

Everest VR

Bildungspotential

Dieses VR-Spiel ermöglicht es Ihnen, fünf der Phasen des Everest-Kletterns zu erleben, die vom Basislager 4 bis zum Hillary Pass oder den Khumbo Ice Falls reichen.

Es ist ein außergewöhnliches Spiel, um den SchülerInnen des Sportunterrichts den Klettersport näher zu bringen, aber gleichzeitig auch um geografische und klimatologische Konzepte im Zusammenhang mit dem Mount Everest kennenzulernen.

Das Spiel ermöglicht es dir auch, die für das Bergsteigen erforderlichen Instrumente im Detail zu erklären. Auf die gleiche Weise ermöglicht es uns auch, die Bedingungen, unter denen dieses Klettern stattfindet, zu verstehen.

Es ist eine einzigartige Erfahrung, die es dem/der BenutzerIn ermöglicht, einem der unzugänglichsten Orte der Welt näher zu kommen.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

- Erläuterung der Bedingungen des Basislagers 4 und der Instrumentierung
- Erläuterung der, für die Bergbesteigung notwendigen atmosphärischen Bedingungen
- Einführung in die, für das Klettern notwendige Instrumentierung
- Everest Orthographie