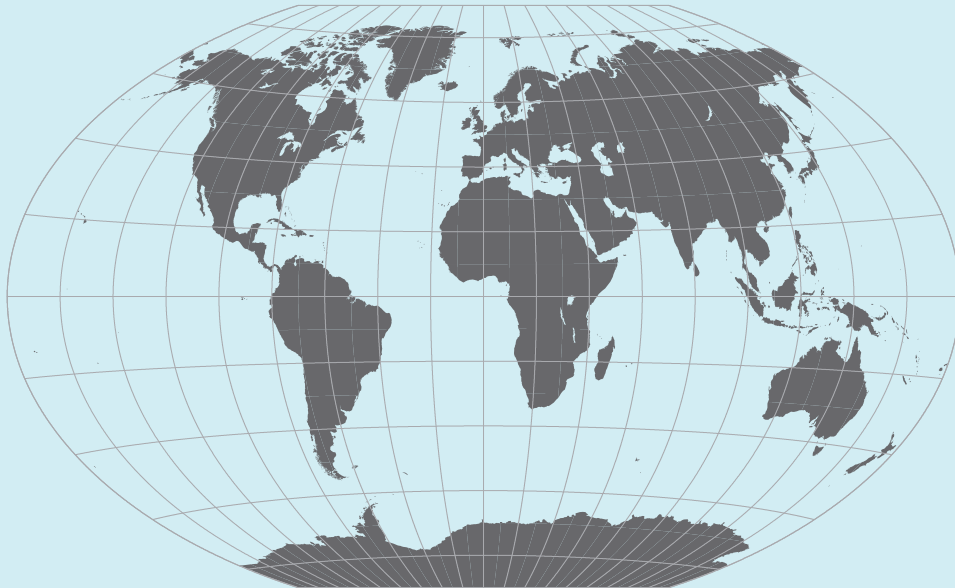




Klassen-Rollenspiel

Route of Columbus



Quelle: mygeo.info, Lizenz: Creative Commons Attribution 3.0

Ziel Finde schnellste Route von Europa nach Amerika

Lerninhalte Geschichte, Geographie, Mathematik, Handwerk, Deutsch, Informatik

Altersempfehlung 13+

Hinweis Kostenlos, Inhalte können heruntergeladen werden

Beschreibung Spieler/Gruppen wählen für ihr Schiff einen Startpunkt an der Küste Europas. In jeder Runde ziehen sie Windkarten, die sie weiter nach Westen bringen. Der Amerikanische Kontinent bleibt bis zum Erreichen mit dem Schiff verdeckt. In jeder Runde müssen weitere Zusatzaufgaben erfüllt werden.



Materialien Weltkarte (mit bekanntem Maßstab und Breitengraden), Schiffsmarkierungen (z.B. Pinnadeln), Windkarten, Challengekarten
Hier geht's zum kostenlosen Download:



Ziel des Spiels Erreiche möglichst schnell Amerika

Start Wähle eine Stelle an der Europäischen Westküste (z.B. Irland, Portugal). Platziere Schiffsmarkierung und ziehe die erste Wind- und Challengekarte.

Spielregeln Jeder Spieler zieht jede Runde je nach Breitengrad eine Windkarte vom Stoß I, II oder III. Die Karte zeigt Geschwindigkeit und Richtung des Winds in Knoten. Der Spieler entscheidet in welche Richtung er sein Schiff steuert, berechnet die zurück gelegte Strecke und versetzt seine Markierung. Außerdem zieht der Spieler jede Runde eine Challengekarte.

Anmerkungen Jede Runde zählt für einen Tag auf See. Die Windkarten sind auf ca. 20 Runden ausgelegt. Die Windzonen I-III repräsentieren ungefähr die Passatwind-Zonen. Die besten Windkarten für die Reise gibt es in Zone II zwischen 20° und 40° N (das muss man den Spielern aber nicht unbedingt sagen).

