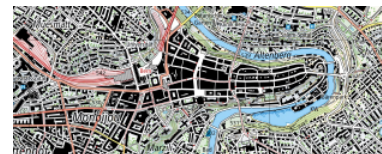


Leiterlspiel

Lehrerinformation



1/6

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

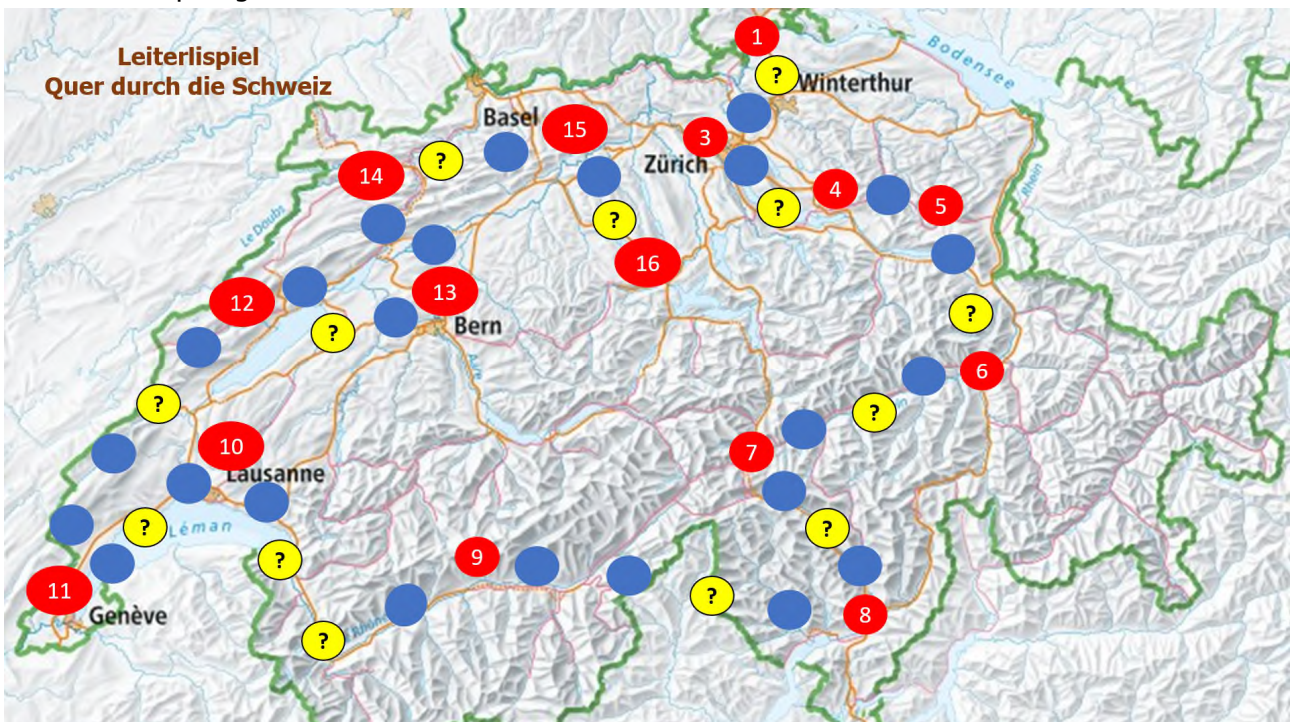


2/6

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, Schwimmbekken, 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?



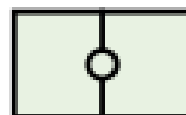
Brunnen



Campingplatz



Skilift



Sportplatz

Leiterlspiel

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