

# Windrosenspiel

---

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.

## Windrosenspiel

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens, Schöpferisches Tun
Schlagwörter	Windrose, Kompass, Piraten, Reise
Gruppengröße	mehrere Kleingruppen
Vorbereitungsaufwand	
Dauer	20 Minuten
Ort	drinnen, draußen
Autor*in	Lo Hufnagl und Andreas Furm
Status	Entwurf
Letzte Änderung	am 3. 10. 2022 von GeraldS.
Export	PDF



## Inhaltsverzeichnis

---

Kurzbeschreibung

Inhalte

Material

Detailbeschreibung

Ziel

Beschreibung

Siehe auch

## Kurzbeschreibung

---

Die GuSp beherrschen die Windrose.

## **Inhalte**

---

Die Kinder erlernen den Umgang mit dem Kompass und der Windrose anhand einer Reise

## **Material**

---

eine Kerze, pro Patrouille: Bleistift, Geodreieck, Radierer

## **Detailbeschreibung**

---

**Schatzsuche am Papier mit der Windrose** ist eine Programmidee zur Beschäftigung mit der Windrose im Kompass.

## **Ziel**

---

Die GuSp beherrschen die Windrose.

## **Beschreibung**

---

Mit Zitronensaft auf weißem Papier eine Insel einzeichnen, eine Geschichte, über eine Seefahrt mit vielen Himmelsrichtungen ausdenken. (eventuell mit kariertem Papier). Ablauf: Der/Die SpielleiterIn erzählt eine spannende Geschichte über einen Piraten auf der Suche nach einem Schatz mit verschiedenen Himmelsrichtungen und Seemeilen. Zum Beispiel: "Am 26. Januar 1268 verließ der Pirat XY Genua in Richtung Süden und fuhr mit seinem Schiff 10 Seemeilen auf diesem Kurs, bis er plötzlich in nord-östliche Richtung wechselte...." Die Patrouillen zeichnen den Weg möglichst genau mit Hilfe eines Geodreiecks und eines Kompasses auf. Ist das Ende der Geschichte (= Schatzinsel) erreicht wird das Blatt mit der angefertigten Seekarte vorsichtig über die brennende Kerze gehalten. Dabei wird die Insel sichtbar. Wer liegt der Insel am nächsten? Bemerkung: Maßstab vorher bekannt geben (zum Beispiel: Eine Seemeile = 1 cm), ebenso den Anfangspunkt der Reise (zum Beispiel links oben). Tipp: Vorher ausprobieren!

## **Siehe auch**

---

Die GuSp beherrschen die Windrose.

---

Diese Seite wurde zuletzt am 3. Oktober 2022 um 21:37 Uhr bearbeitet.