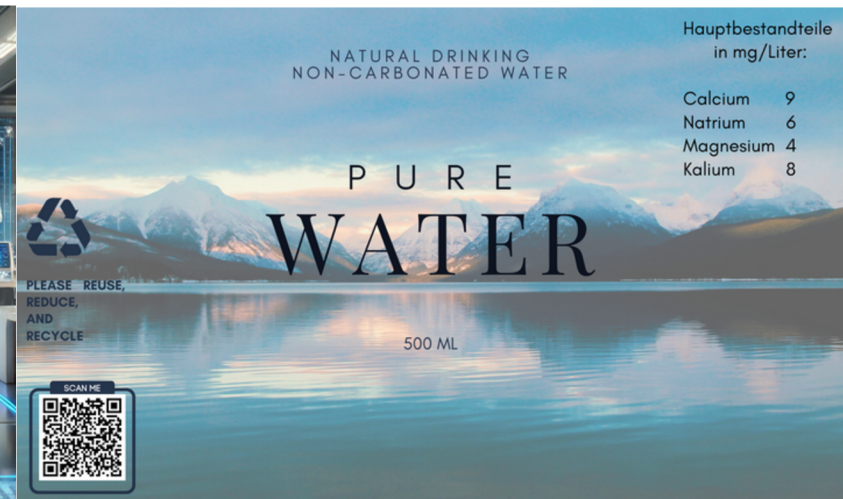
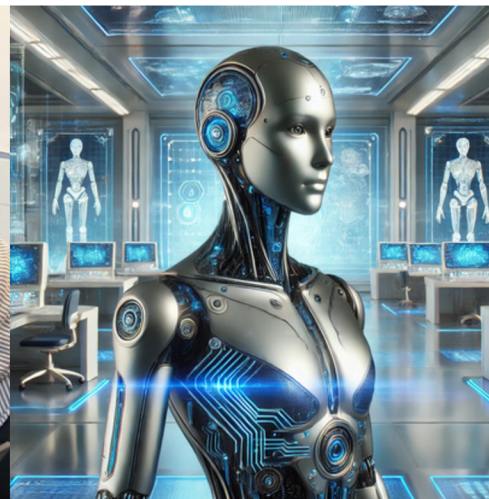


Druckvorlage zum GeoBreakout Water.GPT



Impressum

Erarbeitung

Diese Druckvorlage wurde im Rahmen des OERLe-Projekts durch Jonathan Tietböhl auf Grundlage des GeoBreakouts "Water.GPT" von Charlot Hoffmann und Eric Schwanebeck entwickelt.

Herausgeberin

Prof. Dr. Nina Brendel (Projektleitung), Professur Geographische Bildung des Instituts für Umweltwissenschaften und Geographie der Universität Potsdam.

Kontakt

Charlot Hoffmann
Arbeitsgruppe Geographische Bildung
Institut für Umweltwissenschaften und Geographie
Universität Potsdam

Telefon: 0331-977-2206
E-Mail: chhoffmann@uni-potsdam.de

Lizenz

Diese Datei steht unter der Creative Commons Lizenz: CC BY 4.0 International (<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.de>).

Bei Verwendung bitte wie folgt nennen: *Druckvorlage zum GeoBreakout Water.GPT von Charlot Hoffmann und Eric Schwanebeck. Überarbeitet im Rahmen des OERLe-Projekts von Jonathan Tietböhl. Verantwortet von Prof. Dr. Nina Brendel, Universität Potsdam.*

Weitere Informationen zum GeoBreakout Water.GPT sowie zu weiteren offenen Lernformaten finden Sie auf der Webseite des OERLe-Projekts (<https://www.uni-potsdam.de/de/umwelt/forschung/ag-geographische-bildung/forschungsprojekte/oerle/oerle>).

1. Anleitung zur Druckvorlage	S. 1
2. Druckvorlage - Water.GPT_Etikett	S. 4
3. Druckvorlage - Water.GPT_Briefmarke	S. 6
4. Druckvorlage - Water.GPT_Briefkasten	S. 8
5. Druckvorlage - Water.GPT_Regler	S. 10
6. Druckvorlage - Water.GPT_Landschaftsplättchen	S. 14
7. Druckvorlage - Water.GPT_(positive)_Ereigniskarten_2040	S. 18
8. Druckvorlage - Water.GPT_(negative)_Ereigniskarten_2024	S. 20
9. Druckvorlage - Water.GPT_Bauprojekte_2050	S. 22
10. Druckvorlage - Water.GPT_(negative)_Ereigniskarten_2070	S. 24
11. Druckvorlage - Water.GPT_Spielfeld	S. 28

Anleitung zur Druckvorlage

Diese Druckvorlage gehört zum GeoBreakout Water.GPT – einem spannenden, interaktiven Lernspiel im Stil eines Escape Games, das speziell für den Geographieunterricht entwickelt wurde. Die Lernenden tauchen in eine fiktive aber realitätsnahe Problemsituation ein: *Welche Auswirkungen hat der Klimawandel auf den Wasserhaushalt in Brandenburg – und wie kann darauf reagiert werden?*

In kleinen Gruppen durchspielen die Lernenden eine inhaltlich fundierte und methodisch durchdachte Simulation, um sich Schritt für Schritt aus der Problemsituation zu „befreien“. Dabei wird nicht nur Fachwissen gefördert, sondern auch Teamarbeit, logisches Denken und kreatives Problemlösen.

Der GeoBreakout ist im Sinne einer transformativen Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) gestaltet: Ziel ist es, Lernende nicht nur kognitiv zu fordern, sondern sie auch dazu zu befähigen, komplexe gesellschaftliche Herausforderungen wie den Klimawandel zu verstehen, kritisch zu reflektieren und aktiv mitzugestalten. Die Spielstruktur fördert Selbstwirksamkeitserfahrungen, nachhaltige Handlungskompetenz und den Umgang mit Unsicherheit angesichts komplexer Problemlagen – zentrale Elemente einer BNE.

Damit die Durchführung im Unterricht reibungslos gelingt, ist eine sorgfältige Vorbereitung erforderlich. Diese Druckvorlage stellt alle Spielmaterialien für eine Lernendengruppe in digitaler Form bereit.

Bitte beachten Sie bei der Vorbereitung die folgenden Hinweise:

Vorbereitung der Druckmaterialien

- **Druck:** Drucken Sie die Vorlage **doppelseitig über die kurze Kante**. Verwenden Sie nach Möglichkeit stärkeres Papier (z. B. 120g/m²) für bessere Handhabung.

- **Zuschnitt:** Schneiden Sie die einzelnen Elemente entlang der Markierungen sorgfältig aus.
- **Laminierung:** Alle Materialien sind für wiederholten Einsatz vorgesehen und sollten daher größtenteils **laminiert** werden. Entsprechende Hinweise finden Sie direkt in der Vorlage.
- **Sortierung in Umschläge:** Sortieren Sie die Materialien in **fünf (z. T. nummerierte) A5- bzw. A4-Briefumschläge**. Ein ergänzendes Übersichtsbild, das zeigt, welche Inhalte in welchen Umschlag gehören, ist zur rechten bereit-gestellt.

Zusätzlich benötigtes Material

Neben den Druckmaterialien werden folgende analoge und digitale Komponenten benötigt:

- **1x Glasflasche (0,5 Liter)**
- **4x A5-Briefumschläge**
- **1x A4-Briefumschlag**
- **1x schwarze A3-Mappe**
- **1x schwarze Box**
- **4x Spielkartenboxen**



Anleitung zur Druckvorlage

- **5x Repräsentationen für Bauprojekte** (siehe Druckvorlage - Water.GPT_Bauprojekte_2050)
- **1x mobiles Endgerät** (z. B. Tablets oder Smartphones) für den Zugang zur interaktiven H5P-Datei, die einen Großteil des Spiels digital unterstützt und durch die Handlung führt

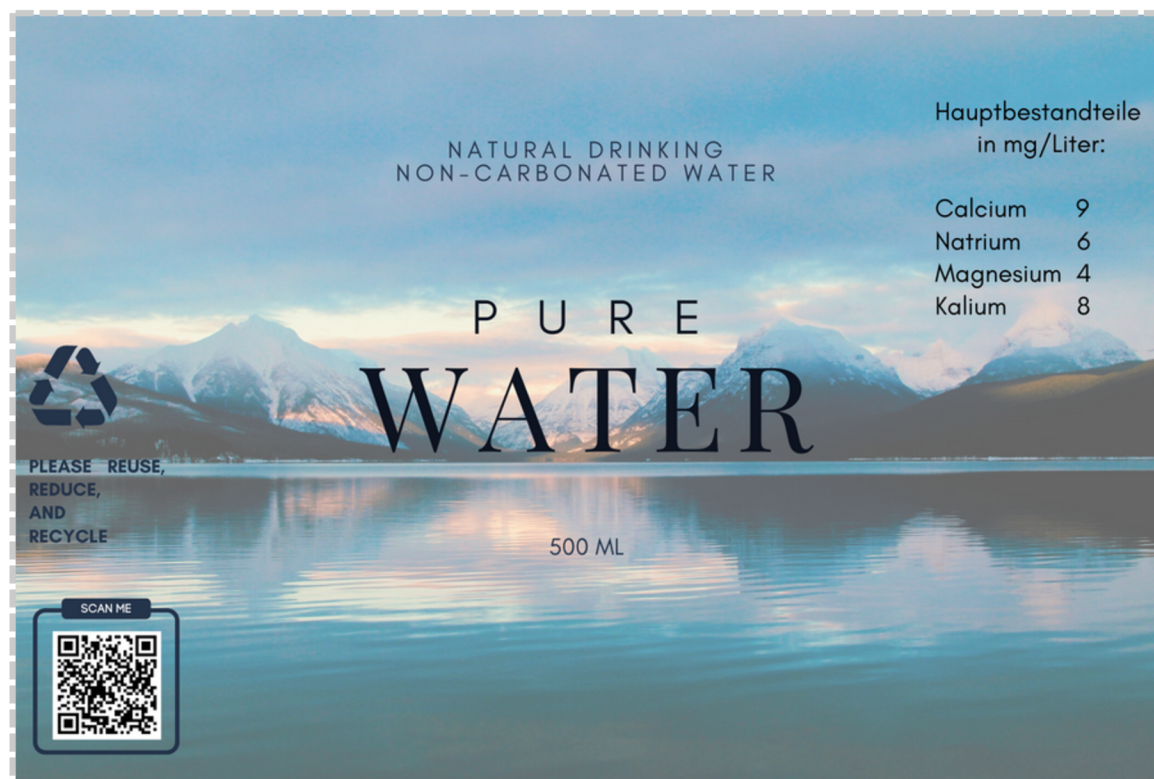
Darüber hinaus wird für den gesamten GeoBreakout eine (transparente) **Transportbox** (ca. 50 Liter Fassungsvermögen) benötigt, in der die Materialien einer oder mehrerer vollständiger Ausfertigungen des Geobreakouts sicher gelagert und transportiert werden können. Gleichzeitig besitzt die Transportbox auch eine spielerische Komponente, sodass sie in das Spielgeschehen integriert ist.

Weitere Hinweise zur Durchführung, technische Voraussetzungen sowie der Zugang zur H5P-Datei befinden sich auf der Webseite des Projekts.

Viel Spaß bei der Verwendung des GeoBreakouts Water.GPT!

Druckvorlage - Water.GPT_Etikett

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Etikett“ aus. Schneiden Sie das gedruckte Etikett sorgfältig entlang der vorgegebenen Linien aus. Anschließend kleben Sie dieses Etikett direkt über das vorhandene Etikett auf die Wasserflasche. Achten Sie darauf, dass es glatt und ohne Luftblasen angebracht wird, um ein sauberes und ansprechendes Ergebnis zu erzielen.



Druckvorlage - Water.GPT_Etikett

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Etikett“ aus. Schneiden Sie das gedruckte Etikett sorgfältig entlang der vorgegebenen Linien aus. Anschließend kleben Sie dieses Etikett direkt über das vorhandene Etikett auf die Wasserflasche. Achten Sie darauf, dass es glatt und ohne Luftblasen angebracht wird, um ein sauberes und ansprechendes Ergebnis zu erzielen.



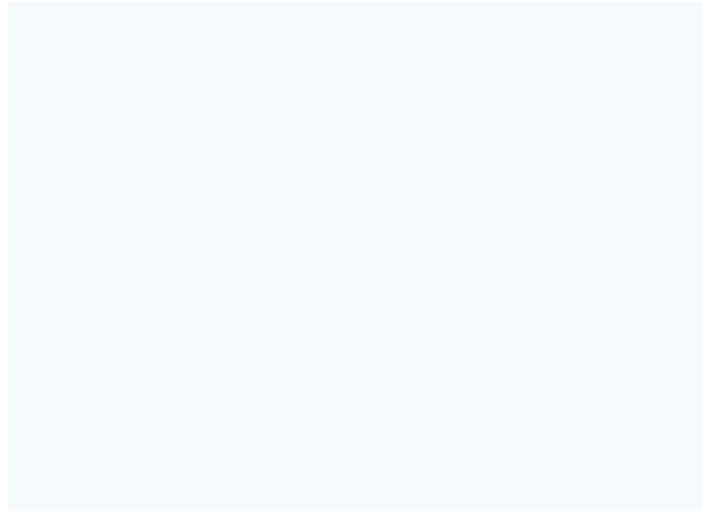
Druckvorlage - Water.GPT_Briefmarke

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Briefmarke“ aus. Schneiden Sie die gedruckte Briefmarke sowie das Brief-Icon sorgfältig entlang der vorgegebenen Linien aus. Laminieren Sie anschließend die Briefmarke und das Brief-Icon, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Kleben Sie die laminierte Briefmarke sowie das laminierte Brief-Icon abschließend auf die A3-Mappe.



Druckvorlage - Water.GPT_Briefmarke

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Briefmarke“ aus. Schneiden Sie die gedruckte Briefmarke sowie das Brief-Icon sorgfältig entlang der vorgegebenen Linien aus. Laminieren Sie anschließend die Briefmarke und das Brief-Icon, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Kleben Sie die laminierte Briefmarke sowie das laminierte Brief-Icon abschließend auf die A3-Mappe.



Druckvorlage - Water.GPT_Briefkasten

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Briefkasten“ für die gesamte Materialerstellung für den GeoBreakout Water.GPT einmal aus. Schneiden Sie den Schriftzug anschließend sorgfältig entlang der vorgegebenen Linien aus. Laminieren Sie anschließend den Schriftzug, um ihn haltbar und strapazierfähig zu machen. Zum Schluss befestigen Sie den laminierten Schriftzug gut sichtbar auf der (transparenten) Transportbox.



Briefkasten



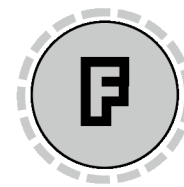
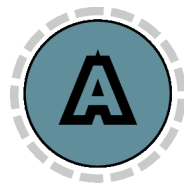
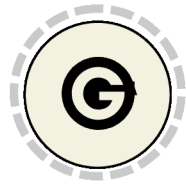
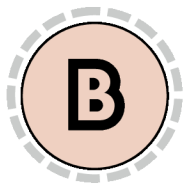
Druckvorlage - Water.GPT_Briefkasten

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Briefkasten“ für die gesamte Materialerstellung für den GeoBreakout Water.GPT einmal aus. Schneiden Sie den Schriftzug anschließend sorgfältig entlang der vorgegebenen Linien aus. Laminieren Sie anschließend den Schriftzug, um ihn haltbar und strapazierfähig zu machen. Zum Schluss befestigen Sie den laminierten Schriftzug gut sichtbar auf der (transparenten) Transportbox.



Druckvorlage - Water.GPT_Regler

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Regler“ aus. Schneiden Sie die gedruckten runden Spielelemente sorgfältig entlang der vorgegebenen Linien aus. Laminieren Sie anschließend diese runden Spielelemente sowie den Punktereglerplan, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Verstauen Sie die laminierten Spielelemente sowie den laminierten Punktereglerplan abschließend im Umschlag 2 (A4-Briefumschlag).



Druckvorlage - Water.GPT_Regler

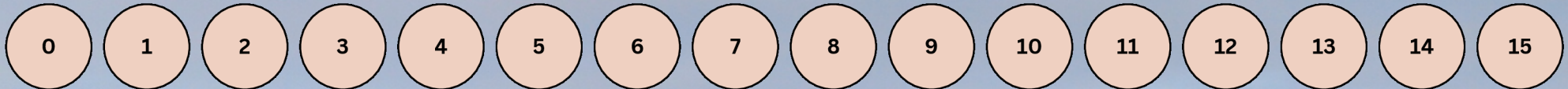
Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Regler“ aus. Schneiden Sie die gedruckten runden Spielelemente sorgfältig entlang der vorgegebenen Linien aus. Laminieren Sie anschließend diese runden Spielelemente sowie den Punktereglerplan, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Verstauen Sie die laminierten Spielelemente sowie den laminierten Punktereglerplan abschließend im Umschlag 2 (A4-Briefumschlag).



Regler für Zukunftssimulation



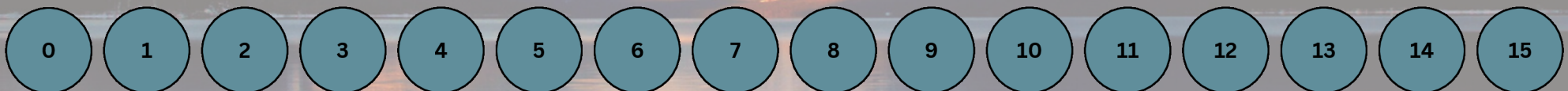
Bevölkerungszufriedenheit **B**



Gesundheit **G**



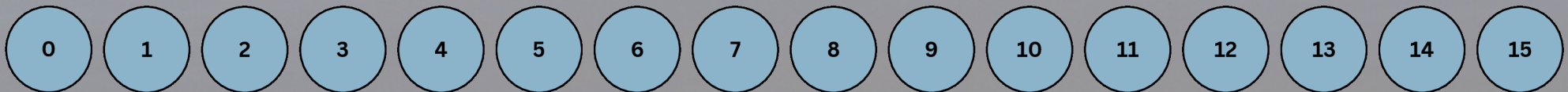
Artenvielfalt **A**



finanzielle Mittel **F**



Wasserverfügbarkeit **W**

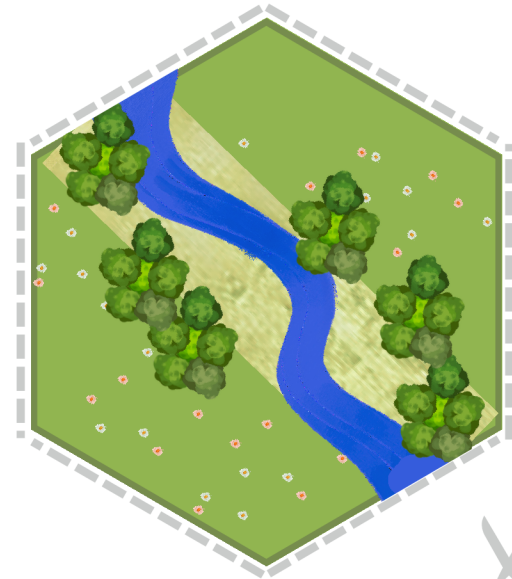
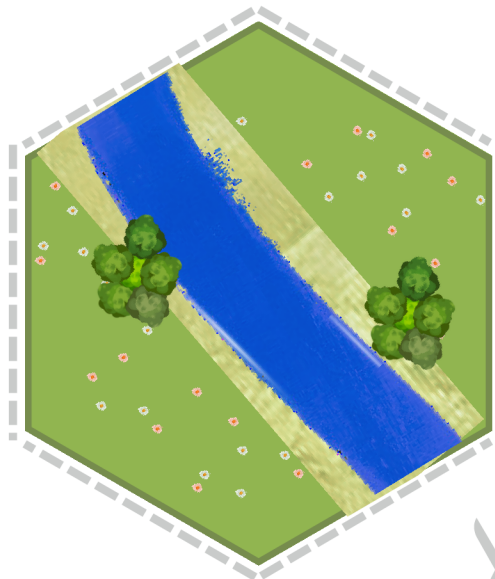
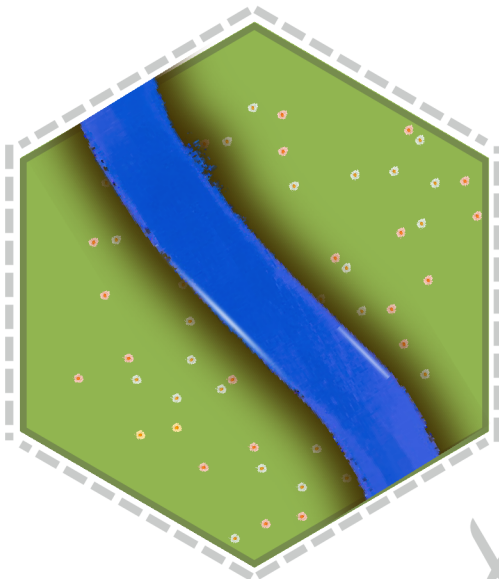
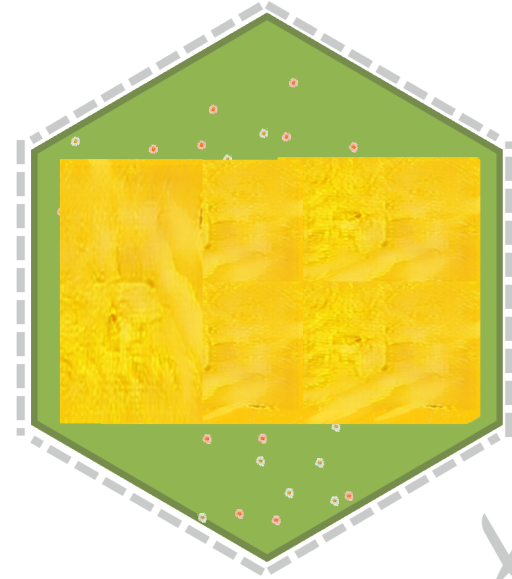
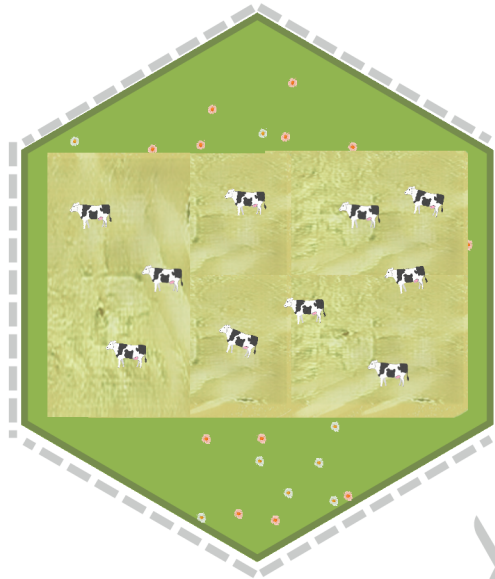
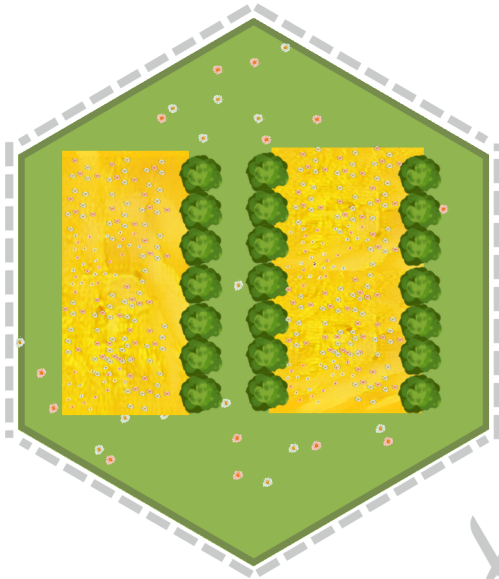




WATER.GPT

Druckvorlage - Water.GPT_Landschaftsplättchen

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Landschaftsplättchen“ vollständig aus. Schneiden Sie anschließend die Plättchen präzise entlang der äußeren Linien aus. Laminieren Sie anschließend diese Landschaftsplättchen, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Verstauen Sie die Plättchen abschließend in Umschlag 1 (A3-Briefumschlag).



Druckvorlage - Water.GPT_Landschaftsplättchen

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Landschaftsplättchen“ vollständig aus. Schneiden Sie anschließend die Plättchen präzise entlang der äußeren Linien aus. Laminieren Sie anschließend diese Landschaftsplättchen, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Verstauen Sie die Plättchen abschließend in Umschlag 1 (A3-Briefumschlag).



intensiver
Ackerbau

Weidehaltung

naturnaher
Ackerbau

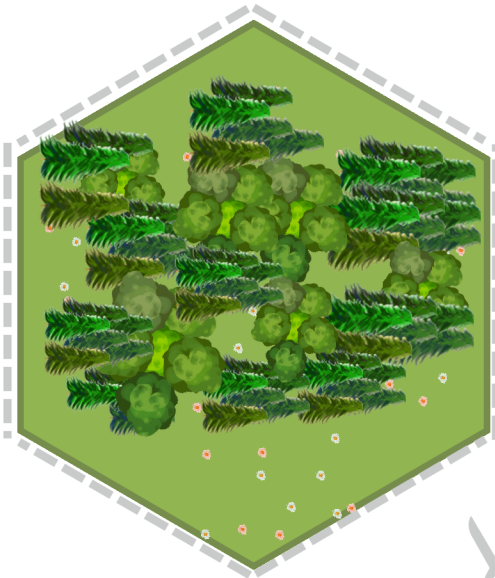
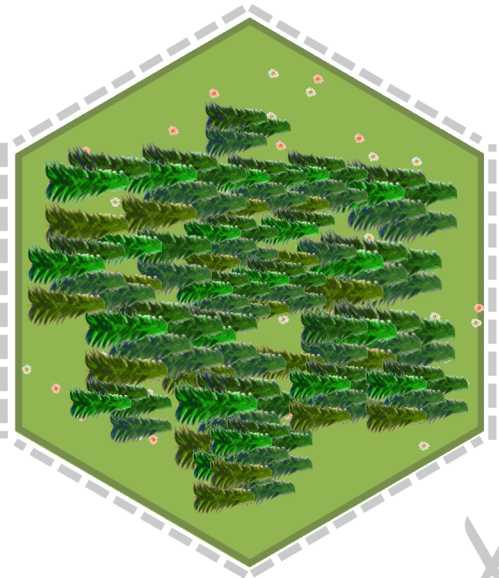
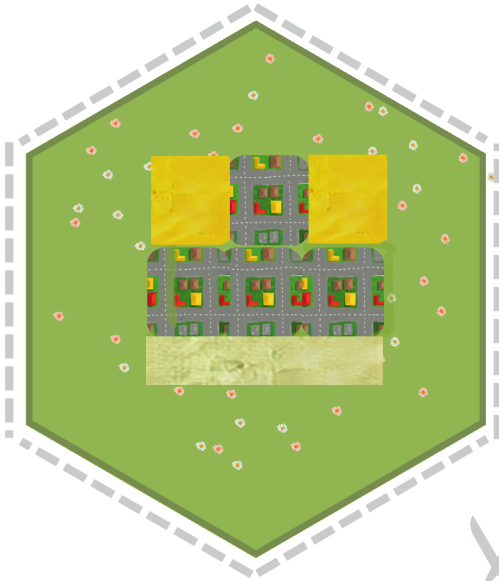
natürlicher
Flusslauf

begradigter
Flusslauf mit
naturnahen
Ufern

kanalisierter
Flusslauf

Druckvorlage - Water.GPT_Landschaftsplättchen

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Landschaftsplättchen“ vollständig aus. Schneiden Sie anschließend die Plättchen präzise entlang der äußeren Linien aus. Laminieren Sie anschließend diese Landschaftsplättchen, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Verstauen Sie die Plättchen abschließend in Umschlag 1 (A3-Briefumschlag).



Druckvorlage - Water.GPT_Landschaftsplättchen

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Landschaftsplättchen“ vollständig aus. Schneiden Sie anschließend die Plättchen präzise entlang der äußeren Linien aus. Laminieren Sie anschließend diese Landschaftsplättchen, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Verstauen Sie die Plättchen abschließend in Umschlag 1 (A3-Briefumschlag).



Kleinstadt

Großstadt

Dorf

bewirtschafteter
Laubwald

naturnaher
Mischwald

anglegter
Nadelwald
(Monokultur)

Druckvorlage - Water.GPT_(positive)_Ereigniskarten_2040

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_(positive)_Ereigniskarten_2040“ aus (Wichtig: Doppelseitig über die kurze Kante drucken). Schneiden Sie die gedruckten Karten sorgfältig entlang der vorgegebenen Schnittlinien aus. Laminieren Sie anschließend die Karten, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Legen Sie die fertiggestellten Karten danach in eine mit dem Schriftzug “eine Karte ziehen!” versehende Spielkartenbox und verstauen Sie diese Box im Umschlag 3 (A3-Briefumschlag). Achten Sie darauf, dass alles sicher und ordentlich verpackt ist.



wirtschaftlicher Aufschwung

9



Die zunehmende Schifffahrt generiert Einnahmen und fördert Wohlstand sowie den Warentransfer.

B	+1	+1	+1
F	+2	+1	+2



neue Innovationen

9



Neue Innovationen in Gesundheit und Technik verbessern die Lebensqualität und fördern den wirtschaftlichen Aufschwung.

B	+2	+1
C	+2	+1
F	+3	+1



wirtschaftlicher Aufschwung

9



Intensive Acker- und Forstwirtschaft generieren hohen Umsätze und fördern den Wohlstand.

B	+1	+1	+1
F	+2	+2	+1



Druckvorlage - Water.GPT_(positive)_Ereigniskarten_2040

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_(positive)_Ereigniskarten_2040“ aus (Wichtig: Doppelseitig über die kurze Kante drucken). Schneiden Sie die gedruckten Karten sorgfältig entlang der vorgegebenen Schnittlinien aus. Laminieren Sie anschließend die Karten, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Legen Sie die fertiggestellten Karten danach in eine mit dem Schriftzug “eine Karte ziehen!” versehende Spielkartenbox und verstauen Sie diese Box im Umschlag 3 (A3-Briefumschlag). Achten Sie darauf, dass alles sicher und ordentlich verpackt ist.



Druckvorlage - Water.GPT_(negative)_Ereigniskarten_2040

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_(negative)_Ereigniskarten_2040“ aus (Wichtig: Doppelseitig über die kurze Kante drucken). Schneiden Sie die gedruckten Karten sorgfältig entlang der vorgegebenen Schnittlinien aus. Laminieren Sie anschließend die Karten, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Legen Sie die fertiggestellten Karten danach in eine mit dem Schriftzug “zwei Karten ziehen!” versehende Spielkartenbox und verstauen Sie diese Box in Umschlag 3 (A3-Briefumschlag). Achten Sie darauf, dass alles sicher und ordentlich verpackt ist.

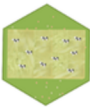


4

Starkregen 1



Der Regen zerstört einen Teil der Ernte, was dazu führt, dass Nahrungsmittel für die Bevölkerung teurer werden.

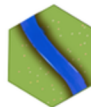
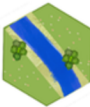
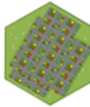

B	-1	-1	-1
F	-2	-1	-1

4

Starkregen 2



Der Regen führt dazu, dass der Fluss über die Ufer tritt, wodurch Menschen in Gefahr geraten und Straßen gesperrt werden.

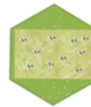
B	-2	-1	-1
G			-1
F	-2		-1

7

Dürre 1



Der ausbleibende Regen und die hohen Temperaturen verursachen Ernteaufschläge und steigende Nahrungsmittelpreise.

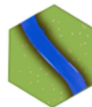
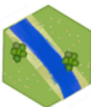

B	-1	-1	-1
F	-2	-2	-1
W	-2	-1	-1

7

Dürre 2



Der ausbleibende Regen und die hohen Temperaturen lassen Flüsse austrocknen, Fische ersticken und die Schifffahrt stoppen.

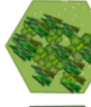

A	-1	-1	-1
F	-1	-1	-1
W	-2	-1	-1

7

kleiner Waldbrand



Trockenheit und hohen Temperaturen verursachen Waldbrände, die Ruß freisetzen und Baumbestände zerstören.





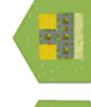
	-1	-1	-1
	-1	-1	-2
G	-1	-1	-1
A			
F			

4

Hitzewelle



Die hohen Temperaturen verursachen Hitzschläge bei Menschen und steigern den Wasserverbrauch.





	-1	-1	-1
	-1	-1	-1
B	-2	-2	-2
G			
W			

Druckvorlage - Water.GPT_(negative)_Ereigniskarten_2040

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_(negative)_Ereigniskarten_2040“ aus (Wichtig: Doppelseitig über die kurze Kante drucken). Schneiden Sie die gedruckten Karten sorgfältig entlang der vorgegebenen Schnittlinien aus. Laminieren Sie anschließend die Karten, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Legen Sie die fertiggestellten Karten danach in eine mit dem Schriftzug “zwei Karten ziehen!” versehende Spielkartenbox und verstauen Sie diese Box in Umschlag 3 (A3-Briefumschlag). Achten Sie darauf, dass alles sicher und ordentlich verpackt ist.



Druckvorlage - Water.GPT_Bauprojekte_2050

Für den GeoBreakout ist eine Darstellung der Bauprojekte, etwa aus Klemmbausteinen, vorgesehen. Nachdem Sie passende Repräsentationen ausgewählt haben, integrieren Sie deren Bilder in die Druckvorlage „Water.GPT_Bauprojekte_2050“ und drucken diese aus (Wichtig: Doppelseitig über die kurze Kante drucken). Schneiden Sie die Karten entlang der Schnittlinien aus, laminieren Sie sie für mehr Haltbarkeit und verstauen Sie die fertigen Karten in eine Spielkartenbox. Diese Box kommt anschließend zusammen mit den Darstellungen in Umschlag 4 (A3-Briefumschlag).



Baumsetzlinge

Resiliente Baumarten, die gegenüber Hitze und Trockenheit widerstandsfähig sind.

Kosten: einmalig **F** -2
für Felder:



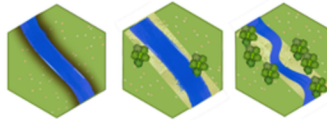
A +2
W +1
+ schützt Feld vor negativen Effekten



Stauanalage

Reguliert die durchlaufende Wassermenge, schützt so vor Überflutungen und Austrocknung.

Kosten: einmalig **F** -2
für Felder:



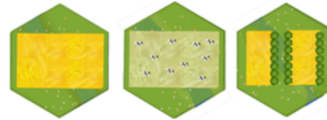
W +3
+ schützt Feld vor negativen Effekten



Bewässerungsanlage

Digitalisierte Anlage mit wassersparender Bewässerung. Sichert Nahrungsmittelverfügbarkeit.

Kosten: einmalig **F** -2
für Felder:



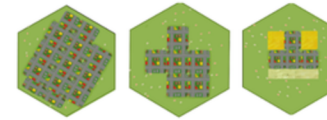
G +2
W +1
+ schützt Feld vor negativen Effekten



Regenwasserzisterne

Speicherung von Regenwasser zur für den Haushaltsgebrauch und zur Verbesserung des Stadtklimas.

Kosten: einmalig **F** -2
für Felder:



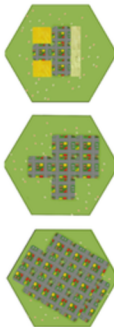
B +2
W +2
+ schützt Feld vor negativen Effekten



Autofabrik

Fabrik generiert hohe Einnahmen und Arbeitsplätze. Verbraucht jedoch viel Wasser und Fläche.

Kosten: einmalig **A** -1 **W** -2
für Felder:



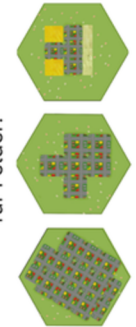
B +1
F +2



Tiermastanlage

Mastanlage generiert hohe Einnahmen. Verschlechtert aber die Wasser- und Bodenqualität.

Kosten: einmalig **A** -1 **W** -2
für Felder:



B +1
F +2



Druckvorlage - Water.GPT_Bauprojekte_2050

Für den GeoBreakout ist eine Darstellung der Bauprojekte, etwa aus Klemmbausteinen, vorgesehen. Nachdem Sie passende Repräsentationen ausgewählt haben, integrieren Sie deren Bilder in die Druckvorlage „Water.GPT_Bauprojekte_2050“ und drucken diese aus (Wichtig: Doppelseitig über die kurze Kante drucken). Schneiden Sie die Karten entlang der Schnittlinien aus, laminieren Sie sie für mehr Haltbarkeit und verstauen Sie die fertigen Karten in eine Spielkartenbox. Diese Box kommt anschließend zusammen mit den Darstellungen in Umschlag 4 (A3-Briefumschlag).



Druckvorlage - Water.GPT_(negative)_Ereigniskarten_2070

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_(negative)_Ereigniskarten_2070“ aus (Wichtig: Doppelseitig über die kurze Kante drucken). Schneiden Sie die gedruckten Karten sorgfältig entlang der vorgegebenen Schnittlinien aus. Laminieren Sie anschließend die Karten, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Legen Sie die fertiggestellten Karten danach in eine mit dem Schriftzug “zwei Karten ziehen!” versehende Spielkartenbox und verstauen Sie diese Box im Umschlag 5 (A3-Briefumschlag). Achten Sie darauf, dass alles sicher und ordentlich verpackt ist.

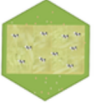


8

Jahrhundertdürre 1



Jahrzehntelange Trockenheit führt zu massiver Bodendegradation und Erosion. Ernten bleiben aus.

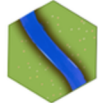
			
B	-2	-1	-2
F	-2	-2	-2

8

Jahrhundertdürre 2



Jahrzehntelang ausbleibender Regen und die hohen Temperaturen lassen Flüsse komplett trocken fallen.

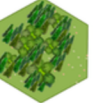
			
A	-2	-2	-2
F	-2	-2	-2
W	-2	-2	-2

6

Flächenbrände



Die jahrzehntelange Trockenheit und hohen Temperaturen verursachen riesige Waldbrände.

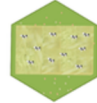
			
G	-1	-2	-2
A	-1	-2	-2
F	-1	-2	-1

4

Starkregen & Gewitter



Der Regen zerstört große Teile der Ernte, was dazu führt, dass Nahrungsmittel für die Bevölkerung teuer werden.

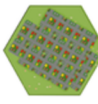
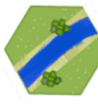
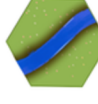
			
B	-2	-1	-2
F	-2	-1	-2

4

Starkregen & Flut



Der starke Regen führt dazu, dass Flüsse über die Ufer treten, Menschen in Gefahr geraten und Gemeinden zerstört werden.

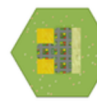
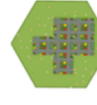
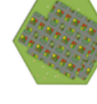
			
	-2	-1	-2
B	-2		-2
G			
F			

6

Hitzewelle



Die hohen Temperaturen verursachen Hitzschläge bei Menschen und steigern den Wasserverbrauch.

			
	-1	-1	-1
B	-2	-2	-1
G			
W			

Druckvorlage - Water.GPT_(negative)_Ereigniskarten_2070

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_(negative)_Ereigniskarten_2070“ aus (Wichtig: Doppelseitig über die kurze Kante drucken). Schneiden Sie die gedruckten Karten sorgfältig entlang der vorgegebenen Schnittlinien aus. Laminieren Sie anschließend die Karten, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Legen Sie die fertiggestellten Karten danach in eine mit dem Schriftzug “zwei Karten ziehen!” versehende Spielkartenbox und verstauen Sie diese Box im Umschlag 5 (A3-Briefumschlag). Achten Sie darauf, dass alles sicher und ordentlich verpackt ist.



Druckvorlage - Water.GPT_(negative)_Ereigniskarten_2070

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_(negative)_Ereigniskarten_2070“ aus (Wichtig: Doppelseitig über die kurze Kante drucken). Schneiden Sie die gedruckten Karten sorgfältig entlang der vorgegebenen Schnittlinien aus. Laminieren Sie anschließend die Karten, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Legen Sie die fertiggestellten Karten danach in eine mit dem Schriftzug “zwei Karten ziehen!” versehende Spielkartenbox und verstauen Sie diese Box im Umschlag 5 (A3-Briefumschlag). Achten Sie darauf, dass alles sicher und ordentlich verpackt ist.

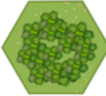
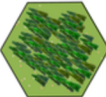
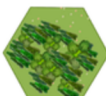


6

Waldsterben



Langanhaltende Dürre führt zur Schwächung der Bäume und zur Ausbreitung von Krankheiten und Schädlingen.

		
B	A	F
-2	-2	-1
-2	-1	-1



Druckvorlage - Water.GPT_(negative)_Ereigniskarten_2070

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_(negative)_Ereigniskarten_2070“ aus (Wichtig: Doppelseitig über die kurze Kante drucken). Schneiden Sie die gedruckten Karten sorgfältig entlang der vorgegebenen Schnittlinien aus. Laminieren Sie anschließend die Karten, um sie haltbar und strapazierfähig zu machen. Legen Sie die fertiggestellten Karten danach in eine mit dem Schriftzug “zwei Karten ziehen!” versehende Spielkartenbox und verstauen Sie diese Box im Umschlag 5 (A3-Briefumschlag). Achten Sie darauf, dass alles sicher und ordentlich verpackt ist.

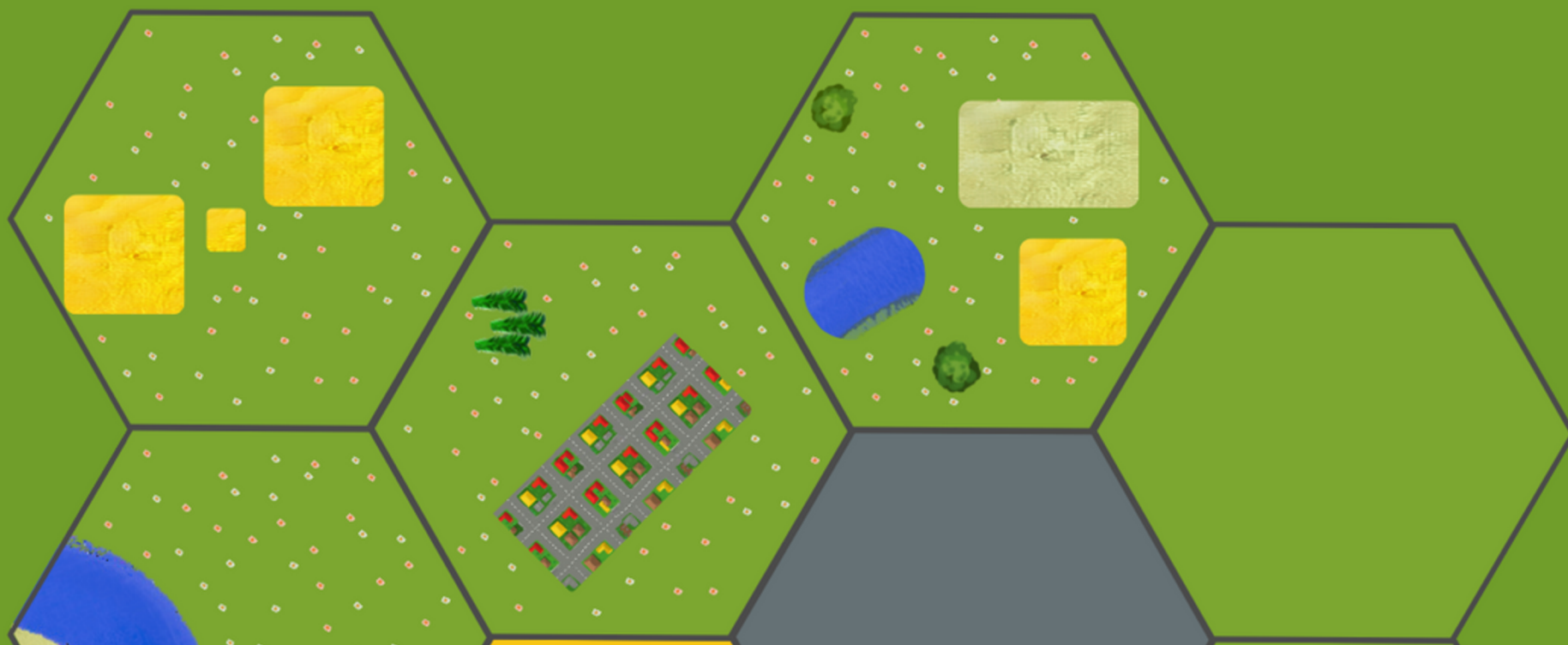


Druckvorlage - Water.GPT_Spielfeld

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Spielfeld“ aus. Schneiden Sie die gedruckten Spielfeldteile sorgfältig entlang der vorgegebenen Linien aus. Kleben Sie anschließend diese Spielfeldteile an den dafür vorgesehenen Klebelaschen zusammen und laminieren Sie den zusammengeklebten Spielplan, um ihn haltbar und strapazierfähig zu machen. Verstauen Sie den laminierten Spielplan abschließend in die A3-Mappe.



Region



Druckvorlage - Water.GPT_Spielfeld

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Spielfeld“ aus. Schneiden Sie die gedruckten Spielfeldteile sorgfältig entlang der vorgegebenen Linien aus. Kleben Sie anschließend diese Spielfeldteile an den dafür vorgesehenen Klebelaschen zusammen und laminieren Sie den zusammengeklebten Spielplan, um ihn haltbar und strapazierfähig zu machen. Verstauen Sie den laminierten Spielplan abschließend in die A3-Mappe.

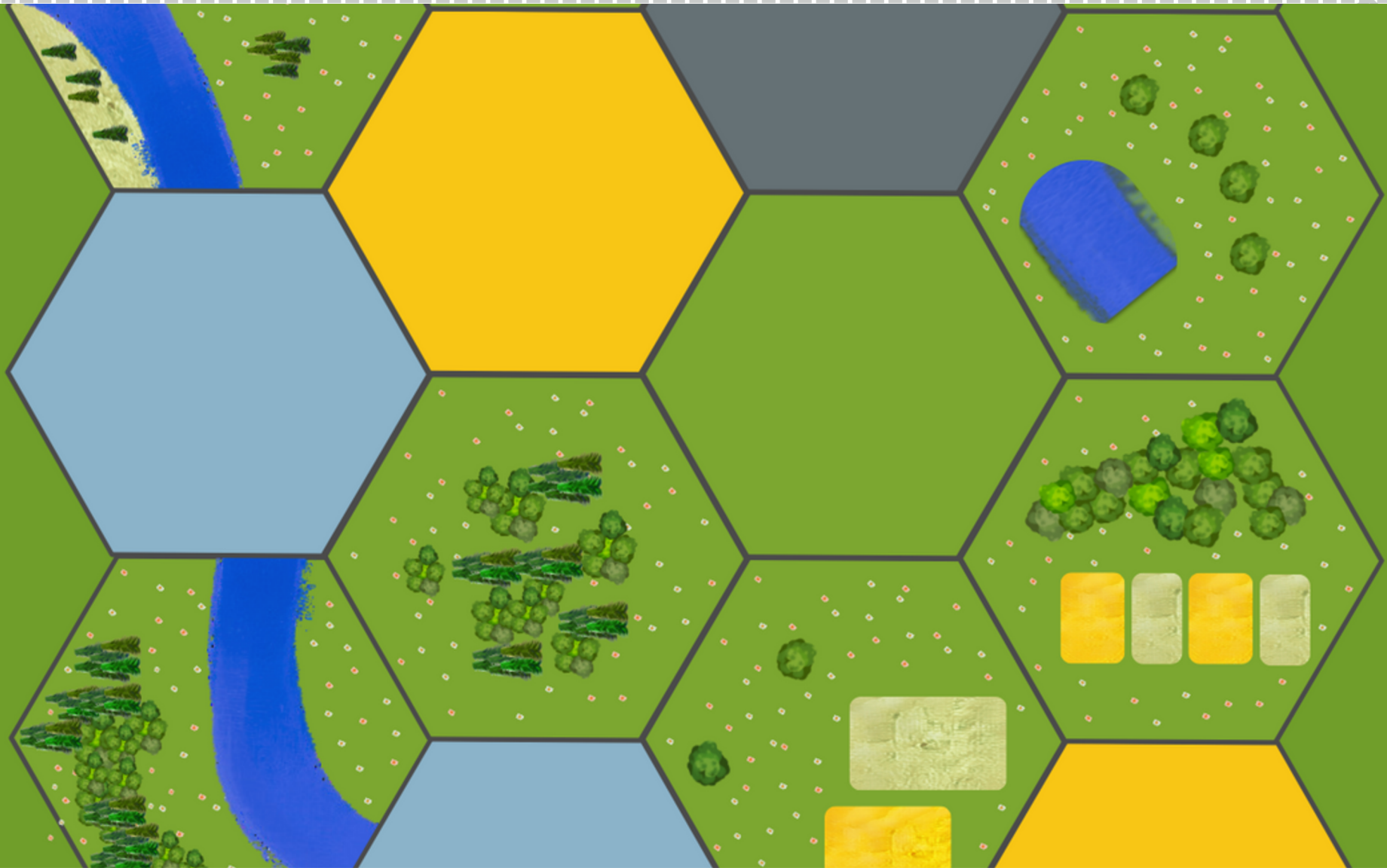


Druckvorlage - Water.GPT_Spielfeld

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Spielfeld“ aus. Schneiden Sie die gedruckten Spielfeldteile sorgfältig entlang der vorgegebenen Linien aus. Kleben Sie anschließend diese Spielfeldteile an den dafür vorgesehenen Klebelaschen zusammen und laminieren Sie den zusammengeklebten Spielplan, um ihn haltbar und strapazierfähig zu machen. Verstauen Sie den laminierten Spielplan abschließend in die A3-Mappe.



Simulation deiner



Druckvorlage - Water.GPT_Spielfeld

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Spielfeld“ aus. Schneiden Sie die gedruckten Spielfeldteile sorgfältig entlang der vorgegebenen Linien aus. Kleben Sie anschließend diese Spielfeldteile an den dafür vorgesehenen Klebelaschen zusammen und laminieren Sie den zusammengeklebten Spielplan, um ihn haltbar und strapazierfähig zu machen. Verstauen Sie den laminierten Spielplan abschließend in die A3-Mappe.

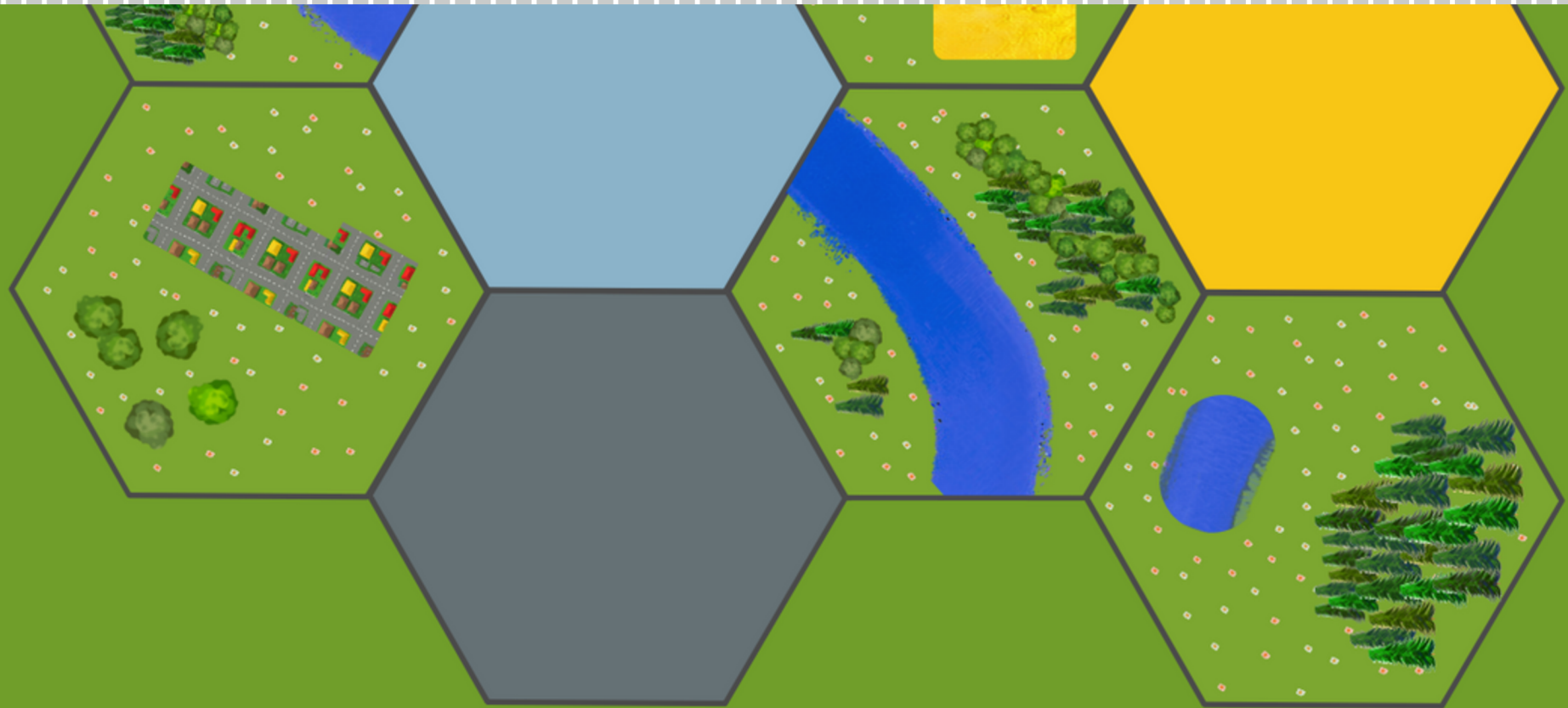


Druckvorlage - Water.GPT_Spielfeld

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Spielfeld“ aus. Schneiden Sie die gedruckten Spielfeldteile sorgfältig entlang der vorgegebenen Linien aus. Kleben Sie anschließend diese Spielfeldteile an den dafür vorgesehenen Klebelaschen zusammen und laminieren Sie den zusammengeklebten Spielplan, um ihn haltbar und strapazierfähig zu machen. Verstauen Sie den laminierten Spielplan abschließend in die A3-Mappe.



Zukunfts-



Druckvorlage - Water.GPT_Spielfeld

Bitte drucken Sie die Druckvorlage mit dem Titel „Water.GPT_Spielfeld“ aus. Schneiden Sie die gedruckten Spielfeldteile sorgfältig entlang der vorgegebenen Linien aus. Kleben Sie anschließend diese Spielfeldteile an den dafür vorgesehenen Klebelaschen zusammen und laminieren Sie den zusammengeklebten Spielplan, um ihn haltbar und strapazierfähig zu machen. Verstauen Sie den laminierten Spielplan abschließend in die A3-Mappe.

