

# SPIELE-KARTEI

## zur räumlichen Orientierung

Beate Blaseio

„Das Spiel und seine Wirkkräfte unterstützen den Bildungsauftrag des Sachunterrichts, die Sachen zu klären.“ (Walter 1999, 207)

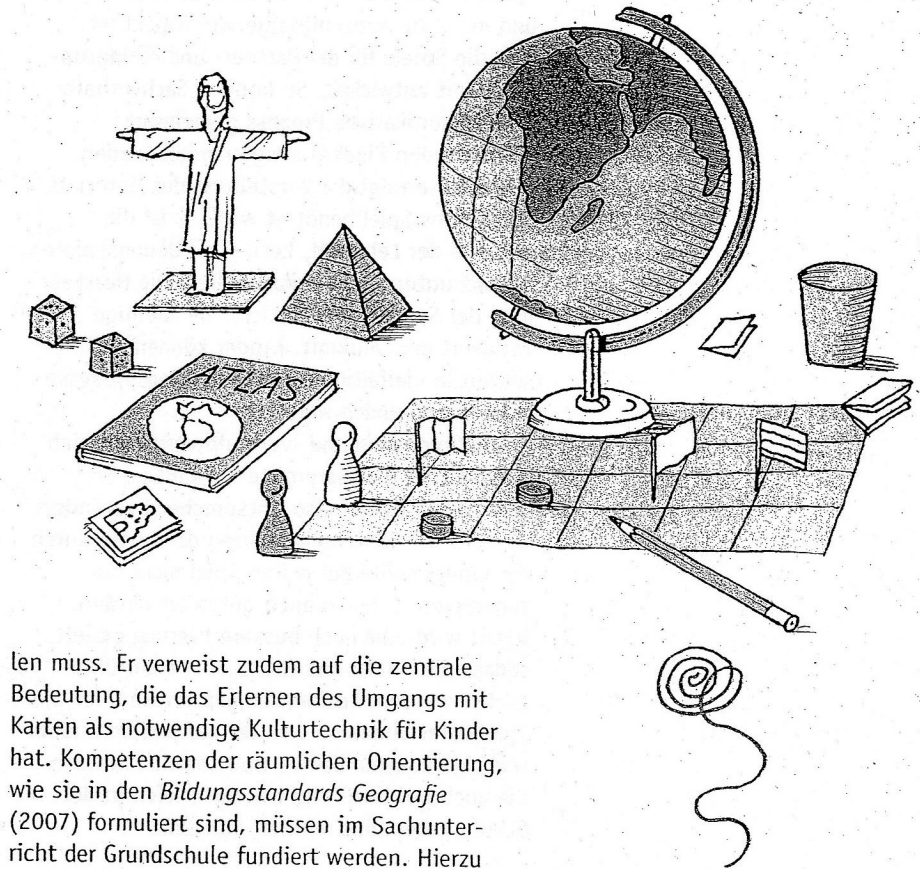
Spielen gehört in den Grundschulunterricht, denn es verbindet die Wünsche der Kinder nach spannend-freudiger Sachauseinandersetzung mit den Ansprüchen der Lehrkräfte nach bildungsförderndem Unterricht. In der geografischen Perspektive des Sachunterrichts gehören die Orientierungsfähigkeit im Raum und insbesondere die Arbeit mit Karten zu den zentralen Aufgaben (vgl. Perspektivrahmen Sachunterricht 2002, 12). Zur Erweiterung dieser Kompetenzen sind vielfältige Übungen möglich und notwendig, die auch in Form von Lern- und Übungsspielen stattfinden können. Die im Folgenden vorgestellte Spiele-Kartei gibt dazu wertvolle und interessante Anregungen.

### Lern- und Übungsspiele

Es gibt unterschiedliche Arten von Spielen: Die Klassifizierung nach Walter (1999, 213) unterscheidet drei Spieltypen, neben Spielen zur Förderung des Problembewusstseins und Spielen zur Förderung von Selbstkompetenz und Sozialverhalten hebt er Spiele zur Förderung von Übungsverhalten hervor. Bei diesem Typ stehen Spiele zur Festigung von Wissen und Fertigkeiten im Mittelpunkt, also vorstrukturierte Lernspiele mit ausgeprägtem Übungscharakter. Diese Übungs- und Lernspiele unterscheiden sich deutlich von Spielen außerhalb der Schule, solche Lernspiele sind Teil eines didaktischen Tricks: „Während für das Kind ... der Spielvollzug im Vordergrund steht, erwartet die Lehrkraft, dass sich als Nebenprodukt dieser Spieltätigkeit auch ein Lerneffekt einstellt.“ (Grygier u. a. 2004, 21)

### Geografisches Lernen mit Spielen

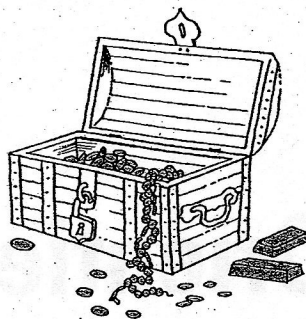
Die Förderung raumbezogener Kompetenzen ist eine zentrale Aufgabe des Sachunterrichts. Entsprechend fordert Daum (2007, 147–148), dass der Sachunterricht vielfältige Möglichkeiten zur Raumauseinandersetzung bereitstellt.



len muss. Er verweist zudem auf die zentrale Bedeutung, die das Erlernen des Umgangs mit Karten als notwendige Kulturtechnik für Kinder hat. Kompetenzen der räumlichen Orientierung, wie sie in den *Bildungsstandards Geografie* (2007) formuliert sind, müssen im Sachunterricht der Grundschule fundiert werden. Hierzu gehören eine umfangreiche Auseinandersetzung mit räumlichen Gegebenheiten und das vielfältige Kennenlernen unterschiedlicher Karten. Nach einer Einführung muss eine übende Auseinandersetzung folgen, um die Inhalte zu vertiefen und damit das Leistungsniveau zu steigern (vgl. Feige 1999, 8). Üben gehört zum Sachunterricht dazu und darf nicht vernachlässigt werden. Für dieses Üben bieten sich im geografischen Bereich des Sachunterrichts insbesondere die bereits genannten Lernspiele an, da hierbei von den Kindern der spielerisch-spannende Charakter besonders stark wahrgenommen wird und so eine erhöhte Motivation für das Üben erzielt werden kann.

### Aufbau und Intention der Spielekartei

Die Spiele-Kartei zum geografischen Lernen im Sachunterricht stellt vielfältige Spielideen vor. Alle Spielbeschreibungen folgen einem einheitlichen Aufbau, um dem Leser ein schnelles Zurechtfinden zu erleichtern. Einführend wird zunächst die Teilnehmerzahl genannt, für die das jeweilige Spiel konzipiert ist. Da beim



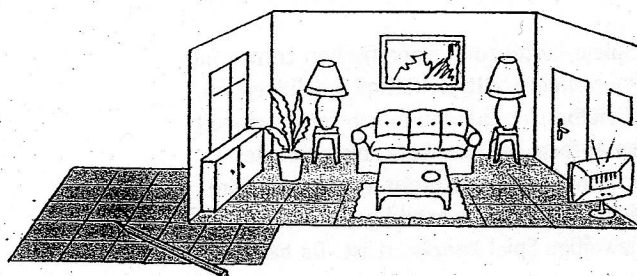
Spiele auch die Kommunikation ein zentraler und nicht zu vernachlässigender Aspekt ist, sind die Spiele für die Partner- und Kleingruppenarbeit entwickelt. So können Sachverhalte im kommunikativen Prozess gemeinsam zwischen den Kindern ausgehandelt werden.

Danach erfolgt die Vorstellung des Materials, das für das Spiel benötigt wird. Es ist die Aufgabe der Lehrkraft, Lern- und Übungsspiele im Sachunterricht bereitzustellen. Die Herstellung der Spiele ist aber nicht die alleinige Tätigkeit der Lehrkraft. Kinder können und sollten in vielfältige Spielherstellungsprozesse aktiv eingebunden werden.

Alle Spielideen und -verläufe verstehen sich lediglich als praxiserprobte Vorschläge. Sie können bei Bedarf also entsprechend verändert werden. Die Weiterentwicklung der Spiele durch die Kinder sollte bei jedem Spiel nicht nur zugelassen, sondern auch gefördert werden. Damit wird eine noch bessere Passung erzielt, sodass die Kinder gefordert, aber nicht überfordert werden. Aushandlungsprozesse über die Spielmaterialien und den Verlauf fördern zudem wichtige kommunikative und soziale Prozesse, die auch bei Lern- und Übungsspielen in der Schule unterstützt werden müssen.

### Einsatz der Kartei

Klassischerweise stehen übende Elemente des Unterrichts am Ende eines Lernprozesses (vgl. Feige 1999, 8) und dienen vor allem auch der Ergebnissicherung. Vor dem Spiel wird bereits ein bestimmtes Maß an Können und Verstehen vorausgesetzt. Mit dem Übungsspiel wird dann das Leistungsniveau gesteigert. Entsprechend sind hier Aspekte des Könnens und auch Anteile des Noch-nicht-Könnens miteinander verbunden (vgl. Feige 1999, 8). Mithilfe von Lernspielen lassen sich Fertigkeiten üben, neue Kenntnisse einprägen und mit vorhandenem Wissen vernetzen, aber auch neue Einsichten und Erkenntnisse vermitteln



(Grygier u. a. 2004, 21). Sie fördern eine differenzierte Übung und Anwendung. Diese Spiele müssen in die didaktischen Ziele des gesamten Unterrichts eingepasst werden.

Zu jedem Lernspiel gehört die Reflexion über dieses Spiel; ein wichtiges Element beim Einsatz von Spielen im Unterricht, das auch mit Weiterentwicklung oder mit Spielvariationen verbunden werden sollte und das zudem wichtige kommunikative Aspekte berücksichtigt. Dazu sollte man die Kinder entsprechend ausdrücklich ermutigen und auffordern.

Es ist zu bedenken, dass Spielen immer stärker auf den Spielprozess als auf das Spielergebnis gerichtet ist (vgl. Einsiedler 1999, 15). Das heißt, dass zwar das „Gewinnen-Wollen“ der Kinder die Motivation bildet, aber aus pädagogischer Sicht das Gewinnen nicht im Zentrum des Spiels steht. Neben den intendierten didaktischen Zielen ist es wichtig, dass die Kinder positive Spielerfahrungen machen können und Freude daran haben. Als eine positive Rückmeldung kann gewertet werden, wenn die Kinder den Wunsch haben, das Spiel zu wiederholen (vgl. Walter 1999, 211). Da die Kartei Lern- und Übungsspiele für die Partner- und Kleingruppenarbeit enthält, können die Spiele am besten in Form von Lernstationen oder in Freiarbeitsphasen angeboten werden.

### Literatur

- Bildungsstandards im Fach Geographie für den Mittleren Schulabschluss, hrsg. von der Deutschen Gesellschaft für Geographie 2007. Online unter: [www.geographie.de/docs/geographie\\_bildungsstandards\\_aufg.pdf](http://www.geographie.de/docs/geographie_bildungsstandards_aufg.pdf)
- Daum, E.: Geographische Aspekte. In: Kahlert, J. u. a. (Hrsg.): Handbuch Didaktik des Sachunterrichts. Bad Heilbrunn 2007, 144–149
- Einsiedler, W.: Das Spiel des Kindes. Bad Heilbrunn 1999
- Feige, B.: Üben im Sachunterricht. In: Grundschrift (1999) 11, 8–10
- Grygier, P./Günther, J./Kircher, E.: Über Naturwissenschaften lernen. Baltmannsweiler 2004
- Perspektivrahmen Sachunterricht, hrsg. von der Gesellschaft der Didaktik des Sachunterrichts. Bad Heilbrunn 2002
- Walter, G.: Die „Sachen“ des Sachunterrichts ins Spiel bringen. In: Petillon, H./Valtin, R. (Hrsg.): Spielen in der Grundschule. Frankfurt/Main 1999, 206–219

### Weiterführende Literatur

- Gläser, E.: Lernen durch Spielen. In: Reekén, D. v. (Hrsg.): Handbuch Methoden im Sachunterricht. Baltmannsweiler 2003, 262–271

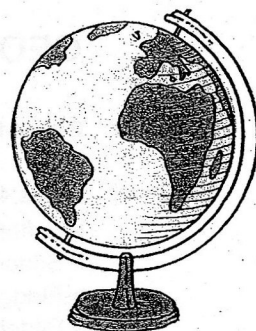
### Autorin

Dr. Beate Blaseio,  
Universität Flensburg,  
Institut für Biologie und Sachunterricht  
und ihre Didaktik,  
Auf dem Campus 1, 24943 Flensburg,  
E-Mail: [blaseio@uni-flensburg.de](mailto:blaseio@uni-flensburg.de)

# 1 GLOBUSSPIEL

Teilnehmer: 2 bis 3 Kinder

Material: Globus, Augenbinde, 9 bzw. 13 Spielsteine, ausgedruckte Länderliste der 193 von der UN anerkannten Staaten: z. B. [http://de.wikipedia.org/wiki/Liste\\_der\\_Staaten\\_der\\_Erde](http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Staaten_der_Erde).



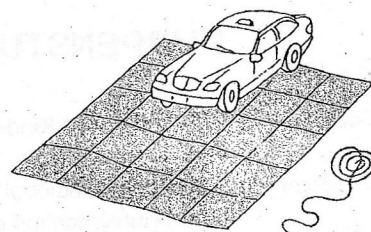
Spielverlauf: Die Kinder legen vor jeder Spielrunde fest, ob a) die Einwohnerzahl, b) die Landesfläche in km<sup>2</sup> oder c) die Einwohner pro km<sup>2</sup> gewinnen soll. Der Globus wird gedreht. Wenn der Globus wieder steht, tippt ein Kind mit verbundenen Augen auf ein Land. Der Name wird auf dem Globus abgelesen und danach werden in der Länderliste die entsprechenden Daten herausgesucht. Am Ende jeder Runde erhält der Gewinner mit dem höchsten Zahlenwert einen Spielstein. Gewonnen hat das Kind, das zuerst 5 Spielsteine gesammelt hat.

Ziele: Die Schüler und Schülerinnen orientieren sich auf dem Globus und lernen, die geografische Lage der Länder sowie deren unterschiedliche Einwohnerzahlen bzw. Flächen kennen.

## TAXISPIEL

Teilnehmer: 3 bis 4 Kinder

Material: Stadtplan oder Stadtteilplan (für jedes Kind), ein längerer Faden pro Kind, 9 Spielsteine.



Spielverlauf: Ein Kind übernimmt die Rolle des Fahrgastes und sagt, zwischen welchen beiden Orten das Taxi fahren soll (z. B. vom Bahnhof zur Gartenstraße). Die anderen Kinder sind die Taxifahrer und legen auf ihrer Karte mit einem Faden den Weg, den ihr Taxi fahren soll. Der Faden wird direkt auf die Straßenverläufe gelegt. Ziel ist es, den kürzesten Weg zu finden. Das Fahrgast-Kind kontrolliert, dass die Fäden direkt auf der Straße liegen und dass die ausgewählte Fahrroute auch von einem Taxi gefahren werden kann (Fußgängerzone, Einbahnstraße). Durch den direkten Vergleich der Länge der Fäden kann abschließend ermittelt werden, wer die kürzeste Route gefunden und damit die Spielrunde gewonnen hat. Wer zuerst drei Spielrunden (Spielsteine) erreicht hat, hat das Taxispiel gewonnen.

Ziele: Die Kinder lernen die Karte sowie Straßennamen und Besonderheiten ihrer Heimatstadt vertieft kennen.

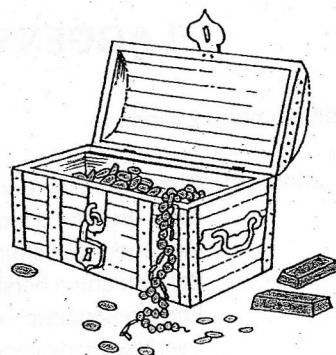
## 3 SCHATZSUCHE

Teilnehmer: 2 Kinder

Material: 2 Kopiervorlagen mit je 2 Planquadratfeldern mit 64 Feldern (A-H; 1-8 beschriftet), Stifte.

Spielverlauf: Beide Spieler bekommen eine Vorlage und verstecken verdeckt folgende „Schätze“ im oberen Planquadrat: 1 große Schatztruhe über 4 Felder, 2 kleine Schatztruhen über 3 Felder, 3 Goldbarren über 2 Felder, 4 Goldmünzen über 1 Feld.

Die Regeln folgen dem Spiel „Schiffe versenken“. Ein Kind beginnt das andere zu fragen, ob ein Schatz z. B. im Planquadrat A6 liegt. Wenn hier ein Schatz liegt, dann darf weitergefragt werden. Wenn hier kein Schatz liegt, wird gewechselt. Das untere Planquadrat dient zur Fragekontrolle. Gewonnen hat, wer zuerst alle Schätze des Partners gefunden hat.



Ziele: Die Schüler und Schülerinnen üben die Arbeit mit Planquadraten.

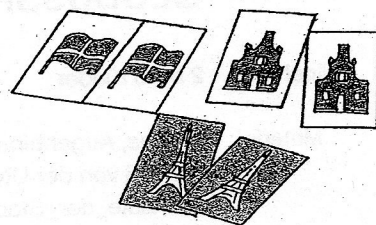
4

# GEO-PAARE SUCHEN

Teilnehmer: 2 bis 4 Kinder

Material: 20 bis 40 Karten mit verschiedenen Bildpaaren z. B.:

- ▶ Luftbild und Querbild von Gebäuden der Heimatstadt,
- ▶ Bilder von Straßenzügen der Heimatstadt früher und heute,
- ▶ Flaggenabbildung und Bezeichnung des europäischen Landes,
- ▶ Bilder von Weltkulturerbestätten und ihre Bezeichnung,
- ▶ Sehenswürdigkeiten der Welt und ihre Bezeichnung bzw. Länderherkunft.



Spielverlauf: Die Herstellung der Karten kann von der Lehrkraft übernommen werden. Es bietet sich jedoch auch an, die Karten von den Kindern im Unterricht herstellen zu lassen (auch arbeitsteilig in mehreren Gruppen). Für die Bildersuche können das Internet, Prospekte oder Literatur genutzt werden. Die Regeln folgen dem klassischen Memory.

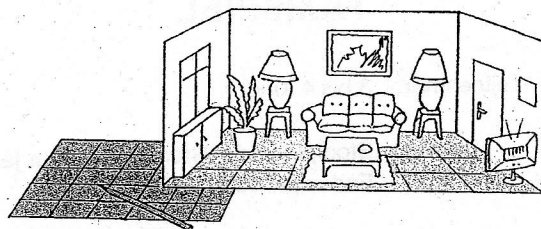
Ziele: Die übende Auseinandersetzung mit dem gewählten geografischen Themenschwerpunkt steht im Zentrum.

5

# PUPPENSTUBENSPIEL

Teilnehmer: 2 Kinder oder 4 Kinder (dann Partnerarbeit)

Material: Puppenstubenmöbel (Spielzeuggeschäft), ein Schuhkarton mit eingezeichneten Planquadraten auf dem Boden, DIN-A4-Bogen mit Planquadratnetz (identisch wie im Schuhkarton), Stifte.



Spielverlauf: Ein Kind richtet das Zimmer mit den Puppenstubenmöbeln ein. Danach zeichnet es einen Plan des Zimmers (Senkrechtsicht) auf den Bogen mit dem Planquadrat. Dabei wird darauf geachtet, dass die Planquadrate von Zimmer und Bogen übereinstimmen. Danach wird das Zimmer ausgeräumt und das andere Kind hat die Aufgabe, die Möbel nach dem Plan in das Zimmer wieder hineinzustellen. Am Ende wird von beiden Kindern gemeinsam kontrolliert, ob das Zimmer richtig eingerichtet ist.

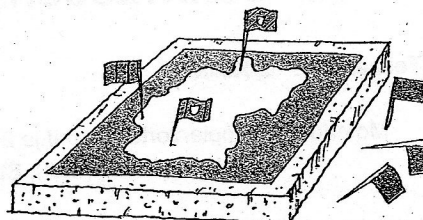
Ziele: Die Schülerinnen und Schüler üben die Übertragung aus der Realität zum Plan sowie vom Plan zur Realität. Sie überprüfen und diskutieren ihre Ergebnisse gemeinsam.

6

# FLAGGENSPIEL

Teilnehmer: 2 Kinder

Material: Styroporplatte (Baumarkt), Europa- oder Deutschlandkarte (auf der Styroporplatte befestigen), Europafähnchen (Supermarkt) oder Bundeslandfahnen mit Zahnstochern herstellen und mit zwei verschiedenen Farben kennzeichnen (je die Hälfte). Der Name des Landes/Bundeslandes kann auf die Rückseite der Fahne geschrieben werden.



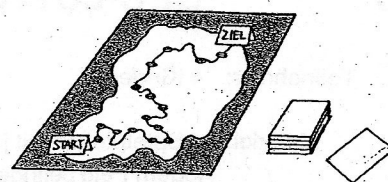
Spielverlauf: Die Fähnchen werden gleichmäßig auf beide Kinder verteilt. Abwechselnd steckt nun jeder eine Fahne in das entsprechende Land auf der Karte. Am Ende wird von beiden Kindern gemeinsam kontrolliert, ob die Fahnen richtig eingesteckt sind. Dafür muss ein Kontrollblatt vorbereitet sein. Gewonnen hat das Kind, das die meisten richtigen Länder gefunden hat.

Ziele: Die Schülerinnen und Schüler lernen die Länder und Flaggen Deutschlands bzw. Europas kennen.

## 7 WÜRFELREISESPIEL

Teilnehmer: Kleingruppe: 3 bis 6 Kinder

Material: Kartenmaterial je nach Themenschwerpunkt, Karteikarten, Markierungsklebeunkte in zwei Farben, Würfel, Setzsteine.



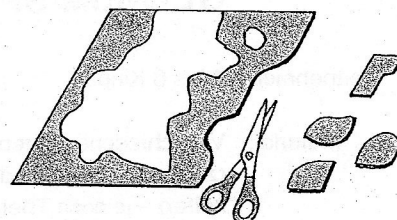
Spielverlauf: Mit den Markierungspunkten wird auf der Karte ein Parcours geklebt. „Start“ und „Ziel“ werden gekennzeichnet. Ca. 20 Felder werden mit einem andersfarbigen Markierungspunkt überklebt, die dann von 1 bis 20 durchnummeriert werden. Zu jedem dieser Markierungspunkte entwerfen die Kinder passende Ereigniskarten, z. B. „Du willst in Paris auf den Eiffelturm – einmal aussetzen“. Wenn beim Spiel ein Kind auf ein Ereignisfeld kommt, dann wird die Karte vorgelesen und die Aktion ausgeführt (aussetzen, noch einmal würfeln, 10 Felder zurück, 5 Felder vor, ...). Gewonnen hat, wer zuerst mit seinem Spielstein das Ziel erreicht hat. Verschiedene Karten sind kostenfrei bei der Bundeszentrale für politische Bildung beziehbar: <http://www.bpb.de/publikationen>.

Ziele: Die Kinder prägen sich die Karte ein und wiederholen raumspezifisches Wissen.

## 8 GEO-PUZZLE

Teilnehmer: 2 Kinder

Material: Karten (Stadt-, Bundesland- oder Deutschlandkarte, Europa- oder Weltkarte) auf Karton kleben und dann in freie Puzzleteile zerschneiden (je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad). Alternativ können die Puzzleteile auch entlang der Ländergrenzen ausgeschnitten werden (Kreise, Bundesländer, Staaten). Verschiedene Karten sind kostenfrei bei der Bundeszentrale für politische Bildung beziehbar: <http://www.bpb.de/publikationen>.



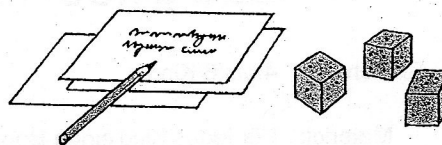
Spielverlauf: Für das Puzzlespiel gibt es entweder die Möglichkeit, dass die Zeit gestoppt wird (z. B. Klassenhittliste) oder dass zwei Kinder direkt gegeneinander die gleiche Karte wett puzzlen.

Ziele: Durch das Puzzlen lernen die Schülerinnen und Schüler die jeweilige Karte weiter kennen.

## 9 GEO-QUIZ

Teilnehmer: Kleingruppe 4 bis 6 Kinder

Material: Würfel (für jedes Kind einen), Quizkarten. Die Kinder erstellen alleine oder in Partnerarbeit zunächst Quizkarten (Karteikarten). Thematisch sind je nach Übungsschwerpunkt Europa oder der Heimatort geeignet. Die Kinder formulieren Fragen wie z. B. „Wie heißt die Hauptstadt Frankreichs?“ Für eine Spielrunde sollten von der Kleingruppe mindestens 20 Fragen erstellt werden.



Spielverlauf: Die Karten werden auf einem Stapel umgedreht auf den Tisch gelegt. Reihum wird gewürfelt. Wer die höchste Zahl hat, darf die oberste Karte nehmen und liest diese dann laut vor. Kann das Kind die richtige Antwort geben, darf es die Karte behalten. Fragen, die nicht beantwortet werden können, werden wieder unter den Stapel gelegt. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Karten sammeln konnte.

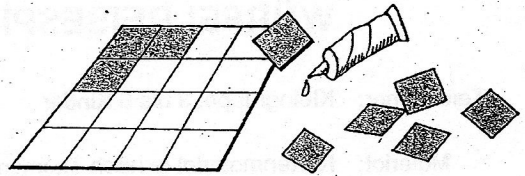
Ziele: Bei der Erstellung der Quizfragen und beim Spielen werden Inhalte des ausgewählten Themenschwerpunkts wiederholt.

## 10

## GEO-LOTTO

Teilnehmer: 4 Kinder

Material: 4 Spielplatten mit jeweils 4 mal 4 Feldern, in jedem Feld befindet sich ein Bild mit geographischem Bezug. Für die Platten können die Kinder Fotos aus Prospekten oder aus dem Internet auswählen und aufkleben (Sehenswürdigkeiten, Landschaftsformen, Wohnhaustypen etc. – je nach Themenschwerpunkt). Die Platten werden kopiert, die kopierten Bögen laminiert und ausgeschnitten, sodass 64 passende Spielkarten entstehen.



Spielverlauf: Jedes Kind bekommt eine Spielplatte. Die 64 Karten werden umgedreht auf dem Tisch ausgebreitet. Reihum wird jeweils eine Karte gezogen. Hat man ein passendes Bild gezogen, dann darf man die Karte auf das entsprechende Feld seiner Spielplatte legen. Passt die Karte nicht, wird sie wieder umgedreht. Gewonnen hat das Spiel, wer zuerst seine Spielplatte mit allen Karten belegen kann.

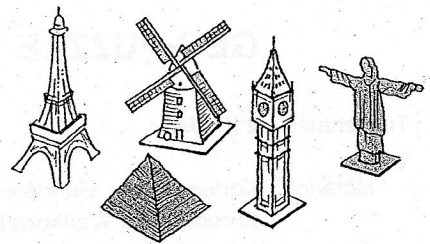
Ziele: Bei der Erstellung der Platten und beim Spielen werden geografische Inhalte wiederholt.

## 11

## GEO-KIM-SPIEL

Teilnehmer: 4 bis 6 Kinder

Material: Verschiedene Gegenstände und/oder Bilder (z. B. europäische oder regionale Sehenswürdigkeiten – je nach Themenschwerpunkt – ca. 15 bis 20 Stück), Tuch oder Laken zum Abdecken, Stift und Papier.



Spielverlauf: Die Mitspieler können die Sammlung von Gegenständen/Bildern auf einem Tisch 3 Minuten lang ansehen. Dann werden diese zugedeckt. Jetzt schreibt jedes Kind die Dinge auf, die es sich merken konnte. Wer die meisten richtige Dinge aufschreiben konnte, hat das Spiel gewonnen.

Spielalternative: Die Kinder sehen sich die Gegenstände an. Dann verlassen sie den Raum und der Spielleiter nimmt 1 bis 3 Gegenstände weg. Danach kommen die Kinder wieder und schreiben auf, welche Gegenstände nun fehlen. Wer die richtigen und meisten Dinge gefunden hat, hat das Spiel gewonnen.

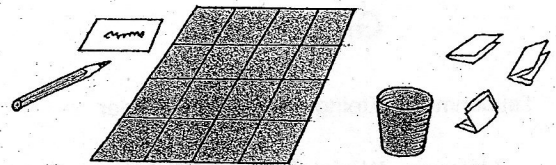
Ziele: Die Kinder üben mit diesem Spiel Wissen zum gewählten Themenschwerpunkt.

## 12

## GEO-BINGO

Teilnehmer: 4 bis 6 Kinder

Material: Für jedes Kind einen Bogen mit einem Raster von 4 mal 4 Feldern, kleine Zettel für die Lose, Losbehälter, ein Stift pro Kind.



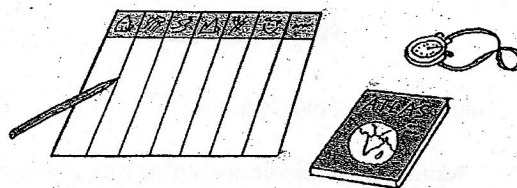
Spielverlauf: Die Kinder sammeln gemeinsam – je nach vorgegebenem Themenschwerpunkt – 25 Wörter (z. B. Sehenswürdigkeiten der Stadt, Straßennamen, europäische Länder, Bundesländer mit Landeshauptstädten) und schreiben für jedes Wort einen Loszettel. Diese werden gefaltet und in den Losbehälter gegeben. Die Kinder wählen davon für ihren Spielbogen 16 Wörter aus und schreiben jeweils ein Wort in ein Feld. Nun werden nach und nach die Lose gezogen und laut vorgelesen. Wer ein Wort auf seinem Spielschein findet, kreuzt dieses Feld an. Gewonnen hat das Spiel, wer zuerst vier Kreuze waagrecht, senkrecht oder diagonal machen konnte.

Ziele: Von den Kindern wird Wissen zum ausgewählten Themenschwerpunkt wiederholt.

## 13 STADT-LAND-FLUSS-BERG

Teilnehmer: 3 bis 4 Kinder

Material: Spielbogen pro Kind mit 7 Spalten (Stadt-Land-Fluss-Berg-Beruf-Tier-Punkte) und ca. 12 bis 15 Zeilen, Stoppuhr, Stifte; zur Vorbereitung Arbeitsbogen und Grundschulatlas.



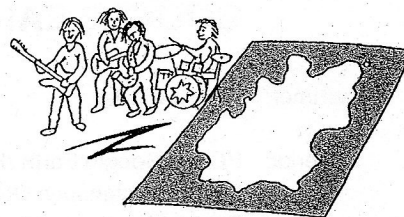
Spielverlauf: Vor dem Spiel sammeln die Kinder auf einem Arbeitsbogen zu jedem Anfangsbuchstaben entsprechende Begriffe (für Stadt, Land, Fluss und Berg auch mithilfe des Grundschulatlas). Der Anfangsbuchstabe der Spielrunden wird durch das Tippen in ein Buch oder durch das innere Aufsagen des Alphabets vorgenommen. Zum Ausfüllen der Reihe steht eine Minute zur Verfügung (Stoppuhr). Danach werden die Ergebnisse vorgelesen: Für jedes richtige Wort wird ein Punkt vergeben. In der letzten Spalte werden die Gesamtpunkte der Runde eingetragen. Wenn der Spielbogen voll ist, werden die Gesamtpunkte errechnet. Gewonnen hat das Spiel, wer die meisten Punkte sammeln konnte.

Ziele: Die Kinder erweitern ihr Sachwissen zu Städte-, Länder-, Fluss- und Bergnamen.

## 14 TOURNEESPIEL

Teilnehmer: 2 oder mehr Teams mit 2 bis 4 Kindern

Material: Routenplaner (Navigation) oder Routenplaner im Internet (z. B. bei [www.web.de](http://www.web.de)) für jede Gruppe, Deutschlandkarte, Tourneepan einer Popband.



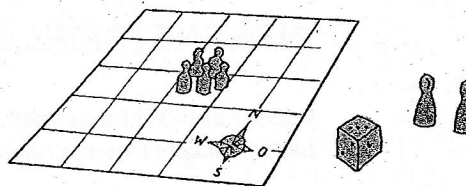
Spielverlauf: Die Popband „Wir sind die Stars“ plant eine Tournee durch 8 große deutsche Städte: z. B. Hamburg, München, Köln, Frankfurt, Berlin, Dresden, Stuttgart, Saarbrücken. Mithilfe der Deutschlandkarte sollen die Teams einen Tourneepan für die 8 Konzerte entwerfen. Es kommt darauf an, einen Plan zu entwerfen, bei dem die Popband möglichst wenig Kilometer fahren muss. Gewonnen hat am Ende das Team, das mit den am wenigsten zu fahrenden Kilometern die Tournee durchführen kann. Es sollte einheitlich immer der Hauptbahnhof einer Stadt für die Navigation zugrunde gelegt werden.

Ziele: Die Kinder üben den Umgang mit der Deutschlandkarte, entwickeln Vorstellungen über die Entfernungen der Städte und lernen den Umgang mit Routenplanern kennen.

## 15 HIMMELSRICHTUNGEN

Teilnehmer: 2 bis 4 Kinder

Material: Eine Karte (Stadtplan) mit gut sichtbaren Planquadraten, ein Würfel pro Kind, eine Setzfigur pro Kind.



Spielverlauf: Alle Spielsteine werden in das mittlere Planquadrat der Karte gestellt. Reihum wird gewürfelt. Je nach gewürfelter Zahl wird der Spielstein ein Feld in eine Himmelsrichtung gezogen:  
1 = Norden 2 = Osten 3 = Süden 4 = Westen 5 = aussetzen 6 = freie Wahl  
Gewonnen hat das Kind, das zuerst seinen Spielstein aus den Planquadraten der Karte herausziehen konnte.

Ziele: Die Kinder wiederholen die Himmelsrichtungen und lernen dabei die Karte einer Stadt (Heimatstadt) vertieft kennen.

16

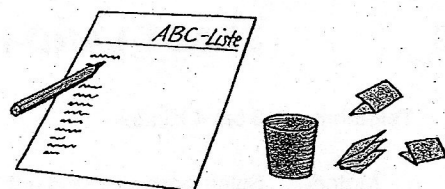
**ABC-SPIEL**

Teilnehmer: 2 bis 6 Kinder

Material: Kopiervorlage (DIN A5), auf der die Buchstaben des Alphabets (24; da XYZ zusammen) mit einer Linie versehen sind, Stoppuhr, Kiste mit vorbereiteten Losen.

Spielverlauf: Jedes Kind erhält eine Kopiervorlage. Zuvor sind von ihnen Lose vorbereitet worden, auf denen europäische Ländernamen oder Orte des Bundeslandes stehen. Es wird ein Los gezogen und vorgelesen. Die Kinder tragen nun Wörter in die ABC-Liste ein, die ihnen bei diesem Ort/diesem Land einfallen. Dafür bekommen sie 3 bis 5 Minuten Zeit (Stoppuhr). Danach erfolgt die gemeinsame Auswertung, ggf. mit Diskussion. Für jedes richtige Wort wird 1 Punkt vergeben. Wer am meisten Punkte hat, hat die Spielrunde gewonnen.

Ziele: Die Kinder wiederholen ihr Wissen zu den europäischen Ländern bzw. zu den Städten ihres Bundeslandes.



17

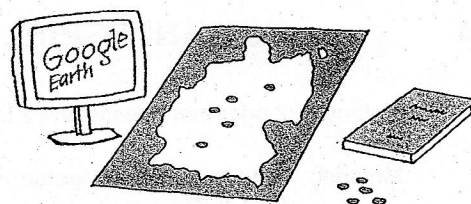
**GOOGLE EARTH**

Teilnehmer: 2 bis 3 Kinder

Material: PC mit Google Earth (kostenloser Download), Postleitzahlenbuch Deutschland, physische Deutschlandkarte (kostenfrei zu bestellen bei [www.bpb.de/publikationen](http://www.bpb.de/publikationen)), Markierungspunkte in 2 bis 3 Farben (je nach Anzahl der Mitspieler).

Spielverlauf: In jeder Spielrunde tippt jedes Kind blind in das Postleitzahlenbuch. Gemeinsam wird dann dieser Ort in Google Earth gesucht. Abzulesen ist dann die Höhe des Ortes über N.N. Die Spielrunde gewonnen hat das Kind, dass den Ort mit der höchsten N.N. hat. Dieses Kind klebt seinen Punkt auf den Ort auf der Deutschlandkarte. Wer zuerst fünf Markierungspunkte aufgeklebt hat, hat dieses Spiel gewonnen.

Ziele: Die Kinder lernen den Umgang mit Google Earth kennen. Sie erweitern ihre Kartenkenntnisse auf der physischen Deutschlandkarte und lernen, dass die Orte Deutschlands unterschiedliche N.N.-Höhen haben.



18

**INTERNETSPIELE: Linkliste**

**Länder und Städte auf der Weltkarte finden**

<http://mylittlehomepage.net/files/geographie-spiel.php>

**Verschiedene Landkartenspiele**

<http://www.landkarten-spiele.de/>

**Material und Spielmateriale zum Thema Europa**

[http://vs-material.wegerer.at/sachkunde/su\\_europa.htm](http://vs-material.wegerer.at/sachkunde/su_europa.htm)

**Europapuzzle**

[http://www.bpb.de/fsd/europapuzzle/puzzle\\_flash1.html](http://www.bpb.de/fsd/europapuzzle/puzzle_flash1.html)

**Städtequiz der EU**

<http://www.tivi.de/fernsehen/logo/index/18039/index.html>

**Länder auf der Europakarte finden (englisch)**

[http://www.power-action.com/de/playgame/Geography\\_Game\\_Europe/126.htm](http://www.power-action.com/de/playgame/Geography_Game_Europe/126.htm)

