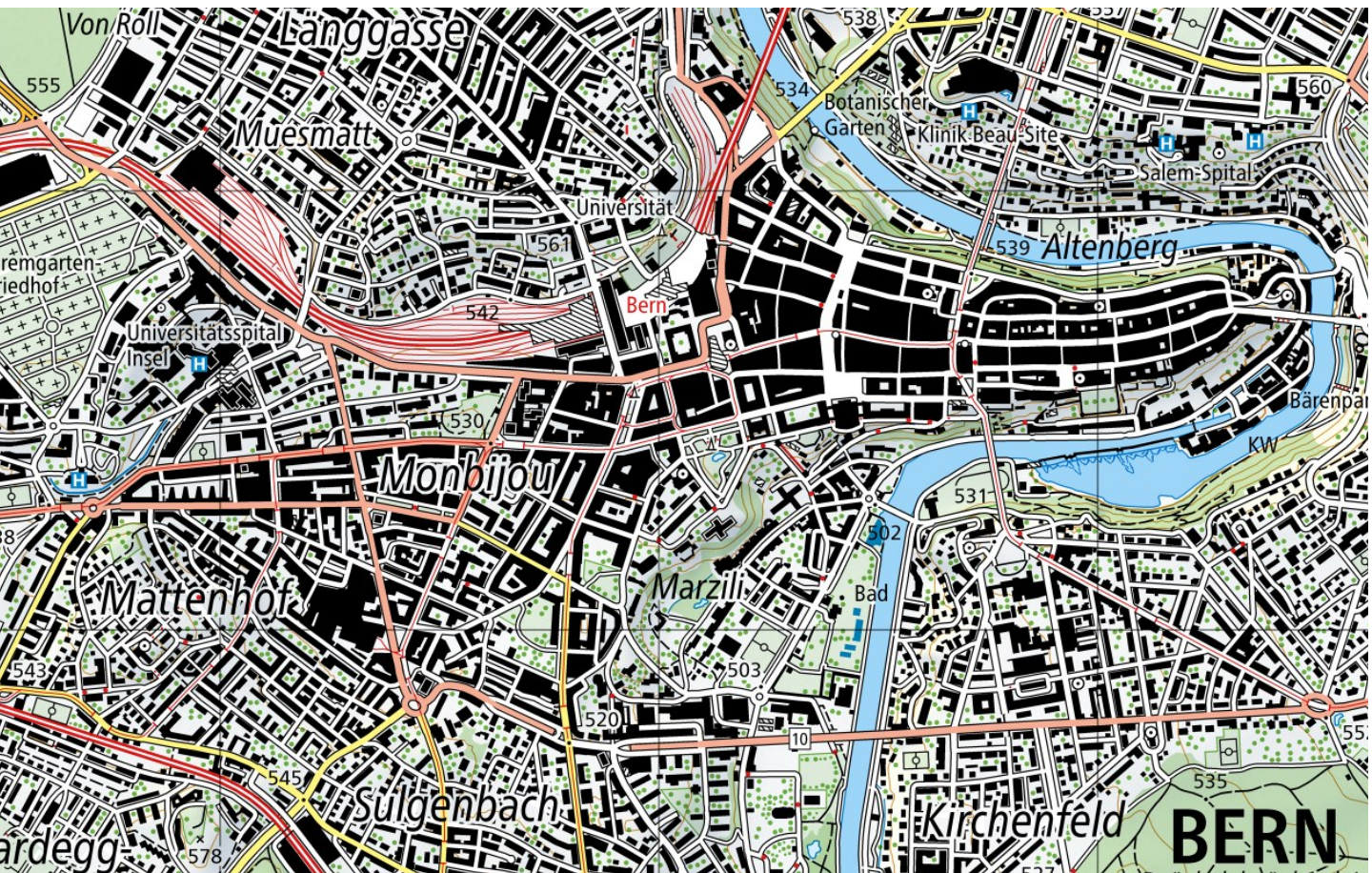


Unterrichtsmaterial 1. Zyklus «Karten lesen»



Lektionsplanung „Karten lesen“ Zyklus 1



Nr.	Thema	Kompetenzen / Ziele	Inhalt	Sozialform	Material	Richtzeit
1	Schatzkarten	Die SuS können verschiedene Karten hinsichtlich ihrer Qualität beurteilen und Kriterien für eine brauchbare Karte definieren.	<p>Einstieg mit einer Geschichte über einen vergesslichen Piraten und seinen versteckten Schatz.</p> <p>Die SuS betrachten verschiedene Schatzkarten und beurteilen diese nach ihrer Qualität.</p> <p>Die SuS fertigen eine grobe Karte / Skizze ihres Schulhauses oder ihres Quartiers an und vergleichen diese mit der offiziellen Landeskarte.</p>	Plenum, GA, EA	<p>Geschichte «Der vergessliche Pirat» als Vorlesetext</p> <p>Schatzkarten, ausgedruckt oder als Beamer-Präsentation</p> <p>Zettel, Flipchart, Wandtafel für Notizen</p> <p>Kartenausschnitt des eigenen Schulhauses und der Umgebung</p>	90`
2	Signaturen-Memory	<p>Die SuS lernen in spielerischer Form verschiedene Kartensignaturen kennen.</p> <p>Die SuS können Signaturen und Bezeichnungen / Bilder korrekt zuordnen.</p>	<p>Die Signaturen werden gemeinsam besprochen und erklärt.</p> <p>Die SuS spielen in Gruppen das Memory und versuchen die Signaturen und die dazugehörigen Bezeichnungen oder Bilder zu kombinieren.</p>	Plenum, GA	Memorykarten	45`

Lektionsplanung „Karten lesen“ Zyklus 1



Nr.	Thema	Kompetenzen / Ziele	Inhalt	Sozialform	Material	Richtzeit
3	Schatzkarte zeichnen	<p>Die SuS können anhand der gelernten Kompetenzen eine exakte Karte zeichnen.</p> <p>Die SuS können die Kriterien einer genauen Karte anwenden und bei fremden Karten überprüfen.</p>	<p>Die SuS verstecken für den Piraten Willy Braunbart einen Schatz und fertigen eine möglichst genaue Karte an.</p> <p>Sie gehen auf die Suche nach den versteckten Schätzen und beurteilen die Qualität der gezeichneten Schatzkarten.</p> <p>Zum Ausklang wird ein Piratenlied eingeübt und gesungen.</p>	Plenum, EA / PA	<p>Schatz, wasserdichte Schatzkiste</p> <p>Vorlage «Schatzkarte» oder Kartenausschnitt</p> <p>ev. Kompass, Metermass</p>	90`
4	Leiterlenspiel	<p>Die LP erklärt den Ablauf des Spiels und teilt die SuS in Gruppen ein.</p> <p>Die SuS spielen das Leiterlenspiel in Gruppen.</p> <p>Gemeinsame Auswertung im Plenum und Besprechung des Spielverlaufes.</p>	<p>Die SuS wenden die erlernten Inhalte in spielerischer Form an.</p> <p>Die SuS erkennen den eigenen Lernzuwachs und allfällige Lücken in den erworbenen Kompetenzen und Inhalten.</p>	GA	<p>Spielbrett</p> <p>Ereignis- und Fragekärtchen</p> <p>Würfel (1 pro Gruppe)</p> <p>Spielfiguren (1 pro SuS)</p>	45`

Lektionsplanung „Karten lesen“ Zyklus 1



Ergänzungen/Varianten

Legende	EA = Einzelarbeit / Plenum = die ganze Klasse / GA = Gruppenarbeit / PA = Partnerarbeit / SuS = Schülerinnen und Schüler / LP = Lehrperson	
Informationen	<p>Es ist sinnvoll, für die ganze Arbeit verschiedene Karten bereitzuhalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schulhauskarte - Dorfplan - Stadtplan - 1:25`000 Karte - Schweizerkarte - aber auch www.geo.admin.ch <p>Bildquellen: Swisstopo und Pixabay</p>	<p>Faltblatt Karten lesen</p> <p>Das Faltblatt "Kartenlesen" enthält umfassende Informationen über das Lesen und Anwenden der Landeskarten der Schweiz. Download: www.swisstopo.ch/kartenlesen</p>
Kontaktadressen	<p>Bundesamt für Landestopografie swisstopo Seftigenstrasse 264 Postfach 3084 Wabern</p> <p>Telefon: +41 58 469 01 11 Telefax: +41 58 469 04 59 info@swisstopo.ch</p> <p>Hier können Sie auch Kartenmaterial bestellen.</p>	
Projekte	Schulreise selbst planen	

Schatzkarten

Informationen für Lehrpersonen



1/7

Arbeitsauftrag	<p>Die LP liest der Klasse die Geschichte «Der vergessliche Pirat» vor.</p> <p>Die SuS entscheiden aus einer Auswahl von Schatzkarten, welche geeignet für eine Schatzsuche sind und nennen Kriterien für eine brauchbare Karte.</p> <p>Die besprochenen Kriterien werden gemeinsam festgehalten.</p>
Ziel	<p>Die SuS lernen zentrale Merkmale und Voraussetzungen einer tauglichen Karte kennen.</p> <p>Die SuS können die erworbenen Kompetenzen und das erlernte Wissen praktisch anwenden.</p>
Material	<p>Geschichte «Der vergessliche Pirat» als Vorlesetext</p> <p>Schatzkarten, ausgedruckt oder als Beamer-Präsentation</p> <p>Zettel, Flipchart, Wandtafel für Notizen</p> <p>Kartenausschnitt des eigenen Schulhauses und der Umgebung</p>
Sozialform	Plenum, GA / PA
Zeit	90 Minuten

Zusätzliche
Informationen:

- Die Geschichte kann durch die Schülerinnen und Schüler an geeigneten Orten durch Geräusche unterstützt werden. Die SuS sollen darauf achten, wann ihr Geräusch passend ist und selbständig einsetzen.
- Übersicht über die Signaturen in Schweizer Landeskarten und weitere Informationen: <https://www.kiknet-swisstopo.org/deutsch/links-videos-infos/>

Schatzkarten

Arbeitsunterlagen



2/7

Der vergessliche Pirat

Kapitän Willy Braunbart war ein erfolgreicher Pirat.

Zusammen mit seinem Freund Nico, einem Papagei, hatte er auf seinen Seefahrten einen grossen Schatz zusammengespart. Aber nicht so wie ihr denkt!



Willy überfiel keine Schiffe und raubte auch niemanden aus. Nein, er machte sich auf die Suche nach versunkenen Schiffen und Schätzen, welche er mit einer langen Seilwinde aus dem Meer hievte. Dabei half ihm der scharfe Blick seines Vogelfreundes. Stundenlang konnte Nico vom Ausguck ins Wasser starren. Wenn er dann unter der Meeresoberfläche die Umriss eines Schiffes erkennen konnte, krächzte er laut: «Willy, da unten liegt etwas!».

Willy, der das Schiff steuerte warf dann seinen Anker aus und machte sich an die Arbeit. Mit einem langen Seil tauchte er zum versunkenen Schiff und machte sich auf die Suche nach Kostbarkeiten, Perlen, Juwelen und natürlich nach Goldstücken.

Jetzt wisst ihr, wie Willy zu seinem Reichtum kam.

Natürlich wollte Willy Braunbart seinen Schatz vor anderen Piraten in Sicherheit bringen. Schliesslich plante er, nach seiner Piratenkarriere ein eigenes Fischrestaurant auf einer schönen Insel zu eröffnen.

Also brachte er eines schönen Tages seine grosse Truhe mit allen wertvollen Schätzen auf eine einsame Insel, die Nico und er gerade entdeckt hatten. Unter einer mächtigen Palme grub er ein tiefes Loch, in welches er die Truhe versenkte. Vorsichtig schaufelte er das Loch wieder zu. Nico hielt während dieser Zeit Wache auf dem Ausguck des Piratenschiffs.

Schatzkarten

Arbeitsunterlagen



3/7

Als das Loch wieder vollständig bedeckt und nicht mehr zu erkennen war, machten sich Willy und Nico auf, um neue Schätze vom Meeresgrund zu heben.

So weit, so gut. Doch, wer beim Titel der Geschichte genau zugehört hat, ahnt es vielleicht schon: Willy war vergesslich, super vergesslich! Er vergass, wo er vor dem Schlafengehen seinen Säbel hingelegt hatte. Er vergass, wo er seine Stiefel zum Trocknen hingestellt hatte. Er vergass, dass er sich seinen Bart wieder einmal schneiden sollte.

Manchmal vergass Willy sogar, sich nach dem Aufstehen eine Hose anzuziehen. Zum Glück hatte er Nico, welcher ihn dann daran erinnerte, bevor er in Unterhosen durch den nächsten Hafen spazierte...

Und so erstaunt es natürlich nicht, dass Willy auch den Ort vergass, an welchem er den Schatz vergraben hatte. Nico wusste zwar, welche Insel sie ansteuern mussten. Den genauen Ort auf der Insel kannte er allerdings auch nicht. Schliesslich war er die ganze Zeit auf dem Schiff geblieben.

Und so begann Willy zu graben. Er grub Loch um Loch auf der Insel, ohne seine Schatztruhe zu finden, denn die Insel war riesig ...

«Hättest du doch eine Schatzkarte gezeichnet!», meinte Nico zu Willy.

«Ich hatte vergessen, dass ich immer alles vergesse.», war die Antwort von Willy, «Sonst hätte ich natürlich eine Karte gezeichnet.»

So blieb der Schatz von Willy Braunbart leider verschollen. Noch heute liegt er irgendwo auf einer Insel in der Südsee und schon zahlreiche Schatzsucherinnen und Schatzsucher haben ihr Glück versucht, um ihn zu finden.

Man sagt, dass man in stillen Nächten noch immer das Schaufeln, Schimpfen und Krächzen von Willy und Nico hört, die nach dem Schatz suchen.

Schatzkarten

Arbeitsunterlagen



4/7

Verschiedene Schatzkarten

Welche der folgenden Karten hätte Willy wohl am ehesten bei der Suche nach seinem Schatz geholfen?

Die nachfolgenden Karten sind in grosser Auflösung im Dokument «01a_Z1_Schatzkarten» zu finden. Sie können ausgedruckt oder per Beamer gezeigt und mit den SuS besprochen werden.

Die untenstehenden Diskussionspunkte zeigen auf, welche positiven und negativen Aspekte die Karten aufweisen und sollen die SuS auf wichtige Merkmale einer brauchbaren Karte sensibilisieren.

	<p>Diskussionspunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zu wenig Anhaltspunkte • Keine Signaturen • Himmelsrichtungen fehlen • Kein Massstab • Weg zum Schatz fehlt <p>→ Karte ist ungeeignet</p>
	<p>Diskussionspunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Route ist eingezeichnet • Massstab ist angegeben • Signaturen fehlen • Himmelsrichtungen fehlen <p>→ Karte ist nur bedingt geeignet</p>
	<p>Diskussionspunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Signaturen sind vorhanden • Grössenverhältnisse stimmen nicht • Himmelsrichtungen fehlen <p>→ Karte ist bedingt geeignet</p>

Schatzkarten

Arbeitsunterlagen



5/7

	<p>Diskussionspunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Route ist eingezeichnet. • Himmelsrichtungen sind vorhanden • Tiere auf der Karte nützen nichts, sind nicht stationär. <p>➔ Karte ist ungeeignet</p>
	<p>Diskussionspunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Signaturen sind vorhanden • Windrose zeigt Himmelsrichtungen • Masstab vorhanden • Route ist eingezeichnet • Legende für die Signaturen fehlt. <p>➔ Karte ist geeignet</p>
<p>SCHATZKARTE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✦ ANKER AM SÜDWESTLICHEN UFER WERFEN. ✦ 200 SCHRITTE NACH NORDEN GEHEN. ✦ BEIM WASSERFALL NACH OSTEN ABBIEGEN. ✦ 300 WEITERE SCHRITTE FLUSSAUFWÄRTS GEHEN. ✦ ZWISCHEN DEN DREI GROSSEN STEINEN GRABEN. ✦ IN ETWA 3 METER TIEFE LIEGT DER SCHATZ. 	<p>Diskussionspunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keine Karte im eigentlichen Sinne, mehr eine Wegbeschreibung • Ortsangaben und Distanzangaben sind vorhanden. • Finder*in der Karte muss lesen können und die deutsche Sprache verstehen. <p>➔ Karte bedingt geeignet.</p>

Nach der Diskussion können wichtige Punkte für eine genaue und geeignete Karte auf Zetteln, Flipchart oder an der Wandtafel festgehalten werden. Diese können in den folgenden Lektionen, insbesondere zur Erstellung der eigenen Schatzkarte, verwendet werden.

Schatzkarten

Arbeitsunterlagen



Unser Schulhaus

Erstellt in Gruppen eine Karte eures Schulhauses und der Umgebung.

Zeichnet das Gebäude, Objekte in der Umgebung und wichtige Punkte möglichst genau ein.

Schatzkarten

Arbeitsunterlagen



Kartenausschnitt des Schulhauses

Um die gezeichneten Karten mit der offiziellen Landeskarte zu vergleichen, kann unter <https://map.geo.admin.ch/> ein Kartenausschnitt definiert und ausgedruckt werden.



Beispiel: Schulhaus Bernstrasse in Steffisburg (BE)

Als Hausaufgabe oder alternative Aufgabe können die SuS auch eine Karte ihres Quartiers anfertigen.

Anmerkung: Die Kartensignaturen werden im Dokument «Signaturen-Memory» behandelt. Die SuS sollen daher eigene passende Signaturen oder Symbole verwenden.

The background of the image consists of several horizontal strips of aged, yellowed parchment or paper. The strips are slightly irregular in shape and color, with some darker spots and a textured appearance, suggesting they are old documents or maps.

Verschiedene Schatzkarten

Bildersammlung zum Ausdrucken

MEER

MEER

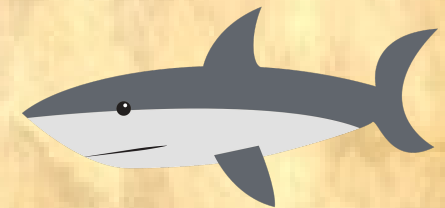
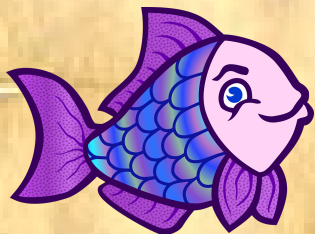
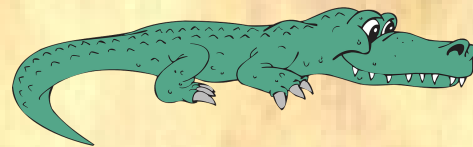
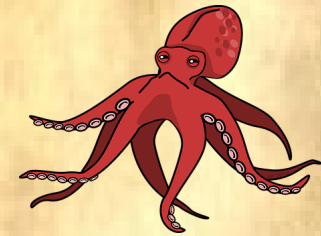
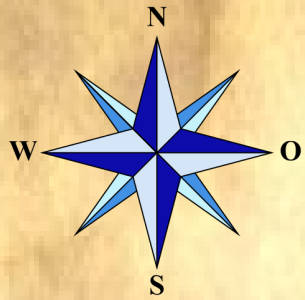


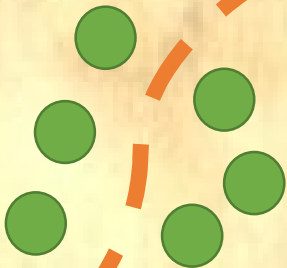
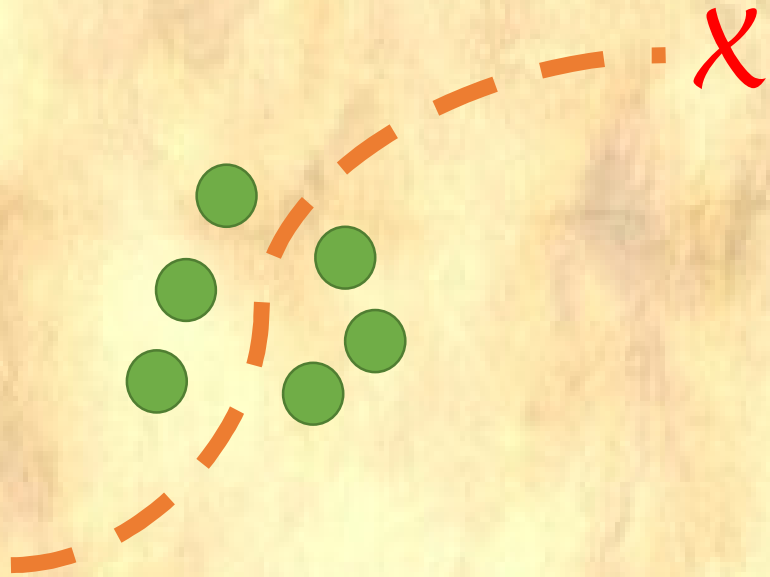
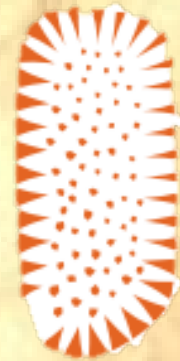
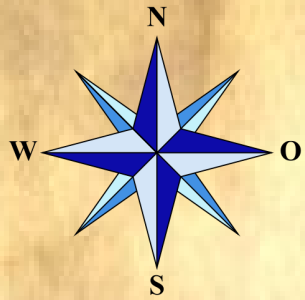
INSEL

MEER










SCHATZKARTE

 ANKER AM SÜDWESTLICHEN UFER WERFEN.

 200 SCHRITTE NACH NORDEN GEHEN.

 BEIM WASSERFALL NACH OSTEN ABBIEGEN.

 300 WEITERE SCHRITTE FLUSSAUFWÄRTS GEHEN.

 ZWISCHEN DEN DREI GROSSEN STEINEN GRABEN.

 IN ETWA 3 METER TIEFE LIEGT DER SCHATZ.

Signaturen-Memory

Informationen für Lehrpersonen



Arbeitsauftrag	Die Signaturen werden gemeinsam besprochen und erklärt. Die SuS spielen in Gruppen das Memory und versuchen die Signaturen und die dazugehörigen Bezeichnungen oder Bilder zu kombinieren.
Ziel	Die SuS lernen in spielerischer Form verschiedene Kartensignaturen kennen. Die SuS können Signaturen und Bezeichnungen / Bilder korrekt zuordnen.
Material	Memorykarten
Sozialform	Plenum, GA
Zeit	45 Minuten

Zusätzliche
Informationen:

- Die Memorykarten können durch zusätzliche Signaturen und Definitionen ergänzt werden. Lassen Sie die SuS ihre eigenen Memorykarten gestalten.
- Wenn Sie einen Kartenausschnitt selbst definieren und ausdrucken wollen, dann ist das hier möglich: <https://map.geo.admin.ch>
- Eine Übersicht über Kartensignaturen finden Sie hier: <https://www.kiknet-swisstopo.org/deutsch/links-videos-infos/>
(Dokument: Zeichenerklärung)

Signaturen-Memory

Arbeitsmaterial



Ablauf

1. Schritt: Erklären der Signaturen

Im Plenum werden die Signaturen auf den Memorykarten ausgelegt. Die SuS versuchen zu erraten, was diese abbilden könnten.

Sie erklären ihre Überlegungen und Ideen («Das sieht aus wie ... »).

Die LP erklärt, weshalb in Karten Signaturen verwendet werden.

Kindergerechte Definition von Signaturen

Signaturen sind Symbole, welche auf Karten Informationen vermitteln. Sie sind einheitlich und einfach gestaltet, so dass du sie sofort erkennst. Signaturen haben Gemeinsamkeiten mit Buchstaben: Wenn du ein Buch lesen willst, so musst du die Buchstaben kennen und lesen können.

Ähnlich ist es mit den Signaturen: Wenn du eine Karte lesen willst, um dir eine Vorstellung der Landschaft zu machen, dann musst du die wichtigsten Signaturen kennen.

Nur so kannst du dich mit einer Karte rasch orientieren. OL-Läufer zum Beispiel müssen die Signaturen sehr gut kennen, damit sie erfolgreich und schnell sind.

2. Schritt: Spiel

Die SuS erhalten in Gruppen einen Stapel Memorykarten, welche sie verdeckt vor sich auslegen. Reihum decken die SuS jeweils zwei Karten auf und versuchen, zusammengehörige Paare zu finden.

Es existieren zwei unterschiedliche Sets an Memorykarten:

Set 1 - Signaturen und Definitionen in Textform

Set 2 - Signaturen und Abbildung in Bildform

3. Schritt: Ergänzen der Memorykarten

Als Zusatzaufgabe können die SuS die vorliegenden Memorykarten durch weitere Signaturen und dazugehörige Bilder, Zeichnungen oder Definitionen ergänzen.

Dazu kann eine Karte als Vorlage benutzt werden, so dass die SuS darin weitere Signaturen finden.



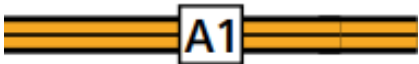
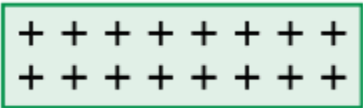
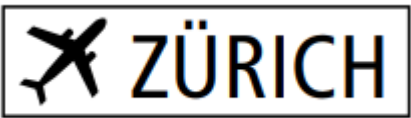



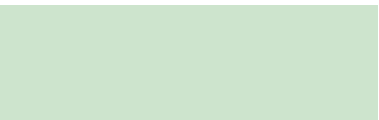

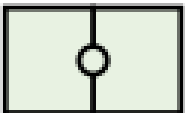


Signaturen-Memory

Lösungen



3/4

Verwendete Signaturen im Memory




	CAMPINGPLATZ
	HÖHLE / GROTTTE
	AUTOBAHN
	FRIEDHOF
	FLUGHAFEN
	BRUNNEN
	SPITAL
	GEBÄUDE
	WALD
	BAHNHOF
	SPORTPLATZ
	HOCHHAUS
	SKILIFT



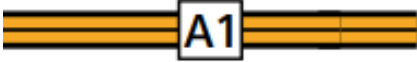
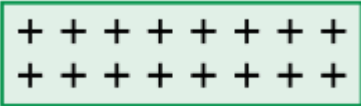
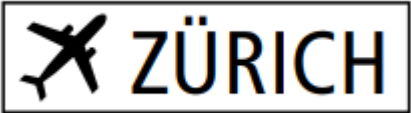



Signaturen-Memory


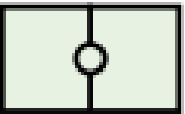


Lösungen

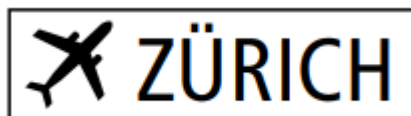
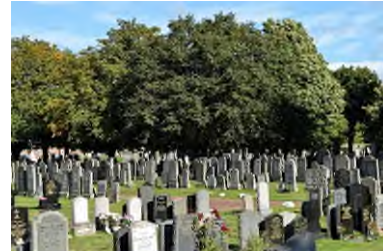
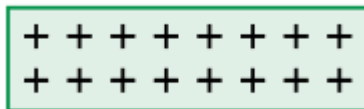
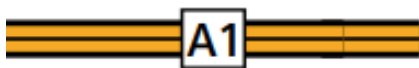


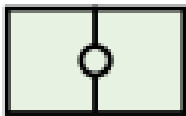
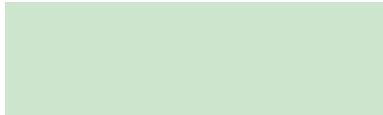
4/4

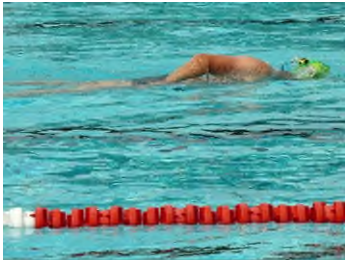
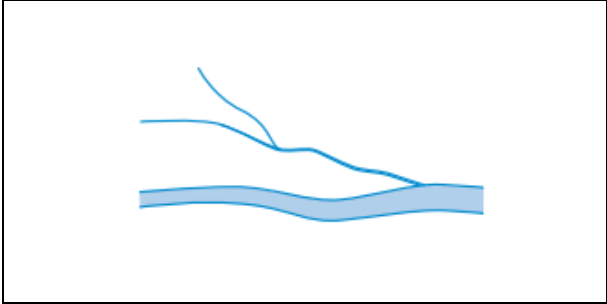
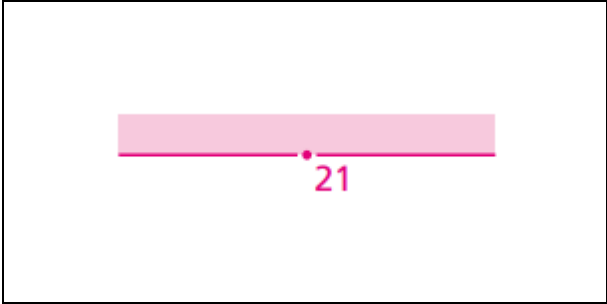
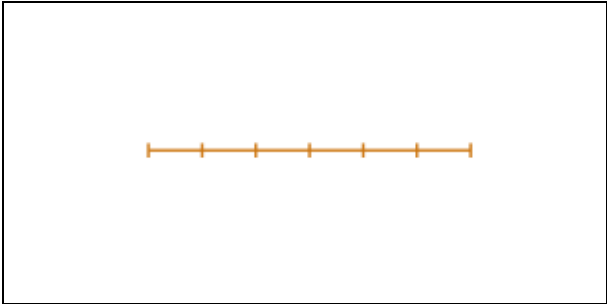
	LANDESGRENZE DER SCHWEIZ
	BACH / FLUSS
	WASSERBECKEN / SCHWIMMBECKEN

	<p>CAMPINGPLATZ</p>
	<p>HÖHLE / GROTT</p>
	<p>AUTOBAHN</p>
	<p>FRIEDHOF</p>
	<p>FLUGHAFEN</p>
	<p>BRUNNEN</p>
	<p>SPITAL</p>
	<p>GEBÄUDE</p>

	<p>WALD</p>
	<p>BAHNHOF</p>
	<p>SPORTPLATZ</p>
	<p>HOCHHAUS</p>
	<p>SKILIFT</p>
	<p>LANDESGRENZE DER SCHWEIZ</p>
	<p>BACH / FLUSS</p>
	<p>WASSERBECKEN SCHWIMMBECKEN</p>







Schatzkarte zeichnen

Informationen für Lehrpersonen



1/6

Arbeitsauftrag	<p>Die SuS verstecken für den Piraten Willy Braunbart einen Schatz und fertigen eine möglichst genaue Karte an.</p> <p>Sie gehen auf die Suche nach den versteckten Schätzen und beurteilen die Qualität der gezeichneten Schatzkarten.</p> <p>Zum Ausklang wird ein Piratenlied eingeübt und gesungen.</p>
Ziel	<p>Die SuS können anhand der gelernten Kompetenzen eine exakte Karte zeichnen.</p> <p>Die SuS können die Kriterien einer genauen Karte anwenden und bei fremden Karten überprüfen.</p>
Material	<p>Schatz, wasserdichte Schatzkiste (von zuhause oder von LP zur Verfügung gestellt)</p> <p>Vorlage «Schatzkarte» oder Kartenausschnitt von https://map.geo.admin.ch/</p> <p>ev. Kompass, Metermass zur Bestimmung der Himmelsrichtungen und Distanzen</p>
Sozialform	Plenum, EA / PA
Zeit	90 Minuten (bei mehreren Durchgängen erhöht sich der Zeitbedarf)

Zusätzliche
Informationen:

- Die Memorykarten aus der vorgehenden Lektion können als Gedankenstütze und Hilfe bei der Erstellung der Schatzkarte verwendet werden.
- Als weiteführende Aufgabe können die SuS eigene Piratenlieder verfassen und präsentieren. Denkbar ist auch ein Piratengedicht, -rap oder eine spannende Piratengeschichte.

Schatzkarte zeichnen

Arbeitsmaterial



Schatzkarten zeichnen

Ablauf

Als Hausaufgabe bringen die SuS von zuhause einen Schatz mit, welchen sie verstecken werden. Dieser soll möglichst in einem wasserdichten Behälter verpackt sein, so dass Feuchtigkeit, Regen oder Schnee dem Inhalt nichts anhaben können.

Alternativ kann die LP auch für alle die gleichen Schätze zur Verfügung stellen (z. B. Kekse, ein kleiner Radiergummi o.ä.).

1. Die Lehrperson liest der Klasse die Geschichte «Braunbarts zweiter Schatz» vor.
2. Die SuS erkunden die Umgebung, in welcher sie den Schatz verstecken und einzeichnen wollen.
3. Nachdem die SuS einen geeigneten Platz gefunden haben, verstecken sie ihren mitgebrachten Schatz.
4. Die SuS tragen ihr Versteck auf der Schatzkarten-Vorlage ein.
Dabei benützen sie die kennengelernten Signaturen, um die Karte so genau wie möglich zu gestalten.
Alternativ kann auch eine Karte der gewählten Umgebung als Vorlage genutzt werden.
Kartenausschnitte lassen sich einfach unter <https://map.geo.admin.ch/> auswählen und ausdrucken.
5. Anschliessend wird eine Schatzsuche durchgeführt, bei welcher die SuS mit Hilfe der Schatzkarten von anderen SuS versuchen, die versteckten Schätze zu finden.
6. Im Plenum kann die Qualität der Karten diskutiert werden. Welche Signaturen und Darstellungsformen haben bei der Schatzsuche geholfen?
Wo sind Schwierigkeiten aufgetaucht?
Was ist bei der nächsten Schatzkarten-Erstellung zu beachten?
7. Als Abschluss wird ein Piratenlied von Willy Braunbart eingeführt und gesungen. Es stehen dabei zwei Lieder mit bekannten Melodien zur Auswahl.

Schatzkarte zeichnen

Arbeitsmaterial



3/6

Braunbarts zweiter Schatz

Bestimmt erinnert ihr euch noch an Willy Braunbart, den vergesslichen Piraten. Zusammen mit Nico, seinem Papagei, hat Willy erneut einen grossen Schatz entdeckt und an Bord seines Schiffes gebracht.

Nun soll der Schatz in ein sicheres Versteck gebracht werden.

Schliesslich muss er vor anderen Piratinnen und Piraten geschützt und vor neugierigen Augen in Sicherheit gebracht werden.

Da Willy nun seine Vergesslichkeit kennt und seinen Schatz unbedingt wiederfinden will, braucht er eure Hilfe.

Bestimmt kennt ihr geheime Plätze und gute Versteckmöglichkeiten. Diese können rund um euer Schulhaus, euer Zuhause oder an einem anderen passenden Ort sein. Wichtig ist, dass ihr euch den Ort gut merkt, so dass ihr ihn auf einer Karte markieren und wiederfinden könnt.

Willy und Nico werden euch zum Dank ihr eigenes Seemannslied vorstellen, so dass ihr dieses in der Klasse nachsingen und euch wie richtige Piratinnen und Piraten fühlen könnt.

Auf geht`s Schatzsuchende und -versteckende!



Schatzkarte zeichnen

Arbeitsmaterial



Eine eigene Schatzkarte zeichnen



Schatzkarte zeichnen

Arbeitsmaterial



Piratenlieder von Willy Braunbart

Melodie: «Hejo spann den Wagen an»

Hejo, das Piratenschiff fährt los.
 Willy Braunbart geht auf grosse Fahrt.
 `nen Schatz will er jetzt finden, `nen Schatz will er jetzt finden.

Melodie: «Das Wandern ist des Müllers Lust»

Das Segeln ist des Willys Lust,
 das Segeln ist des Willys Lust,
 das Segeln!

Das muss ein schlechter Seeräuber sein,
 dem niemals fiel das Segeln ein,
 dem niemals fiel das Segeln ein,
 das Segeln.

Nico ist auch stets dabei,
 er ist ein Piraten-Papagei,
 er ist ein Piraten-Papagei,
 ein Papagei.

Gemeinsam finden sie jeden Schatz,
 sie finden ihn an jedem Platz,
 sie finden ihn an jedem Platz,
 an jedem Platz.

Das Wiederfinden ist ach so schwer,
 wenn Willy nicht so vergesslich wär,
 wenn Willy nicht so vergesslich wär,
 vergesslich wär.

Schatzkarte zeichnen

Lösungen



Wichtige Kriterien bei der Erstellung der eigenen Schatzkarte (Checkliste):

- Karte nach Himmelsrichtung ausrichten (Norden ist oben).
- Distanzen / Proportionen korrekt umsetzen (Massstab beachten).
- Kartenausschnitt so wählen, dass Start- und Zielpunkt darauf verzeichnet werden können. Ausserdem soll der ganze Weg darauf Platz finden. Dies insbesondere, wenn Umwege gegangen werden müssen.
- Route entlang von Wegen, Strassen und Pfaden einzeichnen. Gefährliche Stellen (z. B. unübersichtliche, verkehrsreiche Strassen) und private Gärten meiden.
- Markante Objekte und Gebäude in die Karte einzeichnen.
- Unwichtige Objekte und Gebäude weglassen, damit die Karte nicht überladen wird.
- Auf Beschriftungen, soweit möglich, verzichten. Die verwendeten Signaturen sollen so aussagekräftig sein, dass keine Beschriftungen notwendig sind.

Leiterlspiel

Informationen für Lehrpersonen



Arbeitsauftrag	<p>Die LP erklärt den Ablauf des Spiels und teilt die SuS in Gruppen ein.</p> <p>Die SuS spielen das Leiterlspiel in Gruppen.</p> <p>Gemeinsame Auswertung im Plenum und Besprechung des Spielverlaufes.</p>
Ziel	<p>Die SuS wenden die erlernten Inhalte in spielerischer Form an.</p> <p>Die SuS erkennen den eigenen Lernzuwachs und allfällige Lücken in den erworbenen Kompetenzen und Inhalten.</p>
Material	<p>Spielbrett (idealerweise in A3-Format, 1 pro Gruppe)</p> <p>Ereignis- und Fragekärtchen (ev. zur Wiederverwendung laminieren, 1 Set pro Gruppe)</p> <p>Würfel (1 pro Gruppe)</p> <p>Spielfiguren (1 pro SuS)</p>
Sozialform	GA
Zeit	45 Minuten

Zusätzliche
Informationen:

- Das Spiel kann mit eigenen Fragekärtchen ergänzt werden. Die SuS können als vorgängigen Auftrag Fragen zum behandelten Stoff erstellen und diese in das Spiel einbringen.
- Das Spiel setzt voraus, dass die SuS die Frage- und Ereigniskärtchen lesen und verstehen können.

Leiterlspiel

Arbeitsmaterial

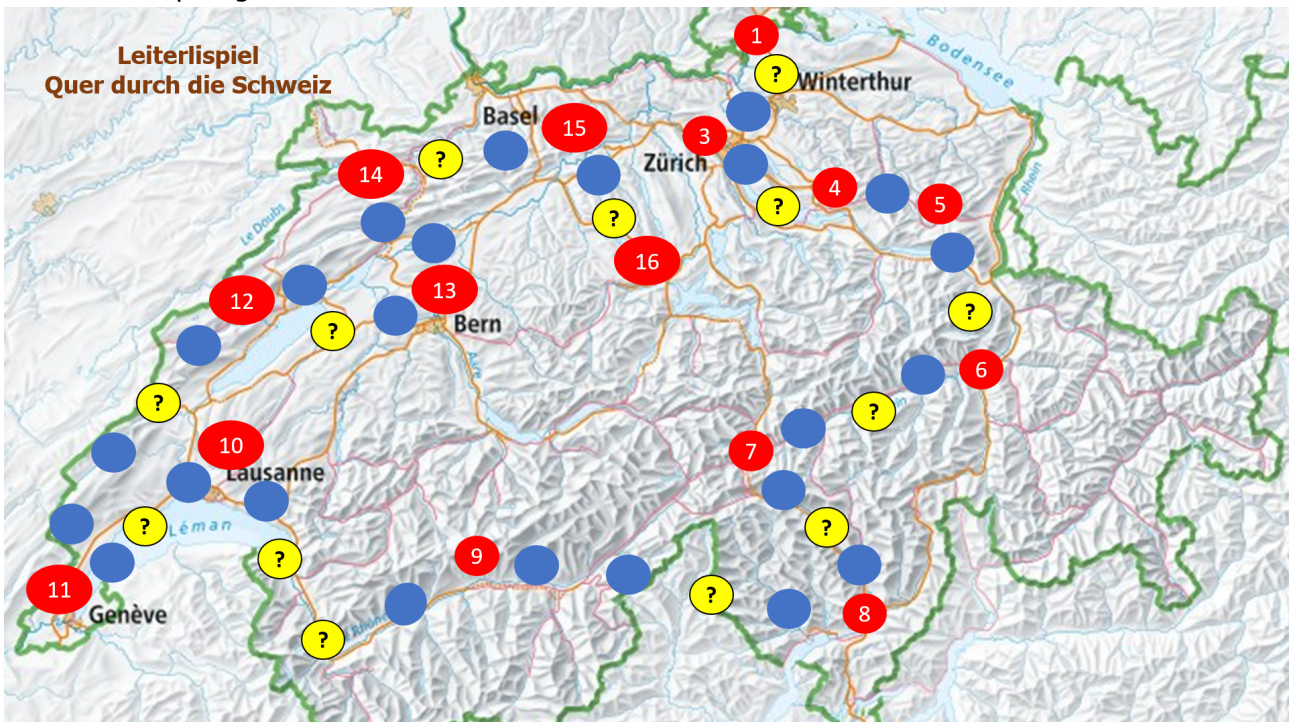


2/6

Ablauf

1. Schritt: Erklären des Spielablaufs im Plenum

Das Leiterlspiel führt die Schülerinnen und Schüler einmal rund um die Schweiz. Durch Würfeln ziehen die SuS ihre Spielfigur über die Felder.



Erreichen die SuS ...

- ein blaues Feld, ist keine Aktion notwendig. Sie warten, bis sie wieder an der Reihe sind.
- ein rotes Feld mit Nummer, nehmen sie das entsprechende Aktionskärtchen. Hier wird beschrieben, welche Aktion auszuführen ist. Erreichen sie dadurch erneut ein rotes Feld, muss keine weitere Karte gezogen werden.
- ein gelbes Feld, wird ein Fragekärtchen gezogen. Kann die Frage korrekt beantwortet werden, darf 2 Felder weitergefahren werden. Wird die Frage nicht oder falsch beantwortet, muss zwei Felder zurückgefahren werden.

Wer zuerst Luzern erreicht, hat das Spiel gewonnen. Dabei muss das letzte Feld mit der exakten Anzahl Zügen erreicht werden, ansonsten muss die entsprechende Anzahl überzähliger Züge wieder rückwärts gefahren werden.

Selbstverständlich können eigene, weitere Regeln eingebaut werden.

Zusätzlich können weitere Fragekärtchen durch die SuS ergänzt werden, um das Spiel abwechslungsreicher zu gestalten. Dies empfiehlt sich insbesondere, wenn mehrere Spieldurchgänge geplant sind.

Leiterlenspiel

Arbeitsmaterial



2. Schritt: Spiel

Die SuS spielen das Spiel selbständig in Gruppen durch (ideal 3 bis 4 SuS pro Gruppe). Zur Kontrolle der Antworten auf die Fragekärtchen kann ein Lösungsblatt an der Wandtafel aufgehängt oder an die Gruppen verteilt werden.

Die Gruppen kontrollieren die Durchführung selbständig und bestimmen bei Bedarf eine(n) Spielleiter*in.

3. Schritt: Auswertung und allenfalls Zusatzrunde oder weiterführender Auftrag

Im Plenum wird das durchgeführte Spiel besprochen und ausgewertet.

Wie haben die SuS das Spiel empfunden?

Konnten die behandelten Inhalte eingebracht werden?

Welche Inhalte oder Fragen haben noch Schwierigkeiten gemacht?

Welche zusätzlichen Ideen haben die SuS für das Spiel?

Als weiteführende Aufträge sind folgende Ideen möglich:

- Ergänzen der Fragekärtchen mit eigenen Fragen und Aufträgen.
- Eigenes Spiel durch die Gemeinde konzipieren.
- Einbauen von Bewegungsaufgaben in das Spiel, welche alternativ zu den Ereigniskärtchen gewählt werden können.
- Spiel mit Fragen zu einem anderen Thema / Fachbereich ergänzen.
- Spielfiguren basteln.

Leiterlispiel

Arbeitsmaterial



4/6

Zusatzauftrag für schnelle Gruppen und SuS

Findest du im untenstehende Wortsuchrätsel alle versteckten Begriffe rund um die Kartenkunde?

P	K	V	V	H	I	I	C	P	D	U	C	Y	S	I
E	P	A	P	I	K	O	M	P	A	S	S	C	C	U
R	U	M	Z	M	L	P	X	M	T	Z	B	P	H	I
S	S	G	M	M	S	H	H	T	C	Z	L	O	A	I
P	I	F	A	E	E	F	R	Y	K	S	R	H	T	R
E	G	W	S	L	R	S	D	N	A	J	D	V	Z	O
K	N	H	S	S	T	W	I	N	D	R	O	S	E	U
T	A	I	S	R	K	T	F	C	I	I	A	J	W	T
I	T	X	T	I	A	A	E	N	Z	T	H	D	X	E
V	U	S	A	C	R	Q	S	T	D	Q	T	V	T	P
E	R	C	B	H	T	I	L	Y	P	S	I	L	Y	W
E	U	A	R	T	E	Q	A	R	U	L	I	F	P	A
X	E	V	R	U	L	A	N	D	S	C	H	A	F	T
U	O	G	D	N	S	Z	S	B	Q	Z	P	L	C	E
E	U	D	D	G	J	H	A	J	A	E	J	V	W	U

Versteckte Wörter:

ROUTE

KARTE

KOMPASS

LANDSCHAFT

HIMMELSRICHTUNG

PERSPEKTIVE

SIGNATUR

MASSSTAB

WINDROSE

SCHATZ

Leiterlenspiel

Lösungen



5/6

Lösungen zu den Fragekarten im Leiterlenspiel

Aus welcher Sicht (Perspektive) werden Karten normalerweise gezeichnet?

Vogelperspektive

Erkläre kurz, was Signaturen sind.

Signaturen sind Symbole, welche auf Karten Informationen vermitteln. Sie sind einheitlich und einfach gestaltet, so dass du sie sofort erkennst.

Zähle zwei Signaturen auf, die du kennst.

Möglichkeiten: Gebäude, Strassen, Sportanlagen, Wiesenfläche, Waldfläche, ...

Nenne etwas, was auf einer Karte nicht eingezeichnet wird.

Fahrzeuge, Tiere, Menschen, kleine Objekte wie z.B. Büsche oder kleine Steine

Nenne etwas, was auf einer Karte blau eingezeichnet wird.

Gewässer, Schwimmbecken, Brunnen, Spital, ...

Wann braucht man eine Karte? Nenne eine Möglichkeit.

Beim Wandern, für die Routenplanung vor einem Ausflug, für einen Orientierungslauf, um Informationen über die Umgebung zu gewinnen, ...

Was ist wichtig, wenn man eine Karte zeichnen will?

Masstab beachten, alle relevanten Informationen einzeichnen, Signaturen verwenden, Himmelsrichtung beachten, ...

Wie heisst der Papagei von Willy Braunbart?

Nico

Wenn auf einer Karte alles 100 Mal kleiner ist als in der Realität, wie lang ist eine Strecke von 100 Meter auf der Karte?

1 Meter

Mit welchem Hilfsmittel kann man die Himmelsrichtungen bestimmen?

Kompass

Welche 4 Himmelsrichtungen gibt es?

Norden, Osten, Süden, Westen

Was ist Willy Braunbarts Schwäche?

Vergesslichkeit

Was bedeutet diese Signatur?



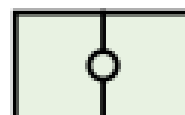
Brunnen



Campingplatz



Skilift



Sportplatz

Leiterlispiel

Lösungen



Lösung Wortsuchrätsel

P	K	V	V	H	I	I	C	P	D	U	C	Y	S	I
E	P	A	P	I	K	O	M	P	A	S	S	C	C	U
R	U	M	Z	M	L	P	X	M	T	Z	B	P	H	I
S	S	G	M	M	S	H	H	T	C	Z	L	O	A	I
P	I	F	A	E	E	F	R	Y	K	S	R	H	T	R
E	G	W	S	L	R	S	D	N	A	J	D	V	Z	O
K	N	H	S	S	T	W	I	N	D	R	O	S	E	U
T	A	I	S	R	K	T	F	C	I	I	A	J	W	T
I	T	X	T	I	A	A	E	N	Z	T	H	D	X	E
V	U	S	A	C	R	Q	S	T	D	Q	T	V	T	P
E	R	C	B	H	T	I	L	Y	P	S	I	L	Y	W
E	U	A	R	T	E	Q	A	R	U	L	I	F	P	A
X	E	V	R	U	L	A	N	D	S	C	H	A	F	T
U	O	G	D	N	S	Z	S	B	Q	Z	P	L	C	E
E	U	D	D	G	J	H	A	J	A	E	J	V	W	U

Ereigniskärtchen

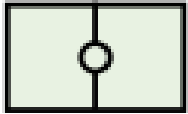


<p>SCHAFFHAUSEN (1)</p> <p>ES GEHT LOS! WÜRFLE UND FAHRE.</p>	<p>ZÜRICH (2)</p> <p>DU HAST GLÜCK! VON ZÜRICH GEHT'S DIREKT NACH CHUR.</p>	<p>RAPPERSWIL (3)</p> <p>SCHAU DIR RAPPERSWIL IN RUHE AN UND SETZE EINMAL AUS.</p>	<p>ST. GALLEN (4)</p> <p>DU NIMMST EINE ABKÜRZUNG UND GEHST DIREKT NACH LOCARNO.</p>
<p>CHUR (5)</p> <p>VON CHUR MACHST DU EINEN AUSFLUG IN DIE BERGE. SETZE EINMAL AUS.</p>	<p>GOTTHARD (6)</p> <p>OH NEIN! DU HAST ETWAS IN CHUR VERGESSEN. GEHE ZURÜCK.</p>	<p>LOCARNO (7)</p> <p>ES REGNET IM TESSIN, SCHNELL WEITER! WÜRFLE ERNEUT.</p>	<p>SION (8)</p> <p>DU BESTAUNST DIE WALLISER BERGE UM SION. GEHE EIN FELD ZURÜCK FÜR EINE BESSERE AUSSICHT.</p>

<p>LAUSANNE (9)</p> <p>DEIN GELDBEUTEL BLIEB IN SION LIEGEN! GEHE ZURÜCK UND HOLE IHN.</p>	<p>GENF (10)</p> <p>GENF IST DIR ZU HEKTISCH. DU FÄHRTST ZWEI FELDER NACH VORNE.</p>	<p>NEUCHÂTEL (11)</p> <p>DEIN RUCKSACK IST IN DEN NEUENBURGERSEE GEFALLEN! ZWEI FELDER ZURÜCK.</p>	<p>BERN (12)</p> <p>IN DER HAUPTSTADT GIBT ES VIEL ZU SEHEN. SETZE EINMAL AUS.</p>
<p>DELÉMONT (13)</p> <p>DU ERWISCHST DEN ANSCHLUSSZUG GERADE NOCH! GEHE VOR NACH BASEL.</p>	<p>BASEL (14)</p> <p>DU HAST DICH IN DER STADT BASEL VERLAUFEN. SETZE EINMAL AUS.</p>	<p>LUZERN (15)</p> <p>DU BIST IM ZIEL! BRAVO 😊</p>	

Fragekärtchen

AUS WELCHER SICHT (PERSPEKTIVE) WERDEN KARTEN NORMALERWEISE GEZEICHNET?	ERKLÄRE KURZ, WAS SIGNATUREN SIND.	ZÄHLE ZWEI SIGNATUREN AUF, DIE DU KENNST.	WAS IST WICHTIG, WENN MAN EINE KARTE ZEICHNEN WILL?
NENNE ETWAS, WAS AUF EINER KARTEN NICHT EINGEZEICHNET WIRD.	NENNE ETWAS, WAS AUF EINER KARTE BLAU EINGEZEICHNET WIRD.	WANN BRAUCHT MAN EINE KARTE? NENNE EINE MÖGLICHKEIT.	WIE HEISST DER PAPAGEI VON WILLY BRAUNBART?

Fragekärtchen

<p>WENN AUF EINER KARTE ALLES 100-MAL KLEINER IST ALS IN DER REALITÄT, WIE LANG IST EINE STRECKE VON 100 METER AUF DER KARTE?</p>	<p>MIT WELCHEM HILFSMITTEL KANN MAN DIE HIMMELSRICHTUNGEN BESTIMMEN?</p>	<p>WELCHE 4 HIMMELSRICHTUNGEN GIBT ES?</p>	<p>WAS IST WILLY BRAUNBARTS SCHWÄCHE?</p>
<p>WAS BEDEUTET DIESE SIGNATUR?</p> 	<p>WAS BEDEUTET DIESE SIGNATUR?</p> 	<p>WAS BEDEUTET DIESE SIGNATUR?</p> 	<p>WAS BEDEUTET DIESE SIGNATUR?</p> 