

UNSERE WELT VOLLER WUNDER



Zielsetzung: Den Teilnehmern wird die Natur und unsere Erde näher gebracht.

Teilnehmende: alle Altersgruppen

Vorbereitung: eventuell Weltkarte mit Kreide vorzeichnen

Ort: Wald und ebener Platz

Zeit	Programm	Material
10 Min	<p>Einstieg: Stadt, Land, Fluss</p> <p>Zuerst wird der gesuchte Buchstabe ermittelt: Ein Teilnehmer sagt sich im Kopf das Alphabet vor und ein anderer ruft „Stop“. Alle Teilnehmer müssen nun eine Stadt, ein Land und einen Fluss suchen, der mit diesem Buchstaben beginnt. Wer fertig ist, ruft „Stop“ und alle müssen sofort den Stift niederlegen. Jeder Teilnehmer erhält: 2 Punkte für jeden Begriff, den er als einzigen gefunden hat; 1 Punkt für jeden Begriff, den neben ihm noch jemand anders aufgeschrieben hat. Es können mehrere Runden gespielt werden, wobei die Punkte laufend zusammengezählt werden. Gewonnen hat, wer am Schluss am meisten Punkte erspielt hat. (Je nach Alter der Teilnehmer können andere Kategorien verwendet werden wie : Name, Pflanze, Tier, Berg, Beruf, ...)</p>	Papier, Stifte
10 Min	<p>Hauptteil:</p> <p>Die Teilnehmer werden in zwei Gruppen aufgeteilt und erhalten die Aufgabe: Eine Weltkarte soll gelegt werden nur mit Hilfe von Materialien, welche in der Natur gefunden werden können. Sie überlegen sich eine Liste von 10 Gegenständen, welche sich dazu am besten eignen (und welche im Wald zu finden sind).</p>	Papier, Stifte
20 Min	<p>Nun werden die Listen ausgetauscht und die Gruppen machen sich auf die Suche nach den 10 Gegenständen, welche auf der Liste aufgeführt sind. (Wichtig: Den Teilnehmern am Anfang noch nicht sagen, dass die Listen getauscht werden.) Diejenige Gruppe, welche zuerst alle Gegenstände gefunden hat, hat gewonnen.</p>	
10 Min	<p>Schluss:</p> <p>Mit den gesammelten Materialien legen alle gemeinsam die Erdkarte (wenn notwendig können natürlich noch andere Gegenstände gesammelt werden) und eventuell werden Fotos</p>	Erdkarte

5 Min	<p>gemacht.</p> <p>Schlussvariante 1: Phantasiereise</p> <p>Jeder Teilnehmer „reist“ auf der Karte in jenes Land oder an jenen Ort, den er schon immer einmal besuchen wollte.</p>	
5 Min	<p>Schlussvariante 2: Geographiequiz</p> <p>Der Spielleiter nennt ein Land. Die Teilnehmer platzieren sich dort auf der Weltkarte, wo sie dieses Land vermuten. Pro richtige „Antwort“ gibt es einen Punkt oder eine Süßigkeit.</p>	
5 Min	<p>Schlussvariante 3: Konsumentenwissen</p> <p>Der Spielleiter nennt ein Produkt (siehe Liste). Die Teilnehmer platzieren sich dort auf der Weltkarte, wo sie vermuten, dass dieses Produkt hauptsächlich produziert oder angebaut wird. Pro richtige „Antwort“ gibt es einen Punkt oder eine Süßigkeit.</p>	Produkteliste