAU

Downloadauszug
aus dem Originaltitel:



Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den **Einsatz im eigenen Unterricht** zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, **nicht jedoch für** einen schulweiten Einsatz und Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte (einschließlich aber nicht beschränkt auf Kollegen), für die Veröffentlichung im Internet oder in (Schul-)Intranets oder einen weiteren kommerziellen Gebrauch.

Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Verstöße gegen diese Lizenzbedingungen werden strafrechtlich verfolgt.

Download
VORSCHAU
zur Ansicht

Weltreise – ein kombiniertes Würfel- und Quizspiel

Spielerzahl:

möglichst 2–5 Spieler/Teams

Spielmaterialien:

- 1 Spielplan (siehe Vorlage S. 2 bzw. S. 3)
- 1 sechsflächiger Zahlenwürfel mit den Augenzahlen 1–6
- 1 Würfelbecher
- je Spieler/Team: 1 kleiner Spielstein, der sich von dem der Gegner farblich unterscheidet

Spielregeln:

Verschiedene Spieler/Teams liefern sich einen Wettkampf. Unmittelbar vor Spielbeginn stellt jeder Spieler/jedes Team seinen Spielstein auf dem Spielplan (siehe Vorlage S. 2) an der Start- und Ziellinie auf.

Während des Spiels sind die Spieler/Teams abwechselnd an der Reihe. Wer dran ist, muss jeweils einmal würfeln. Die erzielte Augenzahl bestimmt, um wie viele Felder der Spieler/das Team seinen Spielstein auf dem Spielplan im Uhrzeigerverlauf vorziehen darf. Bedingung dafür ist, dass der Spieler/das Team zuvor mündlich eine richtige Aussage zum angewürfelten Erdteil machen kann – eine Aussage, die im bisherigen Verlauf des Spiels noch nicht genannt worden ist. Falls dem Spieler/dem Team keine korrekte, bislang noch nicht erwähnte Aussage einfällt, darf der jeweilige Spielstein nicht gezogen werden, sondern muss an der bisherigen Stelle stehen gelassen werden. Das zuvor erzielte Würfelergebnis verfällt.

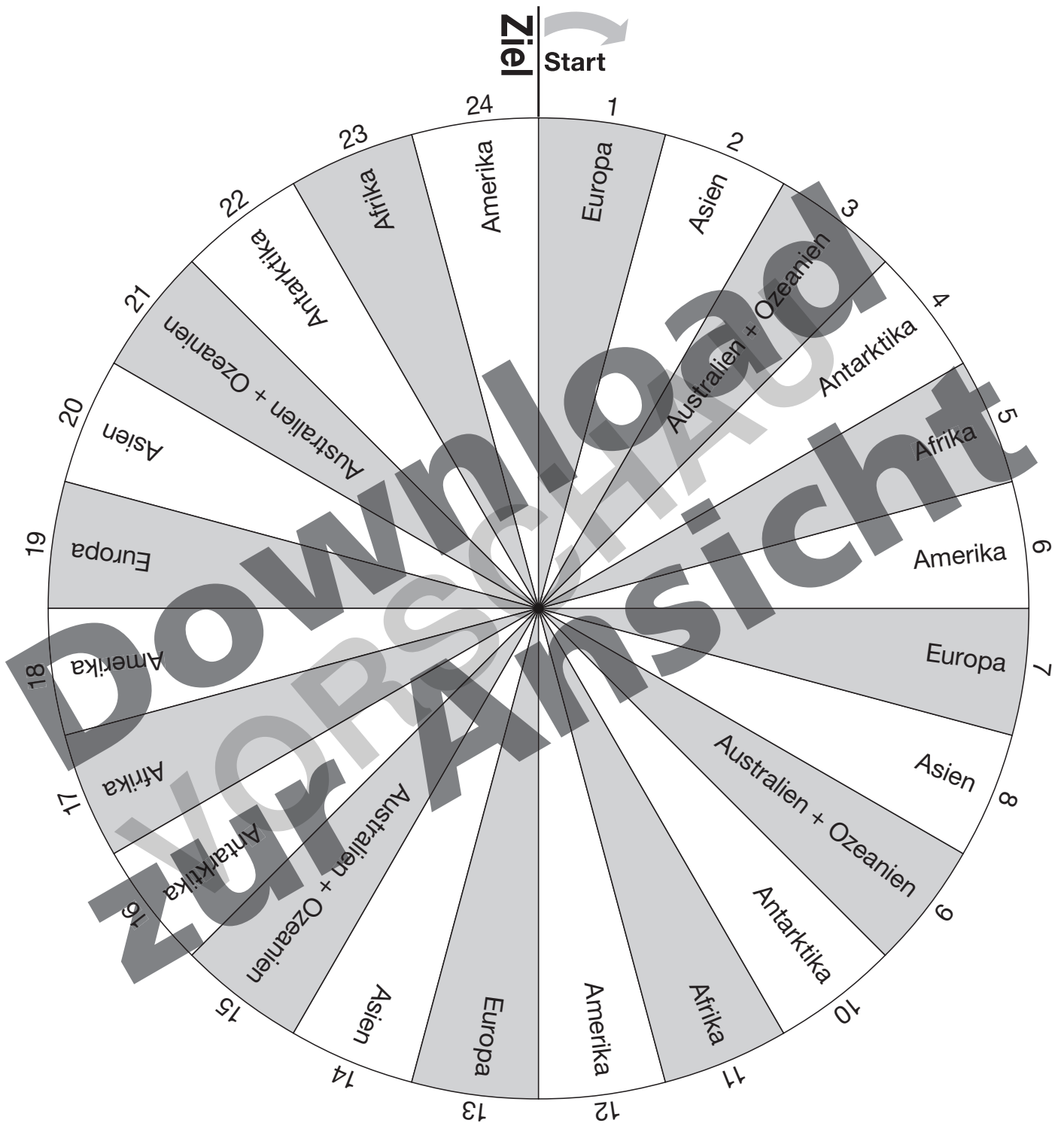
Spielesieg:

Spielgewinner wird, wer mit seinem Spielstein nach einer, zwei oder noch mehreren absolvierten Runden – je nach Vereinbarung vor Spielbeginn – auf dem Spielplan die Ziellinie zuerst überschreitet.

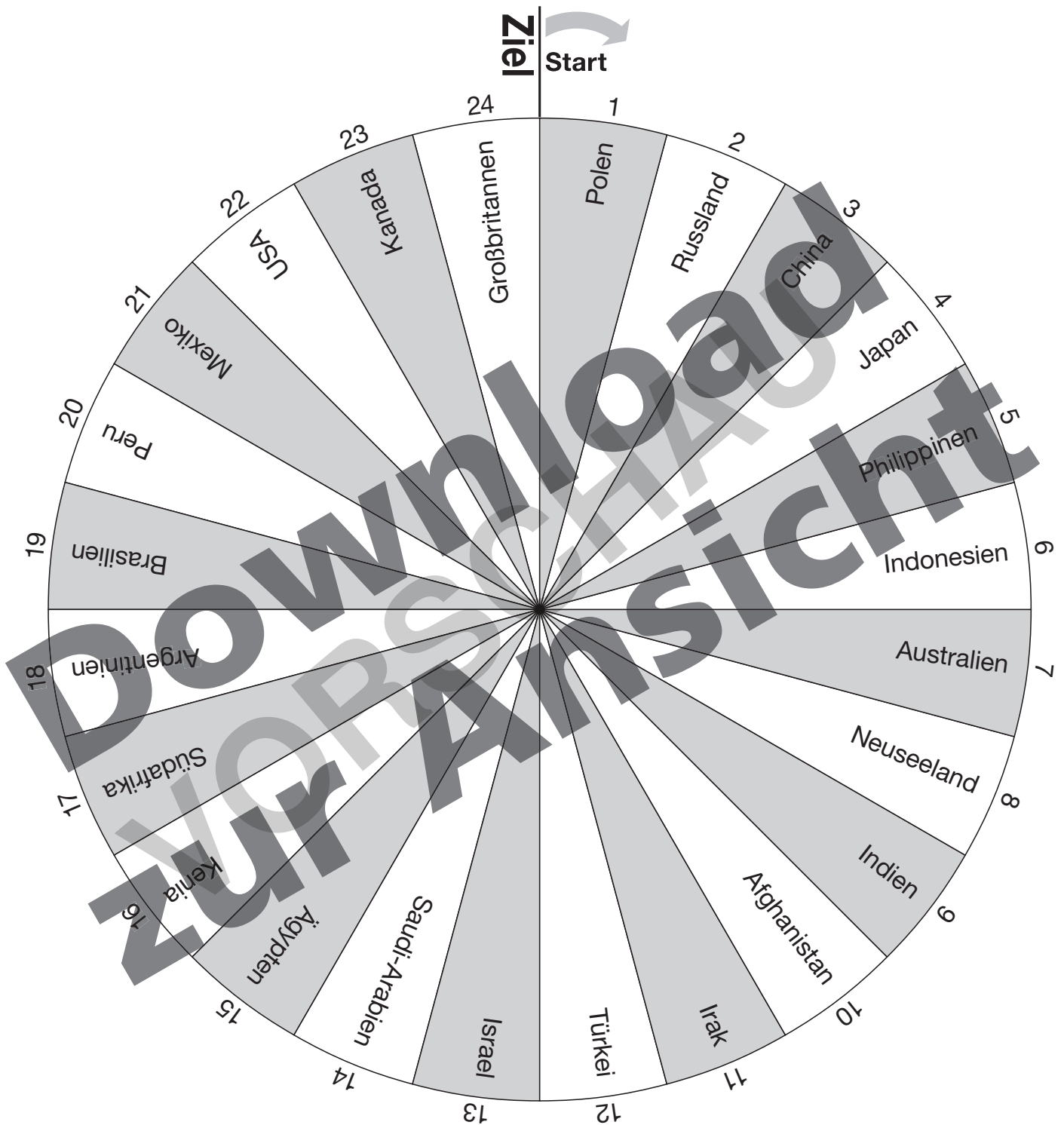
Spielvariationen:

- Das Spiel wird mit einem anderen Spielplan (siehe Vorlage S. 3) ausgetragen. Auf diesem Spielplan werden nicht Erdteile genannt, sondern verschiedene Staaten, die auf einer simulierten Weltreise gedanklich aufgesucht werden und zu denen die Spieler/Teams Fakten anzuführen haben.
- Auf einem Blanko-Spielplan (siehe Vorlage S. 4) tragen die Spieler gemeinsam vor Spielbeginn die Namen beliebiger Staaten ein. Mit diesem Spielplan wird anschließend gespielt.

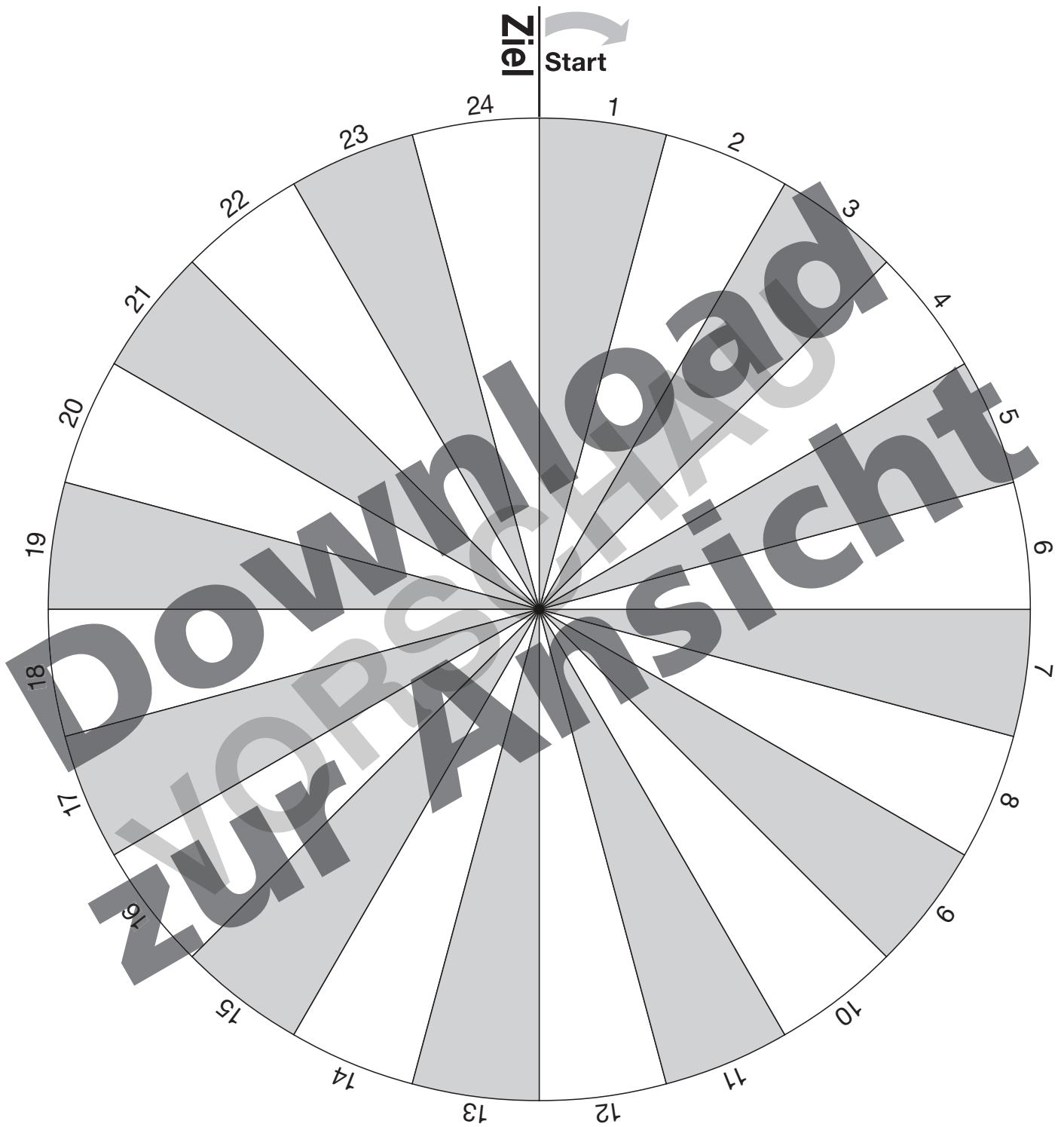
Weltreise - Spielplan 1



Weltreise – Spielplan 2



Weltreise - Blanko-Spielplan



netzwerk
lernen

Friedhelm Helmmann · Geografisches Grundwissen 15
© Persen Verlag

zur Vollversion



Bergedorfer[®] Unterrichtshilfen

... und das Lehrerleben wird leichter!

Weitere Downloads, E-Books und Print-Titel des umfangreichen Persen-Verlagsprogramms finden Sie unter www.persen.de

Hat Ihnen dieser Download gefallen? Dann geben Sie jetzt auf www.persen.de direkt bei dem Produkt Ihre Bewertung ab und teilen Sie anderen Kunden Ihre Erfahrungen mit.



Download
zur Ansicht

© 2013 Persen Verlag, Hamburg
AAP Lehrerfachverlage GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk als Ganzes sowie in seinen Teilen unterliegt dem deutschen Urheberrecht. Der Erwerber des Werkes ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den eigenen Gebrauch und den Einsatz im Unterricht zu nutzen. Die Nutzung ist nur für den genannten Zweck gestattet, nicht jedoch für einen weiteren kommerziellen Gebrauch, für die Weiterleitung an Dritte oder für die Veröffentlichung im Internet oder in Intranets. Eine über den genannten Zweck hinausgehende Nutzung bedarf in jedem Fall der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages.

Die AAP Lehrerfachverlage GmbH kann für die Inhalte externer Sites, die Sie mittels eines Links oder sonstiger Hinweise erreichen, keine Verantwortung übernehmen. Ferner haftet die AAP Lehrerfachverlage GmbH nicht für direkte oder indirekte Schäden (inkl. entgangener Gewinne), die auf Informationen zurückgeführt werden können, die auf diesen externen Websites stehen.

Satz: Satzpunkt Ursula Ewert GmbH

Bestellnr.: 23176DA15

www.persen.de