

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



30
MIN



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?

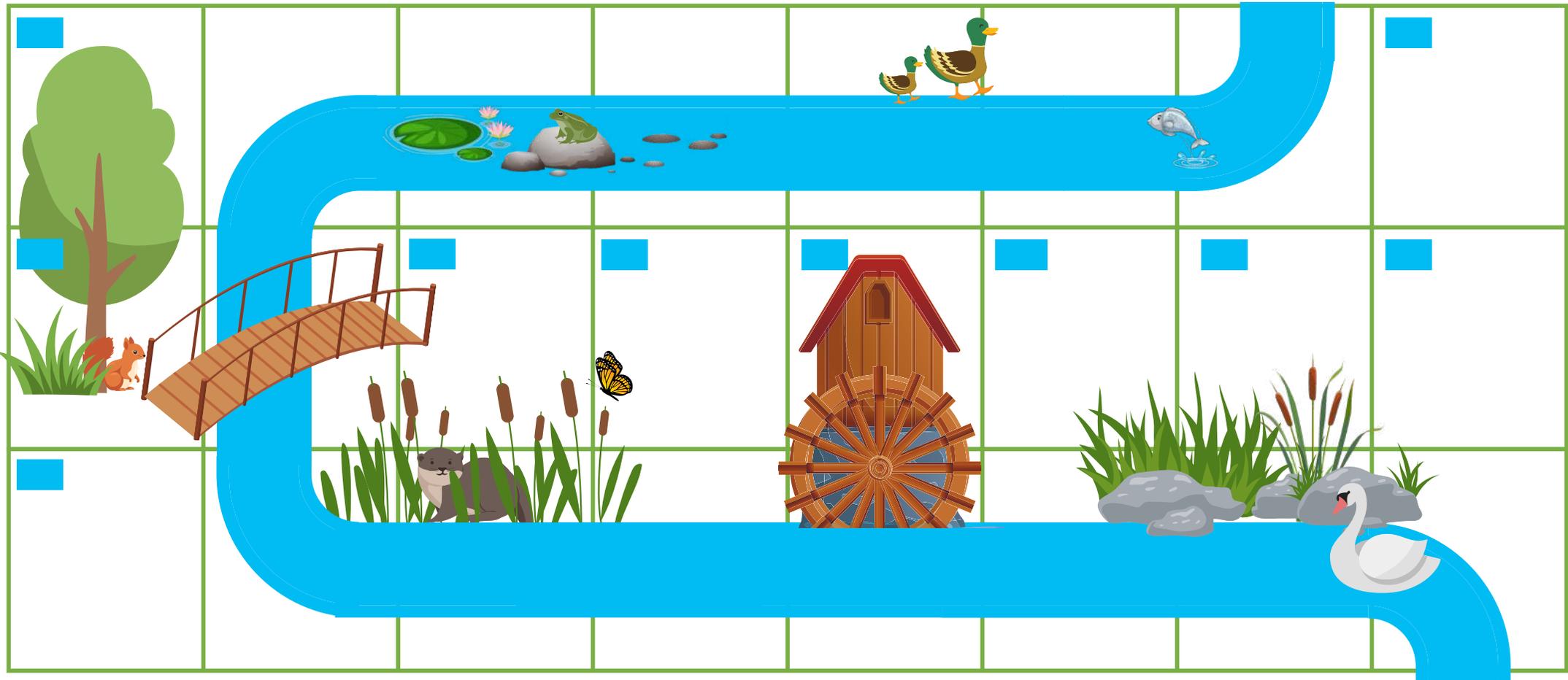


AQUA HEROES

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

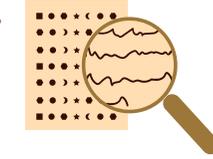
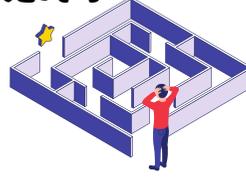
Alex schlägt vor, die Aufgaben in dieser Reihenfolge hier zu machen. Vergesst nicht, alles wieder in den richtigen Umschlag zu packen, bevor Ihr den nächsten aufmacht!

MEMORY



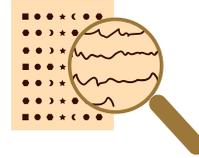
RÄTSEL 1

LABYRINT



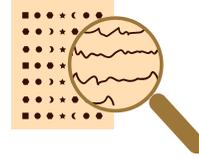
RÄTSEL 2

VERSUCHT
EUER
GLÜCK



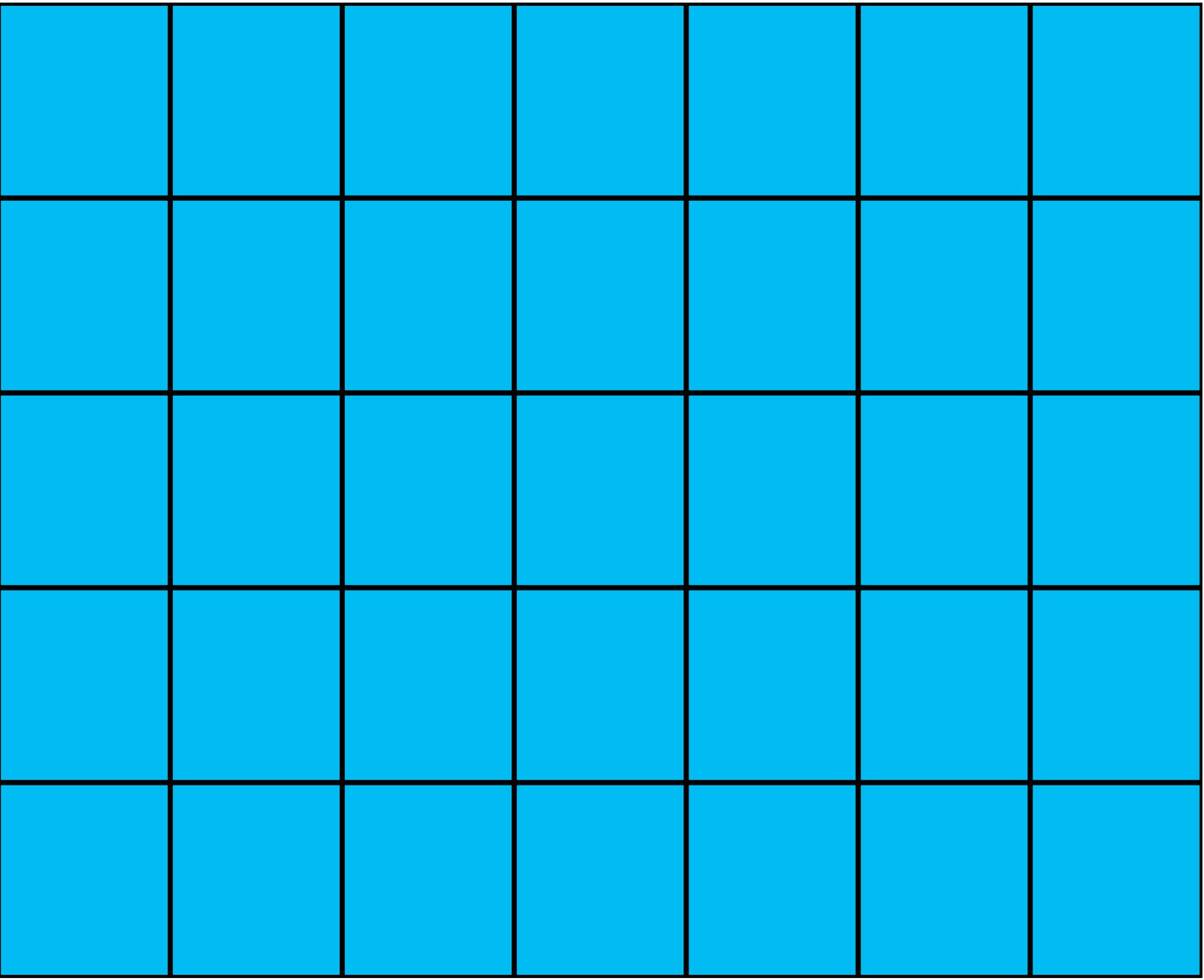
RÄTSEL 3

SEID SCHLAU!



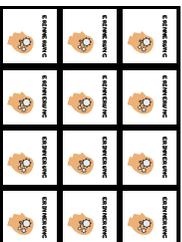
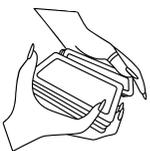
Diese Seite hilft Ihnen dabei, das gesamte Dokument beidseitig auszudrucken.

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!

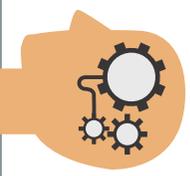
Wenn die beiden K



zwischen den beiden Karten.

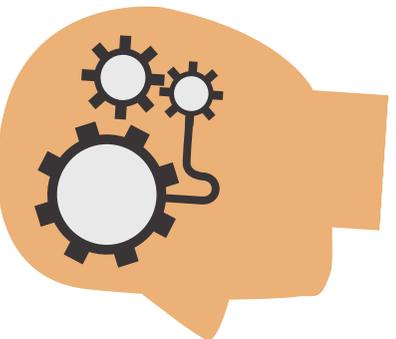
Wenn alle den Zusammenhang mit Überschwemmungen verstanden haben, legt die beiden Karten an die Seite. Jetzt dürft Ihr ein Wasserplättchen vom Spielbrett entfernen. Super gemacht, die Überschwemmung wird schon weniger!

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



Ihr es, euch an die Karten zu erinnern?

schlimmer macht oder wie man sie stoppen kann. Schafft versucht herauszufinden, was Überschwemmungen Stellt euch vor, Ihr steht mit den Füßen im Wasser und



MEMORY

HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN



Mon. Tue. Wed. Thu. Fri. Sat. Sun.

Mon. Tue. Wed. Thu. Fri. Sat. Sun.

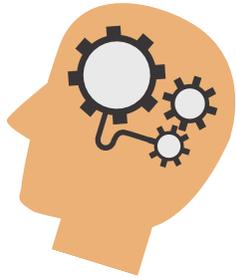
 A weather forecast panel with a blue background. The top row shows weather icons for Monday (sun), Tuesday (sun behind cloud), Wednesday (rain), Thursday (cloud), Friday (sun), Saturday (rain), and Sunday (sun behind cloud). The bottom row shows icons for Monday (sun behind cloud), Tuesday (sun), Wednesday (sun), Thursday (cloud), Friday (sun), Saturday (rain), and Sunday (sun). At the bottom is a television icon displaying a weather forecast with a cloud and rain icon.


Mon. Tue. Wed. Thu. Fri. Sat. Sun.

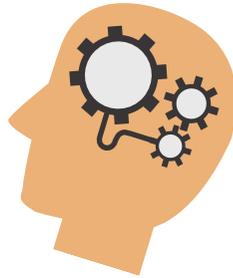
Mon. Tue. Wed. Thu. Fri. Sat. Sun.

 A weather forecast panel with a blue background. The top row shows weather icons for Monday (sun), Tuesday (sun behind cloud), Wednesday (sun), Thursday (cloud), Friday (sun), Saturday (sun), and Sunday (sun behind cloud). The bottom row shows icons for Monday (sun behind cloud), Tuesday (sun), Wednesday (sun), Thursday (sun), Friday (rain), Saturday (rain), and Sunday (sun). At the bottom are three yellow diamond-shaped warning signs, each showing a house with a lightning bolt, indicating a risk of lightning strikes. At the bottom left is a television icon displaying a weather forecast with a cloud and rain icon.

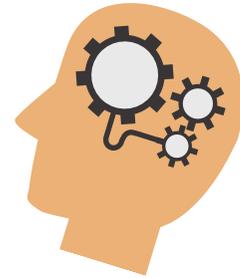
MEMORY



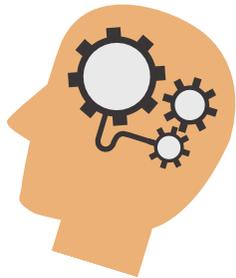
MEMORY



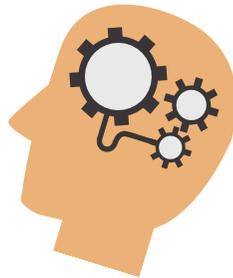
MEMORY



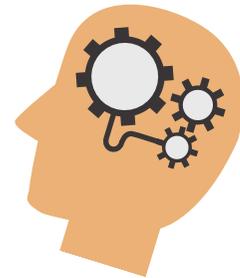
MEMORY

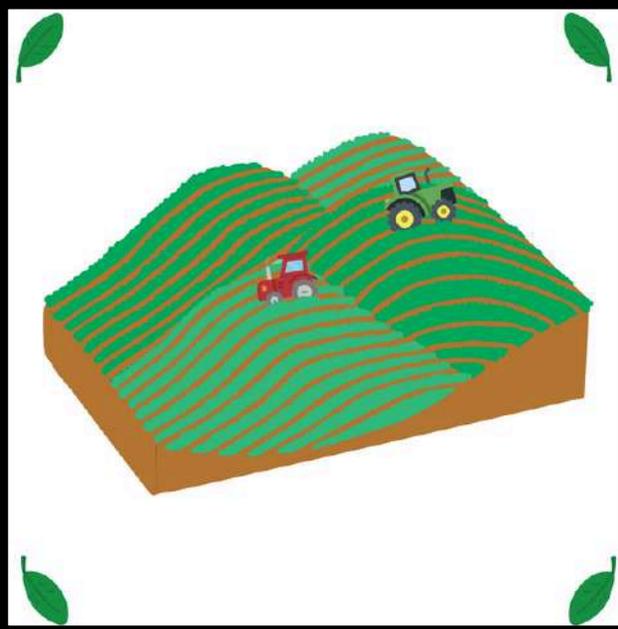


MEMORY

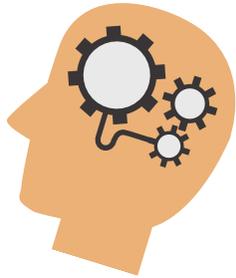


MEMORY

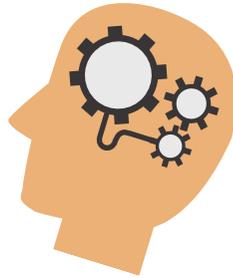




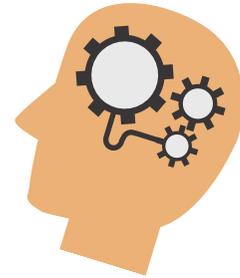
MEMORY



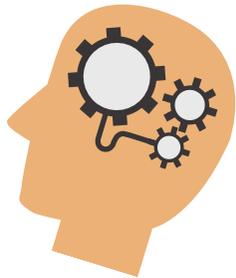
MEMORY



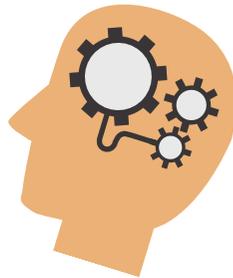
MEMORY



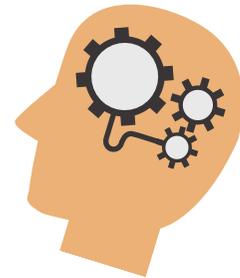
MEMORY



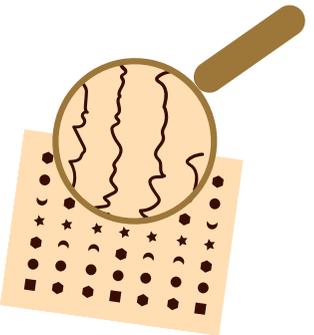
MEMORY



MEMORY



RÄTSEL I



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.

✓ = -1

WORT 2:

✓ = -1

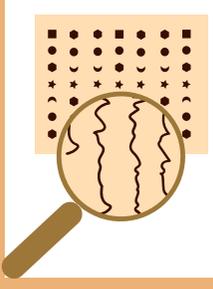
WORT 3:

✓ = -1

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

✓✓✓ = -2

Bonus



RÄTSEL I

WORT 1:

HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN

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

U ● ● —
V ● ● —
W ● — —
X — ● ● —
Y — ● — —
Z — — ● ●

K — ● — —
L ● — ● ●
M — — —
N — ● — —
O — — — —
P — — — ●
Q — — — —
R ● — — ●
S ● ● ●
T — — — —

A ● — — —
B — — ● ● ●
C — — ● ● ● ●
D — — ● ● ● ●
E ● — — — —
F ● ● — — ● ●
G — — — — ● ●
H ● ● ● ● ● ●
I ● ● ● ● ● ●
J ● — — — — —

-. / .- / ... / - - / - .- Wandel führt

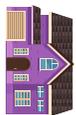
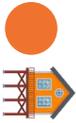
zu verstärktem .- / .- / ... / - - .- / .- , was

..- / .- / - - / ... / - .- / ... / .- / - - / - .- / -

- .- / .- verschlimmert

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

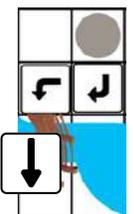
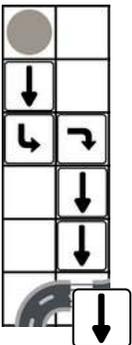
ZIEL: Entkommt der Überschwemmung und erreicht einen sicheren Ort. Wählt EINE der Figuren aus.



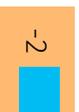
Stellt eure Spielfigur auf das passende Startfeld. Verteilt die Pfeilkarten ganz zufällig unter den Kindern. Die jüngste Person fängt an, dann weiter im Uhrzeigersinn.

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 Abstecker 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

.....

+

+

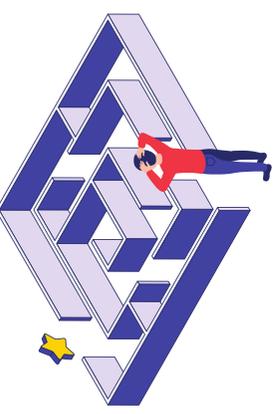
=

-

treten droht.

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

LABYRINTH

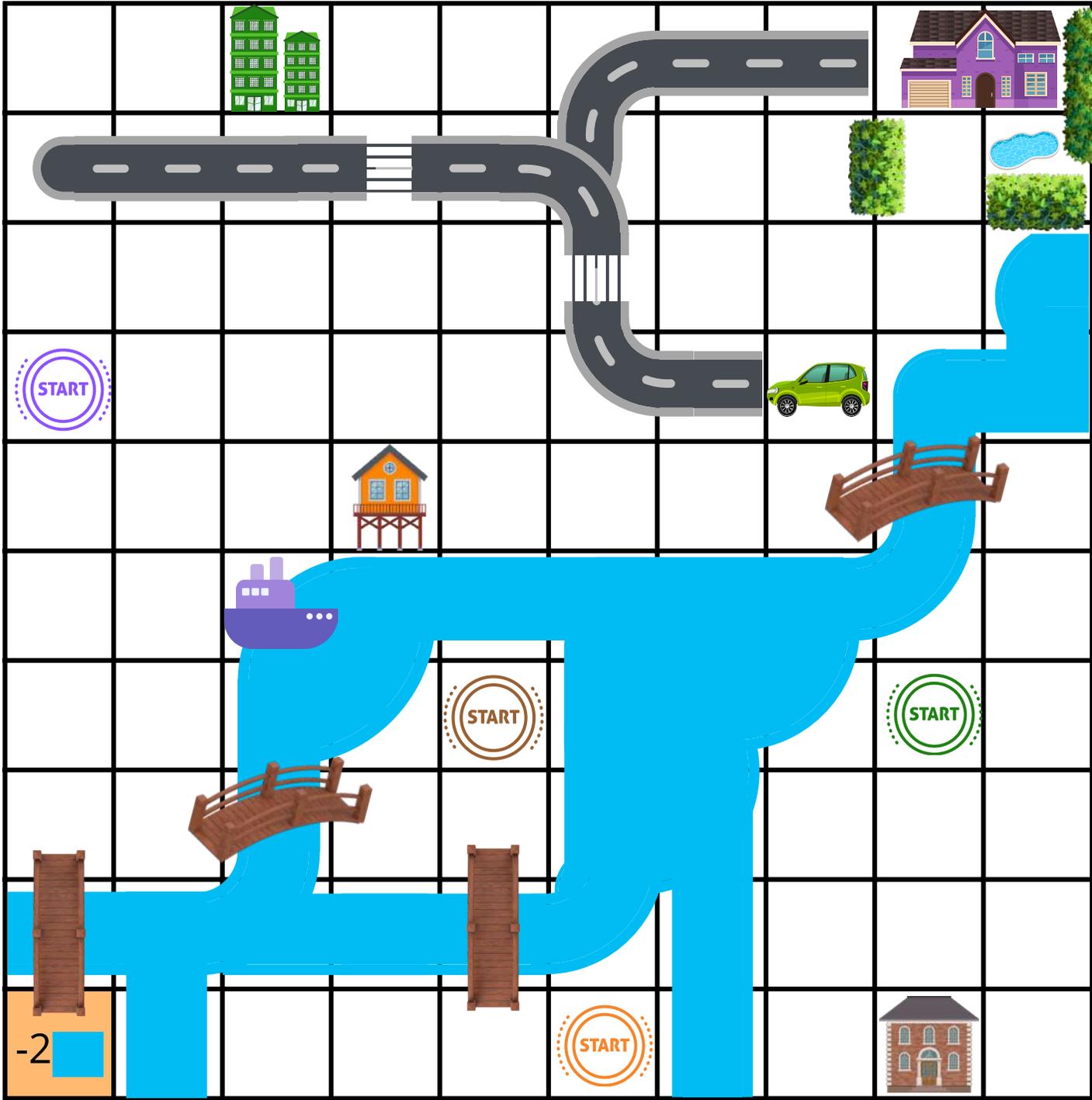


HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN



Schneiden Sie die
Spielfiguren und
Pfeilkarten aus.

Orange square	↑	↘	↑	↘
Green square	↑	↘	↑	↘
Purple square	↑	↙	↑	↘
Brown square	↑	↙	↑	↻

übrige Pfeilkarten

↑	↘	↻	■
....
+	+	=	-

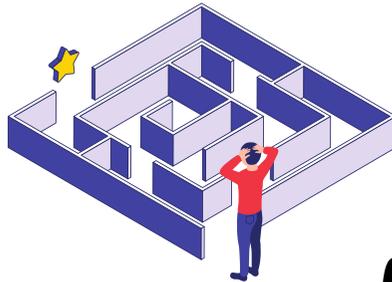
SCHNEIDEN SIE ENTLANG DER ROTEN LINIE

SCHNEIDEN SIE DIESE
KARTE AUS



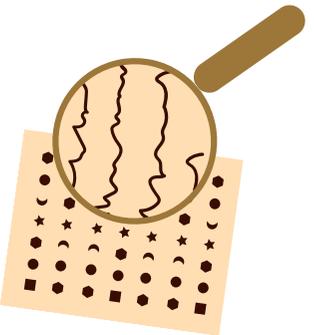
PUNKTE-KARTE

**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

RÄTSEL 2

WORT 1:

✓ = -1

WORT 2:

✓ = -1

WORT 3:

✓ = -1

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.

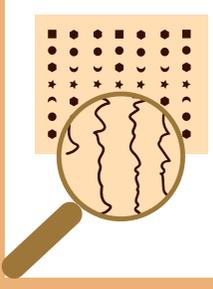
Für jedes richtige Wort könnt Ihr ein Wasserplättchen vom Spielbrett nehmen.

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

✓✓✓ = -2



Bonus



HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN

3
DEF

BEISPIEL

2²-3²-4³-7⁴-7¹-4³-3²-5³

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

4
GHI

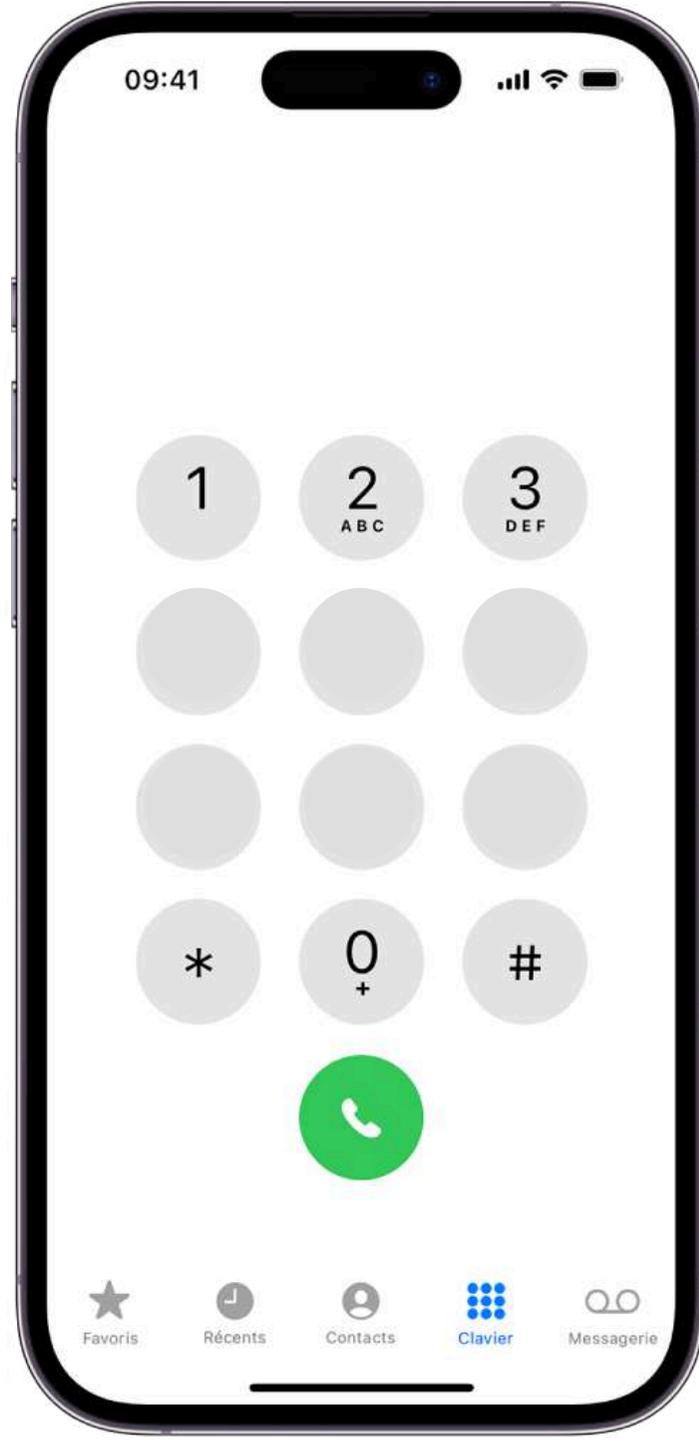
5
JKL

6
MNO

7
PQRS

8
TUV

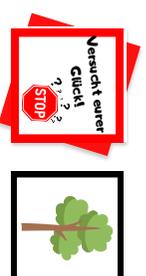
9
WXYZ



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.

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

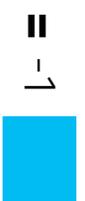
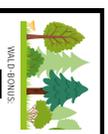
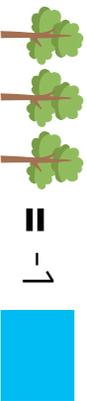
Wusstet Ihr, dass Wälder helfen können, Überschwemmungen zu verhindern?
Euer Ziel ist es, so viele Bäume wie möglich zu pflanzen!



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.



= +1



= +2



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



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!



GLÜCK!

EUER

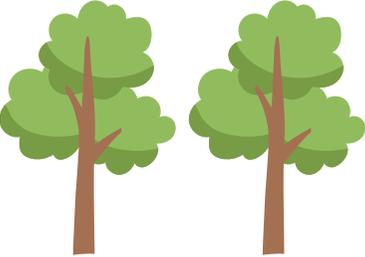
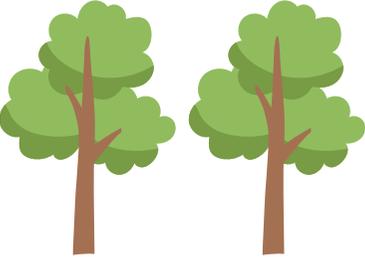
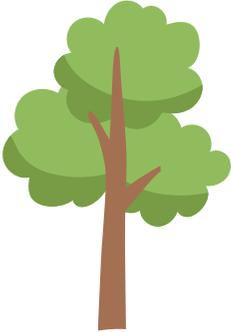
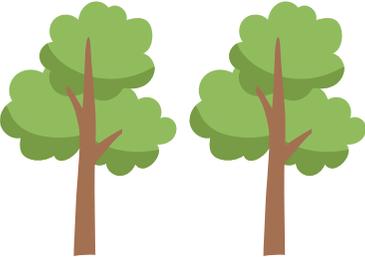
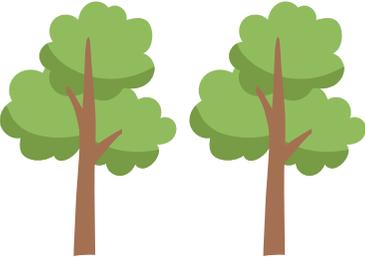
VERSUCHT

HIER TACKERN

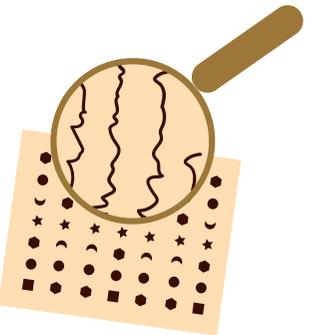
HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN

				 <p>WALD-BONUS: -1 </p>
				 <p>WALD-BONUS: -1 </p>
	 <p>+1 </p>	 <p>+1 </p>	 <p>+1 </p>	 <p>+2 </p>

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

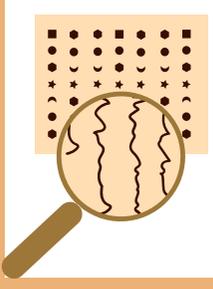
WORT 3:

✓ = -1

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

✓✓✓ = -2

Bonus



HIER TACKERN

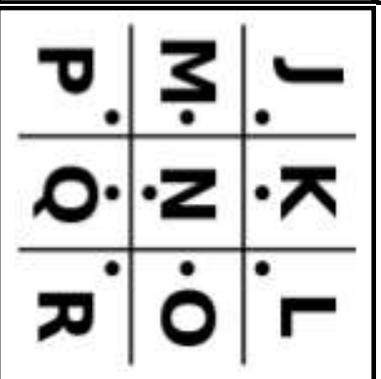
HIER TACKERN

HIER TACKERN

HIER TACKERN

WORTSPIEL BEISPIEL

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



Durch die **U<V**□□□□<□□□**der** **V>**□□□>□
kann das **V**□□□□□ nicht mehr in den

□□□□□ versickern.

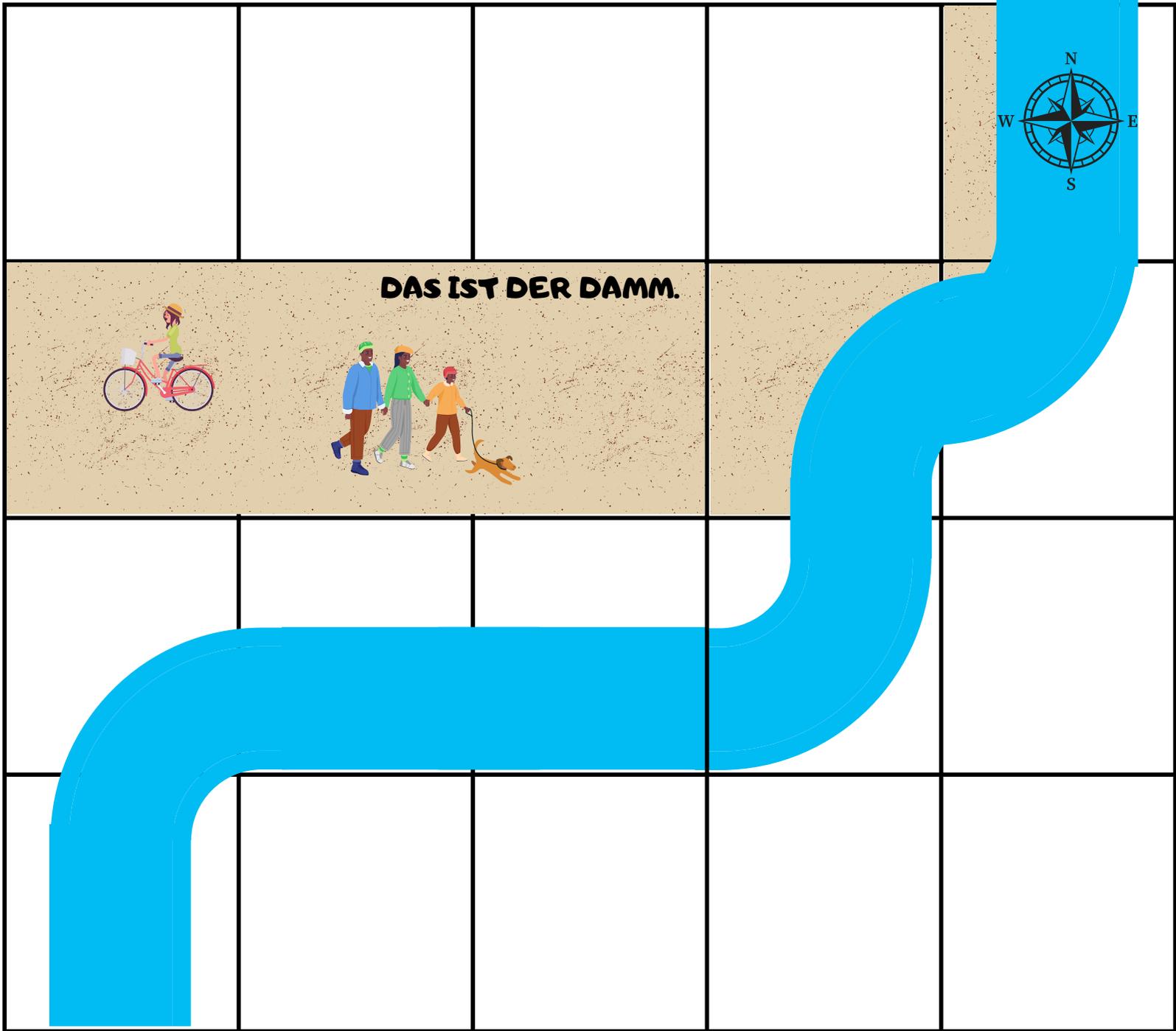
Diese Seite hilft Ihnen dabei, das gesamte Dokument beidseitig auszudrucken.

HIER TACKERN

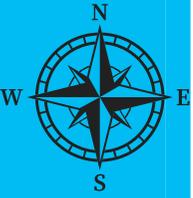
HIER TACKERN

HIER TACKERN

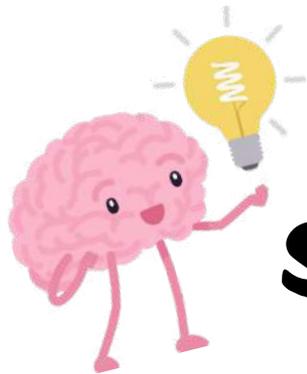
HIER TACKERN



DAS IST DER DAMM.



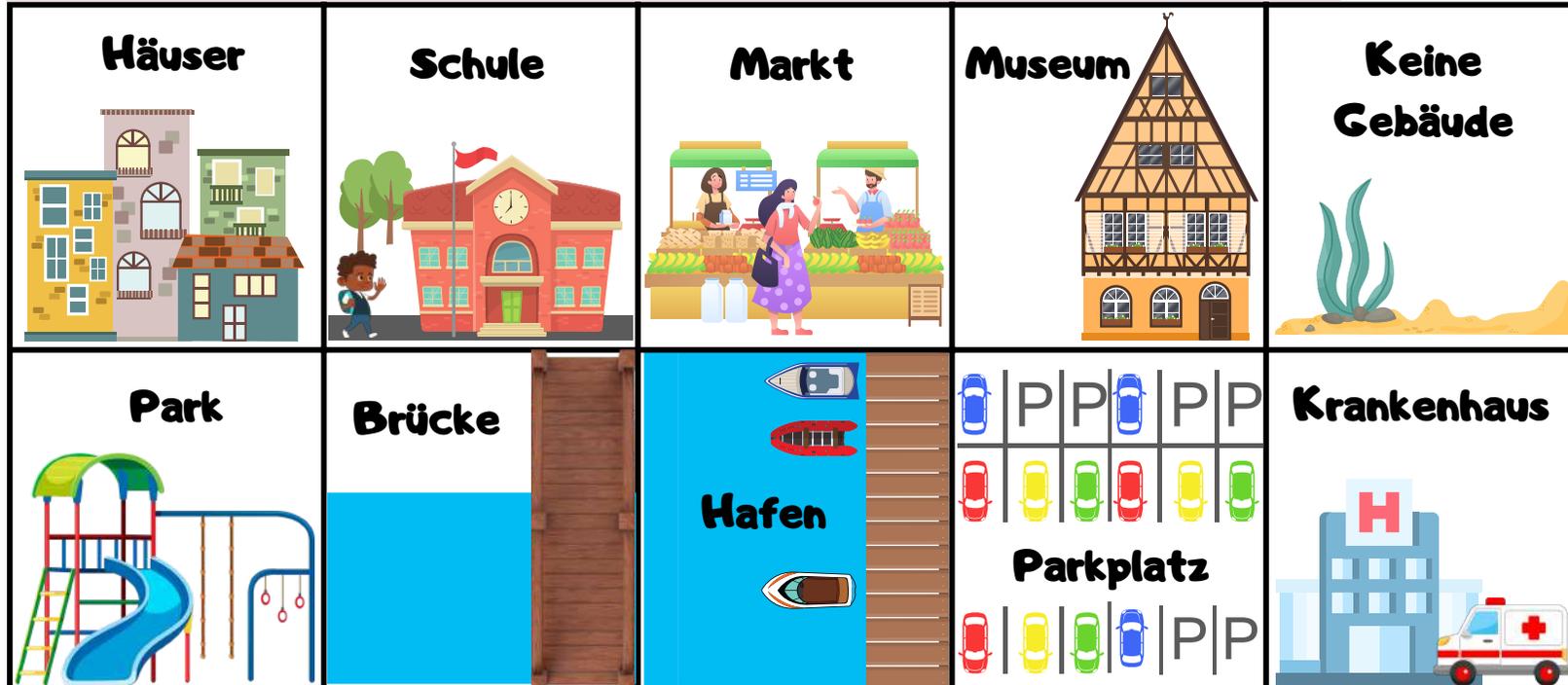
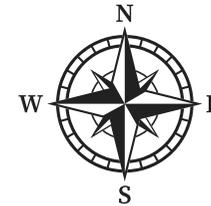
**Dreht das hier um, wenn Ihr
mit der nächsten Aufgabe
startet:**

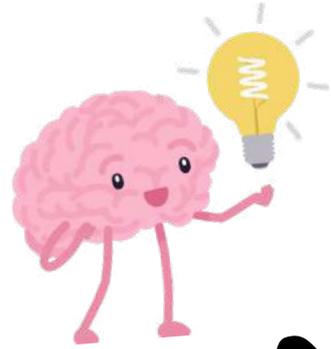


SEID SCHLAU!

Anleitung:

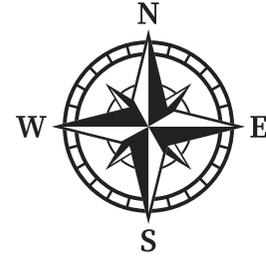
1. Der Park befindet sich im Süden und Westen der Stadt.
2. Das Krankenhaus befindet sich weiter östlich als der Park.
3. Das Krankenhaus berührt den Fluss nur an einer Stelle.
4. Der Parkplatz befindet sich zwischen dem Hafen und dem Krankenhaus.
5. Das Museum befindet sich direkt gegenüber dem Parkplatz 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.



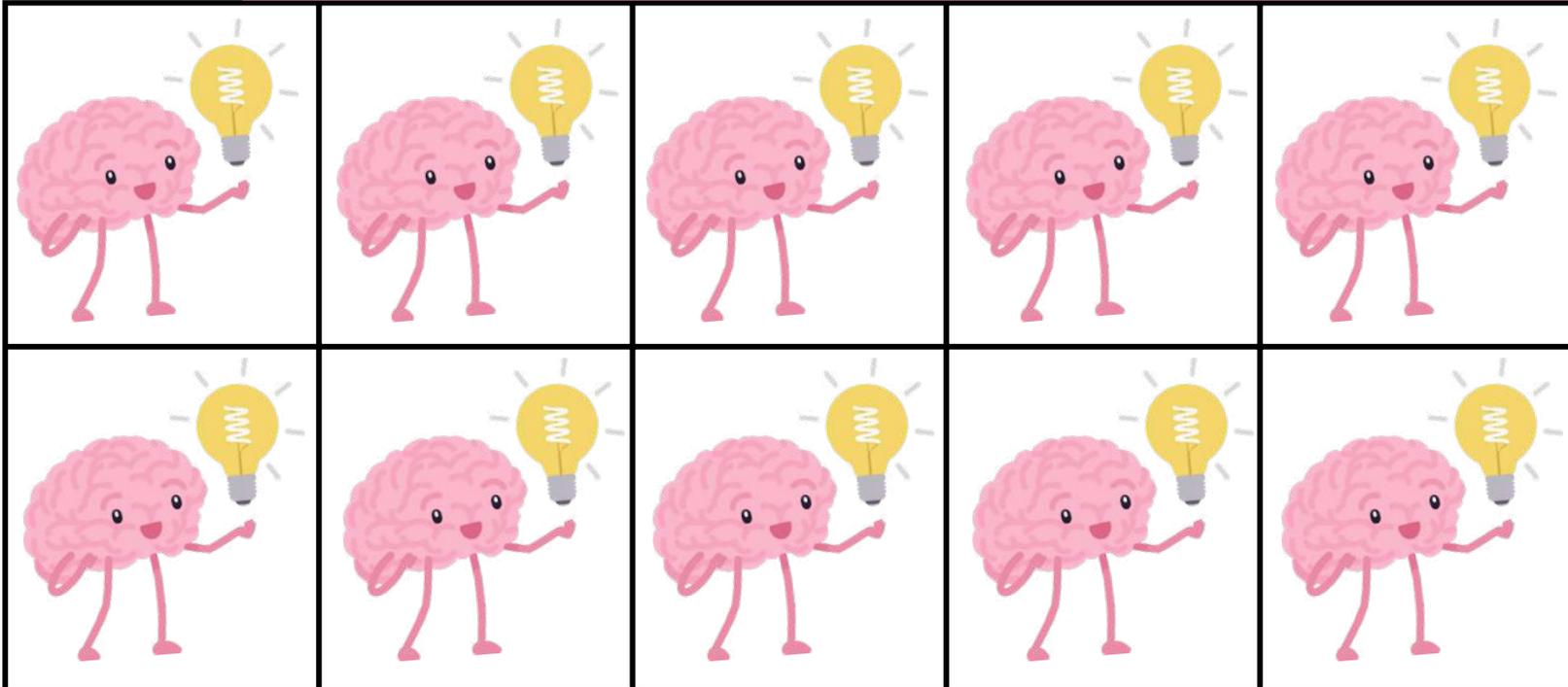


SEID SCHLAU!

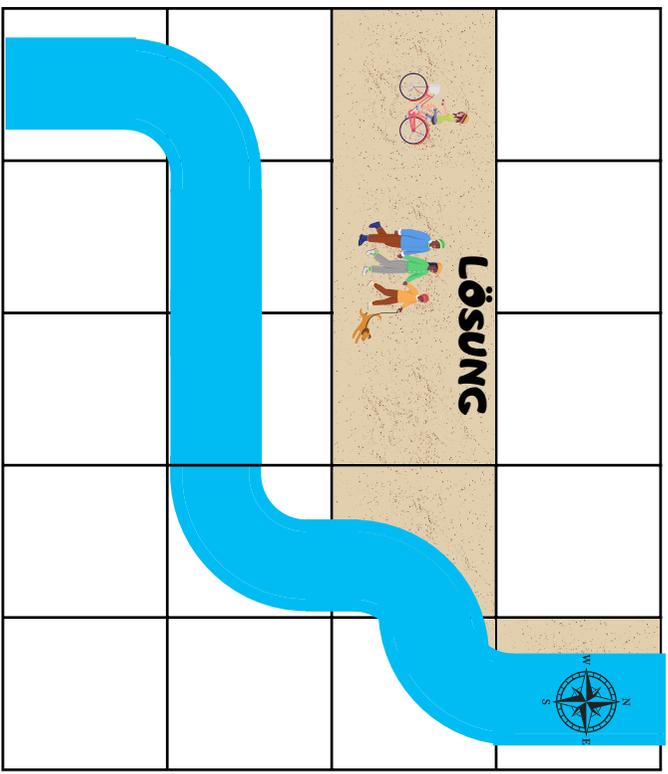
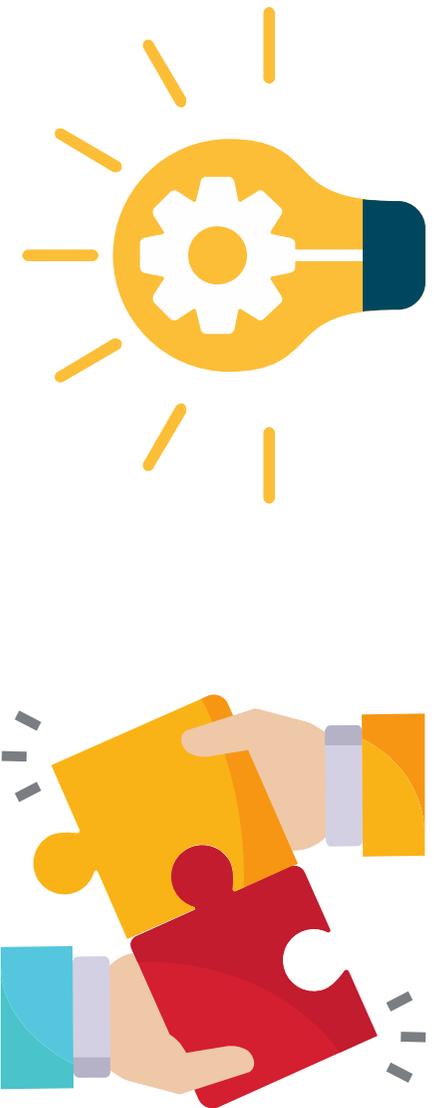
BAU-ANLEITUNG

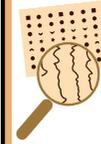


Schneiden Sie alle Karten aus.



LÖSUNGEN



 LÖSUNG RÄTSEL 1	 LÖSUNG RÄTSEL 2	 LÖSUNG RÄTSEL 3
---	---	---

Inhalt:

HIER TACKERN

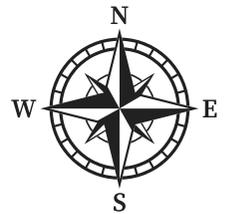
HIER TACKERN

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

