

Willkommen zur Wissensrallye Grundschule I

im **EUROPA**  **PARK**[®]



Hallo!

Schön, dass ihr da seid!
Wollt ihr mit mir und meinen Freunden auf
die Wissensrallye im Europa-Park gehen?

Bitte achtet darauf alle Aufgaben nacheinander zu
lösen, denn ihr könntet sonst vom Weg abkommen.

Ich wünsche euch viel Spaß und Erfolg!
Auf die Plätze – fertig – los!

Unser Team heißt: _____

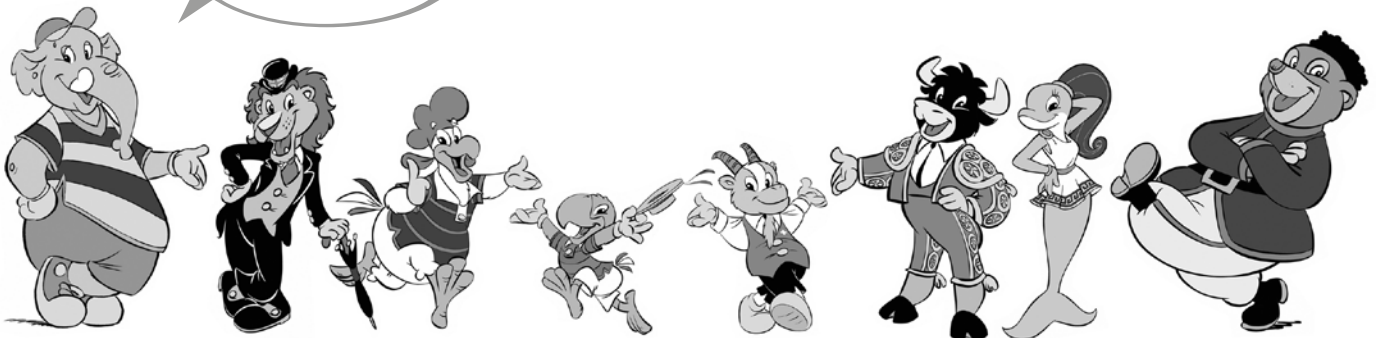
Wir gehören dazu: _____

Wir treffen uns wieder:

(Ort) _____

(Uhrzeit) _____

Uns werdet ihr
auch treffen!

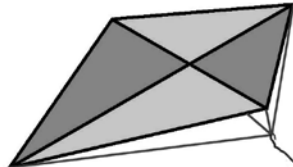


powered by:


FABER-CASTELL
since 1761

Wissensrallye Grundschule I

Seite 1



Ihr startet am Haupteingang des Europa-Park in der Deutschen Allee. Damit ihr nicht vom Weg abkommt, nehmt bitte einen Parkplan mit. Links und rechts findet ihr Häuser, wie man sie früher in Deutschland gebaut hat.



1.

Hier kann man viele unterschiedliche Fassaden (Häuserfronten) entdecken. Findet ihr dieses Bild wieder?



Man nennt diese Verzierung Rosette. An welchem Gebäude ist die Rosette angebracht?

Das Haus war früher ein

1
Punkt

2.

Ihr kommt nun durch ein Tor. Achtung! Schaut nach oben!!!

Welche drei Märchen sind hier dargestellt?

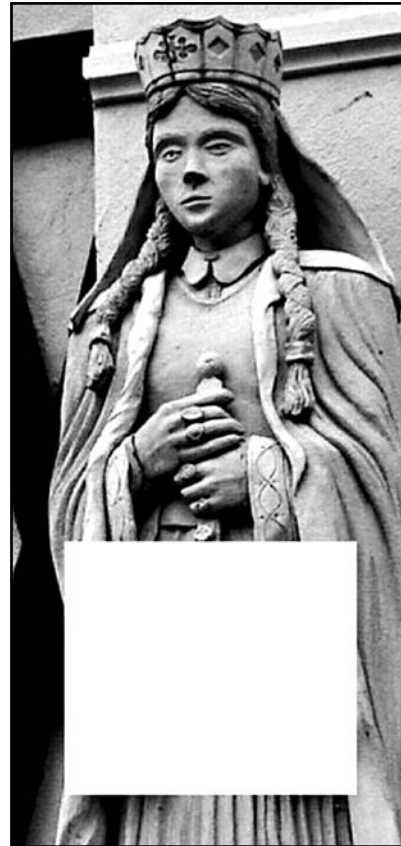
- _____
- _____
- _____

3
Punkte



3. Im Laufe der Jahrhunderte hat man Gebäude immer wieder umgebaut. Schaut euch den alten Stadtturm an. Er trägt sechs verschiedene Figuren. Eine davon ist hier abgebildet. Welchen Gegenstand hält sie in der Hand?

Zeichnet den Gegenstand im Bild ein!



2 Punkte

4. Wohin ihr nun gehen sollt, müsst ihr erst erraten! Findet euer Ziel im Wortsuchspiel und rahmt es ein!



Mein Name ist Maus!
Hier habe ich ein schweres
Rätsel für euch!

Das Wort
beginnt mit B!

F	S	Z	G	N	C	Z	R	A	O	C
C	U	H	B	H	J	H	Y	Z	K	H
L	E	B	A	L	T	H	A	S	A	R
O	X	R	A	T	A	G	T	W	A	S

1 Punkt

Es geht in den Park von Schloss _____ am Ende der deutschen Allee!

5. Das gibt es doch nicht! Schaut euch die schwimmende Kugel, die sich im Schlossgarten befindet, genauer an.

Welchen Durchmesser hat sie?

Und wie viele Tonnen (t) wiegt sie?



2 Punkte

Wendet euch nun nach rechts und geht an der Brücke vorbei zum Europa-Brunnen. Nun müsst ihr auf die Sterne im Boden achten!



6. Tragt in die leeren Kästchen, unten auf der Karte von Europa, die Entfernungen von hier ein. Übrigens: Alle diese Länder findet ihr auch im Europa-Park!

Europa

In London gibt es immer guten Tee. Mein Land heißt **England**.



Das ist meine Hauptstadt. Ich komme aus **Russland**.



London

Moskau

km

km

km

km

Madrid

Athen

Die Hauptstadt meines Landes heißt Madrid. Ich komme aus **Spanien**.



Mein Land heißt **Griechenland**. Dort tanzt man gerne Sirtaki.



4 Punkte



7. Geht zum alten Stadtturm zurück. Wenige Meter entfernt steht an der Deutschen Allee das Haus mit der Nummer 75. Es hat ein Dach, das mit ungewöhnlichem Material gedeckt wurde.

Womit? _____

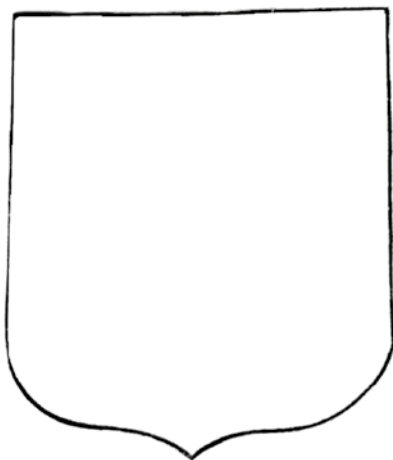
1
Punkt

8. Im nächsten Themenbereich riecht es nach Pizza und Spaghetti Bolognese.

Ihr müsst nach _____.



1
Punkt

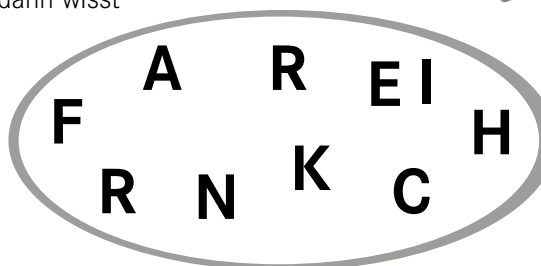


9. Am Eingang zu diesem Themenbereich steht ein Torbogen.

Hier seht ihr das Wappen von Pisa.
Zeichnet es ab!

1
Punkt

10. Weiter geht es in den Themenbereich...
Verbindet die Buchstaben, dann wisst ihr den Namen des Landes!



Ihr müsst nach _____!



1
Punkt

11. Wie hoch ist der Euro Tower?

Seht auf dem gläsernen Bogen am Eingang zum Euro Tower nach.

_____ m

1
Punkt

12. „Ganz schön unter Dampf stand ich über 50 Jahre. Jim Knopf hätte seine helle Freude an mir. Jetzt stehe ich am Euro Tower und ruhe mich aus. Wer bin ich?
Ein kleiner Tipp: „Ich bin 45 Tonnen schwer.“

1
Punkt

Wohin es
nun geht, verrät euch
diese Flagge



13. Vom Ausgang der Schweizer Bobbahn aus geht es durch die Straße mit den Schweizer Holzhäusern. Am Ende der Straße gibt es einen Käse zu kaufen. Wie heißt er? Kreuzt an:

- Edamer Käse
- Raclette
- Leerdamer

1
Punkt



Nun geht es in den Themenbereich Griechenland.

14. Wie nennen die Griechen ein Gasthaus? Schaut im Mykonos nach und kreuzt die richtige Antwort an!

- Taverne
- Ristorante
- Kneipe

1
Punkt

15. Geht zum großen Tempel. Der Wassergott Poseidon sitzt auf seinem Thron. Was hält er in der Hand?

1
Punkt

16. Unser nächster Besuch gilt dem Themenbereich ...
Halt, das müsst ihr erst wieder erraten! Was sagt die Euromaus?



RU A D
SL S N

1
Punkt

Lösung:

--	--	--	--	--	--	--	--	--

17. Was sind Matroschkas? Ihr könnt es in einem der Holzhäuser herausfinden!
Kreuzt die richtige Lösung an!

- hölzerne Schaukelpferde bunt bemalte Holzpuppen
 leckere Bonbons zerbrechliche Glasgefäße

1
Punkt



Die berühmte russische Raumstation MIR umkreiste von 1986 bis 2001 die Erde. Bis zu sechs Kosmonauten (so nannte man die russischen Weltraumfahrer) konnten sich an Bord der MIR aufhalten.

18. Wo schliefen die Kosmonauten?
Das seht ihr, wenn ihr in die Raumstation geht.

In einem

1
Punkt

Steigt nun in die Monorail und fahrt bis nach Island. Dort erwarten euch die letzten Fragen dieser Rallye.

19. Am Brunnen der Monorail-Station seht ihr eine Karte von Island.

- a) Wie heißt die Hauptstadt von Island?

1
Punkt

b) Welche dieser Tiere, die ihr auch auf der Karte seht, gibt es in Island?

- | | |
|---|----------------------------------|
| <input type="radio"/> Isländischer Papageientaucher | <input type="radio"/> Wolf |
| <input type="radio"/> Seehund | <input type="radio"/> Polarfuchs |
| <input type="radio"/> Pinguin | <input type="radio"/> Schwertwal |

4
Punkte

Zusatzfrage:

Mit dieser Frage könnt ihr fehlende Punkte ausgleichen. Achtung! Um die Fragen beantworten zu können müsst ihr die Attraktion „Whale Adventures – Splash Tours“ fahren und die Infotafeln im Anstehbereich aufmerksam lesen. Also bitte beantwortet diese Fragen nur, wenn ihr noch genügend Zeit übrig habt!

a) Welche Wale sind Zahnwale?

1
Punkt

b) Welches Tier ist die wichtigste Beute von Schwertwalen?

1
Punkt

c) Wie wird das Alter der Wale bestimmt?

1
Punkt

d) Wie viele Zähne kann das Gebiss des Wals enthalten?

1
Punkt



Methodisch-didaktischer Kommentar zu den Wissensrallyes:

Einführung

Bildung findet nicht nur in der Schule, sondern zunehmend auch an außerschulischen Lernorten statt. Vor diesem Hintergrund kommt den Wissensrallyes eine wichtige Bedeutung zu.

Der Europa-Park bietet für Schülerinnen und Schüler aller Schularten eine Möglichkeit, sich erlebnisorientiert mit Inhalten des Bildungsplans auseinander zu setzen und Begeisterung für ein lebenslanges Lernen entwickeln zu können.

Bei einer Rallye erfahren Kinder auf spielerische Weise viel Interessantes und Wissenswertes über ein Gebiet, in dem sie leben, z.B. bei Stadtrallyes oder über ein Ziel, das sie gemeinsam mit Freunden oder Klassenkameraden besuchen, z.B. bei den Wissensrallyes im Europa-Park. Rallyes sind als aktivierende Methode in den letzten Jahren immer beliebter geworden.

Die Ziele und Charakteristika dieser Methode werden im Folgenden erläutert:

- Rallyes ermöglichen eine „originale Begegnung“ der Schülerinnen und Schüler mit ihrer Alltagswelt und bieten so eine Art des „unmittelbaren Lernens“.
- Die Öffnung der Schule und des Unterrichts und das Einbeziehen außerschulischer Lernorte gewinnen immer mehr an Bedeutung.
- Ganzheitliches Lernen mit allen Sinnen unterstützt den Lernprozess und berücksichtigt unterschiedliche Interessen.
- Bei Rallyes werden Schlüsselkompetenzen wie selbständiges, eigenverantwortliches und gewissenhaftes Arbeiten gefördert.
- Durch das Auflösen des Klassenverbandes und soziales Lernen in Kleingruppen können Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler veränderte Rollen einnehmen.
- Rallyes schärfen den Blick für Orte lebenslangen Lernens. Sie tragen dazu bei, nicht nur Wissen zu vermitteln, sondern auch langfristig Interesse zu wecken und zu erhalten.

Bei den verschiedenen Wissensrallyes erhalten die Jugendliche Einblicke in die verschiedenen Themenbereiche. Die Rallyes können, je nach Alter der Teilnehmer, zwischen eineinhalb und zwei Stunden dauern. Sie findet im begrenzten Gebiet des Europa-Park statt. Die Wissensrallyes sind so geplant, dass aus den Aufgabenblättern die zu bewältigenden Aufgaben und die Wegstrecke klar hervorgehen. Die Entfernungen zwischen den Stationen sind so bemessen, dass die einzelnen Gruppen sich untereinander nicht in die Quere kommen.

Organisation

Die Schülerinnen und Schüler bilden Gruppen von mindestens drei, maximal fünf Personen. Dabei ist darauf zu achten, dass die Kinder ihrem Alter und ihren Fähigkeiten entsprechend eine gleich gute Ausgangssituation haben. Die Gruppen können, müssen aber nicht von einem Betreuer (Lehrkraft, Elternteil) begleitet werden.

Sinnvoll ist es, an einer oder zwei Stationen während des Rallyeverlaufs Posten beziehen zu lassen, die eventuell auftretende Fragen der Schülerinnen oder Schüler beantworten können.

Die Schülerinnen und Schüler werden vor Beginn der Rallye darauf hingewiesen, dass Höflichkeit und Rücksicht gegenüber anderen Parkbesuchern oberste Gebote sind.

Auch müssen Sicherheitshinweise gegeben werden. Die Lehrkraft sollte noch einmal betonen, dass den Anweisungen des Parkpersonals jederzeit zu folgen ist. Ein Uhrenvergleich ist sinnvoll.

Die einzelnen Teams werden dann im zeitlichen Abstand von 5 bis 10 Minuten auf die Strecke geschickt. Beteiligen sich Eltern an der Wissensrallye, so halten sie sich beim Lösen der Aufgaben im Hintergrund. Für den Zeitpunkt nach dem Durchlaufen der Wissensrallye wird ein Treffpunkt vereinbart, an dem sich dann die Lehrkraft aufhält. Dazu bietet sich einer der vielen Meeting Points im Park an. Hier kann auch die Auswertung stattfinden.

Auswertung

Um zu vermeiden, dass die Teilnehmer von einer Station zur anderen hetzen, sollte auf eine zu enge Zeitbemessung verzichtet werden. Vor allem Rallyes mit Kindern müssen ohne Druck ablaufen, da sonst die Gefahr besteht, dass Aufmerksamkeit und Vorsicht merklich nachlassen. Die Wissensrallyes sind problemlos in 90 Minuten zu bewältigen. Die Höchstpunktzahl für das beste Ergebnis wird auf Grund der Punktabgaben hinter den Aufgaben errechnet. Die Lehrkraft kann auch Extrapunkte für besondere Leistungen vergeben (z.B. für besonders gute Teamarbeit). Die Auswertung sollte gleich nach dem Eintreffen der einzelnen Teams erfolgen. Die Punktwertung der einzelnen Aufgabenblätter wird auf einem gesonderten Blatt übersichtlich zusammengefasst. So stehen bald nach Ankunft der letzten Gruppe die Punktwertungen aller Teams fest.

Siegerehrung

Die Siegerehrung kann sofort nach der Auswertung aller Ergebnisse oder erst in der Schule erfolgen. In jeder Mappe ist eine Urkunde enthalten, mit der dem Siegerteam die erfolgreiche Teilnahme an der Wissensrallye bescheinigt werden kann. Die Teams auf den ersten drei Plätzen können mit zusätzlichen Preisen belohnt werden.

Schlussbemerkung

Die Wissensrallyes wurden auf der Basis des Bildungsplans der Grund- und weiterführenden Schulen in Baden-Württemberg erstellt. Sie enthalten also auch Fragen, die Inhalte des Bildungsplans aufgreifen. Darüber hinaus können Fragen der Wissensrallyes im Unterricht vertiefend behandelt werden und damit in die tägliche Arbeit der Lehrerin oder des Lehrers eingebettet werden.

Hinweise zu den Wissensrallyes

Grundschule 1 und 2 sowie Sekundarstufe

Inhalt


Die **Wissensrallyes Grundschule** sind eine Aneinanderreihung von Aufgaben, die mit Wettbewerbscharakter gelöst werden sollen. Wichtig ist die bunte Mischung. Neben Wissensfragen sind Aufgaben gestellt, welche die Kombinationsgabe der Schülerinnen und Schüler, die genaue Beobachtung, die Fähigkeit zur Improvisation, aber vor allem den Teamgeist fördern. Nicht die Einzelleistung, sondern das gemeinsame Lösen von Aufgaben steht im Vordergrund.

Die **Wissensrallye Sekundarstufe** stellt vielseitige Anforderungen an die Jugendlichen. Inhaltlich ist sie an Schülerinteressen einerseits und am Erwerb von Sachwissen andererseits ausgerichtet. Vor allem in den Fächern Geschichte und Erdkunde, aber auch in den naturwissenschaftlichen Fächern Biologie, Chemie und Physik sowie in Mathematik, Kunst und Technik erhalten sie exemplarische Informationen. Die Schülerinnen und Schüler erfahren, dass sie sich selbstständig kundig machen können, aber auch auf Informationsbeschaffung bei anderen Parkbesuchern oder Angestellten des Parks zurückgreifen können.

In allen Themenbereichen werden verschiedene Problemlösestrategien angewendet: Bei der Lösung einiger Aufgaben sind individuelle Lösungswege zugelassen und die Schülerinnen und Schüler werden – außer bei Fragen mit festgelegten Antworten und reproduzierendem Charakter – auch zu eigenständigem Denken ermutigt. Die Aneinanderreihung von Aufgaben löst Wettbewerbscharakter aus. Außer Orientierungsaufgaben gibt es Suchaufgaben, Wissensfrage und Beobachtungsaufgaben. Eingestreute Rätsel, die man auch im Sitzen und Ausruhen lösen kann lockern die Rallye auf. Ein wesentlicher Bestandteil der Rallyes ist es auch, den Weg zur jeweils nächsten Station zu finden. Damit üben die Jugendlichen die Orientierung in einem ihnen nicht so vertrauten Raum. Zur Absicherung und als Hilfsmittel liegt den Wissensrallyes ein Plan des Europa-Park bei. Er ist am Eingang des Europa-Park erhältlich. Außerdem helfen die Mitarbeiter des Europa-Park gerne weiter.


Möglichkeit zum Feedback zu Ihrer Klassenfahrt in den Europa-Park: www.europapark.de/feedback-fuer-lehrer

Auswertungsbogen für die Wissensrallye im Europa-Park

Aufg.	Lösung	Punkte max.	Team 1	Team 2	Team 3	Team 4	Team 5	Team 6	Team 7
1	Städtisches Bürgerhaus	1							
2	Der gestiefelte Kater, Dornröschen, Aschenbrödel	3							
3	eine Waage	2							
4	Balthasar	1							
5	1,00 m Durchmesser, 1,8 Tonnen = 1.800 kg	2							
6	London (England) 680 km Moskau (Russland) 2.175 km Madrid (Spanien) 1.305 km Athen (Griechenland) 1.700 km	4							
7	Reet	1							
8	Italien	1							
9		1							
10	Frankreich	1							
11	75 m	1							
12	Dampflokomotive	1							
13	Raclette	1							

EUROPA PARK®

FREIZEITPARK & ERLEBNIS-RESORT

Aufg.	Lösung	Punkte max.	Team 1	Team 2	Team 3	Team 4	Team 5	Team 6	Team 7
14	Taverne	1							
15	Poseidon trägt einen Dreispitz (eine Gabel mit drei Zinken) 	1							
16	Russland	1							
17	bunt bemalte Holzpuppen	1							
18	Schlafsack	1							
19a	Reykjavik	1							
19b	Isländischer Papageientaucher Seehund Polarfuchs Schwertwal	4							
Zusatz	a Pottwale, Schwertwale, Nasenwale, Weiß- und Schweinwale, Delphine b Seerobben c Anzahl der Zähne d Bis zu 130 Zähne	1 1 1 1							
Gesamt:			34						

Siegergruppe: