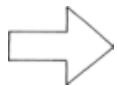




Atlanten



keine



Festigung von Topografie-Kenntnissen, Verbalisierung von Lagebeziehungen, Konzentration

Ein Schüler überlegt sich einen Ort auf einer vorgegebenen Atlaskarte und gibt dazu einen Tipp, z. B. „Ort X befindet sich nördlich der Donau.“ Bedenken Sie, dass Sie mit der Wahl der Atlaskarte den Schwierigkeitsgrad des Spiels beeinflussen.

Die Klasse versucht nun, mit gezielten Fragen den Ort X herauszufinden. Diese Fragen können sich auf die Lage, aber auch auf andere Merkmale, wie z. B. die Größe oder eine politische Funktion, beziehen. Die Fragen müssen so formuliert sein, dass darauf nur mit Ja oder Nein geantwortet werden muss (Entscheidungsfragen). Nach zehn Verneinungen wird die Lösung genannt.

Tipp:

Es ist sinnvoll, wenn der Lehrer weiß, welcher Ort gesucht wird, um fehlerhafte Antworten zu korrigieren. Auch können zwei Schüler gemeinsam einen Ort wählen und antworten. So werden ebenfalls Fehler minimiert.

Variante:

Die Schüler spielen zu zweit gegeneinander: Wird der Ort erraten, geht ein Punkt an den Fragenden; wird er es nicht, erhält ihn der antwortende Schüler.

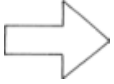




Atlanten, Würfel, 2 x 4 Spielfiguren, Notizzettel



keine



Orientierung in Deutschland, Kommunikation (Regeln aushandeln)

Je zwei Schüler spielen auf der physischen Deutschlandkarte gegeneinander Mensch-ärgere-dich-nicht. Zuvor notiert jeder vier Städte auf je einem Notizzettel. Diese werden gemischt und auf einen Stapel gelegt. Startpunkt ist für beide Schüler München, Ziel ist Kiel. Die Spielfiguren werden entlang der Verkehrslinien von Stadt zu Stadt gezogen. Lassen Sie die Schüler selbst aushandeln, ob der Verkehrsweg während eines Zuges gewechselt werden darf und wie viele Würfelpunkte das evtl. „kostet“. Ist die erste Sechse gewürfelt, wird eine Spielfigur auf München gestellt. Der oberste Notizzettel wird gelesen. Diese Stadt muss nun auf dem Weg nach Kiel „angefahren“ werden. Ferner gelten die üblichen Mensch-ärgere-dich-nicht-Regeln.



1.9 Gipfelstürmer



> 25 Min.

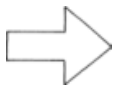
Kl. 5–7



20 Kärtchen pro Schülerpaar, Stift, Atlanten



Papier mit der Schneidemaschine zu kleinen Kärtchen schneiden



Festigung von Topografie-Kenntnissen



Mithilfe des Atlas notieren je zwei Schüler gemeinsam den Namen eines Berges, dessen Höhe sowie Gebirge und Land, in dem sich dieser befindet, auf je ein Kärtchen (→ 20 Berge).

Die Karten werden gemischt und jeder Schüler erhält zehn Karten. Nun wird jeweils die oberste Karte laut vorgelesen. Derjenige Spieler, der die Karte mit dem höheren Berg besitzt, bekommt die des Partners dazu. Beide Karten werden unten am Stapel angelegt. Nun wird wieder die jeweils obere Karte verglichen. Verloren hat derjenige, der keine Karten mehr hat.

Tipp:

Werden jeweils vier Berge aus einem Gebirge notiert, eignen sich die Karten auch zum Quartettspielen.

1.10 Atlas-Lieblingsseite



20 Min.

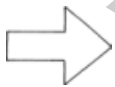
Kl. 5



Atlanten, große Haftnotizzettel



keine



Vertraut werden mit dem Atlas, Begründung der eigenen Meinung

Geben Sie den Schülern Zeit – zu zweit oder alleine – im Atlas zu blättern und zu schmökern. Sie sollen sich dabei für eine Lieblingsseite entscheiden und ihre Entscheidung begründen. Ein Haftnotizzettel, auf dem der Grund notiert wird, dient als Merker für die Lieblingsseite: Lassen Sie diesen von den Schülern farbig gestalten. Den Beginn der folgenden Erdkundestunden können Sie ritualisieren, indem zwei bis drei Schüler ihre Lieblingsseiten kurz vorstellen.

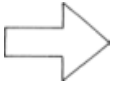




leere Blätter (DIN A4), mehrere Atlanten oder Wandkarten, Buntstifte



Legen Sie mehrere Atlanten an verschiedenen Stellen des Klassenzimmers aus bzw. hängen Sie die Karten auf.



Festigung von Topografie-Kenntnissen, Bewegung, Kreativität

Aufgabe der Schüler ist es, eine physische Karte mit Legende selbst zu zeichnen und zu gestalten. Als Vorlage dienen die bereitgestellten Atlanten bzw. die ausgehängten Karten. Die Schüler gehen zu einer Vorlage, prägen sich einige Informationen ein, gehen zurück an ihren Platz und übertragen die Inhalte auf ihr Blatt.

Tipps:

- ▶ Achten Sie darauf, dass alle Arbeitsblätter am Platz liegen bleiben.
- ▶ Durch vorgegebene Umrisse bzw. Orientierungsmerkmale (Flüsse) können Sie diese Aufgabe vereinfachen und verkürzen.
- ▶ Die Karte (DIN A3) kann auch in Partner- bzw. Gruppenarbeit erstellt werden; evtl. gibt es dann Läufer und Zeichner.

