



Informationsblatt

zum Spiel: Das Vier-Gewinnt-Der-Schiene

Kurzinformation

Diese Inhalte haben Sie bereits vermittelt ...	Jahrgang ...	HAK: 3. Jhg., 6. Sem. HTL: 3./5. Jhg., 5./9. Sem.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Verkehrsinfrastruktur, Verkehrspolitik, Transportnetze, Transportmittel und Transporthilfsmittel, Maut, Ladungssicherung, Transport- und Tourenplanung (HAK, BGBl. II 2014/209) ▪ Transportlogistik (HTL, BGBl. II 2015/262) 	Wie?	PA (2 Personen)
Ziele des Spiels	Zeit	15-20 min.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Wiederholung und Verfestigung der Grundlagen des Verkehrsträgers „Schiene“ ▪ Zeitüberbrückung zur Klassenbucheintragung & Vertiefung „Schiene“ 	Womit?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vorlage 4 Gewinnt

Erläuterung

Mit Hilfe des Vier-Gewinnt sollen die im Logistiksicherpunkt vermittelten Inhalte zu den Grundlagen des Verkehrsträgers „Schiene“ (im Speziellen die wesentlichen Begrifflichkeiten) wiederholt und verfestigt werden.

Das Vier-Gewinnt orientiert sich grundsätzlich am Ziel des klassischen Spiels: Das Ziel des Spiels ist es, beim Brett zuerst 4 Felder in einer Reihe (senkrecht, waagrecht oder diagonal) zu haben. Der gegnerische Spieler versucht dies zu verhindern. Beim vorliegenden Vier-Gewinnt-Spiel erhalten die Schülerinnen und Schüler zu zweit jeweils ein A4-Blatt mit dem Spielbrett (in tabellarischer Form). In der Tabelle sind verschiedene Begrifflichkeiten zum Verkehrsträger „Schiene“ enthalten, welche im Rahmen der Informationsvermittlung zum Schienenverkehr vorgesehen sind. In Partnerarbeit müssen die Schülerinnen und Schüler nun nacheinander Begrifflichkeiten auswählen und dieses Wort der Spielpartnerin bzw. dem Spielpartner in eigenen Worten erklären. Falls die Spielpartnerin bzw. der Spielpartner die Definition bzw. die Beschreibung als richtig erachtet, darf die Spielerin bzw. der Spieler das Feld entsprechend markieren (entweder als Kreuz oder in Farbe). Wird der Begriff falsch erklärt, so darf die Spielerin bzw. der Spieler in dieser Runde kein Feld markieren. Danach ist die Gegnerin bzw. der Gegner dran.

Das Vier-Gewinnt kann als Aufwärm-Übung für eine anschließende Inhaltsvertiefung zum Verkehrsträger „Schiene“ oder als Auflockerungsübung bei der Vermittlung der Grundlagen des Verkehrsträgers „Schiene“ verwendet werden. Der Lehrperson steht für das Vier-Gewinnt-Spiel eine Vorlage zur Verfügung, die sofort in der Unterrichtseinheit verwendet werden kann. Das Vier-Gewinnt-Spiel soll nur zu zweit gespielt werden und die Arbeit von der Lehrperson laufend beobachtet werden. Der Zeitbedarf wird auf ca. **15 bis 20 Minuten** geschätzt, wobei die Zeit je nach Spielverlauf variabel angepasst werden kann. Am Ende des Spiels könnten eventuell Begrifflichkeiten nochmals besprochen werden, bei denen Probleme bei der Erarbeitung aufgetreten sind.