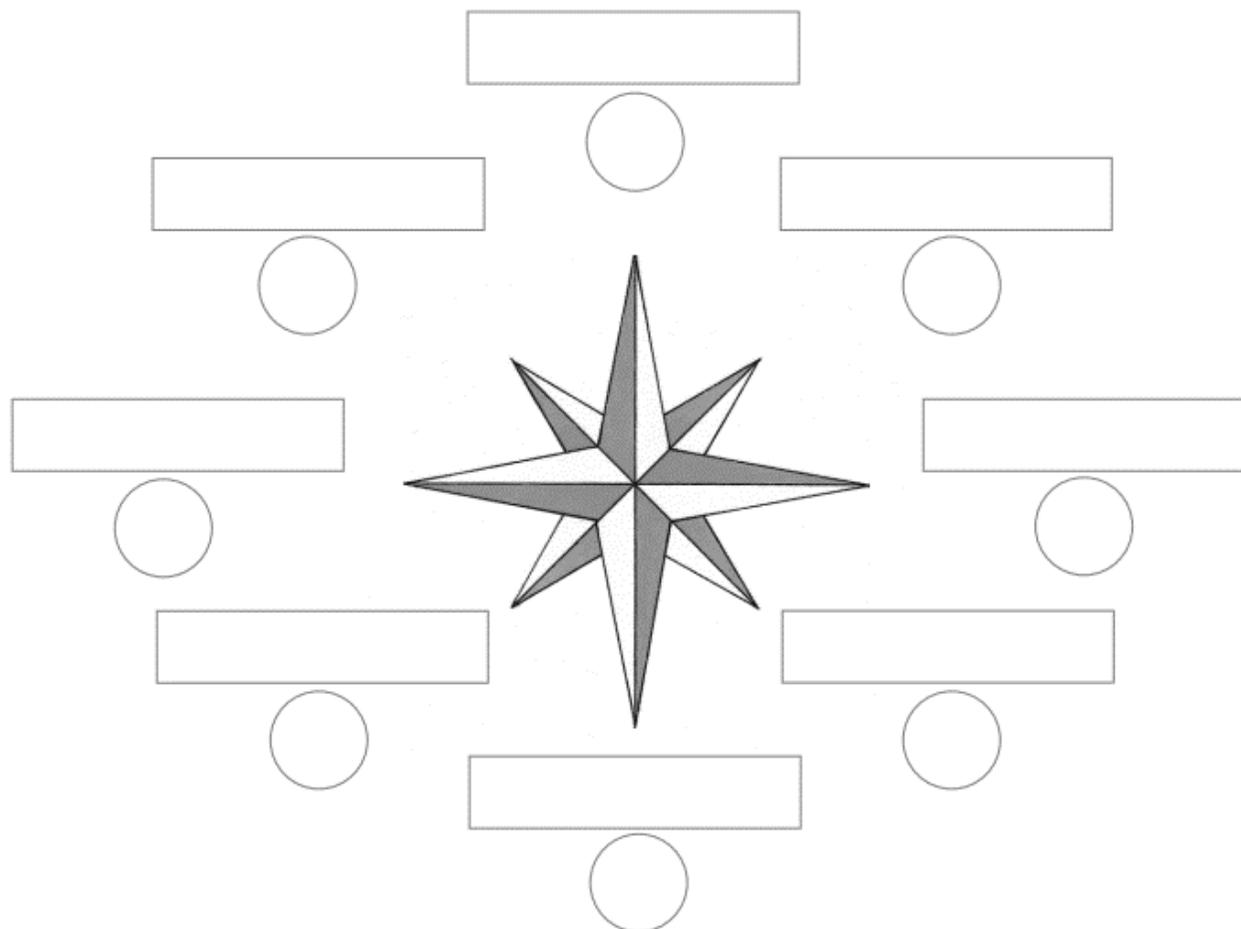




Die Windrose

1. Beschrifte die Windrose mit allen Himmelsrichtungen und den dazugehörigen Abkürzungen.



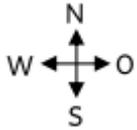
Tipp: In den folgenden Merksatz erkennst du die Anfangsbuchstaben der 4 Haupthimmelsrichtungen: **N**ie **o**hne **S**eife **w**aschen!

Damit kannst du dir die Reihenfolge der Himmelsrichtungen merken.

Im Zoo



2



Du gehst mit einem Freund in den Zoo. In welcher Reihenfolge besucht ihr die Tiere?

1. Ihr geht 6 Felder nach Osten und 4 Felder nach Süden. Tier: _____
2. Von da aus geht ihr 4 Felder nach Westen und 1 Feld nach Süden. Tier: _____
3. Von da aus 2 Felder nach Norden und 1 Feld nach Westen. Tier: _____
4. Jetzt 3 Felder nach Osten und 3 Felder nach Nordosten. Tier: _____
5. 1 Feld nach Südwesten und 3 Felder nach Westen. Tier: _____
6. Ihr wollt zum Ausgang und geht deshalb 1 Feld nach _____ und 3 Felder nach _____.

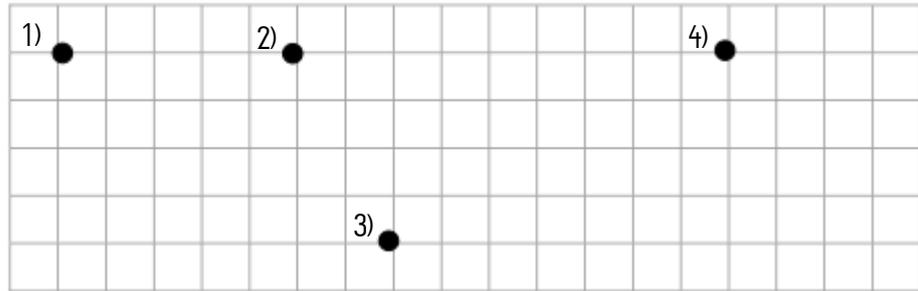
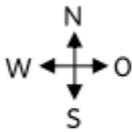
Richtungsdiktat



3

Zeichne für jede genannte Himmelsrichtung einen Strich mit einer Kästchenlänge.

z.B.  oder 



- 1) O – O – SO – S – S – SW – W – W – N – N – N – N
- 2) S – S – S – S
- 3) N – N – N – N – SO – SO – SO – SO – N – N – N – N
- 4) O – O – SO – S – S – SW – W – W – NW – N – N – NO

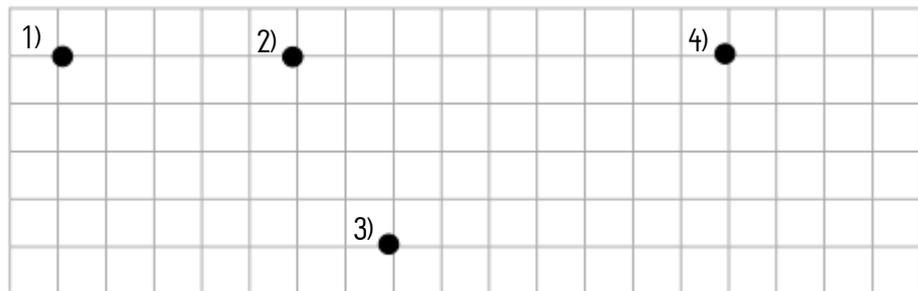
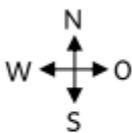
Richtungsdiktat



3

Zeichne für jede genannte Himmelsrichtung einen Strich mit einer Kästchenlänge.

z.B.  oder 



- 1) O – O – SO – S – S – SW – W – W – N – N – N – N
- 2) S – S – S – S
- 3) N – N – N – N – SO – SO – SO – SO – N – N – N – N
- 4) O – O – SO – S – S – SW – W – W – NW – N – N – NO

Wo endet die Reise?



4

Folge der Fluganweisung und zeichne den Weg ein.

Fluganweisung:

1. 3 Punkte	nach SW
2. 6 Punkte	nach O
3. 2 Punkte	nach NW
4. 6 Punkte	nach W
5. 7 Punkte	nach N
6. 5 Punkte	nach O
7. 5 Punkte	nach SO
8. 3 Punkte	nach S
9. 1 Punkt	nach O

Wo endet die Reise?



4

Folge der Fluganweisung und zeichne den Weg ein.

Fluganweisung:

1. 3 Punkte	nach SW
2. 6 Punkte	nach O
3. 2 Punkte	nach NW
4. 6 Punkte	nach W
5. 7 Punkte	nach N
6. 5 Punkte	nach O
7. 5 Punkte	nach SO
8. 3 Punkte	nach S
9. 1 Punkt	nach O

Die Trinkwassersuche



Beginnt mit den gelben Karten!

1. Partner 1 diktiert Partner 2 den Weg des Kamels in der Wüste zur Oase. Jeder Schritt ist eine Kästchenlänge. 
2. Partner 2 zeichnet den Weg in die leere Vorlage. Findet das Kamel das Wasser?

Nehmt die grünen Karten!

3. Wechselt die Rollen. Partner 2 diktiert Partner 1 den Weg des Kamels in der Wüste zur Oase.
4. Partner 1 zeichnet den Weg in die leere Vorlage. Findet das Kamel das Wasser?

Die Trinkwassersuche



Beginnt mit den gelben Karten!

1. Partner 1 diktiert Partner 2 den Weg des Kamels in der Wüste zur Oase. Jeder Schritt ist eine Kästchenlänge. 
2. Partner 2 zeichnet den Weg in die leere Vorlage. Findet das Kamel das Wasser?

Nehmt die grünen Karten!

3. Wechselt die Rollen. Partner 2 diktiert Partner 1 den Weg des Kamels in der Wüste zur Oase.
4. Partner 1 zeichnet den Weg in die leere Vorlage. Findet das Kamel das Wasser?

Die Trinkwassersuche



Beginnt mit den gelben Karten!

1. Partner 1 diktiert Partner 2 den Weg des Kamels in der Wüste zur Oase. Jeder Schritt ist eine Kästchenlänge. 
2. Partner 2 zeichnet den Weg in die leere Vorlage. Findet das Kamel das Wasser?

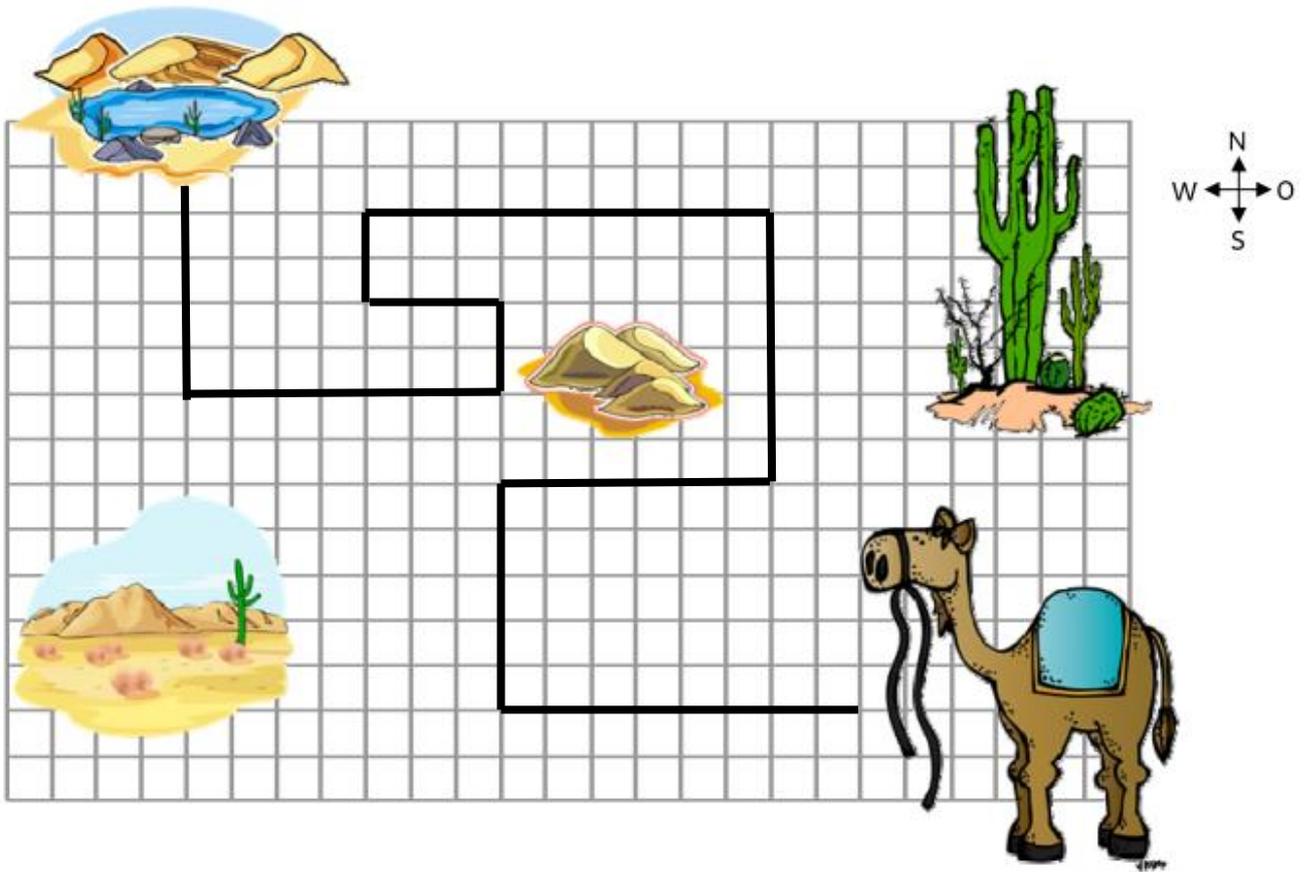
Nehmt die grünen Karten!

3. Wechselt die Rollen. Partner 2 diktiert Partner 1 den Weg des Kamels in der Wüste zur Oase.
4. Partner 1 zeichnet den Weg in die leere Vorlage. Findet das Kamel das Wasser?

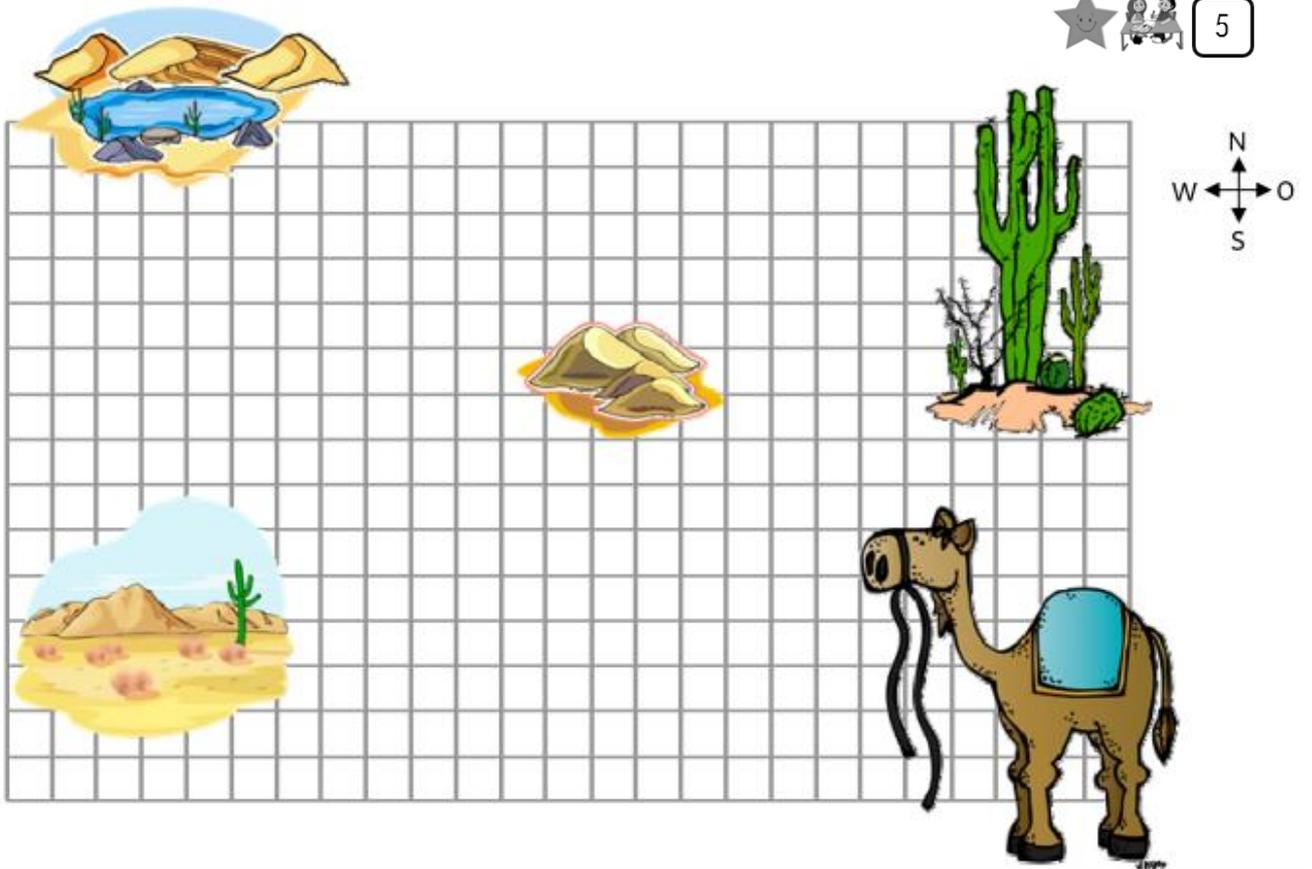
Partner 1



Das Kamel geht 8 Schritte nach Westen...

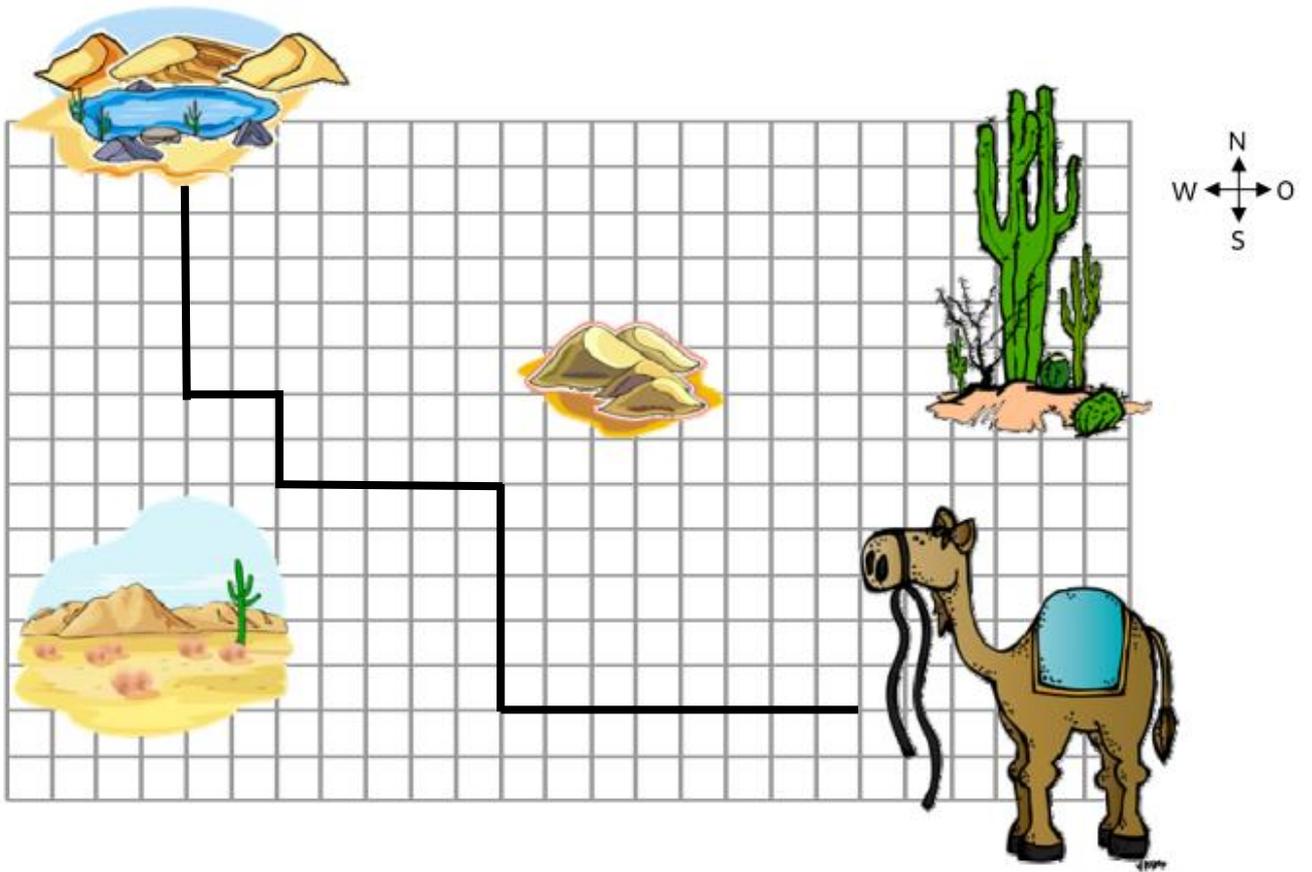


Partner 2

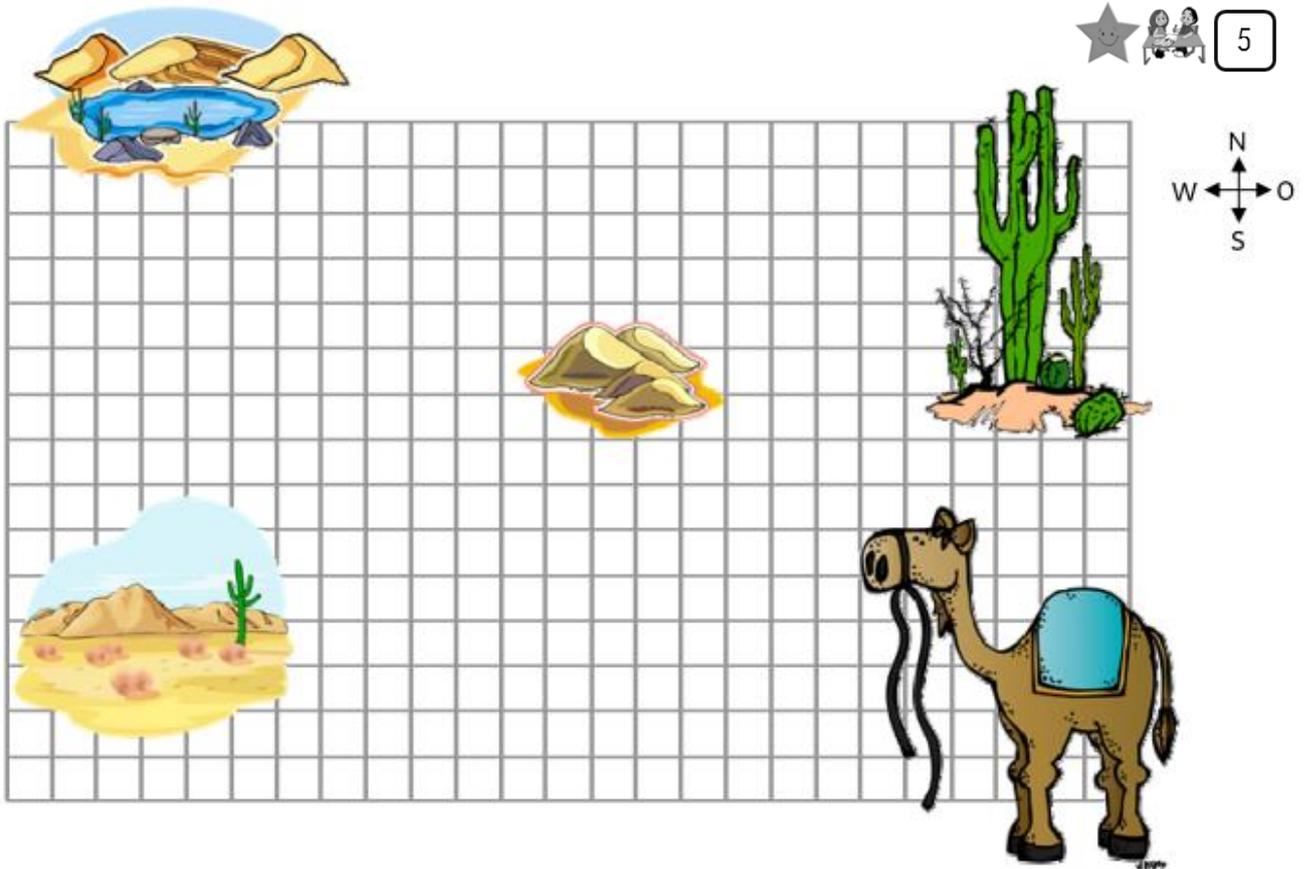


Partner 2

Das Kamel geht 8 Schritte nach Westen...



Partner 1



Die Busfahrt – Spielanleitung



6

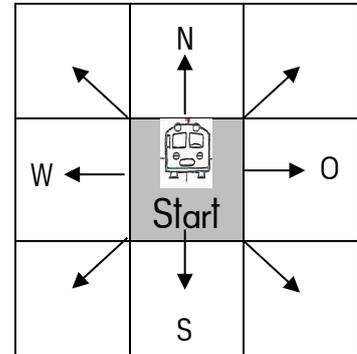
Ihr braucht: 1 Spielplan, 1 Würfel, 2 Spielfiguren, 1 Foliestift

Spielregeln:

Bestimmt ein Ziel, z.B. Haltestelle am Park und kennzeichnet es mit dem Foliestift. Stellt eure Figuren auf das Startfeld. Nun wird gewürfelt. Die „Fahrtrichtung“ wird durch die gewürfelte Augenzahl bestimmt. Immer nur 1 Feld weitergehen!

* = Freie Wahl ob N, NO, O, SO, S, SW, W, NW oder N

Sieger ist, wer als Erster das markierte Ziel erreicht hat!



Die Busfahrt – Spielanleitung



6

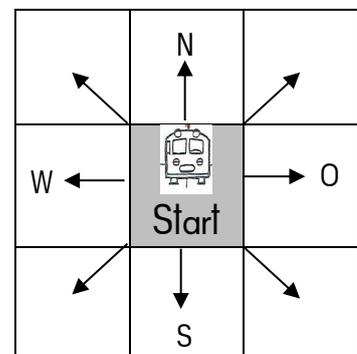
Ihr braucht: 1 Spielplan, 1 Würfel, 2 Spielfiguren, 1 Foliestift

Spielregeln:

Bestimmt ein Ziel, z.B. Haltestelle am Park und kennzeichnet es mit dem Foliestift. Stellt eure Figuren auf das Startfeld. Nun wird gewürfelt. Die „Fahrtrichtung“ wird durch die gewürfelte Augenzahl bestimmt. Immer nur 1 Feld weitergehen!

* = Freie Wahl ob N, NO, O, SO, S, SW, W, NW oder N

Sieger ist, wer als Erster das markierte Ziel erreicht hat!

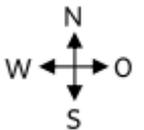


Die Busfahrt – Spielplan



6

						
						
						
			 Start			
						
						



Legende:



Notaufnahme



Haus



Bowlingcenter



Stadthalle



Pfadfinder



Bahnhof



Schule



Park



Spielplatz



Restaurant