

I.29

Orientierung im Raum

Eine spielerische Reise um den Globus – digital und analog die Welt entdecken

Katrin Minner



© RAABE 2026 | Es gelten die [Lizenzbedingungen](#)

© RIT Images / Digital Vision Vectors / Getty Images

Die Förderung der Kartenkompetenz ist ein zentrales Ziel, um räumliche Orientierung zu ermöglichen und geografische Inhalte verständlich darzustellen. In dieser Einheit üben die Lernenden das Lesen, Auswerten und kritische Reflektieren analoger und digitaler Karten. So lernen sie mit „Sketchbook“ eigene Karten zu zeichnen und daraus topografische Übungen zu erstellen. Sie entwickeln u.a. ein eigenes Escape Game „Eine Reise um die Welt“ mit PowerPoint. Die Lernenden entdecken somit auf spielerische Art und Weise die Welt. Beim gemeinsamen Spielen und Entwickeln werden zudem Teamarbeit und Kreativität gefördert.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufe:	ab Klasse 6/7
Dauer:	7–8 Unterrichtsstunden
Kompetenzen:	Kommunikationsfähigkeit, Teamfähigkeit, Medienkompetenz
Inhalt:	geografische Orientierung, Lage im Gradnetz der Erde, Länder und Kulturen, Topografie, thematische Karten, Atlasarbeit
Medien:	LearningApps, PowerPoint, Brettspiel, Rätselwand, Escape Game, Sketchbook, Glücksrad, Audioaufnahme

Auf einen Blick

1. Stunde

Thema: Wir orientieren uns spielerisch in Deutschland

M 1 Mit der Bahn quer durch Deutschland / Lesen des Linienfahrplans der Deutschen Bahn, Verorten von verschiedenen Stationen des Starts und des Zielorts auf einer stummen Karte

Benötigt: Internet, Tablet/Notebook/iPad

2. Stunde

Thema: Europa im Spiel erkunden

M 2 „Quer durch Europa“ – ein eigenes Brettspiel entwickeln / Erstellen eines Brettspiels, Überlegen von Quizfragen und Antworten, Überlegen von Ereigniskarten, Basteln eines Spielplans, Überlegen von Spielregeln

Benötigt: Internet, Tablet/Notebook/iPad

3. Stunde

Thema: Sehenswürdigkeiten und geografische Besonderheiten erraten

M 3 Kulturkompass – Finde heraus, wo ich mich gerade befinde / Beschreiben eines kulturellen Ortes, Erraten des aktuellen Standorts

M 4 Wer oder was bin ich? / Durch geschicktes Fragen Erraten von geografischen Phänomenen, Ereignissen, Begriffen und Besonderheiten

Benötigt: Internet, Tablet/Notebook/iPad, Smartphone, Anwendung für Audioaufnahmen

4. Stunde

Thema: Digitale Spielideen

M 5 Wer kennt die Antwort? – Wir erstellen eine digitale Ratewand / Erstellen einer digitalen Ratewand mit PowerPoint

M 6 Kennst du dich auf der Welt aus? / Erstellen eines digitalen oder alternativ auch analogen Glücksrads, Beantworten geografischer Fragen, Überprüfen mit dem Atlas

Benötigt: Internet, Tablet/Notebook/iPad, Atlas

Mit der Bahn quer durch Deutschland

M 1

Aufgaben

- Suche folgende Verbindungen und schreibe auf, welche Städte der Zug auf der Strecke durchfährt.
 Von Duisburg nach Leipzig
 Von Dortmund nach Garmisch-Partenkirchen
 Von Erfurt nach Bremen
 Von Köln nach Würzburg
 Von Kiel nach Heidelberg
 Von Hamburg nach München
- Trage die Verbindungen in die stumme Karte von Deutschland ein. Nimm den Atlas zuhilfe.
- Sucht euch gegenseitig weitere Bahnverbindungen heraus, schreibt sie auf Kärtchen.



Mit der Bahn quer durch Deutschland reisen. Schau dir das Schienennetz der Deutschen Bahn an. Es findet sich unter folgendem Link:

<https://raabe.click/Weltreise-1>



Kulturkompass – Finde heraus, wo ich mich gerade befinde

M 3

Aufgabe

Suche dir eine touristische Sehenswürdigkeit aus. Überlege dir mithilfe eines Storyboards, wie du diese Sehenswürdigkeit vorstellen könntest. Gestalte deine Audioaufnahme so interessant wie möglich. Denke daran, passende Musik zu unterlegen. Deine Darstellung soll das Interesse deines Publikums wecken und nicht langweilig wirken.

Erstelle ein Storyboard, wie oben in dem Beispiel, in das du dir wichtige Stichpunkte aufschreibst, und verfasse ein Audioskript. Zeichne anschließend dein Audio auf und lasse deine Mitschülerinnen und Mitschüler erraten, um welche Sehenswürdigkeit es sich handelt.



Beispiel:

- Das Brandenburger Tor
- Der Schiefe Turm von Pisa
- Der Eiffelturm
- Die Sagrada Familia
- Die Zugspitze



© Cristian Lourenco/iStock Getty Images Plus



© Phooey/E+/Getty Images



© Tomm L/E+/Getty Images



© topics/iStock Getty Images Plus

Kennst du dich auf der Welt aus?

M 6

Aufgabe

Dreht das Glücksrad. Zieht eine Karte von dem Stapel und nennt zu dem jeweiligen Kontinent je nach erspielter Kategorie eine Stadt, einen Fluss, ein Land, einen Berg, eine Sehenswürdigkeit, eine Landschaft, ein Gewässer.

Stadt: Nordamerika, Südamerika, Asien, Europa, Afrika und Australien

Land: Nordamerika, Südamerika, Asien, Europa, Afrika und Australien

Fluss: Nordamerika, Südamerika, Asien, Europa, Afrika und Australien

Berg: Nordamerika, Südamerika, Asien, Europa, Afrika und Australien

Sehenswürdigkeiten: Nordamerika, Südamerika, Asien, Europa, Afrika und Australien

Gewässer: Nordamerika, Südamerika, Asien, Europa, Afrika und Australien



© Raabe



© Vladgrin/ iStock Getty Images Plus

Drehe das Glücksrad!

Erstelle mit dem Tool <https://puzzel.org/de> dein eigenes Glücksrad. Setze in die einzelnen Felder folgende Kategorien ein:

- Stadt:
- Land:
- Fluss:
- Berg:
- Sehenswürdigkeiten:
- Gewässer:

Schneide folgende Karten aus und lege sie verdeckt auf den Tisch.

Nordamerika	Südamerika	Asien
Europa	Afrika	Australien



Wir erstellen Karten mit Sketchbook

M 9

Hast du schon einmal eine eigene Karte abgezeichnet oder abgepaust?

Aufgabe

Erstelle eine thematische Karte der Bundesstaaten der USA mit Sketchbook.

Mit der App **Sketchbook** ist es sehr einfach und du kannst deine Zeichnungen auf vielfältige Art und Weise nutzen. Probiere es einfach einmal aus.

Zur Einführung in das Programm bietet sich folgendes **Erklärvideo** an:

<https://raabe.click/Weltreise-5>



Eine mögliche Idee, um die topografische Orientierung deiner Mitschülerinnen und Mitschüler zu testen: Zeichne die Umriss der Bundesstaaten der USA ab. Gib deine Zeichnung an deine Mitschülerinnen und Mitschüler weiter. Mithilfe des Atlases suchen diese die Namen der Bundesstaaten der USA heraus und tragen diese in die Karte ein.



© Filips Vaicis/iStock Getty Images Plus

Aufgabe:

Natur	Fluss	Berg	Stadt	Reise	Breitengrad
20	20	20	20	20	20
40	40	40	40	40	40
60	60	60	60	60	60
80	80	80	80	80	80
100	100	100	100	100	100

© Raabe

Natur	Fluss	Berg	Stadt	Reise	Breitengrad
20	20	20	20	20	20
40	40	40	40	40	40
60	60	60	60	60	60
80	80	80	80	80	80
100	100	100	100	100	100

© Raabe

Fragen:

- **Natur 20:** Eine Wüstenregion in Nordafrika
- **Natur 40:** Ein fruchtbarer Wald in der Nähe des Amazonas
- **Natur 60:** Wie heißt das Gegenteil von Ebbe?
- **Natur 80:** Ein Naturphänomen im Norden Europas
- **Natur 100:** Ein bekannter Nationalpark in Südafrika
- **Fluss 20:** In welchen Fluss mündet die Ruhr?
- **Fluss 40:** Durch wie viele Länder fließt die Donau?
- **Fluss 60:** Welcher Fluss weist im mittleren Bereich seines Verlaufs die breiteste Stelle der Welt auf?
- **Fluss 80:** Durch welche Bundesstaaten fließt der Mississippi?
- **Fluss 100:** Welcher Fluss ist der längste Fluss der Welt?
- **Berg 20:** Wie heißt der höchste Berg Deutschlands?
- **Berg 40:** In welchem Gebirge findet sich der Mount Everest?