

Eine spannende Deutschlandrallye

- ★ Lehrplanbezug: Topografie Deutschlands, räumliche Orientierung, Kartenverständnis
- ★ Art des Spiels: Brettspiel
- ★ Klasse: 5–10
- ★ Anzahl der Spieler*innen: 3–5 pro Gruppe
- ★ Dauer: 1 Unterrichtsstunde

Kurzvorstellung

Das Würfelspiel lädt die Schüler*innen zu einer Reise durch ihre Heimat ein. Beim Beantworten ausgewählter Aufgaben zu den Bundesländern, ihren Landeshauptstädten, Bergen, Gebirgen, Städten und Gewässern lernen sie Deutschland kennen bzw. sichern und festigen ihre vorhandenen Kenntnisse.

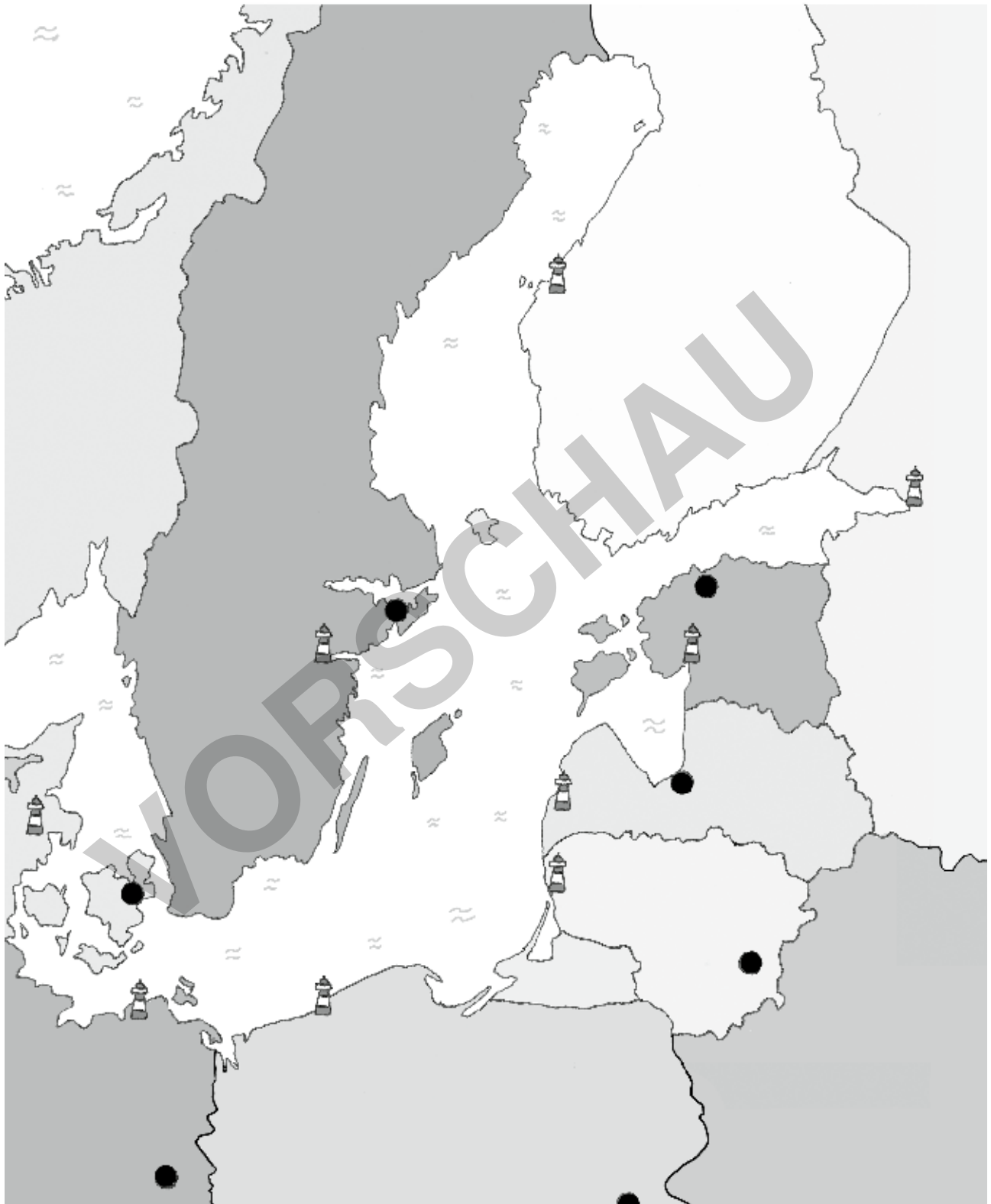
Benötigte Materialien

- Vorlagen in ausreichender Anzahl für die Gruppen kopieren
- Eine farbige Spielvorlage befindet sich im digitalen Zusatzmaterial.
- Ein Würfel pro Gruppe
- Spielsteine, z. B. von einem Gesellschaftsspiel
- Beim erstmaligen Einsatz kann auch der Atlas als Hilfsmittel genutzt werden.

Spielablauf

- Maximal fünf Schüler*innen bilden eine Gruppe. Sie bestimmen aus ihrer Runde eine*n Spielleiter*in, der*die die Auswahlfragen vorliest sowie die Spielregeln und Lösungen kontrolliert.
- „S“ ist das Start- und „Z“ das Zielfeld.
- Die Spieler*innen würfeln nacheinander im Uhrzeigersinn, wobei der*die jüngste beginnt.
- Wenn ein*e Spieler*in auf ein Feld mit einer Zahl gelangt, liest der*die Spielleiter*in die entsprechende Aufgabe vor. Hat der*die Spieler*in die Aufgabe richtig gelöst, darf er*sie auf dem Feld bleiben. Ist die Antwort falsch, muss er*sie wieder zurück auf das vorherige Feld.
- Die „J“-Felder sind Joker. Wer ein „J“-Feld erreicht, darf noch einmal würfeln. Wer auf ein „P“-Feld (Pause) trifft, muss einmal aussetzen.
- Gewonnen hat, wer als Erste*r das Zielfeld erreicht oder nach einer vereinbarten Spielzeit am weitesten vorgerückt ist.

Spielvorlage



Erklärung der Ereignisfelder

J = Joker: Noch einmal würfeln

P = Pause: Einmal aussetzen

**netzwerk
lernen**

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**.

- ★ Lehrplanbezug: Topografie des Mittelmeerraums, räumliche Orientierung
- ★ Art des Spiels: Lesespurgeschichte
- ★ Klasse: 6–10
- ★ Anzahl der Spieler*innen: 1, 2 oder bis zu 5 pro Gruppe
- ★ Dauer: 1 Unterrichtsstunde

Kurzvorstellung

In dieser Lesespurgeschichte erfahren die Schüler*innen, welche Regionen im Mittelmeerraum es uns ermöglichen, im Supermarkt zu jeder Zeit frisches Obst und Gemüse kaufen zu können, auch dann, wenn es in Deutschland nicht angebaut oder geerntet werden kann. Sie trainieren und vertiefen dabei das sorgfältige, genaue Lesen, indem sie einen Obst- und Gemüsehändler auf seiner Reise begleiten. Sie überlegen, wo er Station macht, und dokumentieren dies in der Lesespurlandkarte.

Benötigte Materialien

- Vorlagen in ausreichender Anzahl kopieren
- Eine farbige Lesespurlandkarte befindet sich im digitalen Zusatzmaterial.

Spielablauf

- Die Schüler*innen lesen die Einleitung und suchen auf der Karte das Bild mit der Ziffer 1.
- Dann versuchen sie durch den in Textabschnitt 1 versteckten Hinweis, den nächsten Ort auf der Lesespurlandkarte zu finden.
- Haben sie den richtigen Ort auf der Karte gefunden, notieren sie die zugeordnete Lesespur (Ziffer) auf der dafür vorgesehenen Linie und lesen anschließend bei dieser Ziffer weiter.
- Haben sie den Hinweis falsch umgesetzt und lesen bei einer verkehrten Spur weiter, verweist sie diese falsche Lesespur auf die letzte richtige Lesespur.
- Auf diese Weise schreiben die Schüler*innen die richtige Ziffernfolge bis zum Ziel auf.

Lesespurlandkarte



Heif / G. Vierbuchen: 17 Spiele & Rätsel zur räumlichen Orientierung
Auer Verlag



netzwerk
lernen

zur Vollversion

Lesespurgeschichte

Wer liefert frisches Obst und Gemüse in die deutschen Supermärkte?

Frau Kaufmann fährt ihren Mann mit dem Auto nach München. Mit dem Flugzeug möchte er von dort aus zu einer mehrtägigen Reise starten, die ihn rund ums Mittelmeer führt. Wie bei jeder Rundreise möchte er mit seinen Kunden sprechen, die seine Geschäfte in Stuttgart rund ums Jahr mit frischem Obst und Gemüse beliefern. Seine Frau hat ihn gebeten, ihr wieder die köstlichen Feigen mitzubringen. Seine Tochter hätte lieber ein paar Granatäpfel.

Begleitet Herrn Kaufmann auf seiner Reise. Lest die Texte genau durch, damit ihr ihn nicht aus den Augen verliert. Bei jeder Lesespur erhaltet ihr einen Hinweis, wo Herr Kaufmann als nächstes hinreist. Sucht dann jeweils auf der Lesespurlandkarte das passende Symbol. Verbindet die Orte, zu denen Herr Kaufmann gelangt, mit einem Stift. Daraus ergibt sich der gesamte Verlauf der Reise. Der Text und die Bilder helfen euch dabei.

Es gibt Orte, die Herr Kaufmann bereist und solche, die er nicht besucht. Führt eine Spur nicht weiter, müsst ihr wieder zurück zur letzten Station. Diese müsst ihr dann nochmals genau lesen, um auf den richtigen Weg zu gelangen. Tragt die richtigen Zahlen in die Lesespur ein.

Wenn ihr Herrn Kaufmann aufmerksam folgt, findet ihr auch heraus, wo er die Feigen und die Granatäpfel kaufen kann.

Beginnt bei 1 mit dem Lesen.

- 1 Herr Kaufmann verabschiedet sich von seiner Frau und betritt den Flughafen in München. Zu Beginn seiner Reise ist er immer ein wenig unruhig. Werden die Gespräche gut verlaufen? Wird er die gewünschten Waren günstig einkaufen können? Mit diesen Gedanken steigt er in den Flieger nach Turin, einer großen Stadt in Norditalien.
- 2 Auf Sardinien gibt es zwar auch köstliches Obst und Gemüse, aber keinen aktiven Vulkan und die größte Insel Italiens ist es auch nicht. Hier bist du also falsch.
- 3 In den sogenannten „Huertas“ von Murcia, das sind riesige bewässerte Gemüse- und Obstanbaugebiete, wachsen Artischocken, Auberginen, Oliven, Paprika, Aprikosen, Feigen, Melonen, Nektarinen und Orangen. Weiter geht es von hier aus in südwestlicher Richtung nach Malaga.
- 4 Im portugiesischen Faro wachsen dank des günstigen Klimas z. B. Orangen, Zitronen, Pfirsiche, Maracujas und Granatäpfel. Doch in Portugal hat Herr Kaufmann noch kein Händlernetz aufgebaut. Hierher reist er also nicht.
- 5 Erfreulicherweise ist in Toulouse das Angebot sehr groß. Herr Kaufmann versorgt sich vor allem mit Nektarinen und Melonen, außerdem Knoblauch und Tomaten. Nur noch wenige Stunden, dann ist seine Reise beendet. Wie nach jeder Reise freut er sich auf sein Zuhause in Stuttgart.
- 6 Nach einer knappen Stunde landet Herr Kaufmann in Turin. In der Umgebung der Stadt gibt es viele Betriebe, die hervorragende Weine herstellen. Das Klima ist günstig, die Böden sind fruchtbar. Herr Kaufmann ist aber nicht nur vom Wein, sondern auch von den guten Trauben begeistert, die er immer wieder gerne einkauft. Nach den erfolgreichen Gesprächen in Turin fährt er mit dem Zug in die Hafenstadt Genua.
- 7 Müde aber glücklich über eine erfolgreiche Reise fliegt der Obst- und Gemüsehändler in Toulouse ab und landet nach etwa dreistündigem Flug in Stuttgart.

- 8 Sfax liegt an der afrikanischen Mittelmeerküste in Tunesien, südwestlich der Inseln Malta und Sizilien. Herr Kaufmanns Bekannter informiert ihn, dass er sich die Anreise dorthin sparen kann. Die geplanten Gespräche werden wegen eines Trauerfalls kurzfristig abgesagt. Du musst zurück zum letzten Reiseziel.
- 9 Eigentlich wollte Herr Kaufmann Triest, eine Stadt an der Grenze zum italienischen Nachbarn Slowenien, besuchen. Wegen eines Streiks der Fluglotsen musste die Anreise aus Sicherheitsgründen aber abgesagt werden. Hier bist du falsch, gehe zurück zu 1.
- 10 Geplant war ein weiterer Aufenthalt in Nordafrika, in Tanger. Doch die Hitze, die aus der Region gemeldet wird, in der das Mittelmeer und der Atlantik zusammenfließen, schreckt Herrn Kaufmann ab. Er verschiebt die Gespräche erst einmal. Hier bist du also falsch gelandet, zu weit im Süden. Du musst zurück nach Europa. Lies unter der letzten Spur noch einmal nach, wohin Herr Kaufmann unterwegs ist.
- 11 Herr Kaufmann landet in Sizilien. Zitronen und Orangen, die in der Nähe des Ätna auf den fruchtbaren vulkanischen Böden wachsen, haben eine hervorragende Qualität. Aus diesem Grund sind die Früchte von der Insel bei seinen Kunden sehr begehrt. Schon hat Herr Kaufmann sein nächstes Ziel vor Augen: Algier in Nordafrika, die Hauptstadt Algeriens.
- 12 In Malaga, im Süden Spaniens in der Nähe der Straße von Gibraltar, sind die Temperaturen das ganze Jahr über so hoch, dass tropische Früchte wie Mangos oder Granatäpfel angebaut werden können. Herr Kaufmann sucht sich einige sehr schöne Früchte aus. Die Hitze in Malaga vertreibt ihn schnell in nördlichere Regionen. Er fliegt nach Toulouse.
- 13 Tarent ist eine wunderschöne Stadt. Doch die Hafenstadt am Ionischen Meer liegt nicht auf der Reiseroute des Obst- und Gemüsehändlers. Lies die letzte Lesespur noch einmal genau durch.
- 14 In den Oasen südlich von Algier stehen zahlreiche Dattelpalmen. Über einen langjährigen Partner bezieht Herr Kaufmann von dort immer wieder große Mengen Datteln für seine Filialen in Deutschland. Da er in Eile ist, fliegt er bereits am nächsten Tag zurück nach Europa, nach Murcia im Südosten Spaniens.
- 15 Sehr gerne besucht Herr Kaufmann das berühmte Weinanbaugebiet um das französische Nantes. Doch in diesem Jahr gehört die Region im Mündungsgebiet der Loire nicht zu seinen Zielen. Hier bist du also falsch.
- 16 Genua, die große Hafenstadt im Nordwesten Italiens, erreicht er nach 160 km Zugfahrt. Nach mehreren erfolgreichen Gesprächen entscheidet er sich, einen Tag Urlaub einzuschieben. Gut erholt geht es dann weiter nach Sizilien, der größten Insel Italiens mit dem höchsten aktiven Vulkan Europas, die für ihre guten Zitrusfrüchte bekannt ist.

Meine Lesespur:

1									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Die Feigen kauft er in _____.

Die Granatäpfel bringt er mit aus _____.

- ★ Lehrplanbezug: Topografie Südamerikas
- ★ Art des Spiels: Puzzle und Kartenspiel
- ★ Klasse: 8–10
- ★ Anzahl der Spieler*innen: bis zu 5 pro Gruppe
- ★ Dauer: 1 Unterrichtsstunde

Kurzvorstellung

Beim Puzzeln und Recherchieren lernen die Schüler*innen die Staaten und die Landeshauptstädte Südamerikas kennen bzw. sichern oder vertiefen diese. Außerdem verorten sie räumliche Besonderheiten. In einem ersten Schritt müssen die Schüler*innen den Kontinent aus 16 Puzzleteilen zusammenlegen. Im zweiten Schritt müssen sie in der Schwierigkeit gestufte Fragen zum Kontinent beantworten. Bei der einfachen Stufe werden die Namen der jeweiligen Staaten, bei der mittelschweren Stufe ihre Landeshauptstädte und bei der schwierigsten Stufe Besonderheiten oder Sehenswürdigkeiten abgefragt.

Benötigte Materialien

- Vorlagen in ausreichender Anzahl für die Gruppen kopieren und evtl. laminieren
- Puzzleteile und Aufgabenkarten ausschneiden
- Ggf. Atlas pro Gruppe
- Ggf. Smartphone, Tablet oder PC pro Gruppe

Spielablauf

Teil 1: Puzzeln

- Das Puzzleteil mit der Nr. 5 wird in die Tischmitte gelegt.
- Der*die jüngste Spieler*in wählt ein Puzzleteil aus und legt es an das Puzzleteil 5 an. Ist das Puzzleteil richtig angelegt, bekommt er*sie einen Punkt. Ist das Teil falsch zugeordnet, erhält er*sie einen Minuspunkt.
- Im Uhrzeigersinn geht es weiter.
- Sind alle Puzzleteile richtig angelegt, geht es mit den Aufgaben weiter.

Teil 2: Aufgabenkarten

- Diesmal beginnt der*die älteste Spieler*in. Er*sie wählt eine Schwierigkeitsstufe: S (Sicherheit): einfach, M (Mut): mittel oder R (Risiko): schwierig.
- Der*die Spielleiter*in nimmt die oberste Spielkarte vom Stapel, nennt die Kartenummer, die sich auf die Nummer im Puzzle bezieht, und liest die entsprechende Aufgabe laut vor.
- Der*die Spieler*in löst die Aufgabe.
- Der*die Spielleiter*in kontrolliert die Antwort und notiert bei richtiger Lösung die entsprechenden Punkte im Spielbogen.
- Die Aufgabenkarte wird wieder unten in den Kartenpool zurückgelegt.
- Im Uhrzeigersinn geht es mit dem*der nächsten Spieler*in weiter.
- Gewonnen hat, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat oder nach einer vorher vereinbarten Zeit die meisten Punkte sammeln konnte.
- Um den Wettbewerbscharakter zu steigern, kann auch gegen die Uhr gespielt werden. Dazu wird für jede*n Spieler*in die Zeit gestoppt, die er*sie benötigt, um die Aufgaben zu lösen.

Spielregeln

Teil 1: Puzzeln

1. Der jüngste Spieler wählt ein Puzzleteil aus und legt es an das Puzzleteil mit der Nr. 5 an.
2. Ist das Puzzleteil richtig angelegt, bekommt er einen Punkt. Ist das Teil falsch zugeordnet, erhält er einen Minuspunkt.
3. Im Uhrzeigersinn geht es weiter.
4. Sind alle Puzzleteile richtig angelegt, folgen die Aufgaben.

Teil 2: Aufgabenkarten

1. Diesmal beginnt der älteste Spieler. Er wählt eine Schwierigkeitsstufe: S (Sicherheit): einfach, M (Mut): mittel oder R (Risiko): schwierig.
2. Der Spieler erhält eine Aufgabe und löst diese. Für die richtige Antwort gibt es je nach Schwierigkeit einen, zwei oder drei Punkte.
3. Im Uhrzeigersinn geht es mit dem nächsten Spieler weiter.
4. Gewonnen hat, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat.

Aufgaben des Spielleiters

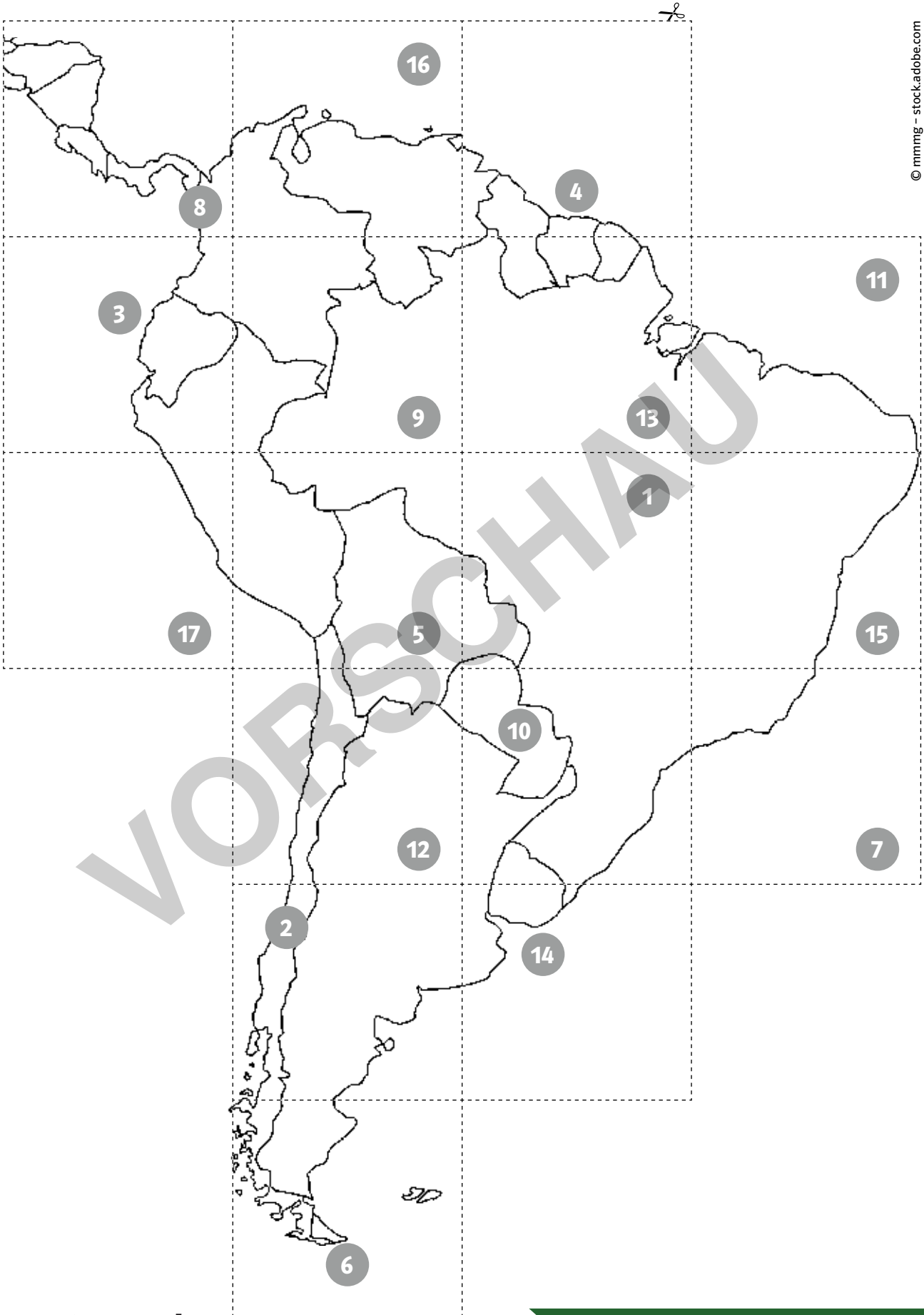
Teil 1: Puzzeln

1. Verteile die Puzzleteile mit der Beschriftung nach oben auf dem Spieltisch.
2. Platziere das Puzzleteil mit der Nr. 5 in der Tischmitte.

Teil 2: Aufgabenkarten

1. Lege die Aufgabenkarten in ungeordneter Reihenfolge mit der beschrifteten Seite nach unten in einem Stapel auf den Spieltisch.
2. Sobald ein Spieler eine Schwierigkeitsstufe gewählt hat, nimmst du die oberste Spielkarte vom Stapel, nennst die Kartenummer, die sich auf die Nummer im Puzzle bezieht, und liest die entsprechende Aufgabe laut vor.
3. Du kontrollierst die Antwort und notierst bei richtiger Lösung die entsprechenden Punkte im Spielbogen: S = 1 Punkt, M = 2 Punkte, R = 3 Punkte.
4. Anschließend legst du die Aufgabenkarte wieder unten in den Kartenpool zurück.

Puzzle-Vorlage



© mmmg - stock.adobe.com

Heif / G. Vierbuchen: 17 Spiele & Rätsel zur räumlichen Orientierung
Auer Verlag