

Überschwemmung

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 Dürre, chemischer Verschmutzung, Wassermisbrauch, Plastikverschmutzung und vielem mehr auf:

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.

Legen Sie diese Präsentationskarte zum Spielmaterial hinzu!



Druckanleitung

Drucken Sie alle Seiten beidseitig (an der kurzen Seite).

- Die Seiten 5 und 7 bilden das Spielfeld und werden zusammengeklebt.
- Falten Sie die Seiten 13, 19, 21, 25, 27, 31, 33 und 39 entlang der gepunkteten Linien in der Mitte und heften Sie die Seiten nur an den markierten Stellen (auf der Rückseite) fest.
- Schneiden Sie die Karten (oder Kacheln) auf den Seiten 9, 11, 15, 17, 23, 29, 37 und 41 aus. Richten Sie sich dabei im gesamten Dokument nach der Anleitung.
- Legen Sie die Karten in den passenden Umschlag, den Sie gerade gemacht haben.
- Legen Sie die Lösungskarten für „Rätsel“ und die Antwort für „Seien Sie logisch“ auf das Lösungsblatt.

Achten Sie darauf, nicht quer über die Felder zu schneiden. Stellen Sie sicher, dass korrekt anhand der Anleitung um jede Fliese oder jedes Quadrat herum geschnitten wird.

Anschließend falten Sie dieses Blatt und legen Sie diese Präsentationskarte zu den Spielmaterialien.

Arbeitsblatt



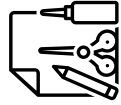
LERNZIELE

- Die Schüler:innen reflektieren über die Ursachen von Hochwasser.
- Die Schüler:innen beschreiben, wie man Überschwemmungen verhindern kann.



MATERIALIEN

- Ein Spielbrett
- Ein Wetterwürfel
- 35 Wasserplättchen
- Die Materialien für jede Aufgabe
- Eine Startkarte



VORBEREITUNG

- Platzieren Sie das Spielbrett in der Mitte des Tisches.
- Verteilen Sie 30 Wasserplättchen gleichmäßig auf den Feldern des Bretts.
- Legen Sie 5 Wasserplättchen beiseite.
- Platzieren Sie das Material für die Aufgaben neben das Spielbrett.
- Legen Sie die Startkarte offen neben das Spielbrett.



Bei der Aufgabe „Sei schlau!“ können Sie einige Kacheln schon ausgelegt haben, falls es den Kindern zu schwierig vorkommt.



Arbeitsblatt



AKTIVITÄTSBESCHREIBUNG

Während des Spiels bemühen sich die Schüler:innen, das Ausmaß der Überschwemmung zu begrenzen.

Ziel ist es, Wasserplättchen vom Spielfeld zu beseitigen, um zu verhindern, dass die Gebiete rund um den Fluss weiter überflutet werden.

Für jede erfolgreich abgeschlossene Aufgabe können sie Wasserplättchen entfernen.

In der gegebenen Zeit sollen die Schüler:innen versuchen, so viele Aufgaben wie möglich zu bewältigen, um die Überschwemmung zu reduzieren.



HINWEISE ZUR DISKUSSION

- Was ist das zentrale Problem im Dorf?
- Was sind die Ursachen für dieses Problem?
- Welche Lösungen habt ihr euch dafür überlegt?
- Welche alltäglichen Dinge können zu Überschwemmungen führen?
- Was können ihr unternehmen, um Überschwemmungen vorzubeugen?
- Warum ist das für alles Leben auf der Erde wichtig?

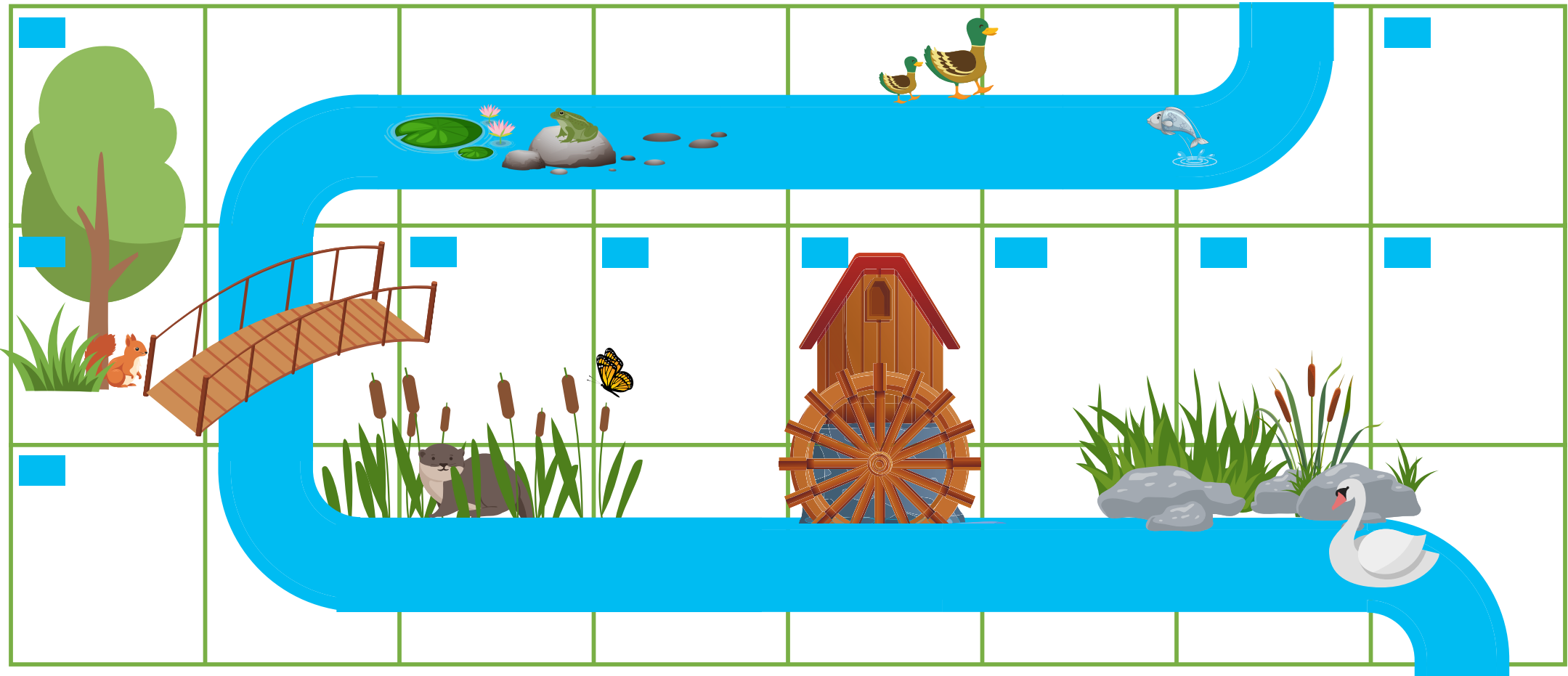


AQUA HEROES

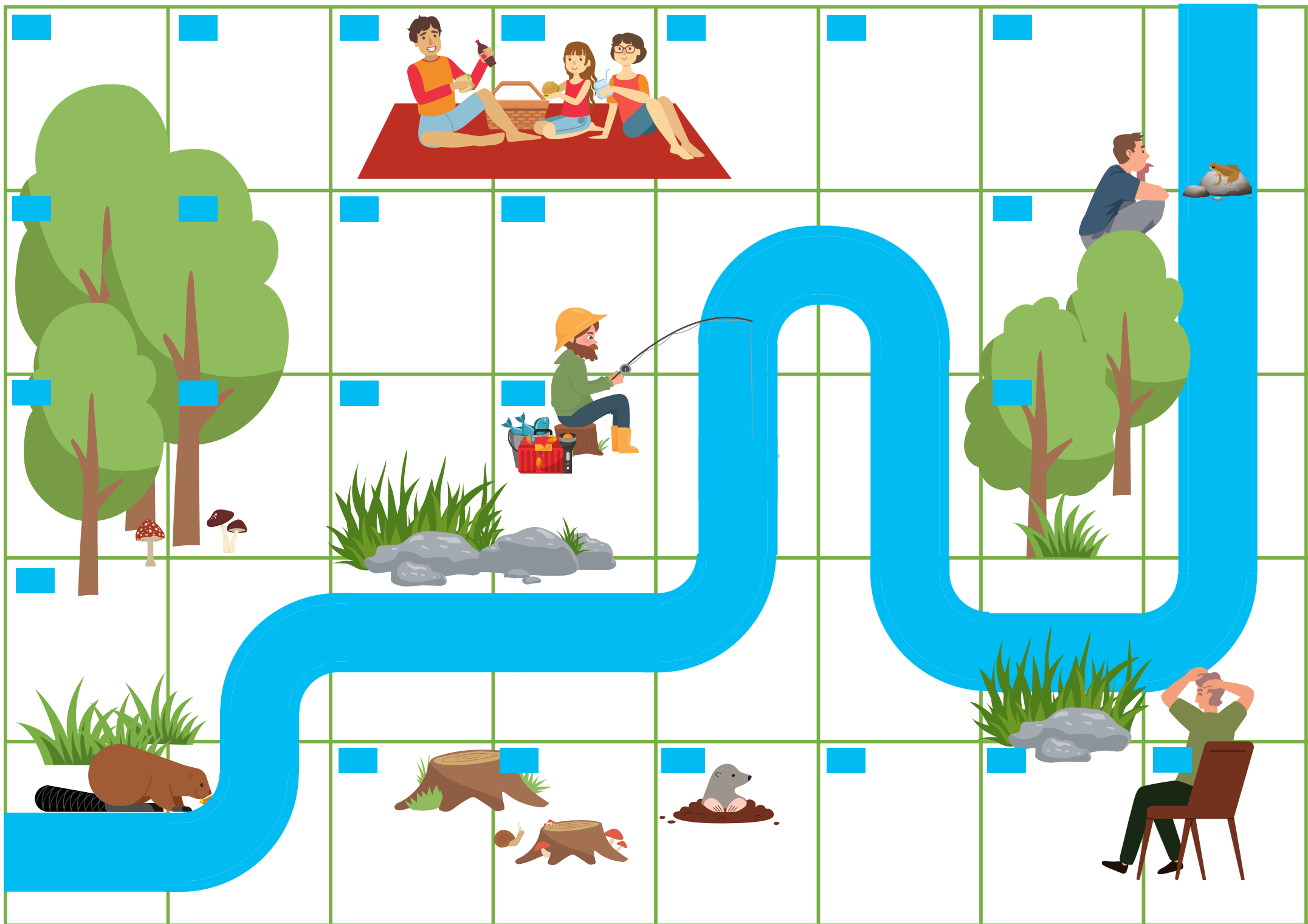
Überschwemmung

Wasserplättchen

Zu Beginn des Spiels
werden die
Wasserplättchen auf
dem Spielbrett verteilt.
Legt sie auf die Felder
mit diesem Symbol:



SCHNEIDEN SIE ENTLANG DIESER LINIE, UM DAS BLATT MIT DEM ANDEREN TEIL DES SPIELFELDES ZU VERKLEBEN



SCHNEIDEN SIE ENTLANG DIESER LINIE, UM DAS BLATT MIT DEM ANDEREN TEIL DES SPIELFELDES ZU VERKLEBEN

START

Ihr seid mit Alex befreundet. Ihr Schulweg wird oft vom Fluss überflutet. Alex versteht nicht ganz, warum das passiert. Ihr beschließt, gemeinsam zu helfen, die Überschwemmungen zu stoppen.



Euer Ziel ist es, Wasserplättchen vom Spielbrett zu entfernen, damit es neben dem Fluss trocken bleibt und Alex sicher zur Schule gehen kann.

HINWEISE

Eurer Team steht vor verschiedenen Herausforderungen, um Überschwemmungen zu verhindern. Jede Herausforderung wird durch einen Umschlag symbolisiert.

Jedes Mal, wenn Ihr eine Herausforderung meistert, könnt Ihr Wasser aus dem Fluss nehmen. Dieses Symbol: ■ zeigt euch, wie viele Wasserplättchen Ihr entfernen dürft.

Wenn Ihr eine Aufgabe nicht lösen könnt, macht einfach mit dem nächsten Umschlag weiter. Es ist völlig in Ordnung, wenn Ihr nicht alles schafft, Ihr habt schon ganz viel geholfen!

Folgt jetzt eurer Anleitung!

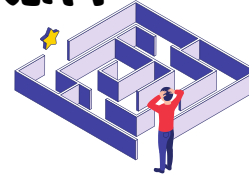
ANLEITUNG

Alex schlägt vor, die Aufgaben in dieser Reihenfolge hier zu machen.
Vergesst nicht, alles wieder in den richtigen Umschlag zu packen, bevor Ihr den nächsten aufmacht!

MEMORY



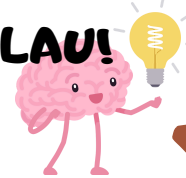
LABYRINT



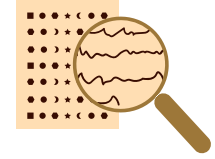
VERSUCHT
Euer
GLÜCK



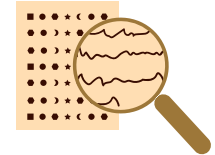
SEID SCHLAU!



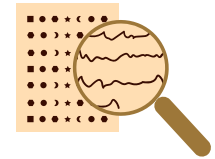
RÄTSEL 1



RÄTSEL 2

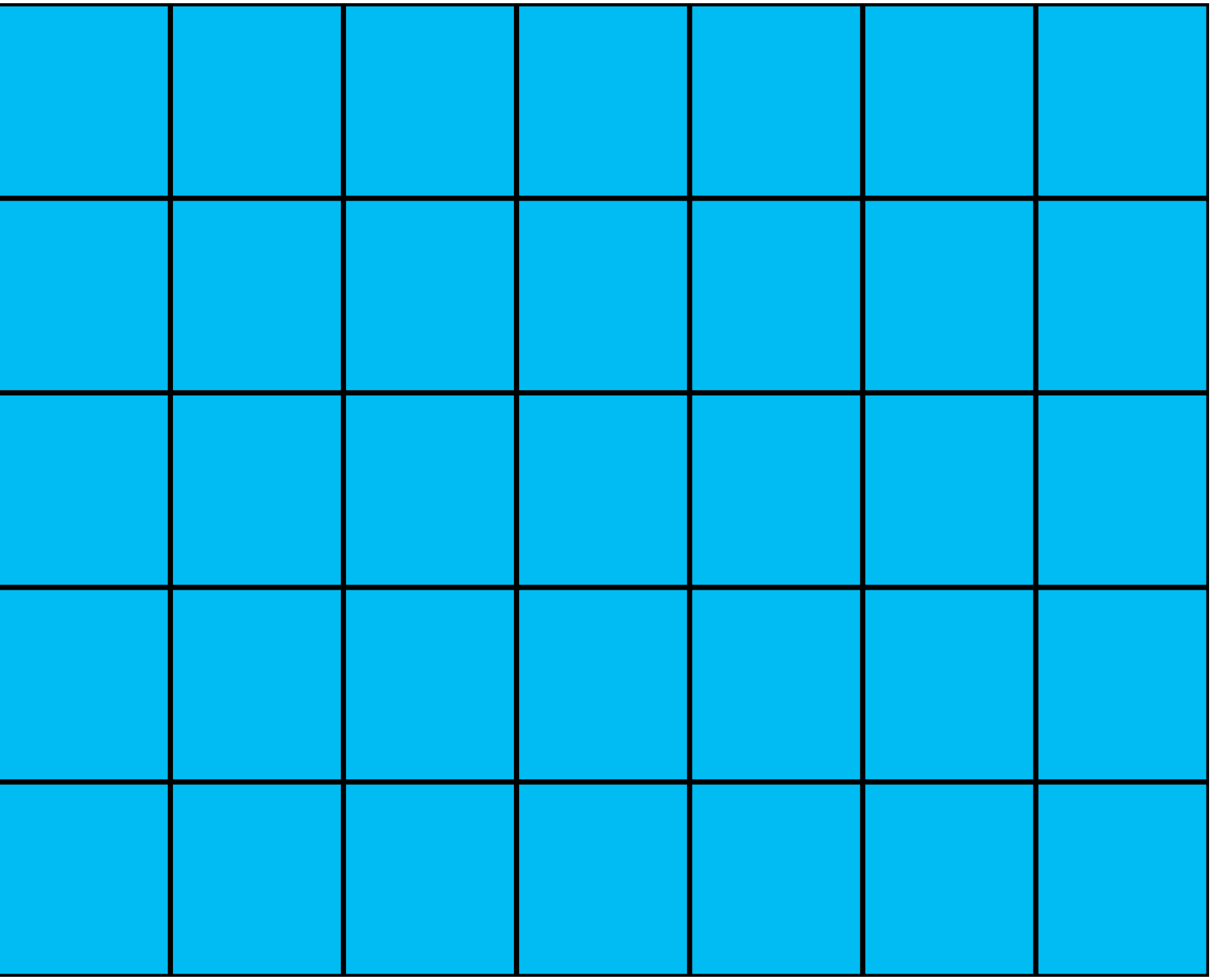


RÄTSEL 3



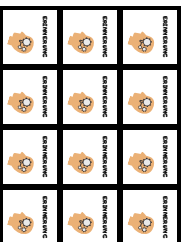
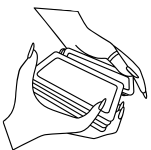
Diese Seite hilft Ihnen dabei, das gesamte Dokument beidseitig auszudrucken.

Schneiden Sie alle Wasserplättchen aus und legen Sie diese auf das Spielfeld.



Diese Seite hilft Ihnen dabei, das gesamte Dokument beidseitig auszudrucken.

Mischt die Karten und legt sie flink wie unten auf den Tisch. Die jüngste Person fängt an, und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.



Dreht zwei Karten um, sodass das ganze Team sie sehen kann. Schaut euch die Karten genau an. Versucht das gemeinsame Symbol zu entdecken, denn die beiden Karten sind nicht ganz gleich!

Wenn die beiden K



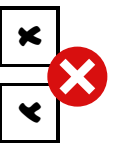
nd zwischen den beiden Karten.

Wenn alle den Zusammenhang mit Überschwemmungen verstanden haben, legt die beiden Karten an die Seite. Jetzt dürft Ihr ein Wasserplättchen vom Spielbrett entfernen. Super gemacht, die Überschwemmung wird schon weniger!

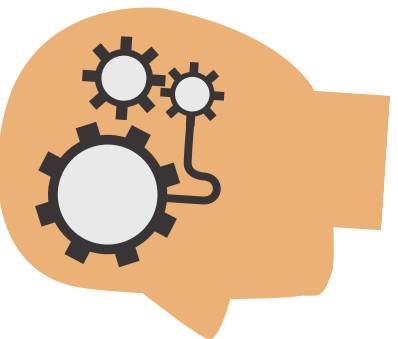
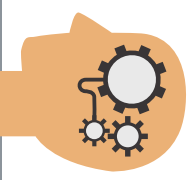
Passen die beiden Karten nicht zusammenpassen, dreht sie einfach wieder um und das nächste Kind ist an der Reihe.



$$\begin{array}{|c|c|} \hline \times & \times \\ \hline \end{array} = -1 \quad \text{■}$$



$$\begin{array}{|c|c|} \hline \times & \times \\ \hline \end{array} = \text{das nächste Kind ist dran.}$$



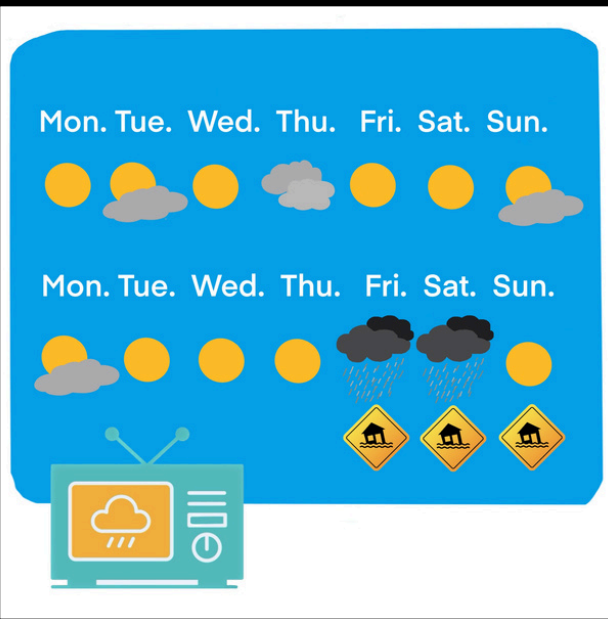
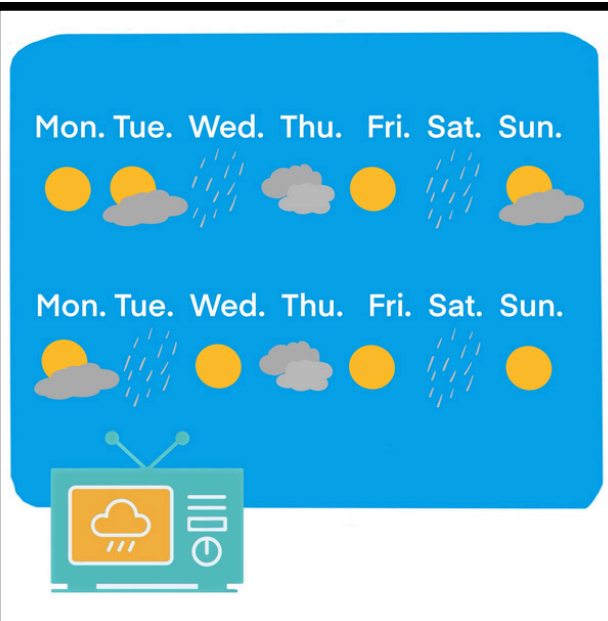
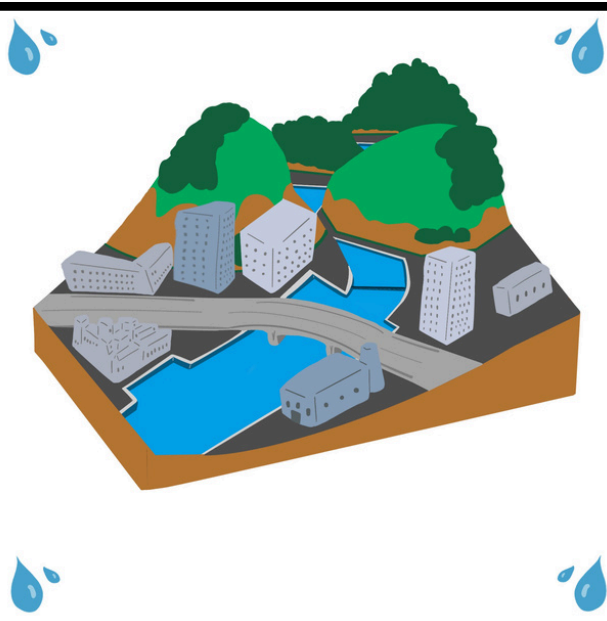
MEMORY

HIER TACKERN

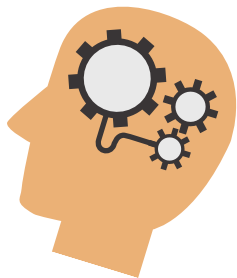
HIER TACKERN

HIER TACKERN

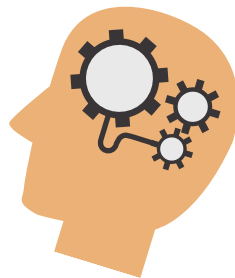
HIER TACKERN



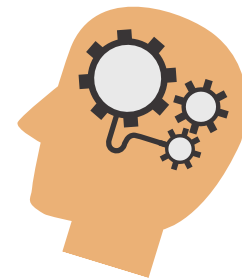
MEMORY



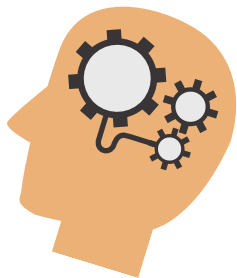
MEMORY



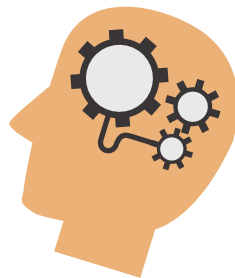
MEMORY



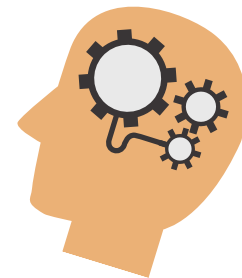
MEMORY

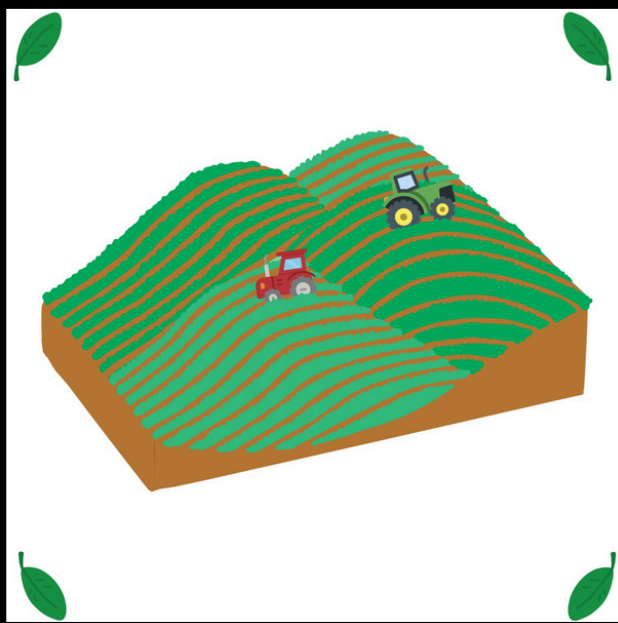
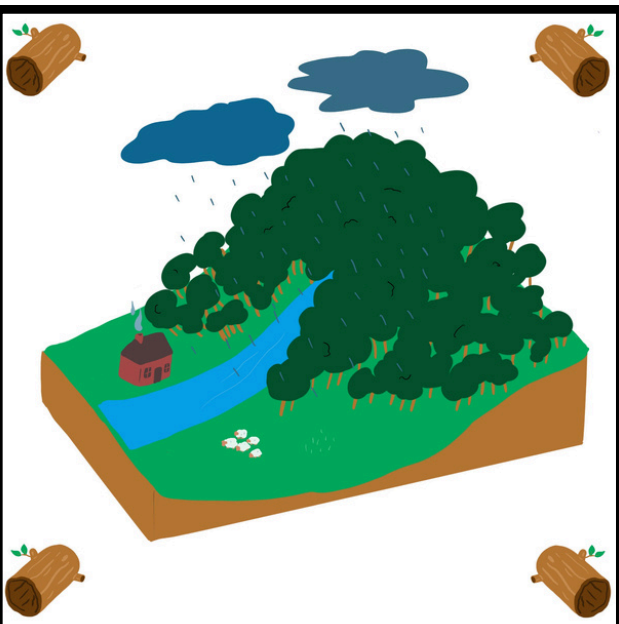


MEMORY

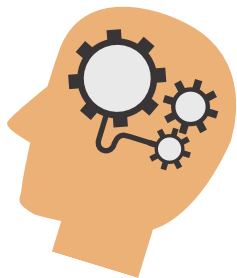


MEMORY

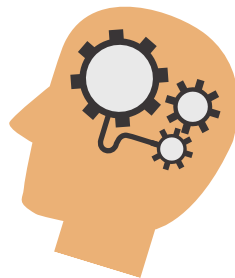




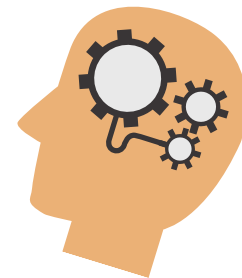
MEMORY



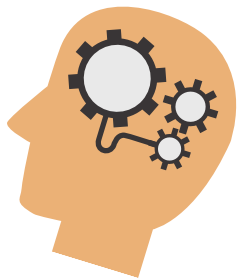
MEMORY



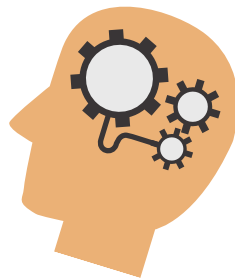
MEMORY



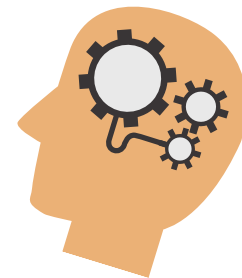
MEMORY



MEMORY



MEMORY



Euer Ziel ist es, die geheime Nachricht zu entschlüsseln und herauszufinden, wie man die Überschwemmung stoppen kann.

Wenn Ihr eurer Ergebnis überprüfen wollt oder wenn Ihr nicht weiterkommt, schaut euch die Lösung an.

Für jedes richtige Wort könnt Ihr ein Wasserplättchen vom Spielbrett nehmen.

RÄTSEL I

WORT 1:

✓ = -1

WORT 2:

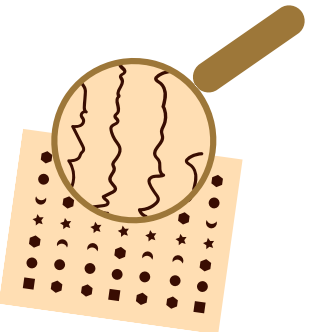
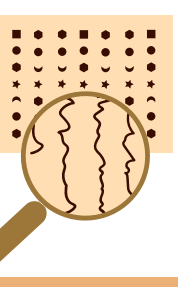
✓ = -1

WORT 3:

✓ = -1

Wenn die ganze Nachricht stimmt, dann entfernt zwei zusätzliche Bonusplättchen!

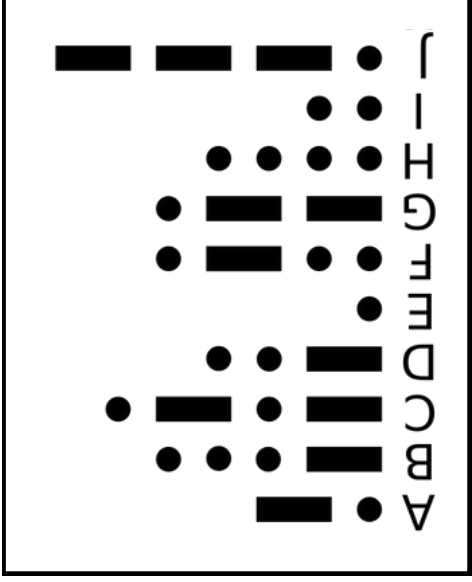
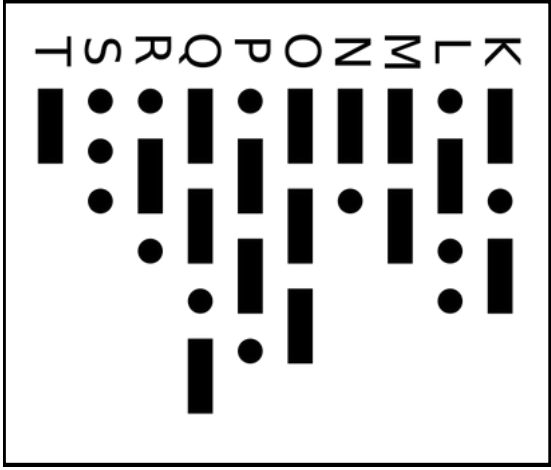
✓✓✓ = -2 Bonus



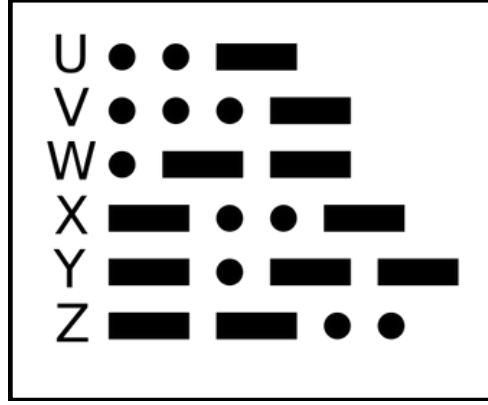
RÄTSEL I

Überschwemmungen herkommen!

Ihr habt eine neue Nachricht: Entschlüsselt den Geheimcode, um herauszufinden, wo die



**SCHREIBT DIE WÖRTER,
DIE IHR GEFUNDEN HABT,
AUF DEN NOTIZZETTEL!**



**-./-.../../-/--/-.- Wandel führt
zu verstärktem -./-.../../-/--/-.-, was
..-/./-..././-./.../...././-/-/--/-.../../-/-.-
-./-/-.- verschlimmert**

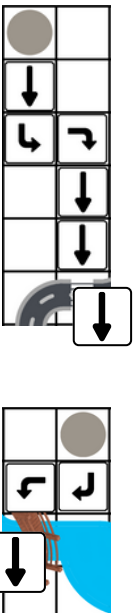
ZIEL: Entkommt der Überschwemmung und erreicht einen sicheren Ort. Wählt EINE der Figuren aus.



Stellt eure Spielfigur auf das passende Startfeld. Verteilt die Pfeilkarten ganz zufällig unter den Kindern. Die jüngste Person fängt an, dann weiter im Uhrzeigersinn.

Wenn Du dran bist, wähle einen deiner Pfeile und lege ihn auf das Spielfeld. So baust Du einen Weg für deine Spielfigur. Zwischen den Pfeilkarten darf es keine Lücke geben! Nur mit der Brücke kommst Du über den Fluss. Nur mit dem Fußgängerüberweg, kommst Du über eine Straße.

Beispiele:



Wenn du einen Abstecher zum Bonusfeld machst, nimm zwei Wasserplättchen vom Spielfeld weg.



Zählt die Pfeilkarten, die Ihr noch nicht benutzt habt, nachdem Ihr das Ziel erreicht habt. Für jede Pfeilkarte könnt Ihr ein Wasserplättchen entfernen.

- Überlegt jetzt zu den Unterschieden zwischen den verschiedenen Situationen.
- Wäre es einfacher gewesen, wenn Ihr eine andere Spielfigur gewählt hättet?
 - Habt Ihr zufällig das grüne Auto und das lila Boot gesehen?



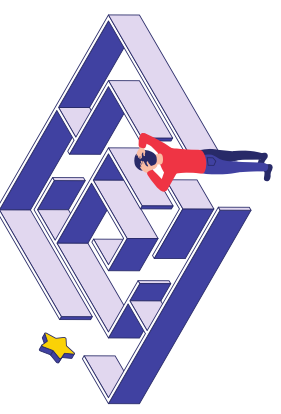
übrige Pfeilkarten

.....	
+	
+	
+	
+	
=	
-	

treten droht.

Alle Leute suchen Schutz, bleiben ruhig beisammen und schützen die Bewohner vor dem Fluss, der über die Ufer zu

HAUNTS

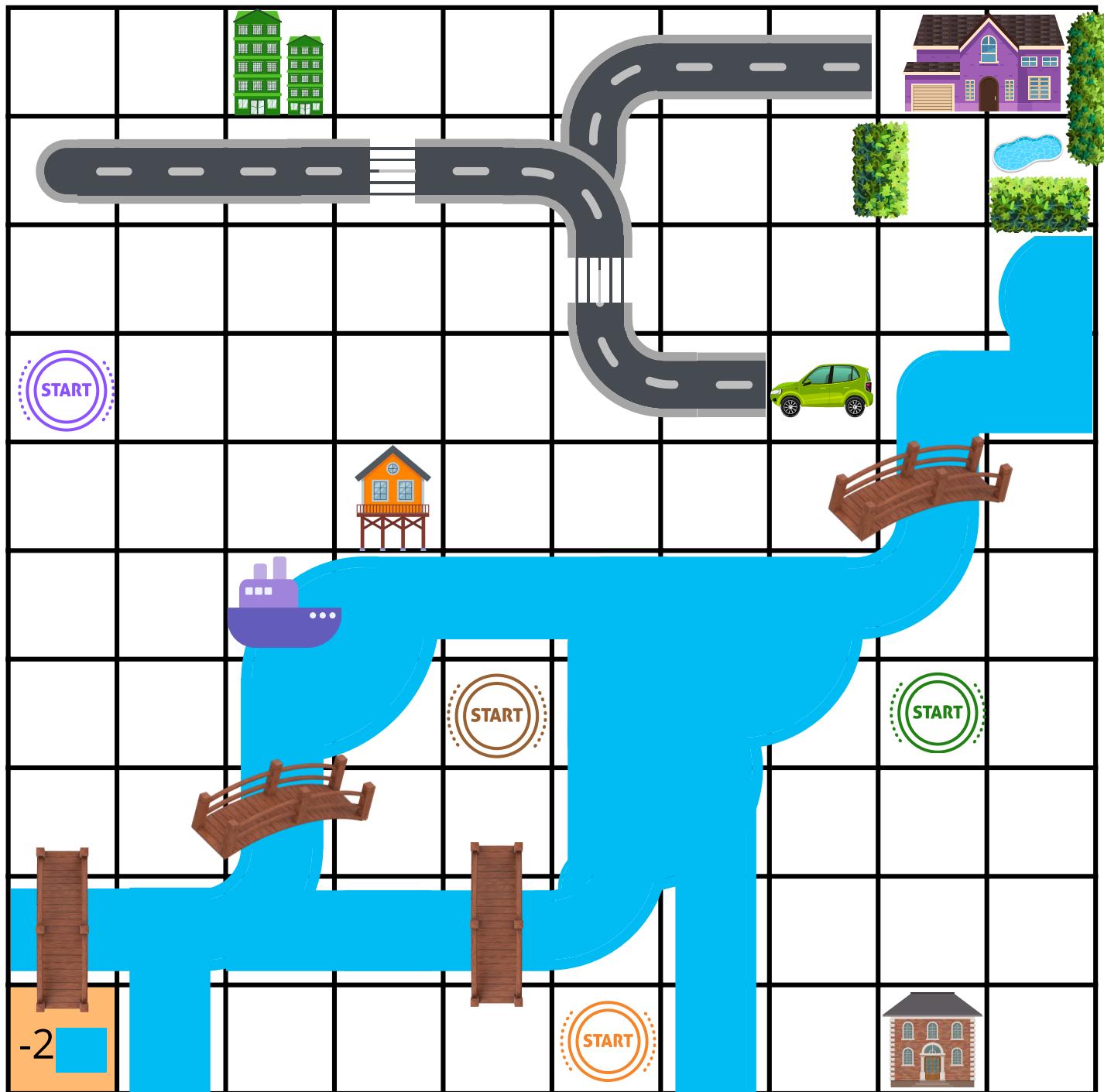


HIER TACKERN

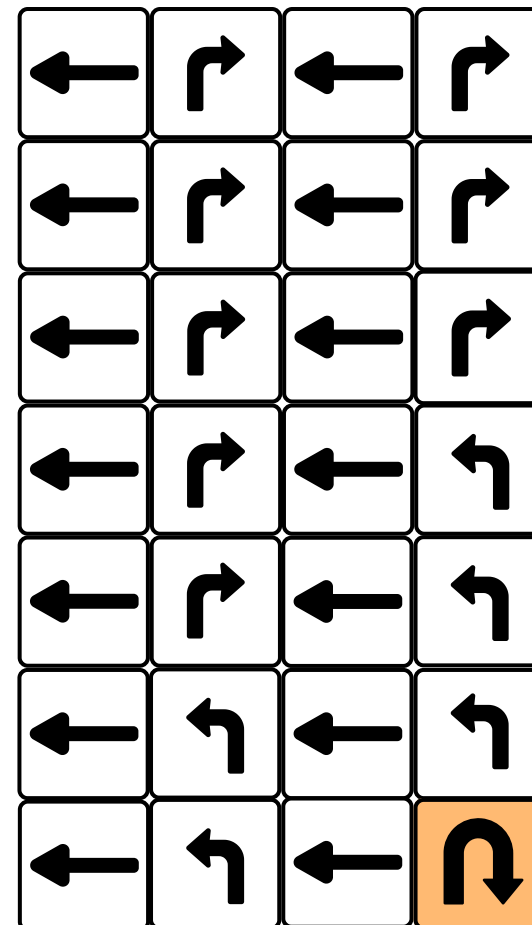
HIER TACKERN

HIER TACKERN

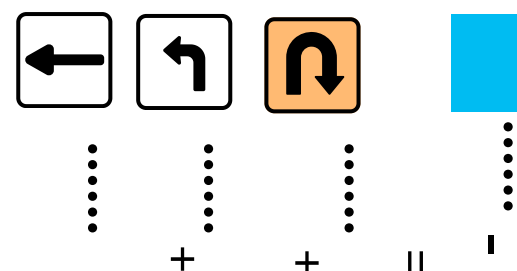
HIER TACKERN



Schneiden Sie die Pfeilkarten aus.



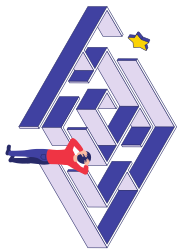
übrige Pfeilkarten



Schneiden Sie die Spielfiguren aus.

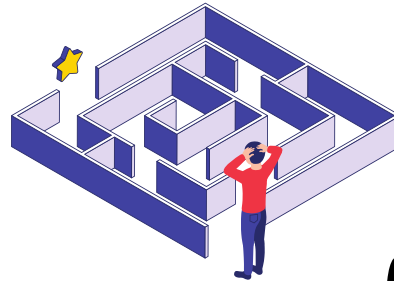
SCHNEIDEN SIE ENTLANG DER RÖTEN LINIE

SCHNEIDEN SIE DIESE
KARTE AUS



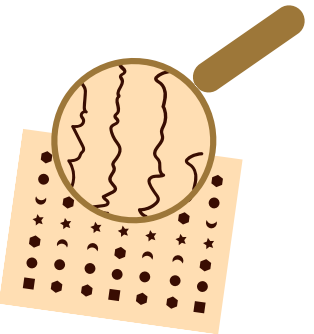
PUNKTE-KARTE

**Dreht das hier um, wenn Ihr
mit der nächsten Aufgabe
startet:**



LABYRINTH

RÄTSEL 2



Überschwemmungen herkommen!

Ihr habt eine neue Nachricht: Entschlüsselt den
Geheimcode, um herauszufinden, wo die

Euer Ziel ist es, die geheime Nachricht zu entschlüsseln und herauszufinden, wie man die Überschwemmung stoppen kann.

Wenn Ihr eurer Ergebnis überprüfen wollt oder wenn Ihr nicht weiterkommt, schaut euch die Lösung an.

Für jedes richtige Wort könnt Ihr ein Wasserplättchen vom Spielbrett nehmen.

RÄTSEL 2

WORT 1:

✓ = -1

WORT 2:

✓ = -1

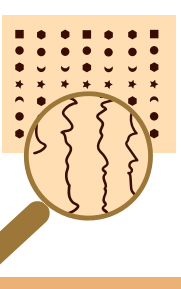
WORT 3:

✓ = -1

Wenn die ganze Nachricht stimmt, dann entfernt zwei zusätzliche Bonusplättchen!

✓✓✓ = -2

Bonus



4
GHI

6
WXYZ

8
TUV

7
PQRS

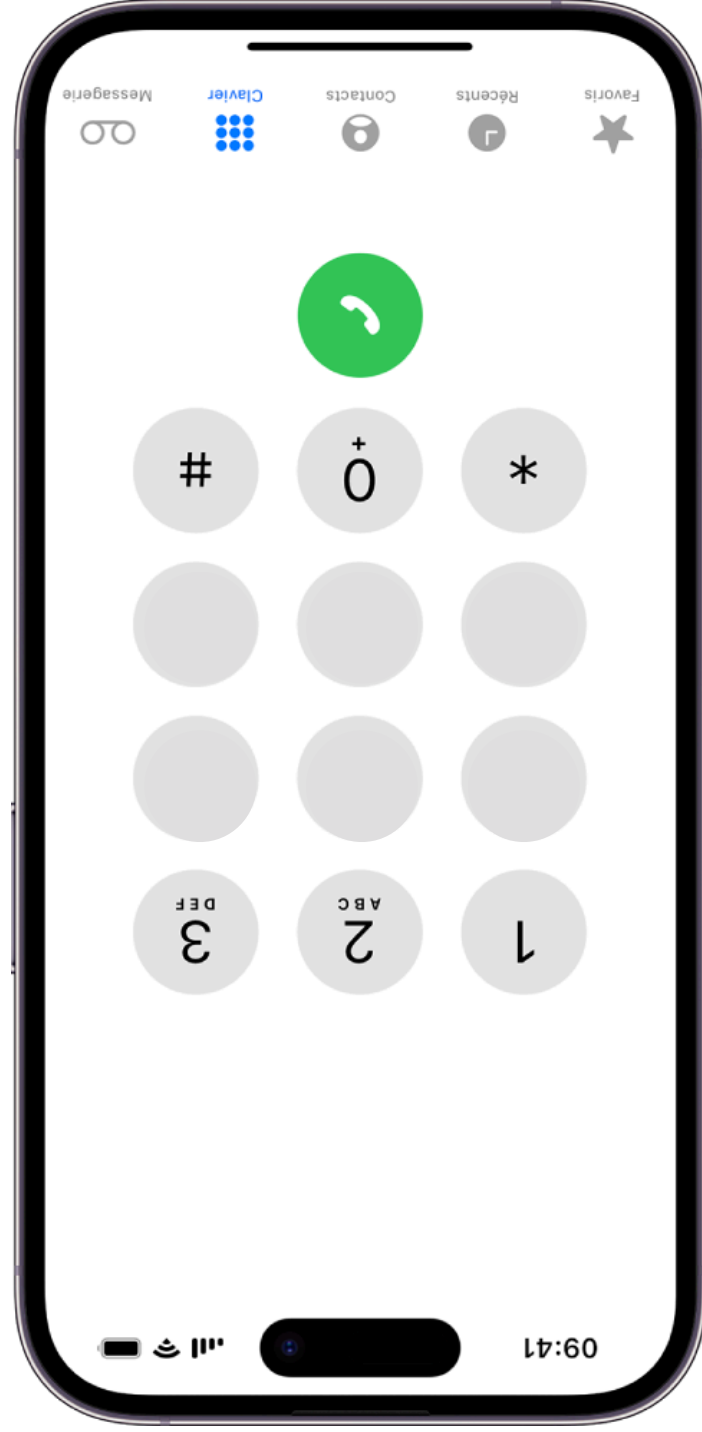
5
JKL

6
MNO

**SCHREIBT DIE WÖRTER,
DIE IHR GEFUNDEN HABT,
AUF DEN NOTIZZETTEL.**

BEISPIEL
2²-3²-4³-7⁴-7¹-4³-3²-5³

3
DEF



Der Klima- **9¹-2¹-6²-3¹-3²-5³** verursacht einen
Anstieg des Meeres- **7⁴-7¹-4³-3²-4¹-3²-5³** und
Überschwemmungen in
5²-8²-3²-7⁴-8²-3²-6²-Gebieten.

Wusstet Ihr, dass Wälder helfen können, Überschwemmungen zu verhindern?

Euer Ziel ist es, so viele Bäume wie möglich zu pflanzen!



Nehmt den Stapel mit den Baum- und Wasserkarten, mischt ihn gut durch und legt ihn dann umgedreht ab. Zieht der Reihe nach eine Karte und legt sie neben den Stapel.

Für 3 Bäume darf ein Wasserplättchen weggenommen werden.

Es gibt auch „Wald“-Karten. Damit könnt Ihr sofort ein Wasserplättchen wegnehmen.



Aber passt gut auf!

Wenn Ihr nicht rechtzeitig aufhört, könnten Stürme die Überschwemmungen noch schlimmer machen!

Wenn Ihr die folgenden Karten aufdeckt, müsst Ihr Wasserplättchen zum Spielfeld dazulegen.



Ihr könnt selbst entscheiden, wann Ihr aufhören wollt. Dann endet diese Aufgabe.



GLÜCK! EUER VERSUCHT



kommen!

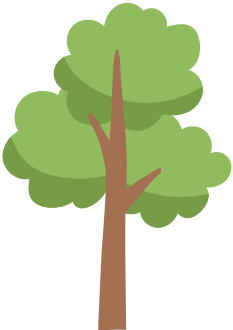
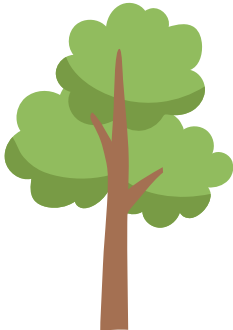
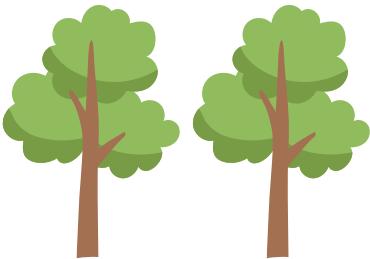
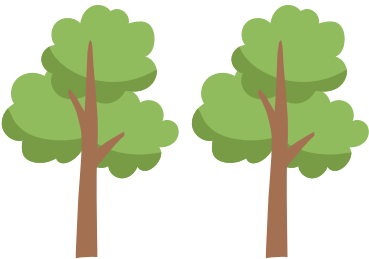
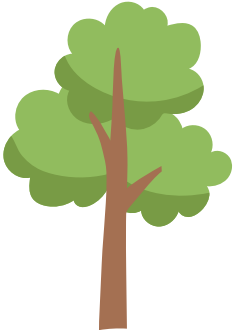
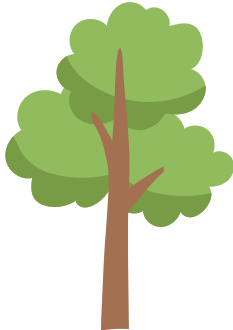
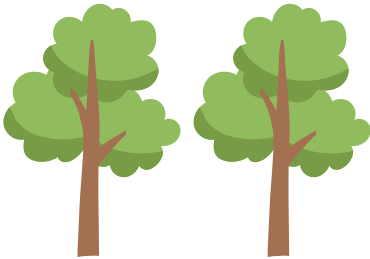
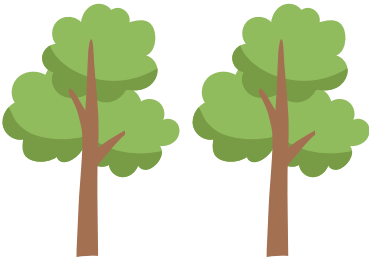
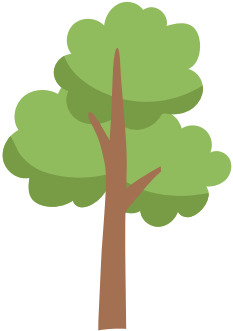
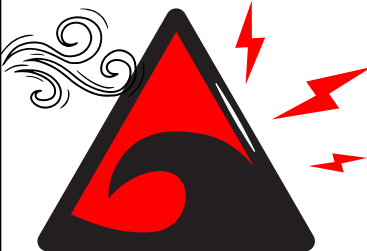
Aktion Baumpflanzung! Es ist eure Aufgabe, so viele Bäume wie möglich neu zu pflanzen. Aber passt auf: Wenn Ihr zu viele Risiken eingeht, könnte es zu Überschwemmungen kommen!

HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN

				 WALD-BONUS: -1 
				 WALD-BONUS: -1 
	 +1 	 +1 	 +1 	 +2 

**Versucht euer
Glück!**



**Versucht euer
Glück!**



**Versucht euer
Glück!**



**Versucht euer
Glück!**



**Versucht euer
Glück!**



**Versucht euer
Glück!**



**Versucht euer
Glück!**



**Versucht euer
Glück!**



**Versucht euer
Glück!**



**Versucht euer
Glück!**



**Versucht euer
Glück!**



**Versucht euer
Glück!**



**Versucht euer
Glück!**



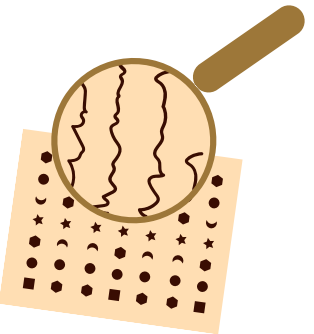
**Versucht euer
Glück!**



**Versucht euer
Glück!**



RÄTSEL 3



Überschwemmungen herkommen!

Ihr habt eine neue Nachricht: Entschlüsselt den
Geheimcode, um herauszufinden, wo die

Euer Ziel ist es, die geheime Nachricht zu entschlüsseln und herauszufinden, wie man die Überschwemmung stoppen kann.

Wenn Ihr eurer Ergebnis überprüfen wollt oder wenn Ihr nicht weiterkommt, schaut euch die Lösung an.

Für jedes richtige Wort könnt Ihr ein Wasserplättchen vom Spielbrett nehmen.

RÄTSEL 3

WORT 1:

✓ = -1

WORT 2:

✓ = -1

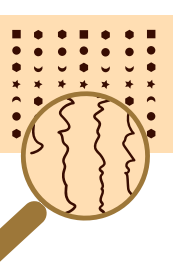
WORT 3:

✓ = -1

Wenn die ganze Nachricht stimmt, dann entfernt zwei zusätzliche Bonusplättchen!

✓✓✓ = -2

Bonus



L	O	R
K	N	Q
J	M	P



BEISPIEL

G	D	A
H	E	B
I	F	C

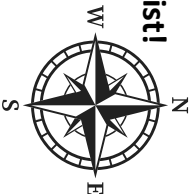


SCHREIBT DIE WÖRTER, DIE IHR
GEFUNDEN HABT, AUF DEN
NOTIZZETTEL!

Durch die **⌋<v>□□□□<□>⌋** der **v>⌋□□>□**
kann das **v⌋vv□⌋** nicht mehr in den
⌋□□□ versickern.

Euer Ziel ist es, die Stadt so zu bauen, dass sie vor Überschwemmungen geschützt ist!

Folgt der Anleitung, um den passenden Platz für jede Karte zu finden!

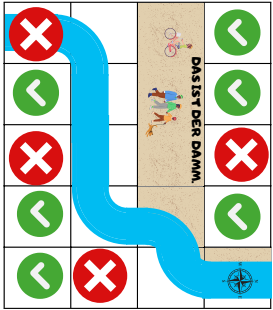


Habt Ihr die Lösung oder kommt Ihr nicht weiter? Dann könnt Ihr die Lösung ansehen.

Zählt dann, wie viele Karten an die richtige Stelle gelegt sind.

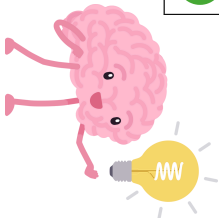
Jetzt könnt Ihr die passende Zahl von Wasserplättchen vom Spielfeld nehmen. Schaut hier unten nach, wie viele es bei euch sind.

Beispiel:



= -4

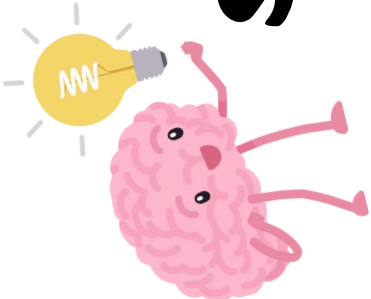
1, 2 oder 3 korrekte Kacheln		= -2	
4, 5 oder 6 richtige Steine		= -4	
7 oder mehr korrekte Steine		= -6	



Überschwemmungen.

Das Rätsel des Flusses:
Baut auf kluge Weise eine Stadt und verhindert

SEID SCHLAU!

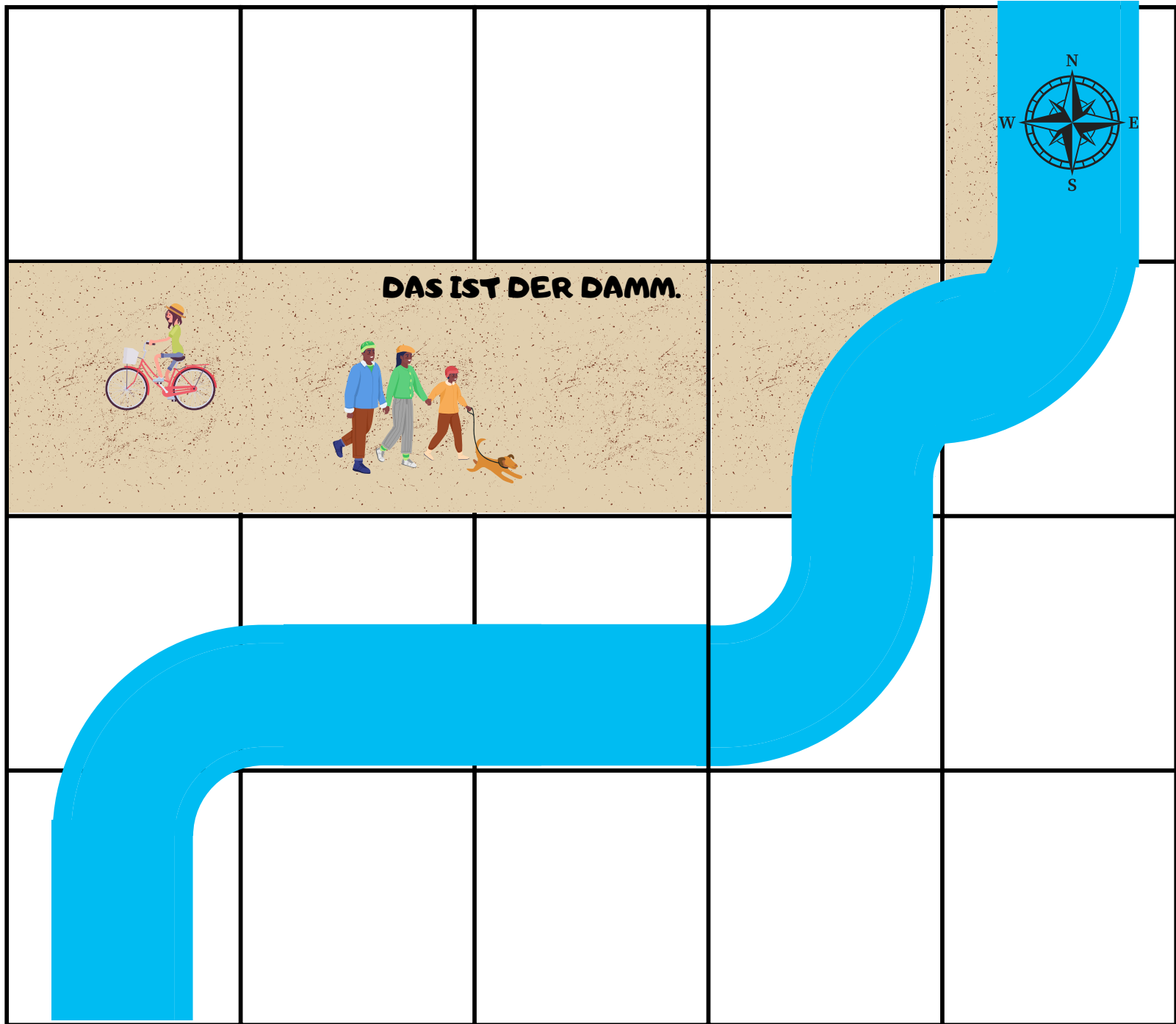


HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN



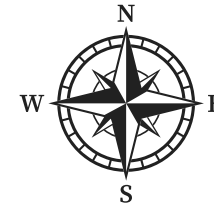
**Dreht das hier um, wenn Ihr
mit der nächsten Aufgabe
startet:**

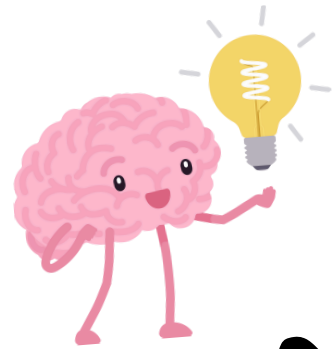


SEID SCHLAU!

Anleitung:

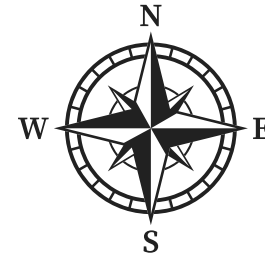
1. Der Park befindet sich im Süden und Westen der Stadt.
2. Das Krankenhaus befindet sich weiter östlich als der Park.
3. Das Krankenhaus berührt den Fluss nur an einer Stelle.
4. Der Parkplatz befindet sich zwischen dem Hafen und dem Krankenhaus.
5. Das Museum befindet sich direkt gegenüber dem Parkplatz am Fluss.
6. Die Brücke verbindet den Hafen mit dem Deich.
7. Der Markt befindet sich auf der anderen Seite der Brücke.
8. Die Häuser stehen nicht neben dem Markt, sondern am gleichen Flussufer wie das Museum.
9. Die Schule befindet sich östlich der Häuser.
10. Östlich der Brücke gibt es nichts, was gebaut wurde.



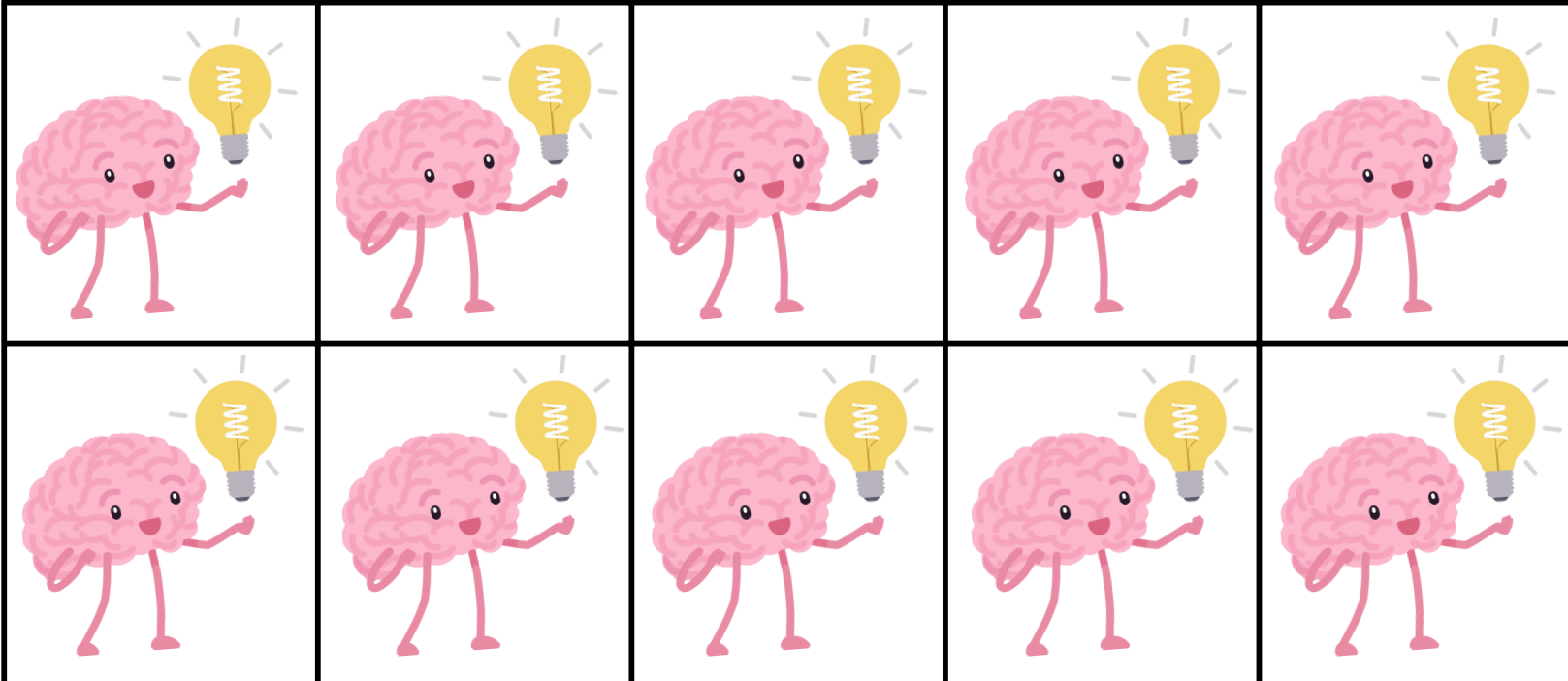


SEID SCHLAU!

BAU-ANLEITUNG



Schneiden Sie alle Karten aus.

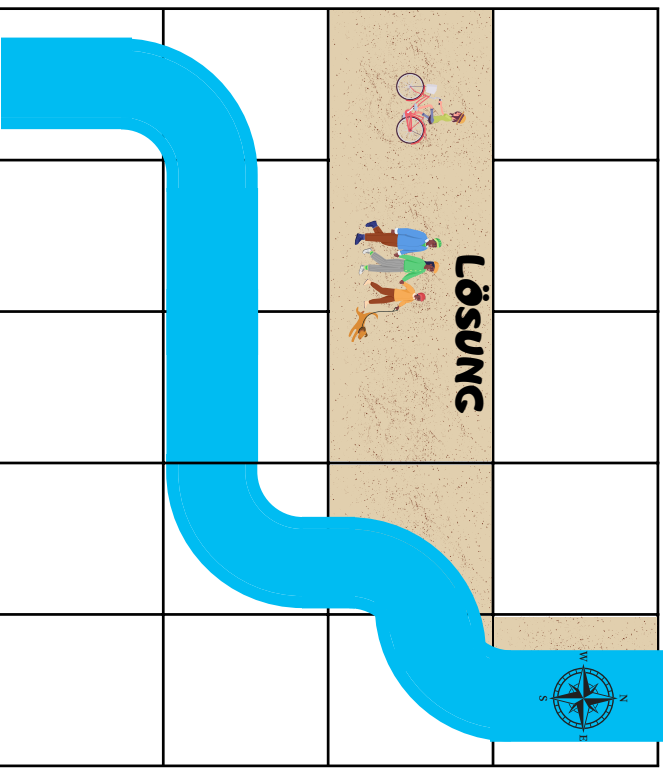


Inhalt:

LÖSUNG
RÄTSEL 1

LÖSUNG
RÄTSEL 2

LÖSUNG
RÄTSEL 3



LÖSUNGEN



HIER TACKERN

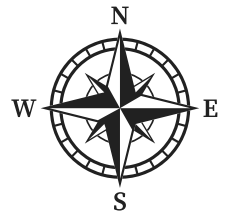
HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN



**SEID
SCHLAU!
LÖSUNG**



Falten Sie den Lösungsplan so, dass er in den Lösungsumschlag passt.

RÄTSEL 1

WORT 1:

.....

WORT 2:

.....

WORT 3:

.....

RÄTSEL 2

WORT 1:

.....

WORT 2:

.....

WORT 3:

.....

RÄTSEL 3

WORT 1:

.....

WORT 2:

.....

WORT 3:

.....

WORT 4:

.....

NOTIZZETTEL

