Schatzsuche am Papier mit der Windrose

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.

Schatzsuche am Papier mit der Windrose

Art der Methode	Programmidee
Stufe	GuSp
Schwerpunkt	Bereitschaft zum Abenteuer des Lebens
Schlagwörter	Windrose, Kompass
Gruppengröße	
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
Material
Detailbeschreibung
Ziel
Beschreibung
Siehe auch

Kurzbeschreibung

Die GuSp beherrschen die Windrose.

Material

1 Kerze, pro Patrulle: Bleistift, Geodreieck, Radierer

Detailbeschreibung

Schatzsuche am Papier mit der Windrose ist eine Programmidee zum Trainieren der Windrose.

Ziel

Die GuSp beherrschen die Windrose.

Beschreibung

Mit Zitronensaft auf weißem Papier eine Insel einzeichnen, eine Geschichte, über eine Seefahrt mit vielen Himmelsrichtungen ausdenken. (ev. mit kariertem Papier). Ablauf: Der Spielleiter 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…." Die Patrullen zeichnen den Weg möglichst genau mit Geodreieck auf . Ist das Ende der Geschichte (= Schatzinsel) erreicht wird das Blatt mit der angefertigten Seekarte vorsichtig über die brennende Kerze gehalten. Dabei dir 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.