

Willkommen zur Wissensrallye Grundschule II

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: _____

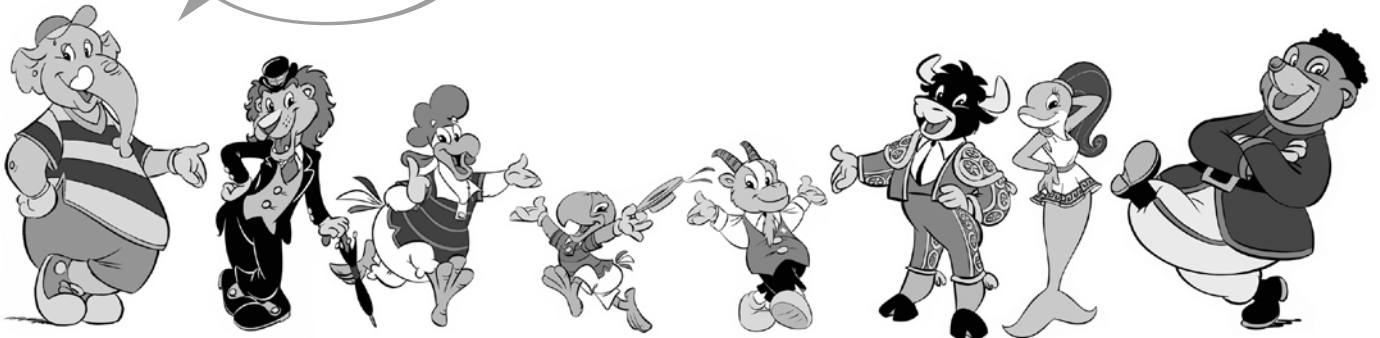
Wir gehören dazu: _____

Wir treffen uns wieder:

(Ort) _____

(Uhrzeit) _____

Uns werdet ihr
auch treffen!

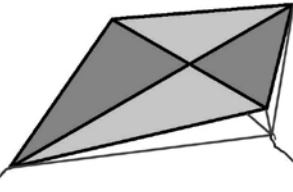


powered by:


FABER-CASTELL
since 1761

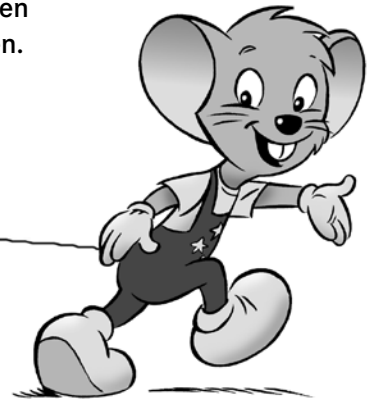
Wissensrallye Grundschule II

Seite 1



Ihr seid jetzt am Haupteingang des Europa-Park. Damit ihr nicht vom Weg abkommt, nehmt bitte einen Parkplan mit.

Steigt im Bahnhof Alexanderplatz in den E.P. Express und fahrt bis nach Spanien.



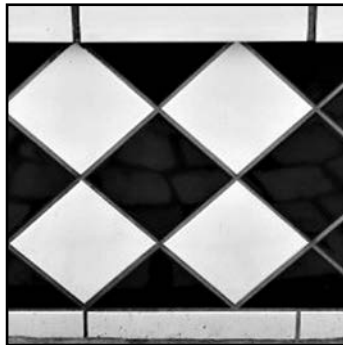
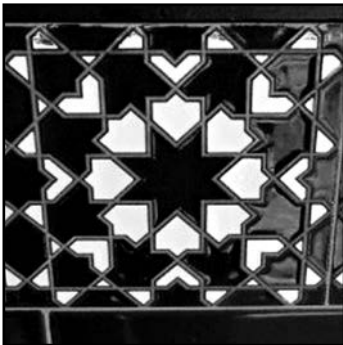
1.

Ihr kommt zuerst auf einen großen Platz. Er ist nach einem berühmten spanischen Sänger benannt. Wie heißt er?

1
Punkt

2.

Nun müsst ihr euch genau anschauen:
Welche der abgebildeten Kacheln findet ihr im Spanischen Dorf? Kreuzt sie an!



3
Punkte

3.

Geht jetzt in den Innenhof mit den Wasserspielen!
Woher bekommt der rote Wasserhahn sein Wasser?

1
Punkt



4. Wie oft müsst ihr die Spirale – man nennt sie auch Archimedes Schraube – drehen, damit oben Wasser herauskommt?

- 1 – 2 Mal
- 5 – 6 Mal
- 10 – 11 Mal

Ein Tipp: Ihr müsst zuerst mehrmals nach links drehen und die Schraube ganz entleeren!

1
Punkt

5. Wisst ihr, wie man die in den Boden eingelegten Steine nennt, die das hübsche Muster bilden? Ordnet die Buchstaben:

M O
 S I A
 K _____

1
Punkt



6. Weiter führt uns der Weg in den Märchenwald. Hier entdeckt ihr ein verwunschenes Hexenhäuschen. Die Euromaus möchte von euch wissen: Welches Märchen bekommt ihr hier erzählt?

1
Punkt



Ich bin Richard!
In meinem Land, in das ihr nun gehen sollt, nennt man Märchen „fairy tales“. Links seht ihr auch unsere Flagge. Ihr kommt in dieses Land wenn ihr den Märchenwald durchquert und euch danach rechts haltet.



7. Wie heißt die Bahnstation, die es auch in London gibt?

1
Punkt

8. Wohin konnte man von dort aus verreisen? Kreuzt die richtigen Lösungen an!
 Wenn ihr auf der Bahnstation steht und nach oben schaut, werdet ihr sicher die Städtenamen sehen!

- Berlin
 St. Petersburg
 Margate
 Dover
 Rust

2
Punkte

9. Direkt gegenüber liegt ein sehr bekanntes Bauwerk. Shakespeare, ein berühmter englischer Schriftsteller, hat das Theater neben der Bahnstation vor langer Zeit extra für seine Theatertruppe an der Themse, einem englischen Fluss, aufgebaut. Wisst ihr, wie das Theater heißt?

 Tipp: Schaut doch mal am Haupteingang des Theaters nach.

1
Punkt

10. Geht nun durch die Baker Street zurück, vorbei am Historama. Unser nächstes Ziel ist der Themenbereich, in dem sich die „Piraten in Batavia“ befinden. Dazu müsst ihr an diesem Gebäude, das ihr unten auf dem Foto seht, vorbei.



In welchem Themenbereich befindet ihr euch?
 Ordnet die Buchstaben, dann wisst ihr es!

L L O H D N A

Das Haus liegt in _____.

1
Punkt

11. Verbindet die Wörter mit ihren Übersetzungen:

- | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Koffiekopies | Dorpstraat | Pannekoeken | ÿssalon |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Eissalon | Kaffeetassen | Dorfstraße | Pfannkuchen |

Schaut euch im Themenbereich um.
 Könnt ihr zu diesen Wörtern die passenden Übersetzungen finden?



4
Punkte



12. Geht nun durch die Batavia-Passage rechts den Berg hoch nach ...
 Halt, das müsst ihr erst wieder erraten.
 Die Lösung findet ihr, wenn ihr die Buchstaben ordnet und unten eintragt.

K S A N V I E N D I N A

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

1
Punkt

13. Welche Holzfigur bewacht den Eingang des Skandinavischen Dorfs?

1
Punkt

14. Geht hier im Skandinavischen Themenbereich in den Märchenturm! Wie lauten die Namen von drei berühmten Märchen Christian Andersens?

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

3
Punkte

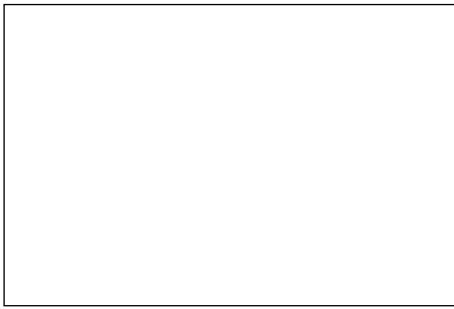
15. In diesem Wortsuchspiel sind drei Attraktionen des Skandinavischen Dorfs versteckt. Findet sie und tragt sie daneben ein!

W	B	Y	J	N	T	B	P	M	H	Q	Q	G
H	V	V	P	Z	X	F	S	Z	G	N	C	Z
R	A	O	V	I	N	D	J	A	M	M	E	R
A	W	I	K	I	N	G	E	R	B	O	O	T
C	C	U	H	B	H	J	H	Y	Z	K	H	E
E	Q	K	K	S	I	Q	F	E	P	C	L	X
G	F	J	O	R	D	R	A	F	T	I	N	G
U	J	H	X	Q	Q	L	C	O	S	X	V	A
L	M	A	E	R	C	H	E	N	T	U	R	M

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

3
Punkte

Geht nun am Märchenturm vorbei und folgt der Brücke in den Isländischen Themenbereich.



16. Sucht im Isländischen Themenbereich die Flagge dieses Landes und zeichnet sie auf.

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	José Carreras	1							
2	alle drei!	3							
3	Im Wasserstrahl ist ein durchsichtiges Kunststoffrohr, in welchem das Wasser nach oben transportiert wird.	1							
4	5 - 6 Mal	1							
5	Mosaik	1							
6	Hänsel und Gretel	1							
7	Victoria-Station	1							
8	richtig sind: Dover, Margate	2							
9	Globe-Theater	1							
10	Holland	1							
11	Koffiekopies = Kaffeetassen Dorpstraat = Dorfstraße Pannekoeken = Pfannkuchen ÿssalon = Eissalon	4							
12	Skandinavien	1							

Aufg.	Lösung	Punkte max.	Team 1	Team 2	Team 3	Team 4	Team 5	Team 6	Team 7																																																																																																																					
13	Wiking	1																																																																																																																												
14	die Nachtigall das Feuerzeug die wilden Schwäne	3																																																																																																																												
15	Märchenturm Vindjammer Fjordrafting	3																																																																																																																												
	<table border="1" style="font-size: 8px; border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td>W</td><td>B</td><td>Y</td><td>J</td><td>N</td><td>T</td><td>B</td><td>P</td><td>M</td><td>H</td><td>Q</td><td>Q</td><td>G</td></tr> <tr><td>H</td><td>V</td><td>V</td><td>P</td><td>Z</td><td>X</td><td>F</td><td>S</td><td>Z</td><td>G</td><td>N</td><td>C</td><td>Z</td></tr> <tr><td>R</td><td>A</td><td>O</td><td>V</td><td>I</td><td>N</td><td>D</td><td>J</td><td>A</td><td>M</td><td>M</td><td>E</td><td>R</td></tr> <tr><td>A</td><td>W</td><td>I</td><td>K</td><td>I</td><td>N</td><td>G</td><td>E</td><td>R</td><td>B</td><td>O</td><td>O</td><td>T</td></tr> <tr><td>C</td><td>C</td><td>U</td><td>H</td><td>B</td><td>H</td><td>J</td><td>H</td><td>Y</td><td>Z</td><td>K</td><td>H</td><td>E</td></tr> <tr><td>E</td><td>Q</td><td>K</td><td>S</td><td>I</td><td>Q</td><td>F</td><td>E</td><td>P</td><td>C</td><td>L</td><td>X</td><td></td></tr> <tr><td>G</td><td>F</td><td>J</td><td>O</td><td>R</td><td>D</td><td>R</td><td>A</td><td>F</td><td>T</td><td>I</td><td>N</td><td>G</td></tr> <tr><td>U</td><td>J</td><td>H</td><td>X</td><td>Q</td><td>Q</td><td>L</td><td>C</td><td>O</td><td>S</td><td>X</td><td>V</td><td>A</td></tr> <tr><td>L</td><td>M</td><td>A</td><td>E</td><td>R</td><td>C</td><td>H</td><td>E</td><td>N</td><td>T</td><td>U</td><td>R</td><td>M</td></tr> </table>	W	B	Y	J	N	T	B	P	M	H	Q	Q	G	H	V	V	P	Z	X	F	S	Z	G	N	C	Z	R	A	O	V	I	N	D	J	A	M	M	E	R	A	W	I	K	I	N	G	E	R	B	O	O	T	C	C	U	H	B	H	J	H	Y	Z	K	H	E	E	Q	K	S	I	Q	F	E	P	C	L	X		G	F	J	O	R	D	R	A	F	T	I	N	G	U	J	H	X	Q	Q	L	C	O	S	X	V	A	L	M	A	E	R	C	H	E	N	T	U	R	M								
W	B	Y	J	N	T	B	P	M	H	Q	Q	G																																																																																																																		
H	V	V	P	Z	X	F	S	Z	G	N	C	Z																																																																																																																		
R	A	O	V	I	N	D	J	A	M	M	E	R																																																																																																																		
A	W	I	K	I	N	G	E	R	B	O	O	T																																																																																																																		
C	C	U	H	B	H	J	H	Y	Z	K	H	E																																																																																																																		
E	Q	K	S	I	Q	F	E	P	C	L	X																																																																																																																			
G	F	J	O	R	D	R	A	F	T	I	N	G																																																																																																																		
U	J	H	X	Q	Q	L	C	O	S	X	V	A																																																																																																																		
L	M	A	E	R	C	H	E	N	T	U	R	M																																																																																																																		
16		1																																																																																																																												
Gesamt:		26																																																																																																																												

Siegergruppe: