

GRIT

Interreg  
North Sea



Co-funded by  
the European Union

B A T T L E S



TRANSPORT

ANLEITUNG



# Dispatch me please!

## MATERIAL

- 2 Augenbinden
- Kegel und anderes Material zum Aufbau eines Mini-Parcours
- Farbwürfel



TRANSPORT

## Spielerläuterung zu Beginn des Spiels



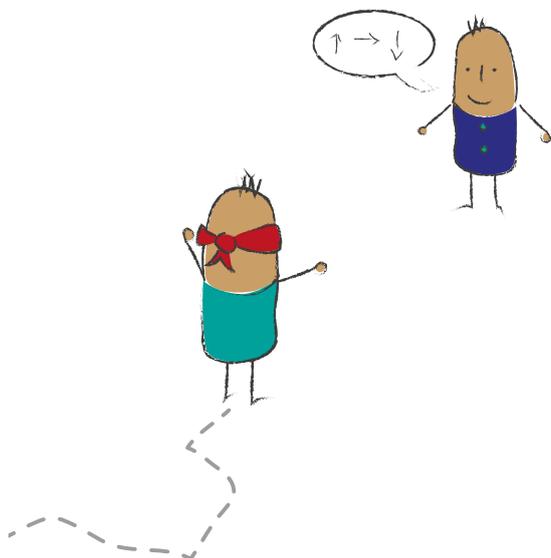
Woher wissen all die Lkw auf der Strecke, wohin sie fahren müssen? Und was sie dort zu tun haben? Nun, darauf gibt es eine Antwort: der Disponent! Der Disponent leitet die verschiedenen Fahrer mit den richtigen Informationen an den richtigen Ort. Man muss dem Fahrdienstleiter also blind vertrauen können. Genau das werden wir tun!

Jedes Team hat einen Fahrer und einen Fahrdienstleiter. Der Fahrer erhält eine Augenbinde. Er/sie muss einen Parcours so schnell wie möglich absolvieren. Der Fahrdienstleiter wird ihn/sie dabei anleiten. Er/sie muss also gute Anweisungen geben, um unsere blinde Person richtig zu lenken. Achtung! Ihr dürft euch nur unterhalten. Ihr dürft euch nicht gegenseitig berühren.

Die anderen Teammitglieder würfeln abwechselnd (jemand aus dem Team ist an der Reihe). Wenn du grün würfelst, wirst du der neue Fahrdienstleiter für dein Team. Wenn du rot würfelst, hat dein Fahrer Pech gehabt. Andere Farben haben keine Auswirkung.



**Für den Moderator:** Erstellen Sie zwei ähnliche Parcours (einen für jedes Team), die die blinden Fahrer absolvieren sollen. Verwenden Sie dazu das Material aus der Schachtel und alles andere Material, das Sie in Ihrer Umgebung sehen (Stühle, Rucksäcke, Äste usw.). Achten Sie während des Spiels auf die Sicherheit und greifen Sie bei Bedarf ein.



### Mit welcher Panne muss der Fahrer rechnen?

- Oh nein, du bist mit deinem Lkw in einen Stau geraten! Bleib 10 Sekunden lang still stehen.
- Lkw-Fahrer müssen aus Sicherheitsgründen pünktlich ruhen. Ihre Ruhezeit beginnt jetzt. Halten Sie 5 Sekunden lang still.
- Oh ooh, großer Unfall! Du warst viel zu unvorsichtig und bist von der Strecke abgekommen. Beginne wieder am Start!
- Ups, platter Reifen! Hüpf auf einem Bein weiter. Alternativ kannst Du auch zurück zum Start und mit zwei Beinen neu beginnen.
- Von der ganzen Fahrerei kann einem schlecht werden. Der Fahrer muss sich 5 Runden um sich selbst drehen, bevor er weiterfahren darf.

GRIT

Interreg  
North Sea



Co-funded by  
the European Union

# B A T T L E S



UMWELT

A N L E I T U N G

# Biestig

## MATERIAL

- Bildkarten (kleine Karten)
- Rätselkarten (2 große Karten)
- Sanduhr (eine halbe Minute)



U M W E L T

## Spielerläuterung zu Beginn des Spiels

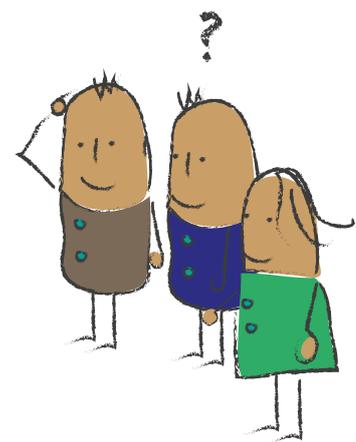
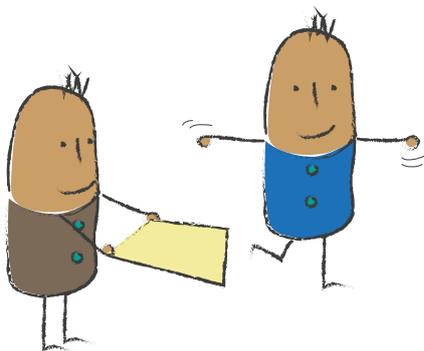


Man mag es nicht vermuten, aber im Hafen von Antwerpen leben viele Tiere. In diesem Battle spielen sie die Hauptrolle. Ihr werdet sehen, wir werden Tiere porträtieren. Nicht nur irgendwelche Tiere... sondern die Tiere, die hier leben.

Ein Teammitglied stellt dar, ohne einen Laut von sich zu geben. Ihr habt eine halbe Minute Zeit, um so viele Tiere wie möglich zu porträtieren. Die anderen Teammitglieder erhalten eine Karte mit allen möglichen Lösungen: eine Übersicht über alle Tiere, die dargestellt werden können, so dass das Raten sicher zum Kinderspiel wird.

Natürlich soll man nicht einfach irgendetwas erraten, deshalb darf man pro Karte nur 5 Mal raten. Überspringen ist nicht erlaubt.

Jeder ist einmal an der Reihe, zuerst jemand aus Team A, dann jemand aus Team B, dann wieder jemand aus Team A, ... und so weiter, bis alle erraten wurden. Das Team mit den meisten erratenen Karten gewinnt.



GRIT

**Interreg**  
North Sea



Co-funded by  
the European Union

B A T T L E S



E N E R G I E

A N L E I T U N G



Provincie  
Antwerpen

# Vorwärtsstrom

## MATERIAL

- 2x Straßenkarte
- 4x Signalflaggen
- 4x Signalflaggen-Alphabet
- 2 x Papier und Stift für den letzten Schüler



E N E R G I E

## Spielerläuterung zu Beginn des Spiels



Wie Wind, Wasser und Sonne ist auch Biomasse eine wichtige Quelle für die Erzeugung erneuerbarer Energie weltweit. Biomasse ist biologisches oder organisches Material wie Holz, Dung, Pflanzenmaterial, Küchen- und Gartenabfälle. Bei ihrer Verdauung (= Verrottung) werden Gase freigesetzt. Diese Gase können verbrannt werden, wobei Wärme oder Energie entsteht. Denkt an Holz, das Ihr auf einem Lagerfeuer verbrennt, dann wird die Energie in Form von Wärme freigesetzt. Die freigesetzte Wärme wird genutzt, um Wasser zu Dampf zu erhitzen, der wiederum eine Turbine zur Stromerzeugung antreiben kann.

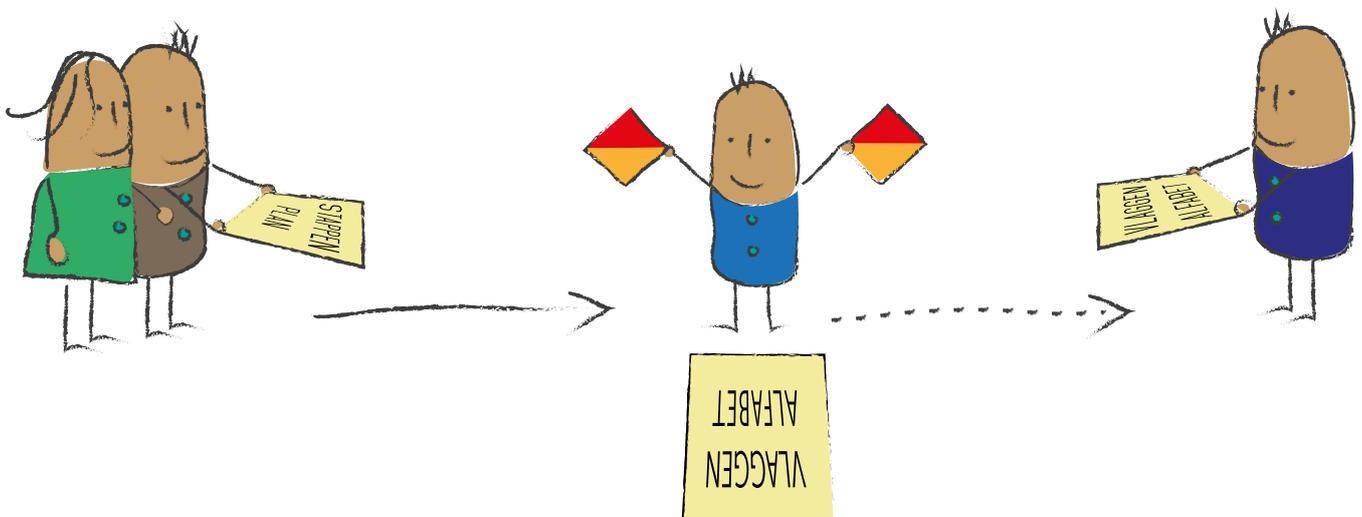
Ich hoffe, ihr habt gut aufgepasst, denn bei der nächsten Aufgabe geht es um Biomassekraftwerke. Die ersten beiden Schüler jedes Teams müssen die Schritte eines Biomassekraftwerks in der die richtige Reihenfolge bringen. Sie geben die Buchstaben an eine dritte Person weiter, die sie mit einem Fahnenalphabet an eine vierte Person weiterleitet. Letztere muss die richtigen Buchstaben an den Moderator weitergeben. Das schnellste Team gewinnt.

### Tipp:

Um die Flaggen zu signalisieren, müsst Ihr die Richtung berücksichtigen, in die Ihr schaut (spiegelverkehrt), ...

### Tipp für Lehrkräfte:

Achten Sie darauf, dass zwischen dem dritten und vierten Schüler genügend Abstand besteht und dass sie nur Zeichen geben und nicht schreien.



### Antwort für die Lehrkraft



GRIT

**Interreg**  
North Sea



Co-funded by  
the European Union

B A T T L E S



E N E R G I E

S T U F E N P L A N



Provincie  
Antwerpen

# Vorwärtsstrom



ENERGIE

A Gase werden verbrannt



B Elektrizität wird erzeugt



C Gase werden freigesetzt



D Dampf treibt Turbine an



E Familie hat Biomüll



F Fermentationsprozess findet statt



G Wärme wird abgegeben



H Geht an die Biomasseanlage



I Wasser wird erhitzt



J Müllwagen sammelt Bioabfälle ein



GRIT

Interreg  
North Sea



Co-funded by  
the European Union

# B A T T L E S



VERTRIEB

A N L E I T U N G

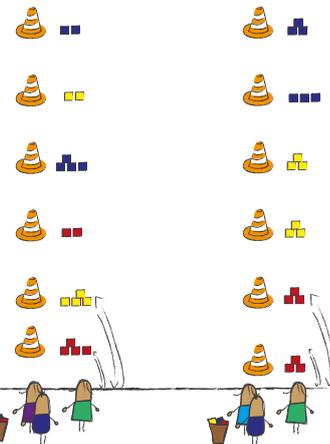
## Lagerhausspiel

## MATERIAL

- 2x Erklärungskarte für Schüler (Phase 1)
- 2x Bestellformular (Phase 2)
- Holzbausteine „Waren“:  
12 rot - 12 gelb - 12 blau
- Kegel



### VERTRIEB



## Vorbereitung

Der Battleleiter bereitet zwei „Lagerhäuser“ vor, eines für jedes Team. Bilden Sie eine Linie, hinter der die Schüler stehen sollen. Stellen Sie nach jeweils 2 Metern einen Kegel auf, um anzuzeigen, dass sich hier ein Regal befindet. An jedem Kegel können die Schüler Waren ablegen (siehe Skizze).

## Spielerläuterung zu Beginn des Spiels



Im und um den Hafen finden Sie mehrere Lagerhäuser. Hier werden Waren gelagert, die später an die verschiedenen Bestimmungsort verteilt werden. Wenn Sie online ein Paar Sportschuhe bestellen, warten diese irgendwo in einem Lager. Wenn Ihre Bestellung eintrifft, werden sie aus dem Regal genommen und an Sie verschickt. Wir nennen das „Kommissionierung“, und das ist es, was Sie als Nächstes tun werden. Dieses Battle besteht aus zwei Phasen:

- Phase 1  
In der ersten Phase richten Sie Ihr Lager ein. Hierfür habt 5 Minuten Zeit. Je besser Ihr Euer Lager einrichtet, desto größer ist Eure Chance, als Erster die nächste Phase zu beenden. Ihr erhaltet eine Karte mit Regeln für den Aufbau.
- Phase 2  
Im zweiten Schritt geht es um Bestellungen. Wer kann die Liste der Aufträge am schnellsten abarbeiten? Denkt daran, dass ihr immer nur 1 Ware auf einmal nehmen könnt und die Liste in der richtigen Reihenfolge abarbeiten müsst. Legt alle Waren untereinander neben eure Liste.



Geben Sie jedem Team eine Erklärungskarte und 5 Minuten Zeit ihr Lager einzurichten.  
Hinweis: Die Schülerinnen und Schüler bekommen den Bestellschein erst in Phase 2 zu sehen!

## Erläuterung zu Beginn von Phase 2



Jetzt geht es richtig los mit dem „Order Picking“. Ich werde Euch gleich einen Auftrag geben, den Ihr von Anfang bis Ende in der richtigen Reihenfolge abarbeiten müsst. Ihr fangt hier an der Linie an und gehst zum richtigen Regal. Dort könnt Ihr eine Ware nehmen und zurückgehen. Wenn Ihr zurück seid, kann der nächste gehen, um die nächste Ware auf der Liste zu holen. Es ist also eine Art Staffellauf. Man darf immer nur eine Ware nehmen und der/die nächste darf erst gehen, wenn der/die vorherige wieder über die Linie gegangen ist.



Geben Sie jedem Team ein Auftragsblatt und entscheiden Sie, welchen Auftrag die Teams bearbeiten sollen. Beide Teams erhalten denselben Auftrag. In einem späteren Battle könnt ihr eine andere Reihenfolge wählen.

GRIT

**Interreg**  
**North Sea**



Co-funded by  
the European Union

# B A T T L E S

---



**WARENUMSCHLAG**

A N L E I T U N G



**Provincie**  
**Antwerpen**

## MATERIAL

- 4 Kegel
- 2 Tennisbälle
- 2 Ringe mit angebrachten Schnüren



WARENUMSCHLAG

## Spielerläuterung zu Beginn des Spiels

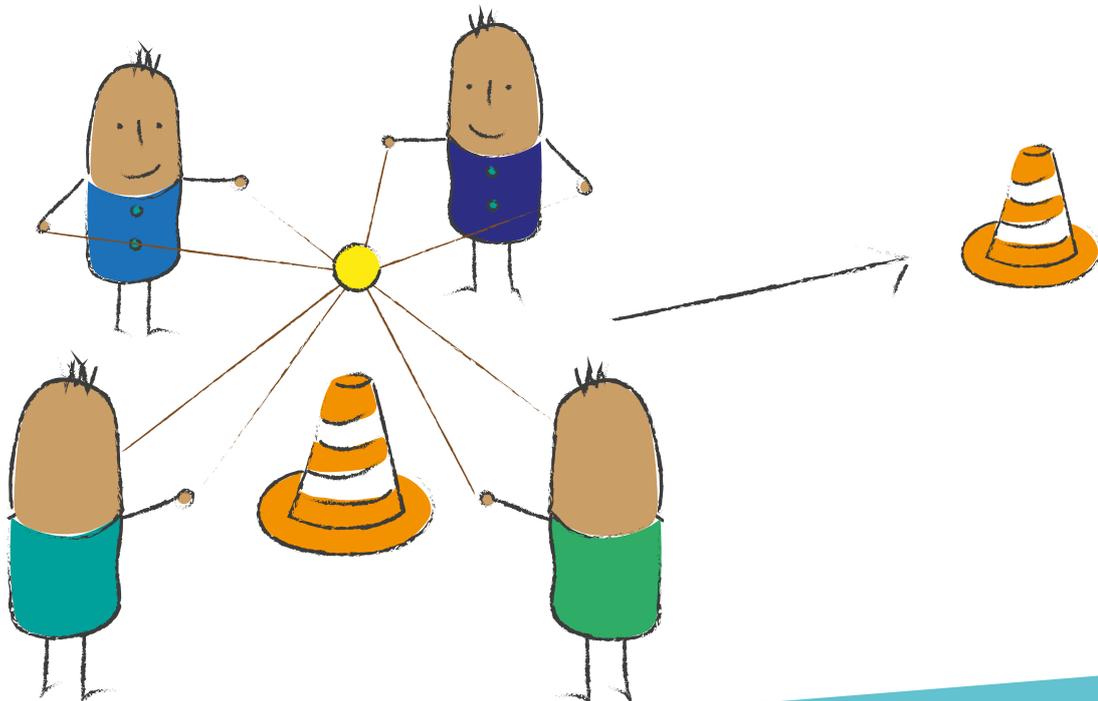


Warenumschlag, wer hat damit zu tun? Stellen Sie sich einen Moment vor: Sie sind Unternehmer und kaufen in der Elfenbeinküste eine Ladung Kakaobohnen, weil Sie Schokoladenherzen herstellen lassen wollen, die Sie zum Valentinstag verkaufen wollen. Als Käufer wollen Sie, dass Ihre Lieferung schnell ankommt, denn Ihre Schokolade muss natürlich rechtzeitig in den Regalen stehen.

Doch das geht nicht immer schnell; der Kapitän tut, was er kann, aber ein Schiff von der Elfenbeinküste nach Antwerpen braucht schnell ein paar Wochen. Und wenn es dann hier im Hafen ankommt, darf die Ware auch nicht gleich wieder raus, weil die Papiere erst vom Zoll geprüft werden müssen. Zu schnelles Fahren ist also nicht gut, aber zu langsames Fahren auch nicht, das muss sich ein bisschen ausgleichen.

Beim Warenumschlag gibt es auch noch andere Drahtzieher: Der Käufer will zum Beispiel einen möglichst niedrigen Preis, aber der Transporteur will auch etwas Geld für seine Arbeit verdienen.

Jetzt liegt es an Ihnen. Sie nehmen buchstäblich „die Zügel in die Hand“. Achten Sie darauf, dass nicht eine Person zu stark zieht, denn dann wird der Auftrag scheitern!



GRIT

**Interreg**  
North Sea



Co-funded by  
the European Union

B A T T L E S



E N E R G I E

F L A G G E N A L P H A B E T

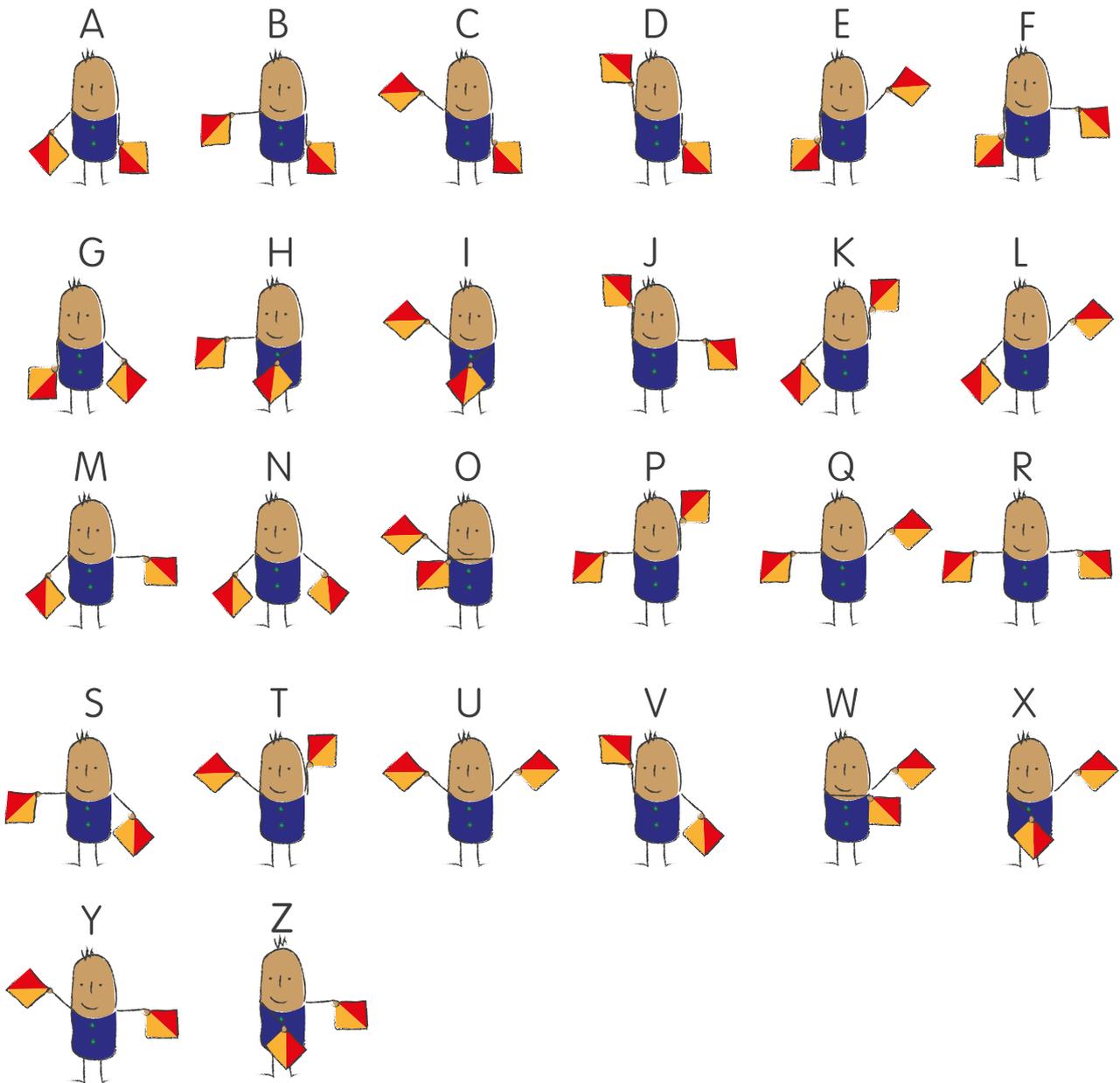


Provincie  
Antwerpen

# Vorwärtsstrom



E N E R G I E



GRIT

Interreg  
North Sea



Co-funded by  
the European Union

# B A T T L E S



INDUSTRIE

A N L E I T U N G



Provincie  
Antwerpen

# MURMELBAHN

## MATERIAL

- 8 Stücke Rohrleitung
- 2 Murmeln
- Evtl. Kegel zur Markierung der Start- und Endpunkte



INDUSTRIE

## Spielerläuterung zu Beginn des Spiels



Im Hafen von Antwerpen ist viel Industrie angesiedelt: große Fabriken, in denen etwas hergestellt oder verarbeitet wird. Sehr oft handelt es sich dabei um Pipelines. In Rohren werden bestimmte Flüssigkeiten wie Öl oder Wasser von einem Ende zum anderen transportiert. Mit Öl zu spielen, schien uns keine gute Idee zu sein. Also haben wir es durch eine Murmel ersetzt.

Die Murmel muss vom Startpunkt bis zum Zielpunkt gelangen, ohne berührt zu werden. Jedes Team bekommt 4 Rohrleitungsstücke, die man berühren darf. Ihr dürft auch herumlaufen, aber wenn die Murmel durch ein Rohrstück rollt, das ihr in der Hand habt, dürft ihr euch nicht bewegen. Ihr müsst also gut als Team zusammenarbeiten! Wenn ihr die Murmel berührt, sie zu Boden fällt oder ihr mit ihr herumlauft, müsst ihr zum Startpunkt zurückgehen und von vorne beginnen.

Welches Team wird als erstes die Ziellinie erreichen?