

Lehrerhandreichung

**SONNE
UND
ERDE**



Nadácia
Volkswagen Slovakia



Das Unterrichtsmaterial wurde aus den Mitteln der Stiftung Volkswagen Slovakia finanziert.
Autorinnen: Yvonne Klietz, Petra Kaufholdová | Copyright © Goethe-Institut | Alle Rechte vorbehalten
www.goethe.de/slowakei/experimentieren

Fachliche Lernziele:

Die Lernenden ...

- ... kennen die Planetennamen.
- ... können das Sonnensystem im kleinen Maßstab darstellen.
- ... können anhand eines Experiments den Antrieb einer Rakete erklären.
- ... können das Prinzip der Schwerelosigkeit erklären.
- ... kennen wichtige Merkmale der Erde und können sie darlegen.

Sprachliche Lernziele:

Die Lernenden ...

- ... können ausdrücken, welche Gegenstände sie auf eine Reise ins Weltall mitnehmen.
- ... können Hypothesen zum Raketenstart und dem Funktionsmechanismus äußern.
- ... können ihre Versuchsergebnisse präsentieren.
- ... können kurzen Texten Informationen zu den Planeten entnehmen.
- ... können den Alltag im All beschreiben.

Mögliche grammatische Ergänzungen/ Wiederholungen:

bestimmte/ unbestimmte Artikel im Akkusativ, Adjektivdeklinationen, Ja-/Nein-Fragen

Anknüpfungspunkte im Deutschunterricht:

- Planeten und Weltall
- Unsere Erde
- Kurzporträts von bekannten Persönlichkeiten

Gruppe: Primar- und Sekundarbereich (A1/A2)**Zeitung:** 3 UE (Stunden können aber auch einzeln eingesetzt werden)

Zeit (Min.) / SF*1	Ablauf	Material
1. UE: Raketenstart und das Sonnensystem		
5/ PL	<p>Einstieg: Die Lehrkraft leitet ein, dass sie heute zusammen einen Ausflug zum Mars machen werden. Alle Lernenden sollen sich überlegen, was sie dafür mitnehmen und spielen das Spiel „Ich packe meine Rakete und nehme ...mit“, bei dem der nächste Lernende im Laufe der Kettenübung immer die letzten drei Gegenstände der anderen Lernenden wiederholen und einen eigenen hinzufügen muss.</p> <p>Anmerkung: Bei diesem Spiel besteht die Möglichkeit verschiedene grammatische Phänomene zu üben, indem die Gegenstände, welche in die Rakete gepackt werden entweder mit bestimmten oder unbestimmten Artikel im Akkusativ oder zusätzlich mit einem Adjektiv verwendet werden sollen.</p>	

*1: SF-Sozialform: PL = Plenum, GA = Gruppenarbeit, PA = Partnerarbeit, EA = Einzelarbeit

<p>10/ GA, PL</p>	<p>Experiment: Dann fragt die Lehrkraft, wie eigentlich eine Rakete startet und bis ins Weltall fliegen kann. Die Lernenden stellen Hypothesen auf. Anhand des Experiments „Raketenstart“ (Kopiervorlage 1) bauen die Lernenden in Partnerarbeit einen Raketenstart nach und überprüfen ihre Vermutungen. Hierfür folgen die Lernenden erst einmal den Anweisungen für den Versuchsaufbau. Jedes Paar erhält einen Luftballon, der aufgeblasen wird und die jeweilige Rakete darstellt. Die Lernenden können ihren Luftballon auch gern noch als Rakete verschönern. Nach dem Versuchsaufbau wird eine Leine gespannt und der Versuch durchgeführt. Die Lernenden malen auf, was passiert und notieren, wie weit ihre Rakete geflogen ist. Abschließend sollen die Lernenden den Mechanismus des Raketenstarts damit erklären, dass die Luft aus dem Ballon strömt und damit die Rakete antreibt.</p> <p>Anmerkung: Damit der Versuch funktioniert, sollten neue Luftballons verwendet werden, die nur einmal und schnell aufgeblasen werden.</p>	<p>Kopiervorlage 1 - Experiment Raketenstart</p>
<p>20/ PA</p>	<p>Vertiefende Erarbeitung: Die Lehrkraft fragt die Lernenden, was sie denn nun alles auf ihrer Fahrt durchs Weltall sehen. Damit leitet die Lehrkraft zu den Planeten über. Jedes Paar erhält eine Planetenkarte (Kopiervorlage 2), welche sie sich gut sichtbar an ihre Jacke bzw. Pullover heften. Um das Sonnensystem und die Entfernungen der Planeten darzustellen, gehen die Lernenden auf den Schulhof, wo sie viel Platz haben. Jedes Paar erhält passend zu ihrem Planeten die Auftragskarte (Kopiervorlage 3). Ein Paar ist die Sonne, welches auf dem Schulhof stehen bleibt. Die anderen Paare gehen jeweils so viele Schritte von der Sonne, wie auf ihrer Auftragskarte steht und bleiben dann stehen. Sie legen ihre Karte auf den Boden. Gemeinsam mit den Lernenden geht die Lehrkraft die Planeten ab.</p>	<p>Kopiervorlage 2 - Planetenkarten</p> <p>Kopiervorlage 3 - Auftragskarten</p>
<p>10/ PL</p>	<p>Sicherung: Die Lernenden schneiden die Planeten vom Arbeitsblatt Wortschatz Sonnensystem (S.4) aus, malen sie in der richtigen Farbe an und kleben sie in richtiger Reihenfolge in ihr Heft.</p>	<p>ABL - Wortschatz Sonnensystem, S.4 (Modul Sonne)</p>

	<p>Anmerkung: Die Lehrkraft sollte abschließend noch thematisieren, dass es sich bei Pluto lediglich um einen Zwergplaneten handelt.</p>	
<p>2. UE: Leben im Weltall</p>		
<p>7/PL</p>	<p>Einstieg: Die Lehrkraft leitet ein, dass die Klasse heute das Leben eines Astronauten kennenlernen wird. Sie fragt die Lernenden: Wie ist das Leben in einer Raumstation? Nach dem Sammeln von einigen Antworten, sagt sie, dass sie noch ein paar Fragen für die gesamte Gruppe hat.</p> <p>JA - NEIN Positionsbarometer: Die Lehrkraft malt zwei Zettel. Auf einem Zettel steht JA und auf dem anderem NEIN. Sie platziert die Zettel auf gegenüberliegenden Seiten des Klassenzimmers. Sie erklärt den Lernenden, dass sie vier Aussagen (Kopiervorlage 4) sagen wird und sie sollen sich danach so platzieren, wie sie zu der Aussage stehen. Als erstes kann die Lehrkraft eine Aussage geben, zu der man sich leicht positionieren kann, um sicher zu stellen, dass die Lernenden das Prinzip verstanden haben (z.B.: Wir lernen jetzt Deutsch). Je nach dem Niveau der Lernenden kann die Lehrkraft die Aussagen vorlesen oder auf dem Zettel zeigen. Nach jeder Aussage wartet sie kurz bis alle ihren Platz gefunden haben. Danach kann sie immer 2-3 konkrete Leute fragen, warum sie sich für die Position entschieden haben. Sie sagt dann auch, was richtig ist.</p> <p>Anmerkung: Die Lehrkraft kann diese Methode auch so durchführen, dass jeder Lernende zwei Zettel mit JA und NEIN hat und die Frage so beantwortet, dass er den Zettel hochhält. Hier können auch die grammatischen Strukturen von Ja-/Nein-Fragen wiederholt werden.</p>	<p>Kopiervorlage 4 - Die Zettel mit den Fragen zum Positionsbarometer</p>
<p>8/GA</p>	<p>Erarbeitung: Die Lehrkraft sagt, dass jeder Astronaut sich auf seinen Einsatz in dem Weltraum viele Tage und Monate vorbereitet. Deshalb müssen die Lernenden noch Einiges lernen, um mit dem deutschen Astronauten Alexander Gerst ins Weltall fliegen zu können. Die Lehrkraft leitet das Spiel „Astronautenbingo für zwei“ (Kopiervorlage 5) ein.</p>	<p>Kopiervorlage 5 - „Astronautenbingo für zwei“</p>

<p>18/EA, GA, PL</p>	<p>Sicherung: Die Lehrkraft sagt, dass sich die Lernenden jetzt das Leben eines konkreten Astronauten anschauen werden. Er heißt Alexander Gerst und war schon zweimal im Weltall auf der internationalen Raumstation ISS. Er mag Kinder und möchte, dass sich die Kinder auch für das Weltall so begeistern wie er und so hat er über sein Leben auf der Raumstation für eine deutsche Kindersendung einen Film aufgenommen.</p> <p>Alle Lernenden bekommen ein Arbeitsblatt (Kopiervorlage 6) und sollen mit einem blauen Stift die Aufgaben lösen, so wie sie meinen, dass die Antworten richtig seien. Danach zeigt die Lehrkraft den Film. Nach dem Film sollen die Lernenden mit einem roten Stift die Antworten in Paaren korrigieren. Die Lehrkraft prüft dann im Plenum die Antworten.</p> <p>Lösung: 1: Schlafsack, 2. A. Cornflakes, Tee, B. Schere, Strohalm, Löffel, 3. Klettverschluss, 4. Mit einem Tuch, 5. Staubsauger</p>	<p>Kopiervorlage 6 - ABL zum Film „Der Alltag im All“</p> <p>Film „Alltag im All“ (0:00 - 9:00):</p> <p>https://www.wdrmaus.de/filme/sachgeschichten/alltag_im_all.php5</p>
<p>12/ GA</p>	<p>Transfer - Experiment: Nach dem Film fragt die Lehrkraft, wie das eigentlich möglich ist, dass die Astronauten in der internationalen Raumstation schweben. Die Lernenden sollen eine durchsichtige Raumstation nachbauen und sich das selbst anschauen, was mit dem Menschen in einer Raumstation in dem Weltall passiert. Hierfür folgen die Lernenden den Anweisungen für den Versuch (Kopiervorlage 7). Die Lehrkraft unterstützt sie dabei und hilft bei dem ersten Schnitt in die Flasche. Nach dem Versuch sollen die Lernenden ihre Erkenntnisse mithilfe eines Bildes festhalten. Die Lehrkraft lässt die Kinder das Experiment erklären und ergänzt die Gründe für die Schwerelosigkeit.</p> <p>Lösung: Die Erdanziehungskraft reicht unendlich weit. Auf der ISS besteht noch 89% der Schwerkraft der Erde. Der Mond wird auch von der Schwerkraft der Erde angezogen. Die Raumstation wurde in den Weltraum geschossen, aber sie fliegt nicht weiter, weil die Erdanziehung sie anzieht. Die Raumstation erfährt eine Zentrifugalkraft. Sie fliegt extrem schnell um die Erde und durch die Geschwindigkeit fällt sie nicht runter. Sie bleibt auf ihrer Bahn. Diese Kraft ist exakt so groß wie die Schwerkraft. Die beiden Kräfte heben sich zu Null auf.</p>	<p>Kopiervorlage 7 - Experiment Schwerelosigkeit auf der internationalen Raumstation ISS</p>

	<p>Die Astronauten sind also im permanenten freien Fall und schweben deswegen in der Raumstation. Was fällt wird nämlich schwerelos. Die Schwerelosigkeit ist interessant für die Menschen und deswegen führen Astronauten viele Experimente auf der Raumstation durch.</p>	
<p>3. UE: Zurück auf der Erde (mind. A2-Niveau)</p>		
5/PL	<p>Einstieg: Die Lehrkraft zeigt den Lernenden die letzten zwei Minuten des Films „Der Alltag im All“. Daraufhin stellt sie den Lernenden die Frage, was sie meinen, was das Thema heute ist. Die Lehrkraft ergänzt die Antworten der Lernenden, dass sie heute vom Weltall zurück auf die Erde fliegen und die Erde erforschen werden.</p>	<p>Film "Alltag im All" (9:50 - 12:00): https://www.wdrmaus.de/filme/sachgeschichten/alltag_im_all.php5</p>
10/PL	<p>Spiel „Ich lande auf der Insel KEINI KEINO und finde dort.....“: Die Lehrkraft sagt, dass die Lernenden jetzt zurück zur Erde fliegen werden und landen werden. Sie erklärt das Wort landen. Auf dem Planeten Erde gibt es viele besondere und spannende Plätze. Sie werden auf der Insel KEINI KEINO landen und „finden“ dort Sachen. Sie können da aber nicht alles finden. Dahinter steckt natürlich ein System. Auf der Insel kann man zum Beispiel ein Buch, einen Fernseher finden. Nicht zu finden ist aber z. B. die Brille und das Obst. Es werden nur die Sachen gefunden, wo kein I und kein O vorkommen. Die Lernenden sollen den Satz wiederholen und immer eine Sache nennen. Die Lehrkraft sagt, entweder man kann es dort finden oder nicht. Nach zwei Runden kann man den Lernenden helfen das System zu knacken indem man die Wörter an die Tafel schreibt.</p> <p>Anmerkung: Die Lernenden sollen darauf hingewiesen werden, dass nach dem Verb finden die Nomen im Akkusativ stehen.</p>	
10/GA, PL	<p>Erarbeitung: Die Lehrkraft leiten ein, dass unser Planet viele spannende Orte versteckt und es viele Sachen gibt, die man über den Planeten in Büchern und Filmen erfahren kann. Es gibt auch viele Forscher, die die Erde untersuchen und immer etwas Neues finden. Viele spannende Informationen sind auch im nächsten Spiel versteckt.</p>	

	<p>Das Spiel heißt das Erde-Domino (Kopiervorlage 8). Die Lernenden sollen in 3er-Kleingruppen das Spiel spielen. Nach dem Beenden des Spiels kontrollieren die Gruppen die Lösungen, indem sich zwei Gruppen untereinander kontrollieren. Danach fragt die Lehrkraft nach Lösungen zu Zahlen und Orten. Je nach Bedürfnis kann das Spiel zweimal gespielt werden.</p>	<p>Kopiervorlage 8 - Erde-Domino (Spiel und die Einleitung)</p>
10/ EA	<p>Sicherung: Die Lernenden sollen jetzt mithilfe des Spiels die Informationen festhalten. Sie bekommen die Kopiervorlage und sollen konkrete Daten aufschreiben. Danach können sie es sich gegenseitig präsentieren.</p>	<p>Kopiervorlage 9 - ABL „Steckbrief von unserem Planeten“</p>
10/ GA, PL	<p>Vertiefende Erarbeitung - Experiment: Die Lehrkraft leitet das Experiment „Woraus besteht die Erde?“ ein. Sie erzählt, dass die Lernenden sich jetzt die „Masse“ unter ihren Füßen anschauen sollen. Die Lehrkraft verteilt das Arbeitsblatt zu dem Experiment (ABL Experiment 1, S.1). Das Experiment ist so aufgebaut, dass die Lernenden es in der Schule vorbereiten, ihre Gläser auf die Fensterbank stellen und erst am nächsten Tag das Ergebnis sehen können. Die Lernenden können hier als Hausaufgabe ihre Beobachtungen notieren (ABL Experiment 1, S.2).</p> <p>Anmerkungen: Die Lehrkraft kann auch ein fertiges Glas mitbringen und die Lernenden können bereits in der Stunde beschreiben, was passiert ist. Um den Wortschatz zu festigen, können die Lernenden das Arbeitsblatt „Wortschatz - Die Erde“ als Hausaufgabe ausfüllen.</p>	<p>Experiment 1 - „Woraus besteht die Erde?“, S.1 + 2 (Modul Erde)</p> <p>ABL „Wortschatz - Die Erde“ (Modul Erde)</p>

Wir bedanken uns für die freundliche Genehmigung zur Veröffentlichung der Verlinkung folgender Materialien:

Lach- und Sachgeschichte „Alltag im All“

© WDR, Sendung mit der Maus

Kopiervorlagen

Kopiervorlage 1: Experiment Raketenstart

Wie kommt eigentlich die Rakete ins All?

Für dieses Experiment brauchst du:

- eine lange Schnur (mind. 10 m)
- Strohhalm
- Längliche Luftballons
- Kreppband
- Wäscheklammer



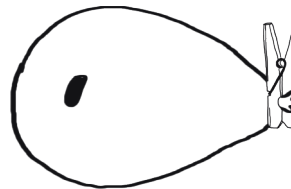
©pixabay

Versuchsaufbau:

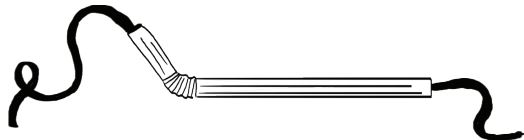
1. Blase den Luftballon auf.



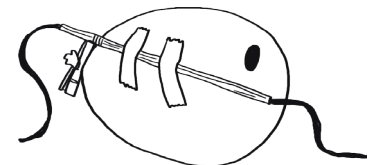
2. Verschließe ihn mit einer Wäscheklammer.



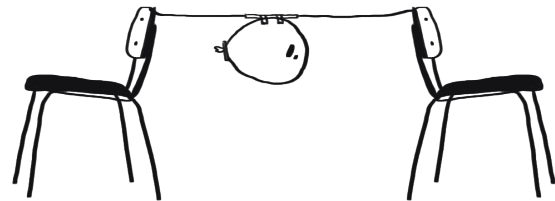
3. Ziehe die Schnur durch einen Strohhalm.



4. Klebe mit dem Kreppband den Luftballon an den Strohhalm.



5. Spanne das Band zwischen zwei Stühlen.

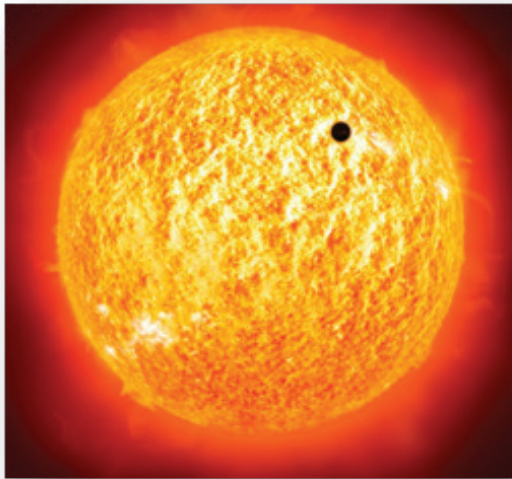


Versuchsdurchführung:

Löse die Klammer vom Ballon. Male auf, was passiert.

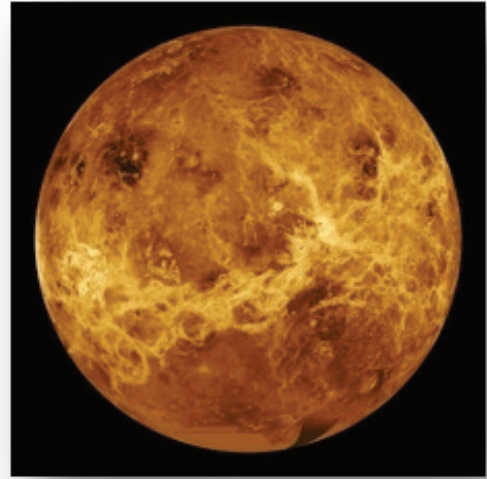
Meine Rakete ist _____ m geflogen.

Kopiervorlage 2: Planetenkarten



©pixabay

MERKUR



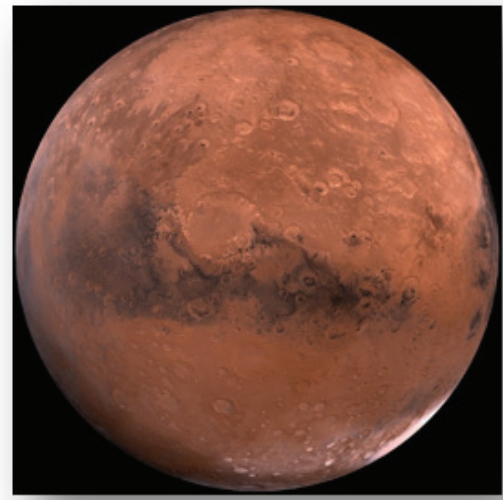
©pixabay

VENUS



©pixabay

ERDE



©pixabay

MARS



©pixabay

JUPTER



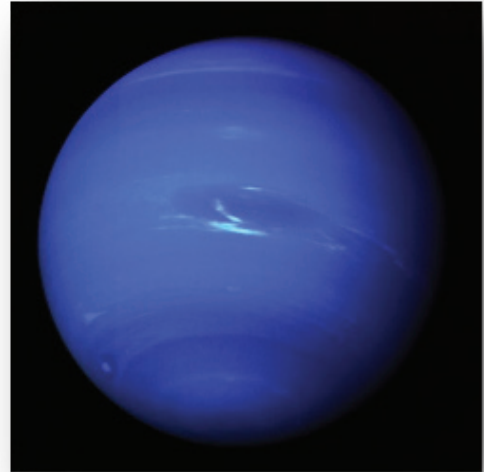
©pixabay

SATURN



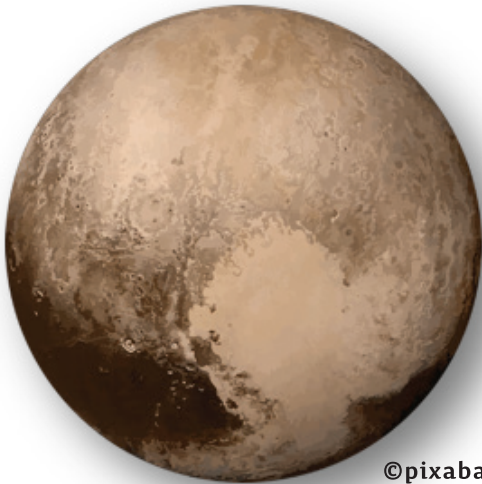
©pixabay

URANUS



©pixabay

NEPTUN



©pixabay

PLUTO

<p>MERKUR</p> <p>Du bist 58 000 000 km von der Sonne entfernt.</p> <p>Gehe dafür 0,5 Schritte von der Sonne.</p>	<p>VENUS</p> <p>Du bist 108 000 000 km von der Sonne entfernt.</p> <p>Gehe dafür 1 Schritt von der Sonne.</p>	<p>ERDE</p> <p>Du bist 150 000 000 km von der Sonne entfernt.</p> <p>Gehe dafür 1,5 Schritte von der Sonne.</p>
<p>MARS</p> <p>Du bist 228 000 000 km von der Sonne entfernt.</p> <p>Gehe dafür 2,5 Schritte von der Sonne.</p>	<p>JUPITER</p> <p>Du bist 778 000 000 km von der Sonne entfernt.</p> <p>Gehe dafür 7,5 Schritte von der Sonne.</p>	<p>SATURN</p> <p>Du bist 1 427 000 000 km von der Sonne entfernt.</p> <p>Gehe dafür 14 Schritte von der Sonne.</p>
<p>URANUS</p> <p>Du bist 2 884 000 000 km von der Sonne entfernt.</p> <p>Gehe dafür 30 Schritte von der Sonne.</p>	<p>NEPTUN</p> <p>Du bist 4 509 000 000 km von der Sonne entfernt.</p> <p>Gehe dafür 45 Schritte von der Sonne.</p>	<p>PLUTO</p> <p>Du bist 5 966 000 000 km von der Sonne entfernt.</p> <p>Gehe dafür 60 Schritte von der Sonne.</p>

**Ein Astronaut kann
keinen Kaffee
trinken.**

**Ein Astronaut kann
im Weltall
im Internet surfen.**

**Ein Astronaut kann
im Weltall auf
dem Kopf stehen.**

**Ein Astronaut darf
im Weltall keinen
Sport machen.**

Lösungen:

Ein Astronaut kann keinen Kaffee trinken: **NEIN**, er kann.
Der Kaffee befindet sich in Beuteln und die Astronauten müssen nur noch heißes Wasser hinzufügen.

Ein Astronaut kann im Weltall im Internet surfen: **JA**. Es gibt eine Internetverbindung.
Die Astronauten haben auf der internationalen Raumstation ungefähr 2 Stunden Privatzeit.
Da können sie ein Buch lesen oder im Internet surfen.

Ein Astronaut kann im Weltall auf dem Kopf stehen. **JA**.
Wegen der Schwerkraftlosigkeit ist es möglich.

Ein Astronaut darf im Weltall keinen Sport machen: **NEIN**, er muss sogar Sport machen.
Die Astronauten machen 2 bis drei Stunden täglich Sport um den Muskelschwund zu minimieren.

Astronautenbingo für zwei

Das Spiel wird von zwei Personen gespielt.

Zum Spielen braucht man:

- 1 Würfel
- 1 rote und 1 blaue Spielfigur
- 9 Blättchen Papier (rot und blau)
- das Spielbrett

Das Spielbrett ist so aufgebaut, dass in der Mitte die jeweiligen Lösungsfelder-Bingotabellen sind. Jeder Spieler setzt seine Spielfigur zu Beginn des Spiels auf das jeweilige Startfeld.

Der Spieler, der links sitzt, hat die linke Bingotabelle und der Spieler, der rechts sitzt, hat die rechte Bingotabelle.




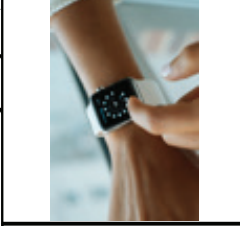



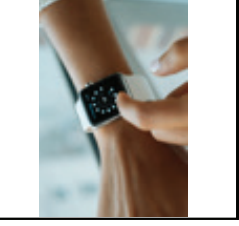




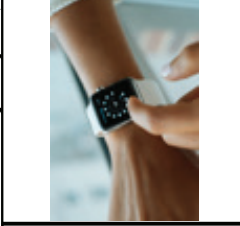






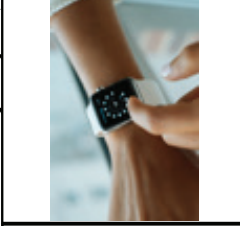





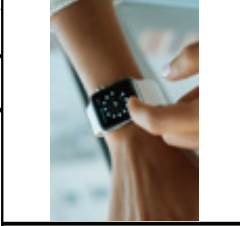


Entsprechend der gewürfelten Zahl bewegen sich die Spieler auf dem Spielfeld und lesen den Gegenstand vor, auf den sie kommen. Wenn der Spieler auf ein Wort aus seiner Bingotabelle kommt, darf er diesen Begriff in seinem Bingofeld streichen bzw. mit einem Plättchen Papier verdecken.

Sieger ist derjenige, der zuerst drei Plättchen waagrecht, senkrecht oder diagonal in einer Reihe ablegen konnte und „BINGO“ ruft.

Anmerkung:

Bei einer lerngewohnten Gruppe, kann hierbei auch der Akkusativ geübt werden, indem die Lernenden, wenn sie auf ein Feld kommen, sagen:

Ich habe das Internet/ den Löffel/...

der Strohhalm	die Zahnbürste	der Klettverschluss	der Löffel	der Teebeutel	die Hose	das Foto	die Schere	
der Schlafsack	<div style="text-align: center; background-color: black; color: white; padding: 10px; border-radius: 15px; font-weight: bold; font-size: 2em;">Astronautenbingo für 2</div>						das Foto	die Socke
das Trocknenessen								
							das Buch	
der Raumanzug								
das Internet							der Computer	
die Uhr							das Wasser	
das Kabel	der Feuerlöscher	das Handy	die Kamera	die Sportschuhe	der Staubsauger	das T-Shirt	die Shorts	

Der Alltag im All

Alexander Gerst ist ein deutscher Astronaut. Er war schon zweimal im Weltraum. In den Jahren 2014 und 2018 war er immer 6 Monate auf der ISS - der Internationalen Raumstation. Er interessiert sich für Technik und Vulkane. Er möchte, dass Menschen mehr für den Klimaschutz und Umweltschutz machen.



©pixabay

Fragen zum Video

1. Worin schläft Alexander Gerst in seiner Schlafkabine?

Bett

Schlafsack

2. Was frühstückt er?

Zum Essen:

C				F			K		
---	--	--	--	---	--	--	---	--	--

Zum Trinken:

	E	
--	---	--

Was braucht er noch beim Frühstück? Kreise die Sachen ein.



©pixabay



©pixabay



©pixabay



©pixabay

Wie heißen die Sachen, die er braucht?

die, der, der

3. In der Raumstation „fliegt “ alles. Es gibt keine Schwerkraft. Was hält die Sachen? Kreise ein. Verbinde danach die Gegenstände mit den Namen.



©pixabay



©pixabay



©pixabay

DER KLETTVERSCHLUSS

DER KLEBER

DAS KABEL

4. Wie waschen sich die Astronauten?

mit viel Wasser

mit einem Tuch

5. In der Raumstation ist keine Schwerkraft. Alexander Gerst macht Purzelbäume beim Zähneputzen. Was braucht er beim Rasieren? Kreise ein.

Der Raumanzug



Der Staubsauger



Die Sportschuhe



Die Uhr



Der Computer



Kopiervorlage 7:

**Experiment Schwerelosigkeit auf der internationalen Raumstation ISS
Internationale Raumstation ISS**

©pixabay



Sie fliegt 90 Minuten um die Erde

Fliegt 400 Km von der Erde

Fliegt 27500 Kilometer pro Stunde



©pixabay

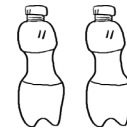
...und die Astronauten schweben dort.

Aber warum?

Probiere es mit einem Experiment:

Du brauchst: 2 x PET - Flaschen, 1x Schere, 1x Klebefilm, 1x Legofigur

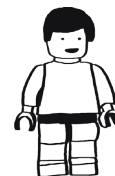
1. Du nimmst zwei durchsichtige PET-Flaschen.



2. Schneide die PET - Flaschen in der Mitte durch.



3. Tue ein kleines Spielzeug-Figürchen in eines der beiden unteren Flaschenteile.




4. Steck die zwei unteren Flaschen-Teile ineinander und kleb sie mit einem Klebefilm zusammen.



5. Wirf jetzt die kleine Raumstation in die Luft!

Was passiert mit deinem Astronauten? Male ein Bild davon



Kopiervorlage 7:

Erde-Domino

Material:

Domino-Karten

Spielverlauf:

Die Lehrkraft bildet Kleingruppen mit 3 oder 4 Spielern.

Jede Gruppe bekommt einen kompletten Satz von Karten, bestehend aus 20 Karten.

Alle Dominokarten werden in der Gruppe gleichmäßig verteilt.

Jeder Spieler hat seine Karten vor sich liegen, für Andere nicht sichtbar.

Ein Spieler beginnt und legt eine seiner Karten offen in die Mitte.

Wenn sein Nachbar eine Karte hat, die zur rechten oder linken Hälfte dieser Karte passt, so legt er sie an. Er muss es den Satz bzw. die Wortgruppe auch vorlesen.

Wenn er keine passende Karte hat, muss er warten, bis er wieder an der Reihe ist.

Jeder Spieler darf bei jeder Runde nur eine Karte anlegen. Die Gruppe, die zuerst fertig ist und alles richtig hat, ist Sieger.

<p>...ist der fünftgrößte Planet in unserem Sonnensystem.</p>	<p>4 Mal kleiner</p>
<p>...als die Erde ist der Mond.</p>	<p>Dritter Planet von der Sonne</p>
<p>...ist die Erde.</p>	<p>Der höchste Punkt der Erde (8848 Meter hoch)</p>
<p>... ist der Berg Mount Everest.</p>	<p>Der tiefste Punkt (11000 Meter unter dem Meeresspiegel)</p>
<p>... ist der Marianengraben im Pazifik.</p>	<p>Grönland</p>

<p>...ist die größte Insel der Erde.</p>	<p>Russland</p>
<p>...ist das größte Land der Erde.</p>	<p>Der längste Fluss (6992 Kilometer lang)</p>
<p>... ist der Amazonas in Südamerika.</p>	<p>510.000.000 km²</p>
<p>...ist die Erde groß.</p>	<p>Fast 24 Stunden</p>
<p>...dauert ein Tag. Es ist eine Erdrotation.</p>	<p>Der Pazifische Ozean</p>

<p>...ist der größte Ozean.</p>	<p>Der Vatikan</p>
<p>...ist das kleinste Land der Erde.</p>	<p>4,6 Milliarden Jahre</p>
<p>...ist die Erde alt.</p>	<p>66 Prozent</p>
<p>...der Erdoberfläche ist vom Wasser bedeckt.</p>	<p>4 Zentimeter</p>
<p>...umkreist die Erde die Sonne.</p>	<p>Ein Pilz</p>

<p>...ist das größte Lebewesen auf der Erde.</p>	<p>Der kälteste Ort (-93 Grad Celsius)</p>
<p>...ist die Antarktis.</p>	<p>Der heißeste Ort (+56,7 Grad Celsius)</p>
<p>...ist das Death Valley in Kalifornien.</p>	<p>8,7 Millionen</p>
<p>...Arten von Organismen leben auf der Erde.</p>	<p>Die Erde</p>

Steckbrief von unserem Planeten

