

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



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

Ihr seid mit Samuel befreundet. Als Samuel klein war, hatten er und seine Freunde viel Spaß beim Spielen im Fluss, der durch sein Dorf floss. Aber jetzt 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.

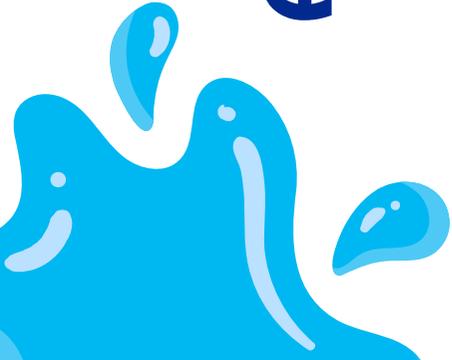
Wenn ihr eine Herausforderung mal nicht schafft, ist die nächste Person dran. Legt dann die Karte unter den passenden Level-Stapel.

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 Flusstücke 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.



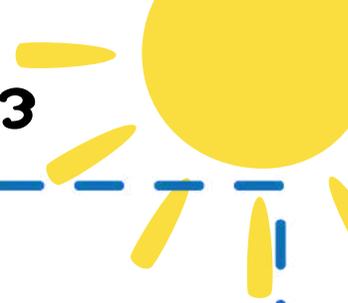
HINWEISE ZUR DISKUSSION

- 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

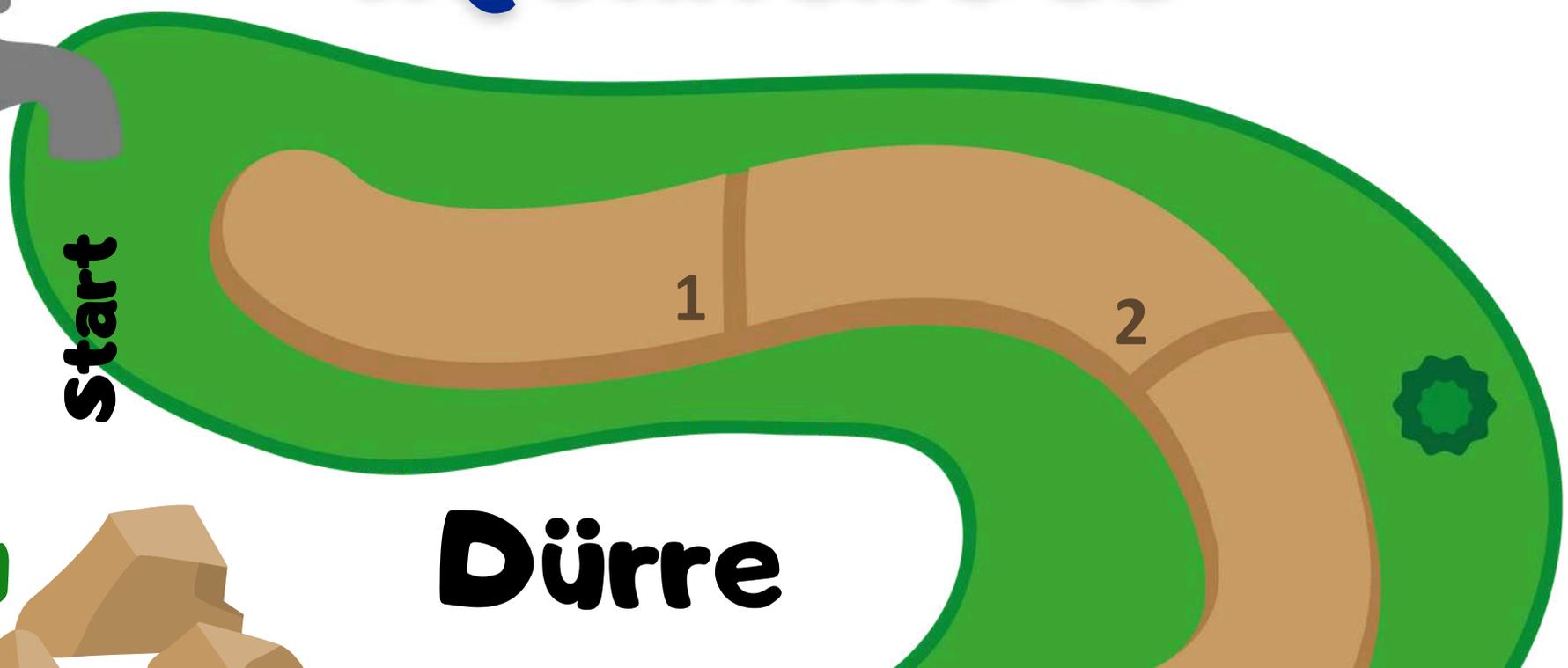
Level 3



AQUAHEROES



Start



1

2

Dürre





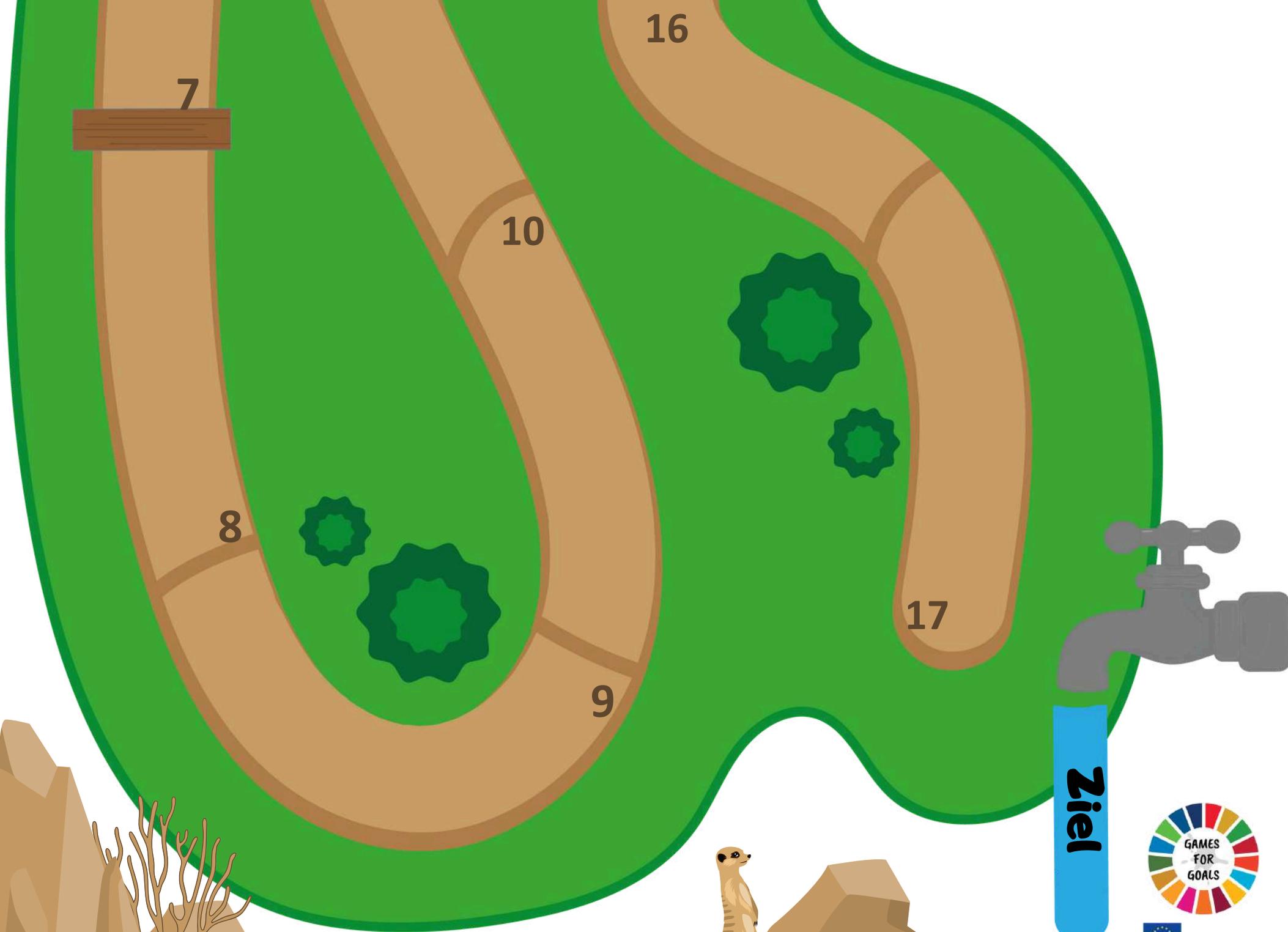
Pantomime/Tanz

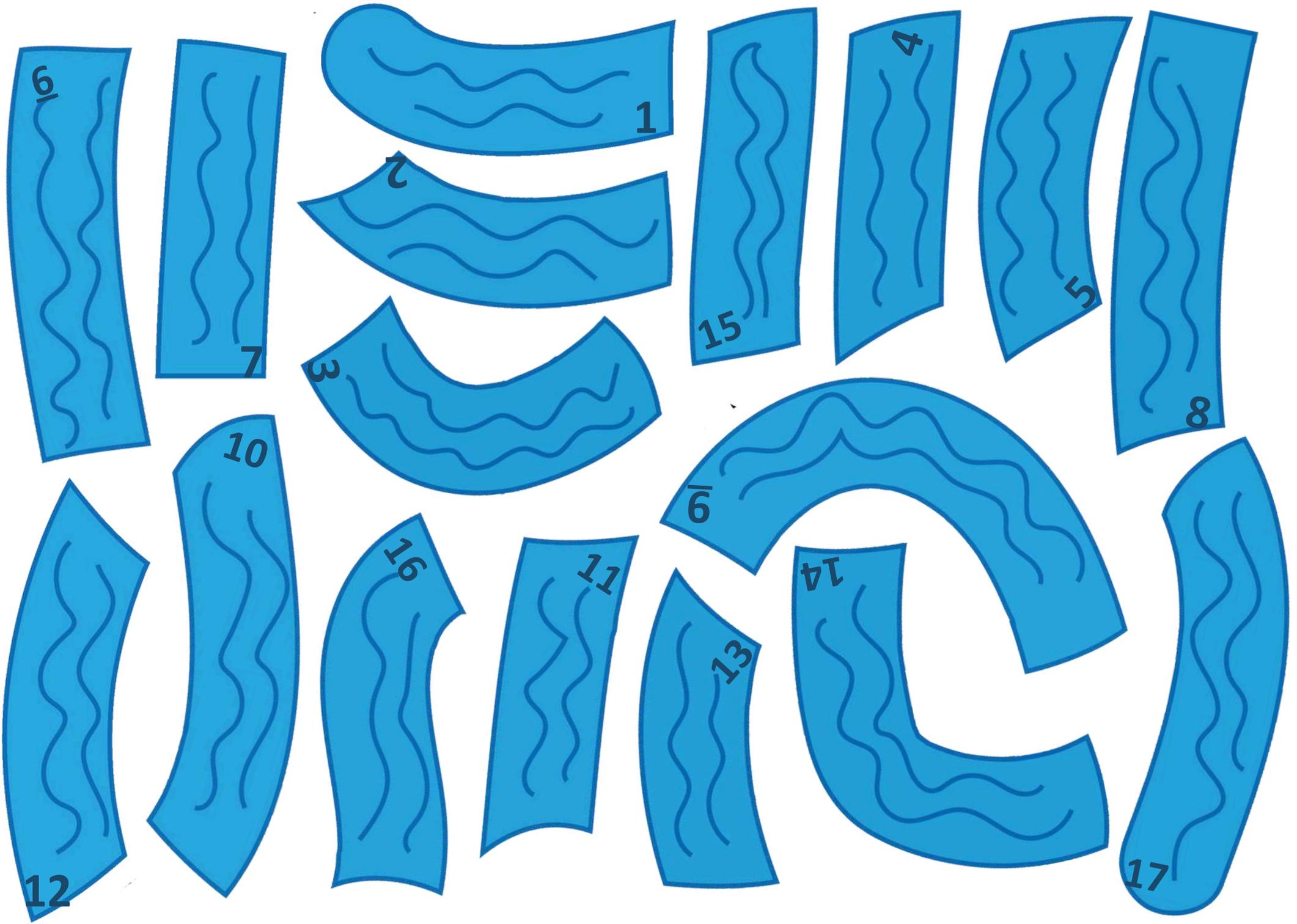
Zeichnen

Memory

Quiz

Fehlendes Wort





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:
„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.



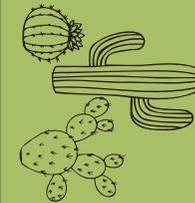
Level 3

PANTOMIME ODER TANZEN



ZEICHNEN

Zeichne einen
„Kaktus“!



Level 1

ZEICHNEN

Zeichne einen
„Waldbrand“



Level 1

ZEICHNEN



ZEICHNEN



ZEICHNEN

Zeichne einen
„Brunnen“



Level 1

ZEICHNEN



ZEICHNEN

Zeichne eine
„vertrocknete
Pflanze“



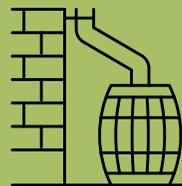
Level 2

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 2

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 2

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

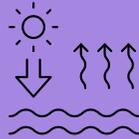
FEHLENDES WORT

FEHLENDES WORT

Verdunstung

ist der Vorgang, bei dem in Dampf umgewandelt wird.

Wasser? Eis?



Level 2

FEHLENDES WORT

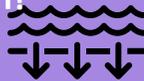


FEHLENDES WORT

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.



SPIELREGELN für

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!



**PANTOMIME
ODER TANZEN**

**PANTOMIME
ODER TANZEN**

Level



**PANTOMIME
ODER TANZEN**

**PANTOMIME
ODER TANZEN**

**PANTOMIME
ODER TANZEN**

Level



Level

**PANTOMIME
ODER TANZEN**

**PANTOMIME
ODER TANZEN**

**PANTOMIME
ODER TANZEN**

Level



ZEICHNEN

ZEICHNEN



Level

ZEICHNEN

ZEICHNEN

ZEICHNEN



Level

Level

ZEICHNEN

ZEICHNEN

ZEICHNEN



Level



MEMORY

MEMORY



Level

MEMORY

MEMORY

MEMORY



Level

Level

MEMORY

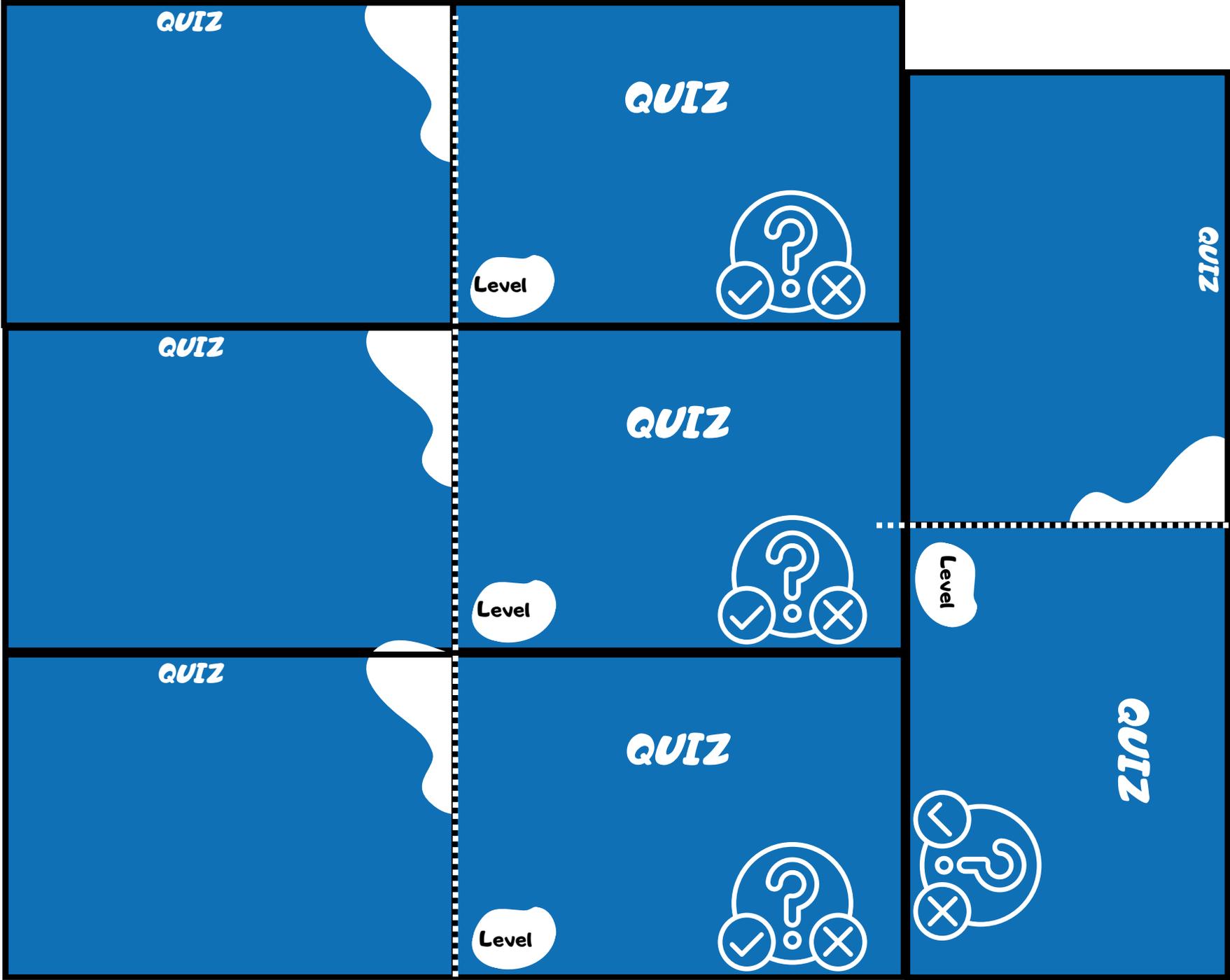
MEMORY



Level

MEMORY





QUIZ

QUIZ

Level



QUIZ

QUIZ

QUIZ

Level



Level

QUIZ

QUIZ

Level



QUIZ

FEHLENDES WORT

FEHLENDES
WORT



Level

FEHLENDES WORT

FEHLENDES WORT

FEHLENDES
WORT



Level

Level

FEHLENDES
WORT

FEHLENDES WORT

FEHLENDES
WORT



Level

