

Kurzprojekt: Kennenlernen von Kartensymbolen und Umgang mit der Wirtschaftskarte
Wirtschafts-“Poker”

Mit diesem Kurzprojekt sollen das Einüben von Kartensymbolen, der Umgang mit der Wirtschaftskarte und die wirtschaftsräumliche Orientierung trainiert werden.

• **Phase 1: Erstellung der Spielmaterialien**

Die Klasse wird in Vierergruppen eingeteilt. Jede Gruppe erstellt nach der Anleitung in Arbeitsblatt 16.2.1a ein Kartenspiel.

Diese Arbeit hat vielfältige pädagogische Vorteile. Zunächst müssen sich die Gruppenmitglieder einigen, welche Symbole sie in ihrem Spiel verwenden wollen. Dann müssen sie organisieren, wer welche Symbole überträgt. Beim Übertragen, d.h. beim Abmalen und Vergrößern sind die Schülerinnen und Schüler gezwungen genau hinzusehen und genau zu zeichnen bzw. zu malen. Dabei prägen sich die Symbole ein. Dann ist zu überlegen, mit welchen Hilfsmitteln gearbeitet wird (z.B. Zirkel oder Münze bei Kreisen), schließlich muss entschieden werden, wie die Länderkarten gestaltet werden.

benötigtes Material: Das Arbeitsblatt 16.2.1b wird auf Kopierkarton (130 g/m²) kopiert. Die Karten lassen sich aber auch aus Zeichenkarton herstellen.

Zeitaufwand: Es gibt grundsätzlich zwei Möglichkeiten dieses Spiel herzustellen. Das gesamte Spiel wird in der

Schule von den einzelnen Gruppen angefertigt. Dazu werden - je nach Erfahrung der Gruppen mit der Gruppenarbeit - etwa zwei Unterrichtsstunden benötigt. Alternativ kann jedes Gruppenmitglied als vorbereitende Hausaufgabe 8 Spielkarten und 4 Länderkarten ausschneiden. Alle anderen Arbeiten sollten aber aus den oben genannten Gründen auf jeden Fall in den Gruppen durchgeführt werden. Es bleibt in diesem Fall in der zweiten Stunde noch Zeit um die Spielregeln zu besprechen.

• **Phase 2: Spielen**

Die nun folgende Spielphase dient der wirtschaftsräumlichen Orientierung. Auch wenn naturgemäß für die Schülerinnen und Schüler das Spielen im Vordergrund steht, prägen sich Wirtschaftsstandorte und Wirtschaftsstrukturen ein.

Zeitaufwand: Für das Spielen sollte ausreichend Zeit zur Verfügung stehen, d.h. mindestens eine Unterrichtsstunde. Der spielerische Reiz liegt, wie bei jedem Spiel, in der Wiederholung. Auch der Lernerfolg wird durch wiederholtes Spielen größer.

Dieses Spiel kann inhaltlich auch auf die *Landwirtschaft* oder räumlich auf *Europa* bezogen werden.

Sind die Spielkarten einmal angefertigt, können sie auch in **Vertretungsstunden** eingesetzt werden.

1a / 1b

Beispiele für die Verwendung des Rasters

Fluss, der durch Köln fließt				R	H	E	I	N	
Deutschlands größte Insel	R	U	E	G	E	N			
Großstadt an der Fulda				K	A	S	S	E	L
Gebirge nördlich des Mains		S	P	E	S	S	A	R	T
Großstadt an der Weser				B	R	E	M	E	N
Deutschlands größter See	B	O	D	E	N	S	E	E	

Das Lösungswort nennt ein Bundesland in der Mitte Deutschlands.

Suche die europäischen Hauptstädte, die sich hier verbergen.

L	R	P	S	R	I	G	A
W	F	R	D	N	K	S	L
P	M	A	D	R	I	D	O
S	A	G	Z	O	R	J	B
N	F	H	G	M	D	O	E

				1	P			2	M
			3	L	O	N	D	O	N
		4	O	S	L	O			S
5	O	D		6	E	U			E
7	B	E	R	N		8	A	L	M
	R						C		

Waagerecht

3 westeuropäische Hauptstadt, 4 Hauptstadt Norwegens, 6 Abkürzung für Europäische Union, 7 Stadt in der Schweiz, 8 Sommerweide in den Alpen

Senkrecht

1 östliches Nachbarland Deutschlands, 2 windungsreicher Nebenfluss des Rheins, 4 Fluss zwischen Deutschland und Polen, 5 russischer Fluss, 8 Kfz-Kennzeichen von Aachen

Die Arbeitsblätter dieses Bogens ...

... enthalten Anregungen für **Kurzprojekte**. Zum einen soll ein Kartenspiel erstellt werden, mit dem anschließend gespielt wird. Dieses Projekt ist ein klassisches Beispiel für handlungsorientierten Unterricht (→ 16.3.1).

Das Anfertigen und Lösen von Rätseln ist eine weitere am Spiel und damit am Kind orientierte Methode. Rätsel können einen bestimmten Lernstoff vertiefen und die Begriffsbildung fördern.

• **Wirtschaftspoker (1a)**

Zunächst werden die Spielkarten nach den Angaben dieses Arbeitsblattes erstellt. Dazu können die Vorlagen aus Arbeitsblatt 16.2.1b benutzt werden. Anschließend wird in Vierergruppen gespielt.

Hinweis: Die Schülerinnen und Schüler benötigen für die Bearbeitung **Schere und Buntstifte!**

• **Spielkarten-Vorlagen (1b)**

Die Spielkarten-Vorlagen können für dieses Spiel und für andere selbst zu erstellende Kartenspiele benutzt werden.

Tip: Karten auf Kopierkarton (130 g/m²) kopieren.

• **Kreuzworträtsel (1c)**

Diese Vorlage kann eingesetzt werden um verschiedene Rätsel selbst herzustellen (vgl. Beispiele links).



Wirtschafts-“Poker”

Ein Spiel für 4 Mitspieler

Wer wird “Wirtschafts-Boss”?

Bescheid wissen und eine Portion Glück gehören bei diesem Spiel dazu, genau wie im “richtigen” Leben.

Vorbereitung

Bevor es los geht, müsst ihr die Spielkarten (aus Zeichenkarton) selbst herstellen. Benötigt werden 32 Karten im Quartett-Format, die mit verschiedenen Industriesymbolen der Wirtschaftskarte des Weltatlas bemalt werden.

Die Karten werden anschließend von 1 bis 32 durchnummeriert. Außerdem braucht ihr noch 16 Spielkarten, eine für jedes Bundesland. Ihr könnt - ganz nach Lust und Laune - die Umrisse des jeweiligen Bundeslandes darauf zeichnen, dazu wichtige Städte und Flüsse und vielleicht das Landeswappen und wenn ihr es ganz einfach haben wollt, schreibt nur den Namen des Bundeslandes auf die Karte.

Nun kann es los gehen. Die Karten der Bundesländer werden verdeckt auf dem Tisch gestapelt, die anderen gut gemischt und an die Mitspieler verteilt. Zusätzlich braucht jeder Spieler noch einen Atlas mit der Wirtschaftskarte von Deutschland.

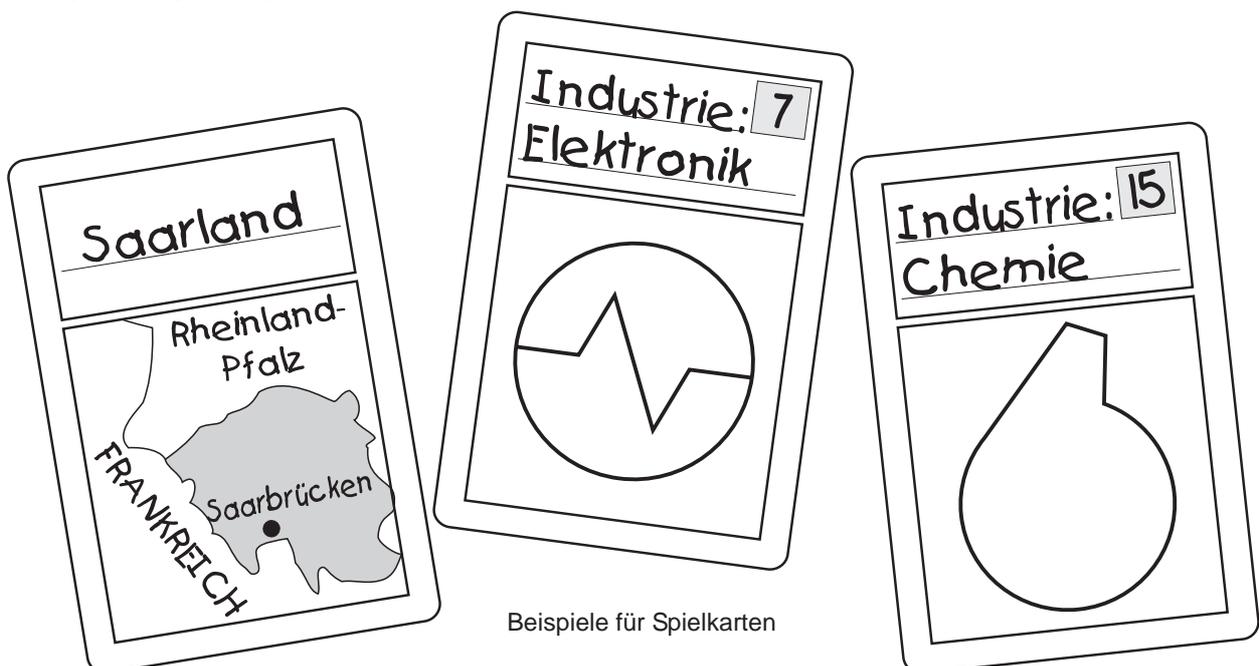
Die Spielregeln

Der jüngste Spieler beginnt. Er hebt eine Karte vom Stapel ab und dreht sie um (z.B. die Saarland-Karte). Jeder Spieler prüft nun, ob er eine Spielkarte mit einem Symbol hat, das auch auf der Wirtschaftskarte des Atlas im Saarland vorkommt. Im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler dann eine passende Karte ab und sagt dazu, wo dieses Symbol zu finden ist, z.B. “Maschinenbau bei Homburg”. Wer keine passende Karte hat, kann nicht auslegen.

Wer die Karte mit der höchsten Zahl ausgelegt hat, erhält alle abgelegten Karten. Sie werden zur Seite gelegt und in dieser Spielrunde nicht mehr verwendet.

Am Spielende ist “Wirtschafts-Boss”, wer aus seinen Karten die höchste Zahl addieren kann.

Viel Glück!



Beispiele für Spielkarten

A - B



Spielkarten für Wirtschafts-“Poker” und andere Kartenspiele

16.2.1b

Karten für Wirtschafts-“Poker” (links/unten: für Karten mit Wirtschafts-Symbolen, rechts/oben: für Karten der Bundesländer)



