

6 Übungen im Umgang mit der Karte

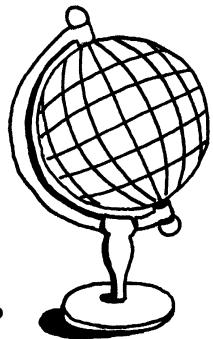


Nimm für die Aufgaben einen Atlas zu Hilfe!

1) Zwischen welchen Breitengraden und Längengraden liegt Deutschland?

2) Zwischen welchen Breitengraden und Längengraden erstreckt sich das Bundesland Hessen?

3) Auf welchem Breitengrad und welchem Längengrad liegt Osnabrück?



4) Auf welchem Breitengrad und welchem Längengrad liegt Regensburg?

5) Wie viele km in der Natur ist 1 cm auf einer Landkarte, die den Maßstab 1 : 2 250 000 hat?

6) Wie viele km in der Natur sind 5 cm auf einer Landkarte, die den Maßstab 1 : 6 000 000 hat?

7) Auf einer Karte entspricht 1 cm in Wirklichkeit 500 m. Welchen Maßstab hat diese Karte?

8) Auf einer Karte entspricht 1 cm in Wirklichkeit 8 km. Welchen Maßstab hat diese Karte?

9) Wie viele km (Luftlinie) beträgt die Entfernung zwischen Kiel und Freiburg/Breisgau?

10) Wie viele km (Luftlinie) beträgt die Entfernung zwischen Düsseldorf und Dresden?



Würfelspiel zu den Nachbarstaaten und Bundesländern Deutschlands

Spielerzahl

2–6 Personen (oder Teams)

Spielmaterialien

- 1 Spielplan (Seite 30)
- 1 Würfel

je Spieler: • 1 Spielfigur

Spieleiter: • evtl. 1 Lösungsblatt (Seite 31)

Herstellung des Spielplans

Der Spielplan (Seite 30) wird zumindest auf DIN-A3-Format vergrößert. Am besten wird er gleich auf festes Papier kopiert.

Nun kann der Spielplan bunt angemalt werden (v. a. die Wasserflächen).

Spielregeln

Bei diesem Spiel können die Spieler dem Ziel nur näher kommen, wenn sie die zum Feld passende Aufgabe korrekt gelöst haben. Ein Spieelleiter kontrolliert die Richtigkeit der Aussagen oder die Spieler überprüfen sich gegenseitig. Dabei können sie einen Atlas zu Hilfe nehmen.

Die Spielsteine werden auf dem Startfeld platziert. Es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt. Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt.

Die Augenzahl des Würfels entscheidet, wie viele Felder der jeweilige Spieler vorrücken darf. Der Spielstein darf jedoch nur dann vorgezogen werden, wenn der Spieler die Aufgabe des zu erreichenden Nummernfeldes richtig lösen kann. Das heißt, er muss das zum Nummernfeld passende Bundesland oder den Nachbarstaat auf der Karte finden und dessen Namen nennen.

Würde der Spieler beispielsweise das Feld mit der Nr. 13 erreichen, sucht er auf der Karte das Bundesland oder den Nachbarstaat mit der entsprechenden Nummer und nennt dessen Namen. Bei der Nr. 13 ist „Niedersachsen“ die richtige Antwort und der Spieler setzt seinen Spielstein auf das Feld mit der Nr. 13.

Bei falscher oder nicht gegebener Antwort bleibt der Spieler auf seinem Feld stehen.

Es dürfen beliebig viele Spielfiguren auf einem Feld stehen. (Die wiederholte Nennung eines Landes kann ja auch ganz nützlich sein!)

Bei einer 6 darf nicht noch einmal gewürfelt werden.

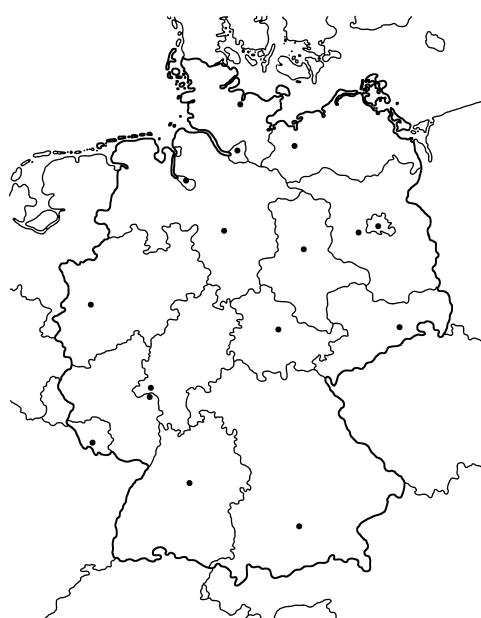
Spielsieg

Sieger ist, wer auf dem Spielplan 2 Runden absolviert hat. Um das Zielfeld zu erreichen, muss keine Frage mehr beantwortet werden.

Das Zielfeld muss nicht genau getroffen, sondern nur überschritten werden.

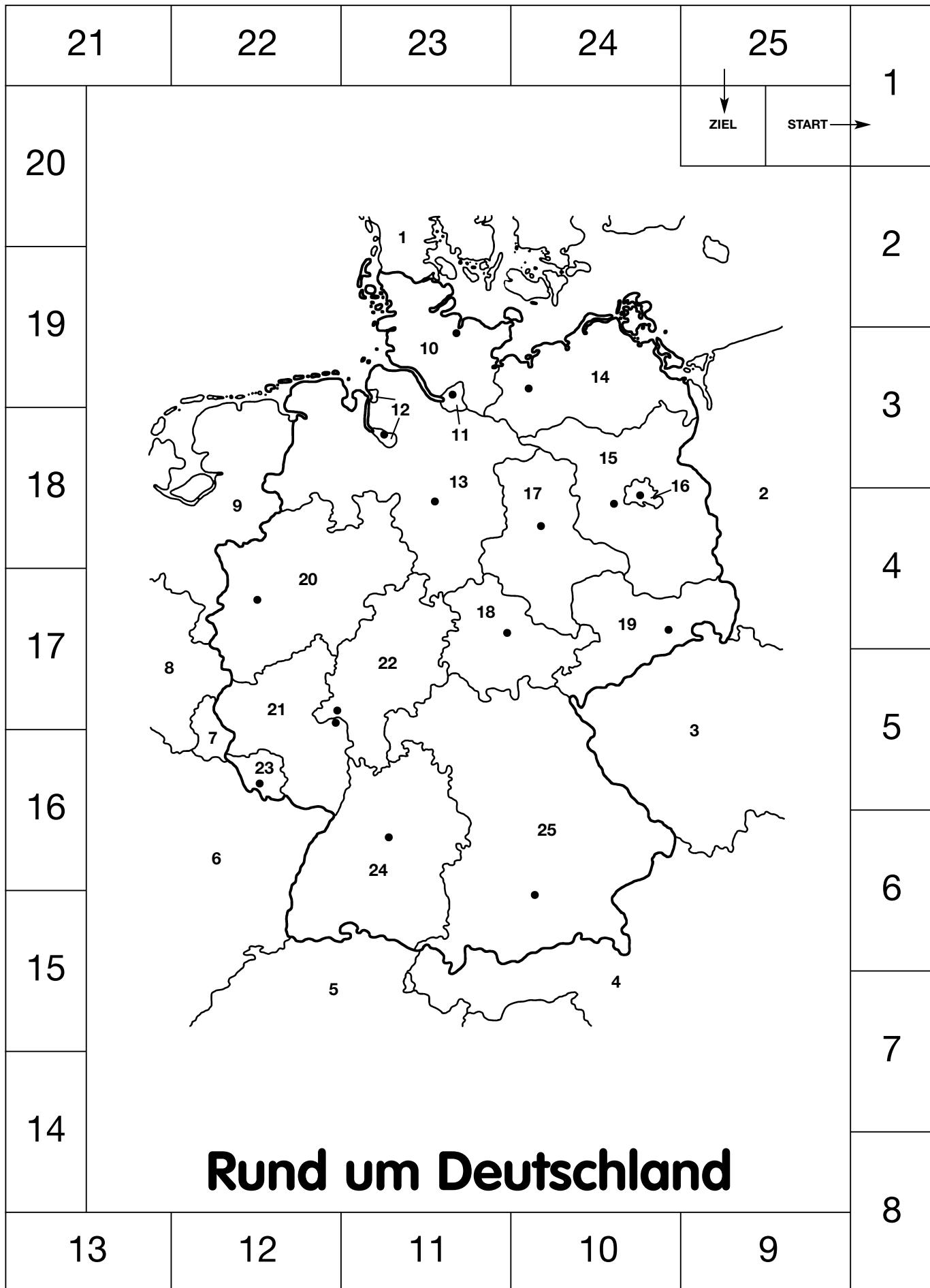
Spielvariationen

- ▷ Das Spiel wird nur über 1 Runde bestritten (Kurzspiel).
- ▷ Nicht nur der jeweilige Nachbarstaat oder das jeweilige Bundesland sind zu nennen, sondern auch die Hauptstadt, eine Sehenswürdigkeit ... dieses Landes.
Diese Variante bietet sich vor allem an, wenn man das Spiel über mehrere Runden (z. B. 3 oder 4) spielen möchte.
- ▷ Ein Gegenspieler oder der Spieelleiter stellt zum jeweiligen Staat oder Bundesland eine Aufgabe, die es zu beantworten gilt.
- ▷ Jeder Spieler hat 2 Spielfiguren, mit denen das Ziel erreicht werden muss. Der Spieler darf mit einer beliebigen Spielfigur ziehen.
- ▷ Das Spiel wird ohne Würfel ausgetragen. Je nachdem, wie viele richtige (geographische) Aussagen ein Spieler zu dem jeweiligen Land machen kann, darf die Spielfigur vorgezogen werden (pro Spielzug max. 6 Felder).





11 Rund um Deutschland



Rund um Deutschland



15 Physische Geographie Deutschlands

