

## Dürre

Dieses Spiel gehört zu einer Reihe von Spielen, die im Rahmen des Projekts „Games for Goals“ entwickelt wurden.

# AQUAHEROES



Entdecken Sie die anderen Minispiele zu chemischer Verschmutzung, Überschwemmungen, Wassermisbrauch, Plastikverschmutzung und vielem mehr auf:

[www.gamesforgoals.eu](http://www.gamesforgoals.eu)



Kofinanziert durch das  
Programm Erasmus+  
der Europäischen Union



Bitte geben Sie uns Ihr Feedback zum Spiel und helfen Sie uns, dessen Nutzen zu beurteilen!



<https://tinyurl.com/GFG-impact-DE>



Gefördert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen stammen jedoch ausschließlich vom Autor oder den Autoren und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese Ansichten verantwortlich gemacht werden.

# Start

Du bist mit Samuel befreundet. Als Samuel klein war, hatten er und seine Freunde viel Spaß beim Spielen im Fluss, der durch sein Dorf floss. Jetzt ist er 9 Jahre alt und es gibt fast kein Wasser mehr. Der Fluss ist fast ganz ausgetrocknet. Samuel ist traurig, also beschließt ihr, zusammen mit euren Freunden herauszufinden, warum der Fluss jetzt so trocken ist. Euer Ziel ist es, den Fluss wieder zum Fließen zu bringen.



# Spielregeln

Die jüngste Person fängt an, dann weiter im Uhrzeigersinn.

Der Reihe nach nehmt ihr euch eine Karte. Ihr könnt die Art und die Schwierigkeit der Herausforderung selbst wählen (Level 1, 2, 3). Wenn ihr eine Herausforderung erfolgreich abschließt, legt je nach Level 1, 2 oder 3 blaue Kacheln auf das Spielbrett. Versucht in der Spielzeit, den Fluss so weit wie möglich wieder mit Wasser zu füllen.

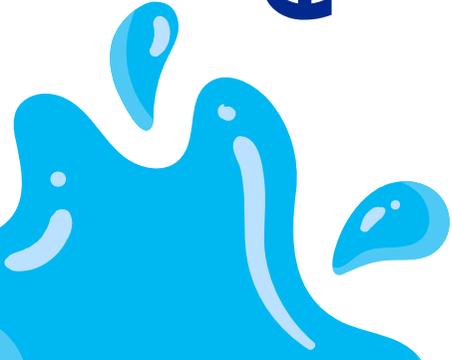
Wenn ihr eine Herausforderung mal nicht schafft, ist die nächste Person dran. Legt dann die Karte unter den passenden Level-Stapel.

Nehmt euch nach dem Spiel die „Belohnungskarte“ (auch Token genannt) und trefft euch für die finale Herausforderung mit den anderen Gruppen.



## Spielvorbereitung

- Drucken Sie die Seiten 3 und 4 beidseitig, an der langen Seite.
- Drucken Sie 1-2 und 5 - 17 einseitig.
- Kleben Sie die Seiten 5 - 7 als Spielbrett aneinander.
- Schneiden Sie die Flussstücke aus (S. 8)
- Schneiden Sie die Aufgabenkarten und die Startkarte (S. 2 und 9-17) aus. Falt sie dann entlang der gepunkteten Linien und kleben Sie sie zusammen.
- Wenn Sie mit der Klasse eigene Herausforderungen erstellen möchten, drucken Sie die Seiten 18 bis 22 aus und fahren Sie wie oben fort.
- Schneiden Sie die Präsentationskarte (S. 1) aus, falten und kleben Sie sie fest. Legen Sie sie zu den Spielmaterialien.



# Arbeitsblatt



30  
MIN.



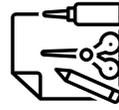
## LERNZIELE

- Die Schüler:innen reflektieren über die Ursachen der Dürre.
- Die Schüler:innen beschreiben, wie Dürren verhindert werden können.



## MATERIALIEN

- Ein Spielbrett, das einen ausgetrockneten Fluss abbildet.
- 17 Flussplättchen
- 6 Karten in 5 Sets: Pantomime/Tanz, Zeichnen, Fehlendes Wort, Quiz, Gedächtnisspiel
- 5 Regeln für Herausforderungs-Karten
- Eine Startkarte



## VORBEREITUNG

- Platzieren Sie das Spielbrett in die Mitte des Tisches.
- Legen Sie die Flussplättchen neben das Spielbrett.
- Legen Sie jeden Kartensatz verdeckt als Stapel auf den Tisch.
- Legen Sie die fünf Herausforderungskarten offen auf den Tisch.
- Legen Sie die Startkarte neben das Spielbrett.



# Arbeitsblatt



## AKTIVITÄTSBESCHREIBUNG

Während des Spiels versuchen die Schüler:innen, durch das Lösen von Aufgaben das Wasser wieder in den Fluss fließen zu lassen.

Es existieren fünf Kategorien von Herausforderungen: Zeichnen, Pantomime oder Tanzen, Memory, Multiple-Choice-Quiz und Fehlendes Wort, wobei jede Kategorie drei Schwierigkeitsgrade aufweist.

Je herausfordernder die Aufgabe ist, desto mehr Wasser fließt zurück! Wenn die Schüler:innen die Herausforderung nicht bewältigen, fließt der Fluss nicht zurück und das nächste Kind ist an der Reihe.

Ziel ist es, den Fluss wieder vollständig mit Wasser zu füllen.



## HINWEISE ZUR DISKUSSION

- Was ist das zentrale Problem im Fluss?
- Was sind die Ursachen für dieses Problem?
- Welche Lösungen haben sich die Kinder überlegt?
- Welche alltäglichen Aktivitäten führen zu Dürre?
- Was können Sie unternehmen, um Dürre zu verhindern?
- Warum ist es von Bedeutung?

Level 1

Level 2

Level 3

# AQUAHEROES



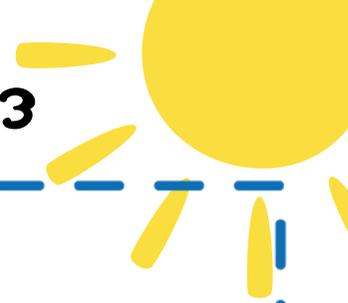
Start

1

2



Dürre





**Pantomime/Tanz**

**Zeichnen**

**Memory**

**Quiz**

**Fehlendes Wort**

4

3

5

13

12

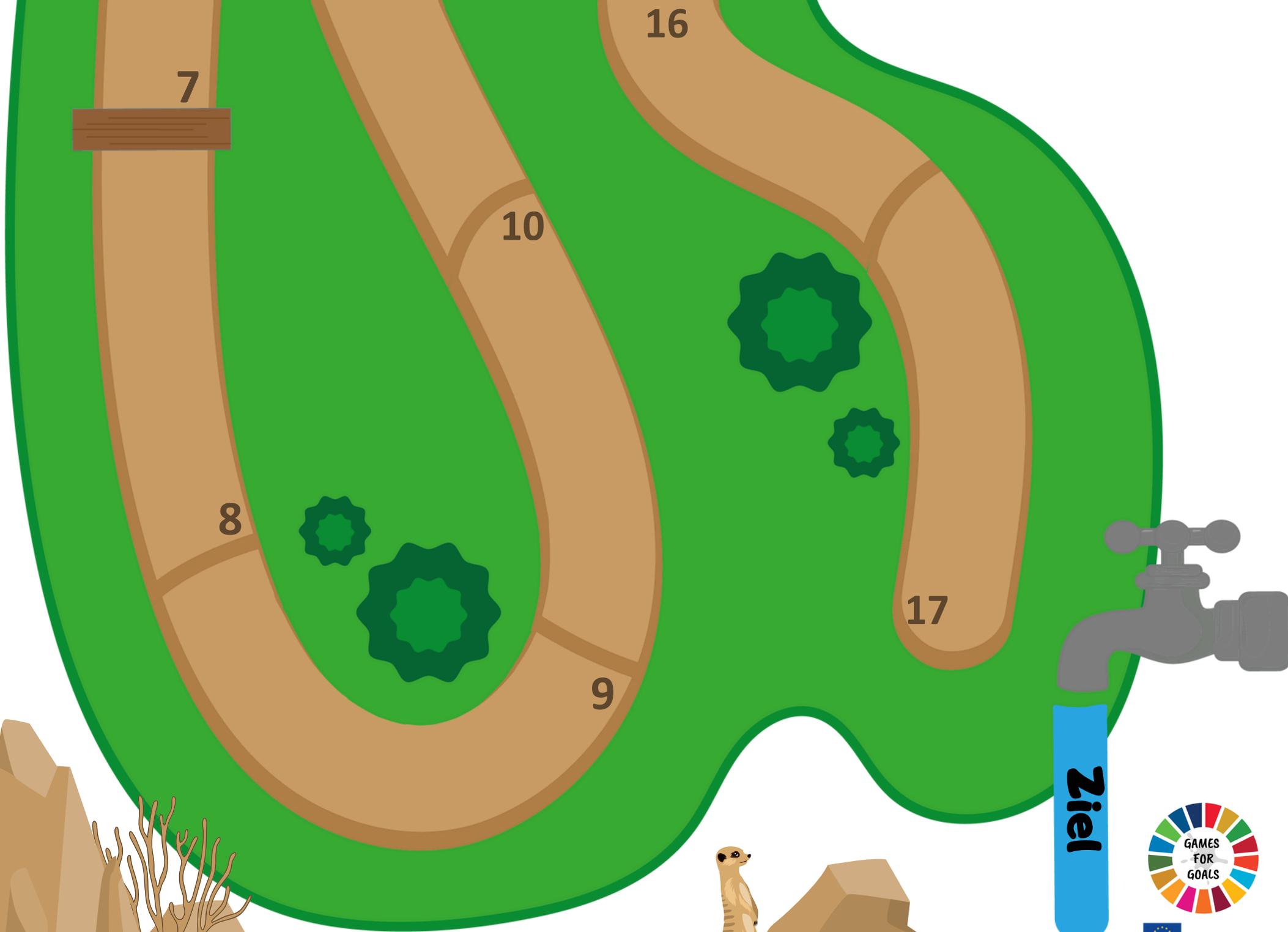
14

6

6

11

15



7

16

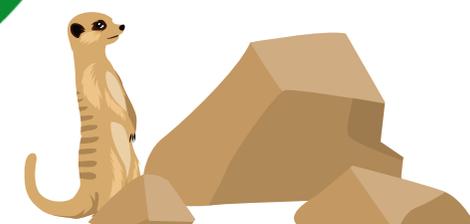
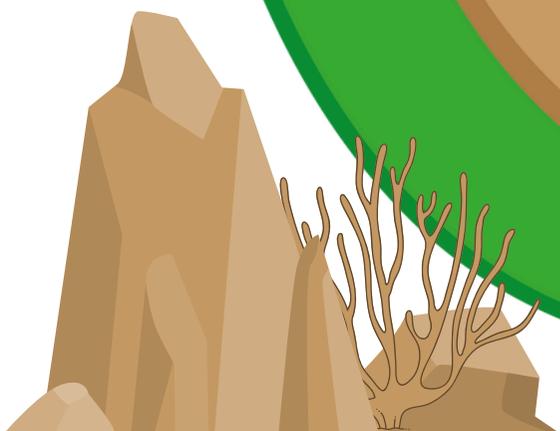
10

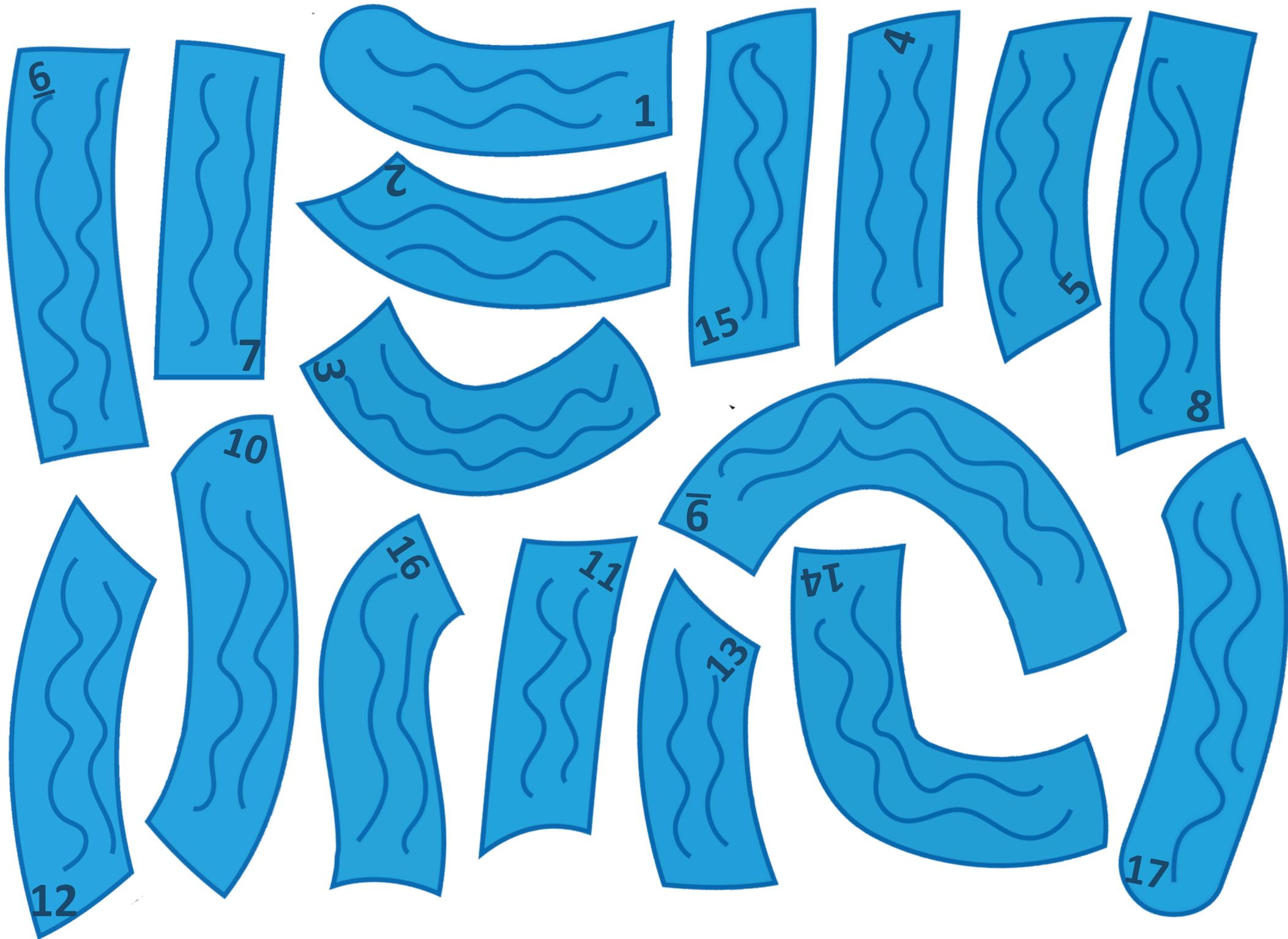
8

9

17

Ziel





# PANTOMIME ODER TANZEN

Alle machen im Sitzen  
einen Regentanz.



Level I

# PANTOMIME ODER TANZEN



# PANTOMIME ODER TANZEN

Pantomime:  
Durst haben



Level I

# PANTOMIME ODER TANZEN



# PANTOMIME ODER TANZEN

Pantomime:  
„Pflanzen gießen“



Level I

# PANTOMIME ODER TANZEN



# PANTOMIME ODER TANZEN

Pantomime:  
„Fisch in einem  
trockenen Fluss“ (der  
nicht atmen kann)



Level 2

# PANTOMIME ODER TANZEN



# PANTOMIME ODER TANZEN

Alle machen im  
Stehen einen  
Regentanz.



Level 2

# PANTOMIME ODER TANZEN



# PANTOMIME ODER TANZEN

Alle machen im Stehen  
einen Regentanz und  
singen.



Level 3

# PANTOMIME ODER TANZEN



# ZEICHNEN

Zeichne einen  
„Waldbrand“



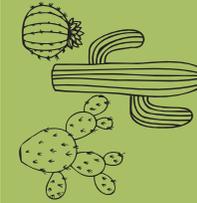
Level 1

# ZEICHNEN



# ZEICHNEN

Zeichne einen  
„Kaktus“!



Level 1

# ZEICHNEN



# ZEICHNEN

Zeichne einen  
„Brunnen“



Level 1

# ZEICHNEN



# ZEICHNEN

Zeichne eine  
„vertrocknete  
Pflanze“



Level 2

# ZEICHNEN



# ZEICHNEN

Zeichne eine  
„Regentonne“



Level 2

# ZEICHNEN



# ZEICHNEN

Zeichne ein  
„ausgetrocknetes  
Flussbett“.



Level 3

# ZEICHNEN



## MEMORY

Merke Dir diese Regionen, die unter Dürre leiden:  
„Sahel, Indien, Brasilien, Mexiko“



Level 1

## MEMORY



## MEMORY

Merke Dir die Arten von Wirbeltieren, die von Dürre bedroht sind (es sind alle!):  
„Frösche, Vögel, Säugetiere, Schlangen, Fische“.



Level 1

## MEMORY



## MEMORY

Merke Dir die Lebensmittel, die besonders viel Wasser zum Wachsen benötigen:  
„Schokolade, Kaffee, Rindfleisch, Schweinefleisch“.



Level 1

## MEMORY



## MEMORY

Merke Dir diese von Dürre bedrohten Flüsse:  
„Po (Italien), Loire (Frankreich), Rhein (Deutschland), Donau (Ungarn)“.



Level 2

## MEMORY



## MEMORY

Merke dir die Schritte des  
Wasserkreislaufs:  
Verdunstung, Kondensation,  
Niederschlag, Abfluss.



Level 2

## MEMORY



## MEMORY

Merke Dir die Lebensmittel, die  
mit wenig Wasser wachsen  
können:  
Rosenkohl, Artischocken, Rote  
Bete, Kichererbsen, Linsen und  
Zwiebeln.



Level 3

## MEMORY



## QUIZ

Wie viele Tage kann ein  
Mensch im Durchschnitt ohne  
Essen und Trinken leben?

0  
2 bis 3 ✓  
5 bis 6



Level 1

## QUIZ



## QUIZ

Wie können Menschen zum Beispiel  
Wasser sparen?  
Rasen nicht extra gießen ✓  
Gemüsegärten nachmittags gießen ✓  
Swimmingpools nicht füllen ✓  
Rabatte auf Regenwassersammeln ✓  
Autowaschen ✓

Level 1

## QUIZ



## QUIZ

Welche der folgenden Folgen können durch Dürren entstehen?

- Pflanzen können nicht wachsen** ✓
- Brände sind wahrscheinlicher
- Boden kann Wasser besser speichern** ✓
- Industrien können nicht richtig arbeiten** ✓



Level 1

## QUIZ



## QUIZ

Wähle Dinge aus, die ein Grund für Dürren sein können:

- Klimawandel** ✓
- Abholzung** ✓
- Intensive Landwirtschaft** ✓
- Trockenes Wetter** ✓
- Staudämme** ✓



Level 1

## QUIZ



## QUIZ

Wähle aus der Liste mögliche unerwartete Folgen der Dürre in Europa aus:

- Probleme bei der Salzproduktion** ✓
- Verspätungen für Schiffe auf dem Rhein** ✓
- Mehr Touristen
- Entdeckung alter Ruinen aus trockenen Stauseen** ✓



Level 1

## QUIZ



## QUIZ

Die europäische Dürre im Jahr 2022 wurde als die schlimmste angesehen seit:

- 50 Jahren
- 200 Jahren
- 500 Jahren** ✓
- 2000 Jahren



Level 3

## QUIZ



## FEHLENDES WORT

### Dürre

ist eine längere Zeit mit ungewöhnlich wenig .........., die zu Wasserknappheit führt.

Sonnenschein? Regen?



Level 1

## FEHLENDES WORT



## FEHLENDES WORT

### Hitzewelle

ist eine längere Zeit mit ungewöhnlich hohen ..........

Temperaturen? Erfrischungen?



Level 1

## FEHLENDES WORT



## FEHLENDES WORT

### Wüste

ist eine Region der Welt mit sehr wenig .......... und wegen diesem Klima auch einer kleinen Bevölkerungszahl.

Temperaturen? Regen?

*Hinweis: Es gibt gemäßigte Wüsten wie in der Mongolei, kalte Wüsten wie in der Antarktis und heiße Wüsten wie in der Sahara.*

Level 1

## FEHLENDES WORT



## FEHLENDES WORT

ist die .......... bis zu der der Boden mit Wasser gefüllt ist.

Oberfläche? Höhe?



Level 2

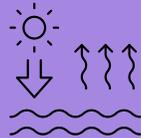
## FEHLENDES WORT

## FEHLENDES WORT

### Verdunstung

ist der Vorgang, bei dem ..... in Dampf umgewandelt wird.

Wasser? Eis?



Level 2

## FEHLENDES WORT

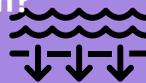


## FEHLENDES WORT

### Bodendurchlässigkeit

Boden besteht aus kleinen Teilchen. Die Durchlässigkeit des Bodens zeigt, wie einfach Wasser ..... kann.

durchfließen? versickern?



Level 3

## FEHLENDES WORT



## SPIELREGELN für

## FEHLENDES WORT

## FEHLENDES WORT

Lies die Beschreibung. Die anderen versuchen, das fehlende Wort zu erraten. Die richtige Antwort ist fett gedruckt und mit einem Häkchen versehen! ✓





## SPIELREGELN

für

# PANTOMIME ODER TANZEN

## PANTOMIME ODER TANZEN

**Pantomime:** Du stellst den Text auf der Karte als Pantomime dar, und die anderen Kinder raten.

**Tanzen:** Alle machen gemeinsam das, was auf der Karte steht.



für

## SPIELREGELN

**QUIZ**



## SPIELREGELN

für

# ZEICHNEN

## ZEICHNEN

Du malst auf, was auf der Karte steht, und die anderen versuchen, das Wort zu erraten.



Lies den anderen die Frage und alle Antworten laut vor. Sie müssen sich auf die richtige(n) Antwort(en) einigen. Die richtige(n) Antwort(en) sind fett gedruckt und haben ein Häkchen.

**QUIZ**



## SPIELREGELN

für

# MEMORY

## MEMORY

Du schaust dir die Liste der Wörter an und merkst sie dir gut.

Dann gibst du die Karte an einem anderen Kind und zeigst, dass du sie dir alle merken konntest!



Weitere Seiten zur persönlichen Anpassung finden Sie weiter unten.

**PANTOMIME  
ODER TANZEN**

**PANTOMIME  
ODER TANZEN**

Level



**PANTOMIME  
ODER TANZEN**

**PANTOMIME  
ODER TANZEN**

Level



**PANTOMIME  
ODER TANZEN**

**PANTOMIME  
ODER TANZEN**

Level



**PANTOMIME  
ODER TANZEN**

Level

**PANTOMIME  
ODER TANZEN**



**ZEICHNEN**

**ZEICHNEN**

Level

A white icon of a stick figure and a pencil, enclosed in a square frame.

**ZEICHNEN**

**ZEICHNEN**

Level

A white icon of a stick figure and a pencil, enclosed in a square frame.

**ZEICHNEN**

**ZEICHNEN**

Level

A white icon of a stick figure and a pencil, enclosed in a square frame.

**ZEICHNEN**

Level

**ZEICHNEN**

A white icon of a stick figure and a pencil, enclosed in a square frame.

**MEMORY**

**MEMORY**

Level



**MEMORY**

**MEMORY**

Level



**MEMORY**

**MEMORY**

Level

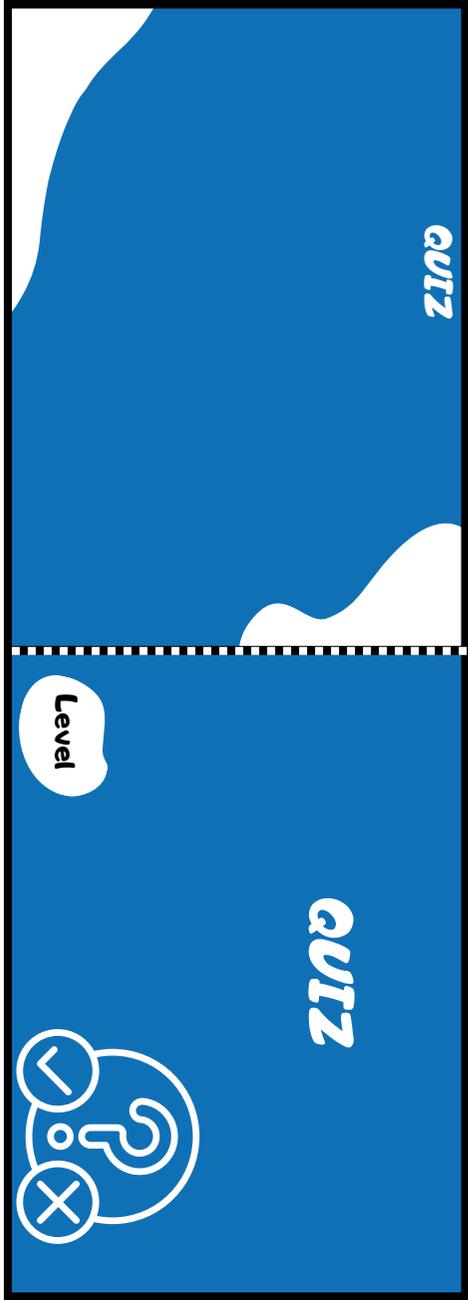
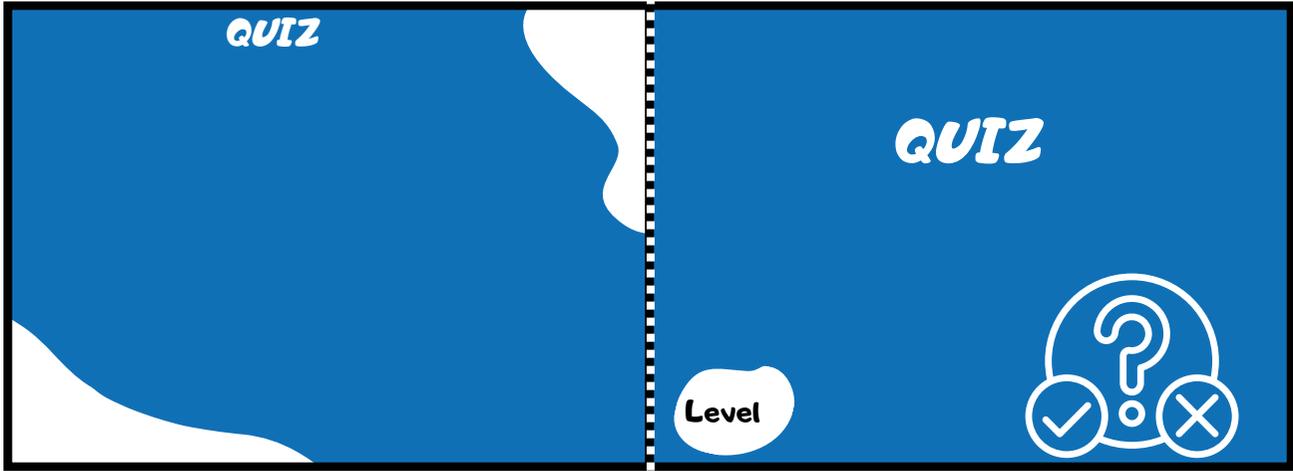
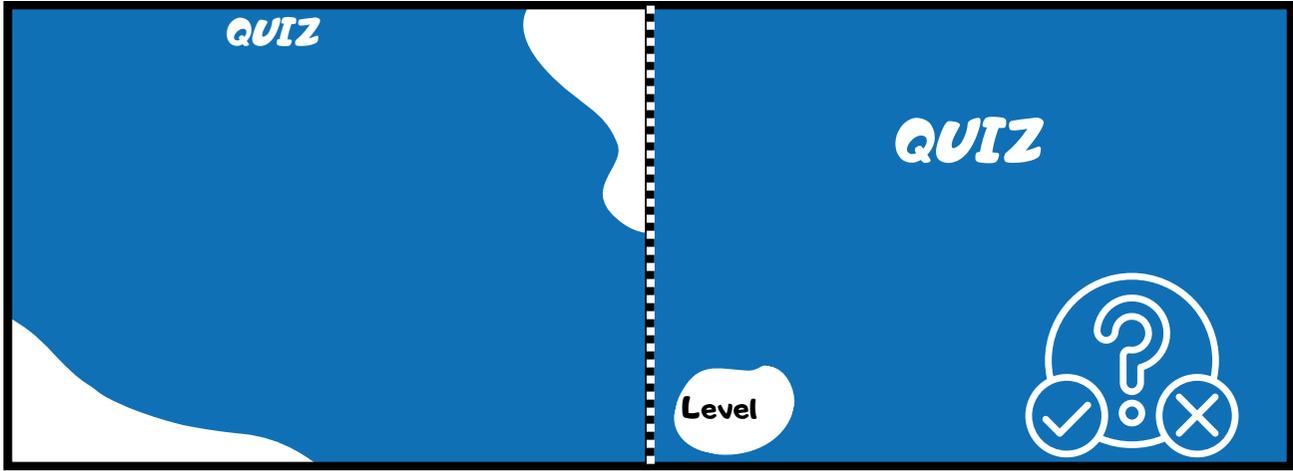
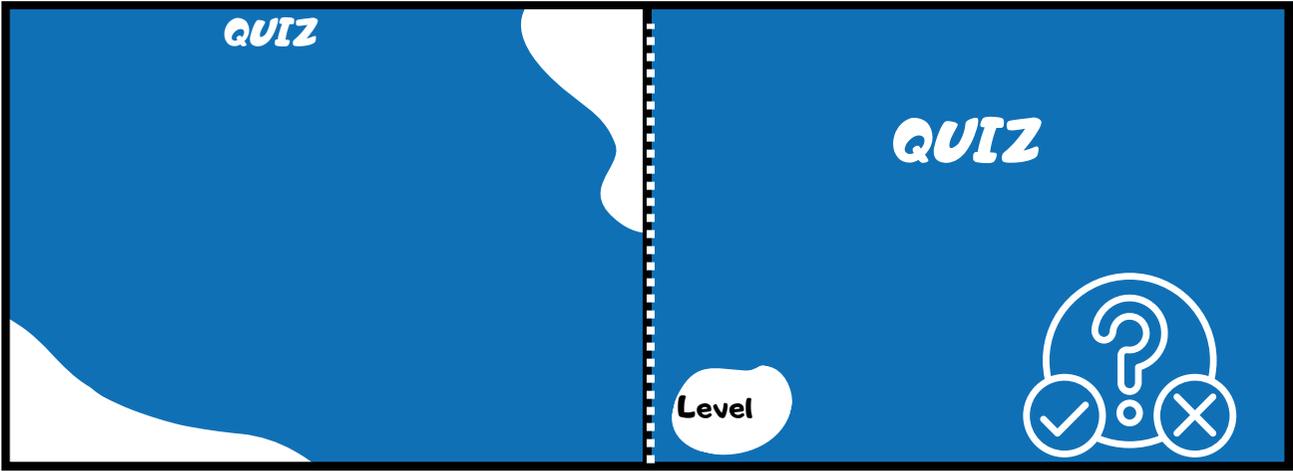


**MEMORY**

Level

**MEMORY**





**FEHLENDES WORT**

**FEHLENDES WORT**

Level



**FEHLENDES WORT**

**FEHLENDES WORT**

Level



**FEHLENDES WORT**

**FEHLENDES WORT**

Level



**FEHLENDES WORT**

**FEHLENDES WORT**

Level

