

Mit 200 Rupien durch Indien

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.

Mit 200 Rupien durch Indien

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Weltweite Verbundenheit
Schlagwörter	Reisen, Jules Verne, Schnitzeljagd
Gruppengröße	
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	30 Minuten
Ort	drinnen
Autor*in	Lo Hufnagl und Andreas Furm
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF

Inhaltsverzeichnis

Kurzbeschreibung
Material
Detailbeschreibung
Ziel
Beschreibung
Siehe auch

Kurzbeschreibung

Für Diskussion in der Patrouille; kann auch als Einstieg für eine größere Aktion dienen.

Material

Diverse Gegenstände, die für die Reise gebraucht werden (siehe Beschreibung), Spielgeld

Detailbeschreibung

Auf den Spuren von Phileas Fogg durch... ist eine Programmidee zur Beschäftigung

Ziel

Für Diskussion in der Patrouille; kann auch als Einstieg für eine größere Aktion dienen.

Beschreibung

Den Kindern wird kurz und schnell (!) erzählt wie ihre Reiseroute durch Indien in den nächsten 14 Tagen aussehen wird (es dürfen keine Notizen gemacht werden; die Kinder sollen sich möglichst viel merken: Zuerst heuert ihr auf einem kleinen alten Frachter an, der Euch über den stürmischen Ozean nach Indien bringen soll. Kaum angekommen geht es mit der Pferdekutsche durch einen dichten Wald. Bald werdet ihr mit der Kutsche nicht mehr weiter kommen; ihr müsst durch eine weite trockene Ebene zu Fuß gehen. Um ein mächtiges eisiges Gebirge zu überqueren geht es mit einem Heißluftballon weiter. Nach der Landung bei einem Bahnhof könnt ihr endlich den Zug nehmen, der Euch bis an die pakistanische Grenze bringt. Der Grenzübertritt kostet 33 Rupien an Bestechungsgeld für den Zöllner. Anschließend erhalten die Kinder 200 Rupien (Spielgeld), die sie am Markt ausgeben können. Sie müssen sich allerdings beeilen, weil das Schiff bald fährt (Zeitlimit setzen!). Am Markt gibt es einige Gegenstände, die sie kaufen können (wenn nicht vorhanden aus Karton ausgeschnitten). Nur einige davon sind wirklich sinnvoll für die Reise, manche gar nicht und bei anderen weiß man es nicht so genau. Sinnvolle Gegenstände wären:

- Schwimmweste (fürs Schiff): 33,- Rupien
- Hafer (fürs Pferd): 33,- Rupien
- Wanderschuhe (für die Ebene): 33,- Rupien
- Decke (für den Ballon): 33,- Rupien
- Fahrkarte (für den Zug): 33,- Rupien

Die anderen Gegenstände können beliebig gewählt sein (z.B.:

Regenschirm, Taschenlampe, Pfeife, Wanderstock, Hut, Gameboy, ...) á 33,- Rupien. Die Kinder diskutieren untereinander welche Gegenstände zu kaufen sind und erwerben diese auch anschließend. Anschließend wird mit dem LeiterInnen besprochen, ob die Sachen sinnvoll waren oder nicht, bzw. ob sie genug Geld für den Zöllner haben. Bewertung ist möglich, aber nicht nötig.

Siehe auch

- Die Reise um die Erde in 80 Tagen

Ein Land näher kennenlernen

Diese Seite wurde zuletzt am 3. Oktober 2022 um 21:44 Uhr bearbeitet.