



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Lernwerkstatt: Die Welt - Sekundarstufe

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

	<u>Seiten</u>
Vorwort	5
1 Ein Gedicht	6
2 Die Welt in Zahlen	7
3 Das „Erd ...-Spiel“ – ein Quizspiel	8 - 9
4 Die Atmosphäre der Erde	10 - 12
5 Die Entstehung von Tages- und Jahreszeiten	13 - 14
6 Das Klima	15
7 Die Klimazonen	16 - 18
8 „Daunenparka, Regenjacke oder T-Shirt?“ – ein Spiel	19
9 Vegetation und Vegetationszonen	20 - 21
10 Die Erde: Natur und Mensch	22 - 23
11 Naturereignisse und Naturkatastrophen	24 - 26
12 Das Erdinnere	27 - 28
13 Exogene und endogene Kräfte	29
14 Himmelsrichtungen	30 - 31
15 Karten	32
16 Atlanten	33
17 Umgang mit dem Atlas	34
18 Das Gradnetz der Erde	35 - 38
19 Zeitzonen	39 - 42
20 Arktis und Antarktis	43 - 45

Inhaltsverzeichnis

	<u>Seiten</u>
21 Ozeane und Kontinente	46 - 48
22 20 Rekorde der Erde	49 - 50
23 Physische Geographie der Erde	51 - 54
24 Politische Geographie der Erde	55 - 56
25 „Medaillengewinner“ – ein Antwortspiel	57 - 58
26 Kulturerdteile	59
27 Industrieländer und Entwicklungsländer	60 - 61
28 Produkte aus aller Welt	62
29 Erdteile-Quiz	63 - 76
30 Erdteile-Steckbrief	77
31 Geographie für alle Lebenslagen	78 - 82
32 Besondere Sehenswürdigkeiten auf der Erde	83 - 88
33 Die Lösungen	89 - 98

1

Ein Gedicht



EA

Aufgabe 1: Setze in die Lücken des Gedichts passende Reimwörter ein und finde eine eigene Überschrift zum Gedicht.



In Gedanken reise ich um die Welt
und brauche dabei überhaupt kein _____ .

An der Nordsee gönne ich mir ein Bad,
danach fahre ich an der Küste entlang mit einem _____ .

In Kanada stehe ich vor einem Blockhaus
und sehe weit und breit keine _____ .

Es wackelt bei mir in den USA ein Zahn,
nachdem ich zuvor gefahren bin öfter mit einer Achter _____ .

Ich brauche in Argentinien mehrere Packungen Fango,
denn ich habe vorher zu häufig getanzt den _____ .

In der Antarktis schwimmen zahlreiche Wale,
ich fotografiere sie mehrere _____ .

Die Wüste Sahara ist mir viel zu heiß,
sodass ich immer wieder denke an _____ .

In Japan beobachte ich Männer, Frauen, Jungen und Mädchen.
sie alle essen gekonnt mit _____ .

Im Urwald in Neuguinea gibt es nichts zu lachen,
die Kannibalen wollen aus mir Hackfleisch _____ .

An der Ostküste Australiens begegne ich einem Känguru.
Au! Es beißt kräftig in meinen linken _____ .

Per Flugzeug komme ich schließlich in Deutschland an,
hungrig setze ich mich zu Hause an den Tisch zum Essen _____ .



2

Die Welt in Zahlen



Aufgabe 1: Ordne die folgenden zehn Zahlen richtig zu.

23,5 – 24 – 29,8 – 365,25 – 465 – 12.714 –
12.756 – 40.075 – 149.000.000 – 510.000.000

a)	Umlaufzeit der Erde um die Sonne	ca. _____ Tage
b)	Mittlere Bahngeschwindigkeit der Erde	ca. _____ km/Sek.
c)	Rotationsdauer der Erde um sich selbst	ca. _____ Stunden
d)	Rotationsgeschwindigkeit am Äquator	ca. _____ m/Sek.
e)	Stellung der Erdachse	ca. _____ °
f)	Umfang der Erde am Äquator	ca. _____ km
g)	Durchmesser der Erde am Äquator	ca. _____ km
h)	Durchmesser der Erde von Pol zu Pol	ca. _____ km
i)	Gesamtoberfläche der Erde	ca. _____ km ²
j)	Landoberfläche der Erde	ca. _____ km ²



Aufgabe 2: Was sagen dir die genannten Daten über die Erde? Antworte in vollständigen Sätzen.





Spielerzahl:	ab 2 Personen und in Kleingruppen/Teams
Spielmaterialien:	1 Schreibstift und Blankopapier bzw. Kreide und Wandtafel zum Notieren der von den Spielern/Teams erwähnten Begriffe sowie der Anzahl der erzielten Punkte
Spielregeln:	Es gibt zahlreiche Begriffe, die mit der Vorsilbe „Erd...“ beginnen, z.B. Erdkunde. Im folgenden Spiel müssen die Spieler/Teams Begriffe nennen, die jeweils mit der Vorsilbe „Erd...“ anfangen. Während des Spiels sind die Spieler/Teams im Wechsel an der Reihe. Wer dran ist, muss jeweils einen entsprechenden Begriff nennen, der zuvor im Verlauf des Spiels noch nicht erwähnt worden ist. Für jeden richtigen Begriff gibt es einen Punkt.
Wertung:	Das Spiel gewinnt, wer schließlich – nach Ende einer vor Spielbeginn vereinbarten Anzahl von Spielrunden bzw. nach Ablauf einer festgelegten Spielzeit – die meisten Punkte aufweist.
Spielvariationen:	<ul style="list-style-type: none"> - Wer an der Reihe ist, aber keinen weiteren Begriff weiß, scheidet aus. Gewinner ist, wer zuletzt im Spiel bleibt. - Die Spieler/Teams erhalten einen Spielplan (siehe Vorlage Seite 9), auf dem sie möglichst viele Begriffe mit der Vorsilbe „Erd...“ notieren müssen. - Ratespiel: Die Spieler/Teams müssen jeweils einen mit der Vorsilbe „Erd...“ beginnenden Begriff erraten, der von einem neutralen Spielleiter, z.B. dem Lehrer, oder von einem Spieler mit Worten umschrieben wird, ohne den Begriff wortwörtlich zu nennen. Wer den Begriff zuerst herausfindet, erhält dafür einen Punkt.



Lernwerkstatt DIE WELT

Sekundarstufe

4. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2010
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Friedhelm Heitmann

Coverbild: © fotolia.com

Illustrationen: clipart.com; S. 65, 66, 69, 70, 71, 72, 75, 76, 78 © fotolia.com

Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P10 979

ISBN: 978-3-95513-439-6

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020. Alle Rechte vorbehalten.

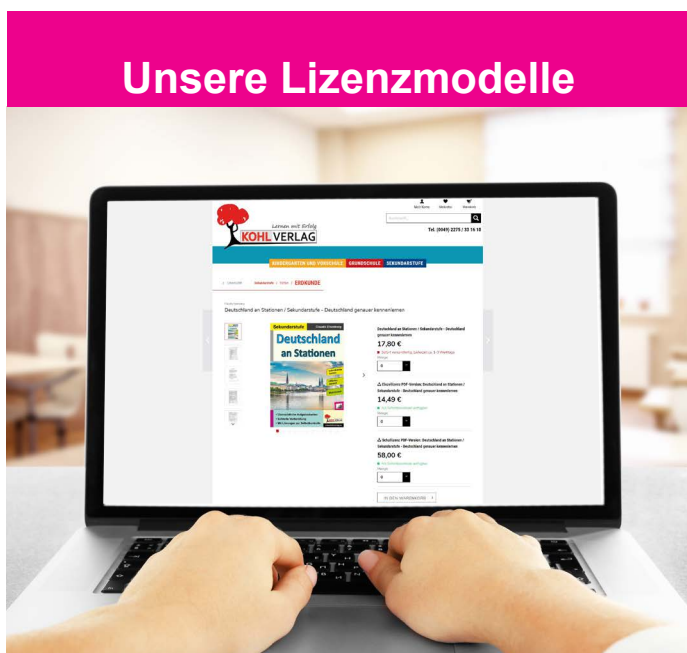
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2020

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Lernwerkstatt: Die Welt - Sekundarstufe

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

