

Archäologie

The printable version is no longer supported and may have rendering errors. Please update your browser bookmarks and please use the default browser print function instead.

Archäologie

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens
Schlagwörter	Karte, Kompass
Gruppengröße	Einzelperson
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	45 Minuten
Ort	draußen
Autor*in	Gruppe 36 St. Stanislaus Kostka
Status	Genehmigt
Letzte Änderung	am 6. 10. 2024 von Josef.Boeckle.
Export	PDF



Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Beschreibung

Varianten

Siehe auch

Kurzbeschreibung

Beschäftigen mit den Aufgaben eines Archäologen

Inhalte

Karte erstellen; Arbeitsteilung in der Patroulle

Material

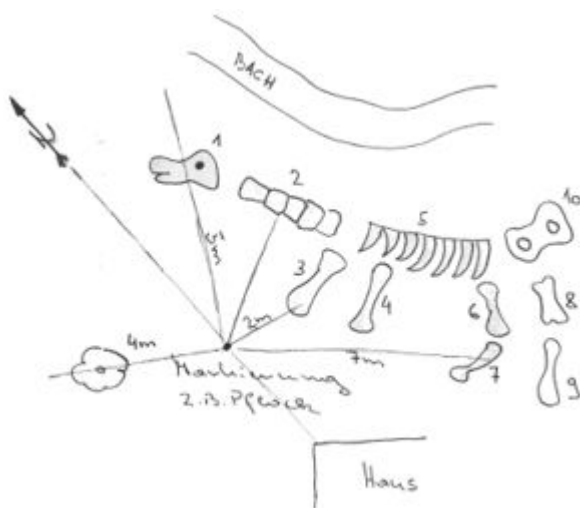
Bussole Maßbänder mottobezogene
(Ausgangspunkt) Papier Schreibzeug

Fundstücke Pflock

Detailbeschreibung

Archäologie ist eine Programmidee, die beispielsweise eine Station in einem Geländespiel (Abenteuer) sein kann.

Beschreibung



Skizze eines möglichen Skelettes

Aufgabe der Patroulle ist es, einen Lageplan mit den 10 eingemessenen Gegenständen (mottobezogenen z.B. Saurierknochen) von einem bestimmten Punkt aus (Pflock, ...) zu zeichnen; die Karte sollte natürlich auch einen Nordpfeil, eine kleine Legende und einige "Geländeteile" (z.B. Baum, Strauch, Bach, ...) enthalten. Die Patroulle soll sich zuerst über eine mögliche Arbeitsteilung Gedanken machen; erst dann sollen die einzelnen Arbeiten aufgeteilt werden. Ein Saurierfund besteht z.B. aus: Schädel, Beckenknochen, Hand (2), Fuß (2), Schwanz, Rippen, Oberschenkel, Unterarm.

Varianten

- Weitere Aufgaben eines Archäologen können hinzugefügt werden, z.B. das freilegen mittels kleiner Besen.
- Auch kann die Fundstelle versteckt sein und erst mittels z.B. Karte und Kompass oder Metalldetektor gefunden werden.

Siehe auch

Beschäftigen mit den Aufgaben eines Archäologen

Diese Seite wurde zuletzt am 6. Oktober 2024 um 19:05 Uhr bearbeitet.