

Stadt-Land-Fluss-“Maschine“ Deutschland  
Lösungsvorschläge

1.11.3

**Stadt-Land-Fluss-“Maschine“ Deutschland**

Das Spiel "Stadt-Land-Fluss" ist bei Schülerinnen und Schülern sehr beliebt. Die **Stadt-Land-Fluss-“Maschine“** greift diese Zustimmung auf und bietet ein Instrument zum spielerischen Training der Orientierung in Deutschland.

Die Spielregeln lassen sich variieren. Zum Beispiel kann zusätzlich eine zweite Stadt im Feld *Stadt (2)* für das vorgegebene Bundesland eingestellt werden.

3a/3b

**Ergänzungen**

Beschriftung der linken Scheibe

Beschriftung der rechten Scheibe

3c

**Die Arbeitsblätter dieses Bogens ...**

... enthalten Blätter für die Erstellung einer so genannten Stadt-Land-Fluss-“Maschine“.

- **Stadt-Land-Fluss-“Maschine“ 1 (3a)**  
Dieses Arbeitsblatt enthält den Grundbogen für die Stadt-Land-Fluss-“Maschine“. Es sollte auf Kopierkarton (170 g/m<sup>2</sup>) kopiert werden oder muss von den Schülerinnen und Schülern auf dünne Pappe aufgeklebt werden. Diese Seite kann farbig gestaltet werden.
- **Stadt-Land-Fluss-“Maschine“ 2 (3b)**  
Dieses Arbeitsblatt enthält die Drehscheiben. Es sollte ebenfalls auf Kopierkarton (170 g/m<sup>2</sup>) kopiert werden oder muss auf dünne Pappe aufgeklebt werden.
- **Stadt-Land-Fluss-“Maschine“ 3 (3c)**  
Auf diesem Arbeitsblatt befinden sich neben der Bauanleitung und den Spielregeln zwei weitere Scheiben, die von den Schülerinnen und Schülern selbst ausgefüllt werden können.

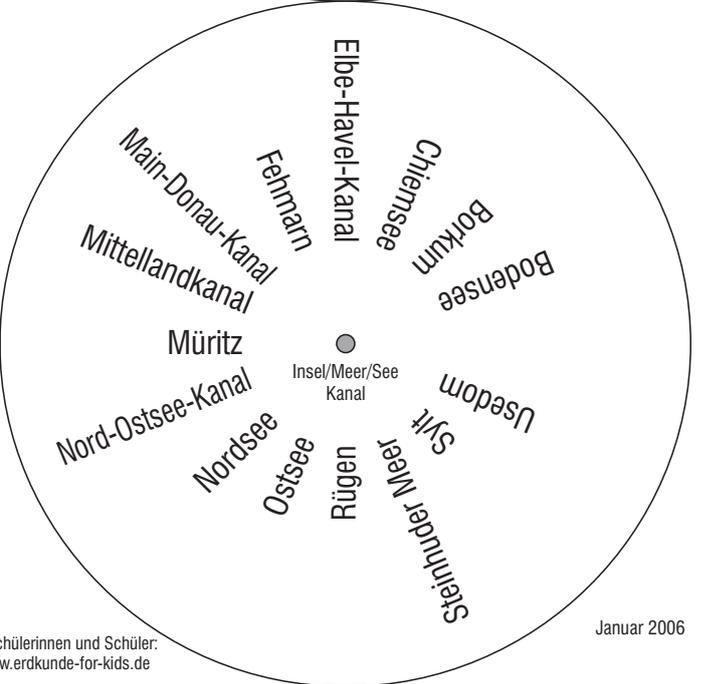
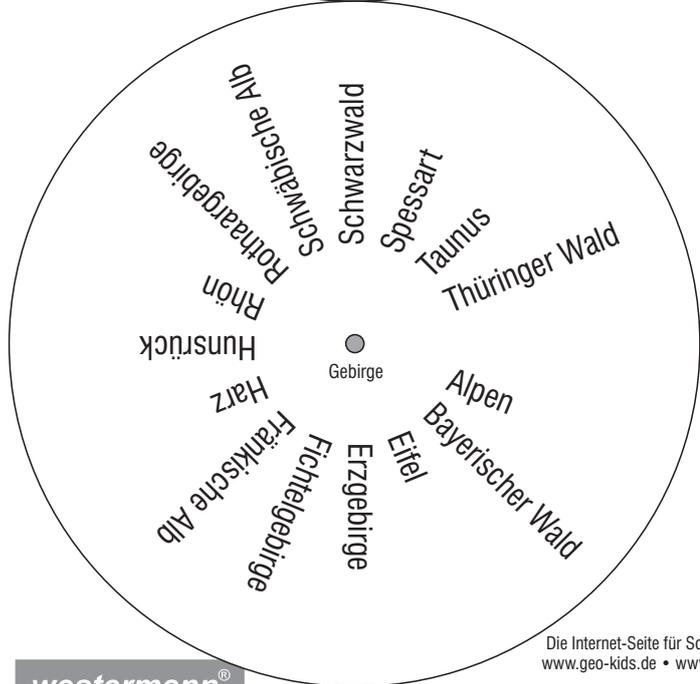
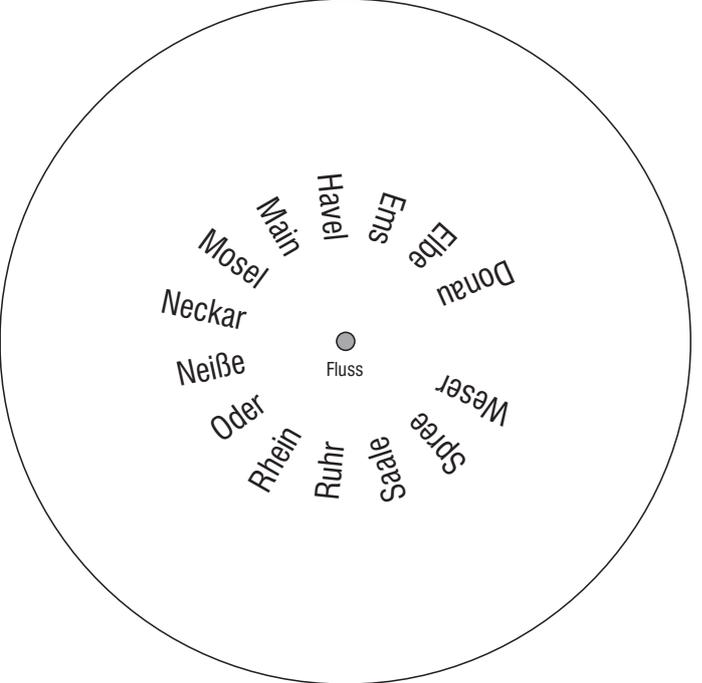
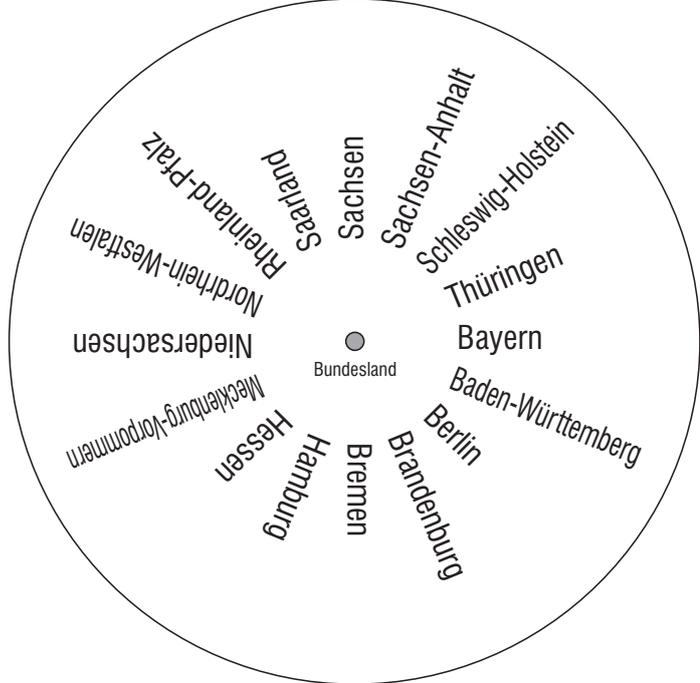
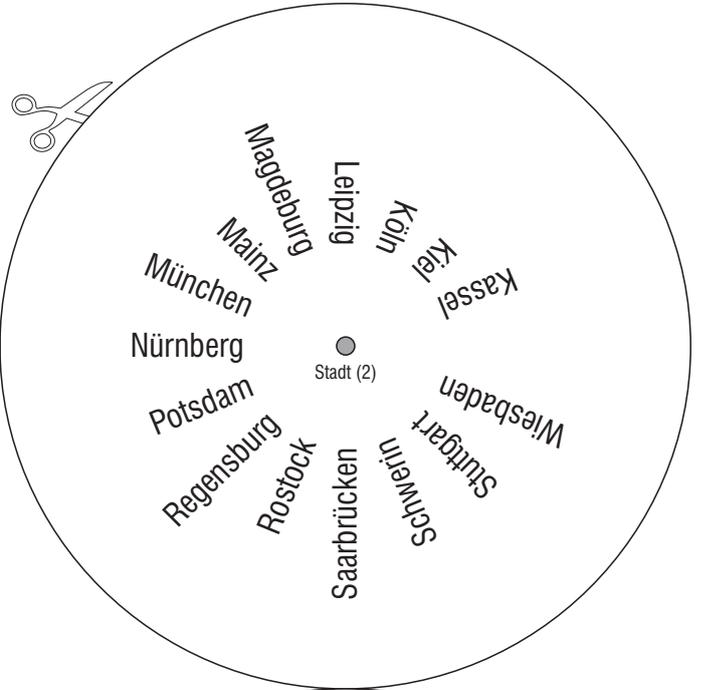
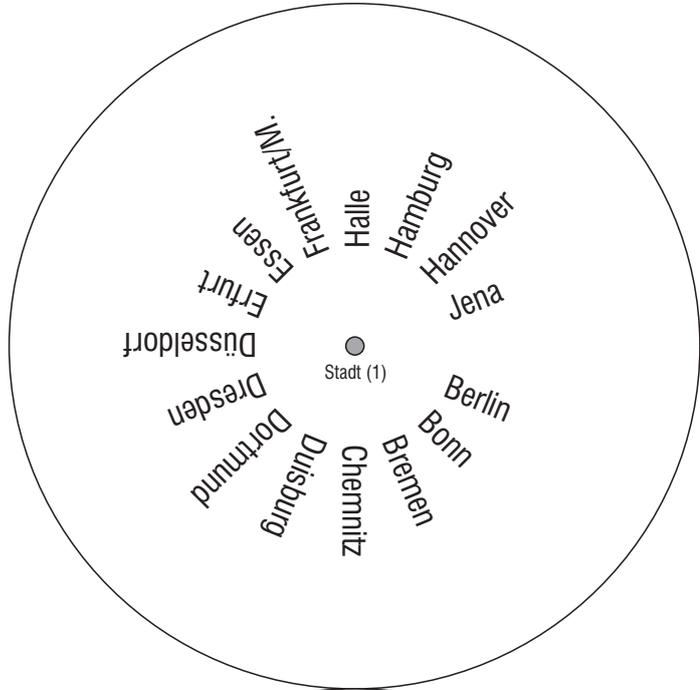


### Spiel- und Übungsanleitung

Stelle den Namen einer Stadt im Feld *Stadt (1)* oder *Stadt (2)* ein. In welchem *Bundesland* liegt sie?

Stelle danach den Namen eines *Flusses*, eines *Gebirges* usw. aus diesem *Bundesland* ein.

Vergleiche dein Ergebnis mit der Deutschland-Karte im Atlas. Für jede richtige Lösung kannst du dir einen Punkt gutschreiben.





**Bauanleitung**

Klebe die Blätter 1.11.3a und 1.11.3b – wenn sie nicht auf Kopierkarton kopiert wurden – auf eine dünne Pappe auf. Schneide Blatt 1.11.3a dann an der *äußeren* Linie (→ Markierung ✂) aus und anschließend die sechs dunkelgrauen Felder. Benutze dazu möglichst ein Papiermesser. Drücke dann die sechs Löcher an den markierten Stellen mit einem spitzen Gegenstand in den Karton. Schneide danach die sechs Scheiben von Blatt 1.11.3b aus und drücke auch hier die Löcher ein. Verbinde nun das Grundblatt und die Scheiben durch Musterklammern (🔗) miteinander – fertig ist deine STADT-LAND-FLUSS-“MASCHINE”.

**Spielregeln**

Mit der STADT-LAND-FLUSS-“MASCHINE” kannst du alleine, zusammen mit anderen spielen oder trainieren.

**Du spielst alleine:** Stelle zunächst den Namen einer Stadt im Feld *Stadt (1)* oder *Stadt (2)* ein. Nun musst du das *Bundesland*, in dem diese Stadt liegt, suchen und einstellen. Dann heißt es, einen *Fluss*, ein *Gebirge* und eventuell eine *Insel*, ein *Meer*, einen *See* oder einen *Kanal in diesem Bundesland* zu finden. Wenn du deine Einstellung beendet hast, sieh im Atlas nach, ob alles richtig ist. Für jede richtige Lösung kannst du dir einen Punkt gutschreiben. Du kannst natürlich auch mit einem Bundesland oder einem Gebirge beginnen.

**Du spielst mit anderen zusammen:** Ein Mitspieler gibt den Namen einer Stadt, eines Bundeslandes oder eines Flusses vor. Dann geht es – wie oben beschrieben – weiter. Diesmal zählt aber auch die Geschwindigkeit. Wer hat zuerst die passenden Begriffe gefunden? Wer hat zuerst 50 Punkte erreicht? Wer wird “Miss Germany” oder “Mister Germany”?

**Du ergänz deine STADT-LAND-FLUSS-“MASCHINE”:** Wenn du dich noch besser in Deutschland auskennen möchtest, kannst du dir mit den Vorlagen unten selbst Drehscheiben mit weiteren Orten, Flüssen oder Bergen anfertigen.

	Mitspieler • Punkte					
Spielrunde						
1						
2						
3						
4						

