

Was ist wo?

Spielerische Aktivitäten zum räumlichen Beschreiben



Benennen & beschreiben

Info & Vorbereitung: Bei dieser ersten Aktivität geht es um das reine „inventarisierende“ **Beschreiben**, also darum, zu benennen, was alles da ist. Die Aktivität fördert das genaue Schauen, Wahrnehmen und Beschreiben und kann dem Wortschatz-Aufbau für die Folgeaktivitäten dienen.

Dauer: 20 Minuten

Altersempfehlung: 1./2. Schulstufe, auch geeignet für die 3./4. Schulstufe in Klassen mit Deutsch als Zweitsprache

Material: Arbeitsblatt 1 – Was ist wo? ausgedruckt auf A3, Stecknadeln, Klebpunkte oder Ähnliches

Ablauf: Das Arbeitsblatt wird im Format A3 ausgedruckt und in der Klasse aufgehängt oder am Boden aufgelegt. Die Kinder betrachten die abgebildete Landschaft aufmerksam und nennen nacheinander verschiedene Objekte, die sie darauf erkennen können. Dabei geht es zunächst um das reine Entdecken und Benennen, z. B. „Ich sehe einen Baum“, „Ich sehe ein Auto“. Bereits genannte Objekte können von den Kindern z. B. mit einer Stecknadel oder einem Klebpunkt markiert werden. Ziel ist, möglichst alle Objekte auf der Landschaft zu benennen. Zusätzlich können durch die Lehrkraft vertiefende Fragen gestellt werden, wie etwa: „Welche Farbe hat das Auto?“ oder „Wie viele Menschen könnt ihr insgesamt finden?“ Eine weitere anschließende Aufgabe könnte darin bestehen, eine bestimmte Objektgruppe zu suchen: „Finde alle Fahrzeuge“ oder „Zeige alle Gebäude mit roten Dächern“.

Kompetenzen:

- Genaues Beobachten, Wahrnehmen und Kategorisieren (Farben, Formen)
- Sprache: Wortschatz, einfache Sätze, Oberbegriffe (Fahrzeuge, Gebäude)



Oben, unten, links & rechts

Info & Vorbereitung: Bei dieser Aktivität geht es darum, Objekte in einem Bild **auf einfache Weise systematisch zu lokalisieren**. Dazu sollen die Begriffe „links“, „rechts“, „oben“, „unten“ und „in der Mitte“ verwendet werden. In Klassen mit DaZ können diese zuerst mit einem kurzen Bewegungsspiel oder nach dem Schema „Ich sehe was, was du nicht siehst und das ist oben/unten/links...“ geübt werden.

Dauer: 30 Minuten

Altersempfehlung: ab 1. Schulstufe

Material: Arbeitsblatt 1 – Was ist wo? Für alle Kinder

Ablauf: Die SuS erhalten das Arbeitsblatt. Die Lehrkraft schreibt/zeichnet eine Liste von Objekten an die Tafel, die die SuS in Paaren oder Kleingruppen auf dem Bild finden sollen (z. B. *Wo ist die Schaukel, die Haltestelle, der Traktor, die Burg, das blaue Haus, das Dorf, die Ortstafel,...*). Tipp: Der Spaßfaktor erhöht sich, wenn hierbei z. B. eine Sanduhr oder Stoppuhr mitläuft. Die Objekte sollen am Arbeitsblatt eingekreist werden. Wenn alle gefunden sind, wird aufgelöst. Dazu kann ein kleiner Reim gemeinsam gesprochen werden, z. B.:

*Oben, unten, rechts und links, (dazu Arme bewegen)
erkläre mir, wo ist das Dings?*

ODER:

*Links, rechts, oben, unten (dazu Arme bewegen)
wer hat schnell die Burg gefunden?*

Wer möchte, kann drankommen und die Position der Objekte am Blatt benennen: z. B. „Die Schaukel ist links / in der Mitte / links (und) in der Mitte“. Wichtig: Es gibt hier nicht die eine richtige Antwort, es geht um das gemeinsame Finden einer möglichst guten Lösung, dabei dürfen die SuS einander gern helfen.

Kompetenzen:

- Sprache: Wortschatz, einfache Sätze
- Räumliches Denken, Umgang mit elementaren Raumbegriffen (links, rechts, oben, unten)
- Orientierung auf einem Arbeitsblatt



Wer findet den Baum?

Info & Vorbereitung: Bei dieser Aktivität geht es darum, **Positionen von Objekten aufeinander zu beziehen** (z. B. X ist vor / neben / hinter Y). **Raubegriffe wie vor, neben, hinter,...** werden zunächst in einem kleinen Bewegungsspiel eingeführt/wiederholt (z. B. „Leon, versteck dich hinter dem Vorhang!“, „Yasemin, stell dich vor den Stuhl!“).

Dauer: 30 Minuten

Altersempfehlung: ab 1. Schulstufe

Material: Spielplan 1 – Was ist wo? Für alle Kinder

Ablauf: Die Kinder spielen nun zu zweit zusammen. Jedes erhält ein Arbeitsblatt. Abwechselnd darf sich nun ein Kind still einen Baum auf dem Arbeitsblatt aussuchen, behält seine Wahl aber für sich. Das andere Kind soll nun erraten, um welchen Baum es sich handelt, darf aber nicht hinzeigen, sondern nur Entscheidungsfragen stellen: „/st dein Baum vor der Burg / neben dem Teich / ...?“ Hintereinander dürfen immer nur maximal 3 Fragen gestellt werden, dann wird gewechselt. Wird der richtige Baum innerhalb dieser 3 Versuche identifiziert, erhält das Kind einen Punkt. Wer am Ende (nach einer vereinbarten Anzahl an Runden) die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Kompetenzen:

- Sprache: Wortschatz, Entscheidungsfragen (Ja/Nein-Fragen), Raumpräpositionen (vor, neben, hinter, ...)
- Räumliches Denken, Umgang mit elementaren relationalen Raumbegriffen



Das Treffer-Spiel (Koordinatenspiel)

Info & Vorbereitung: Bei dieser Aktivität geht es darum, **spielerisch mit einem einfachen Raster bzw. Koordinatensystem** umgehen zu lernen. Das Spiel funktioniert nach dem Prinzip von „**Schiffe versenken**“. Mit den Kindern wird zuerst das Lesen des Koordinatensystems erarbeitet (erst die Zeilen, dann die Spalten, dann das „Zusammenlesen“).

Dauer: 1 Schulstunde

Altersempfehlung: 3./4. Schulstufe

Material: Spielplan 2 - Koordinatenspiel, 3-4 Stickermotive pro Kind (z. B. Zirkuszelt, Haus, Burg, Spielplatz), Sichtschutz (z. B. große Mappe)

Ablauf: Wenn die Kinder sicher im Gebrauch des Koordinatensystems sind, kann das Spiel beginnen. Es wird in Paaren gearbeitet. Zwischen den Paaren ist jeweils ein Sichtschutz (z. B. eine große Mappe) aufgestellt. Jedes Kind erhält nun ein Arbeitsblatt und einige Sticker (3-4 Stück). Die Kinder dürfen die Sticker an beliebige Stellen auf ihrem Arbeitsblatt kleben. Dem anderen Kind wird nicht verraten, wo. Dann sollen die Kinder wechselseitig – nach dem Prinzip von „Schiffe versenken“ – mit gezielten Fragen von ihrem Partner erraten, wo bei ihm die Objekte hingeklebt wurden: z. B. „Ist dein Zirkuszelt in B1?“ – „Nein, da ist es nicht. Ist dein Zirkuszelt in C3?“ „Ja, Treffer.“ Hat man einen Treffer gefunden, darf man ihn am eigenen Arbeitsblatt im richtigen Kästchen einzeichnen (z. B. als X mit einem dunklen Stift). Ganz am Ende wird der Sichtschutz entfernt und aufgelöst.

Kompetenzen:

- Sprache & Literacy: Entscheidungsfragen stellen, abstrakte Positionen angeben
- Orientierung: räumliches Denken, Umgang mit einem einfachen Koordinatensystem (systematisches Beschreiben von Positionen)



Was sieht Leo? Was sieht Lea?

Info & Vorbereitung: Bei dieser Aktivität geht es um **subjektive Blickwinkel**. Die Kinder sollen sich spielerisch in eine andere Person versetzen und ihre **Perspektive übernehmen**.

Dauer: 30 Minuten

Altersempfehlung: 3./4. Schulstufe

Material: Arbeitsblatt, 1- Was ist wo? 2 Legomännchen, bestenfalls ein männliches und ein weibliches („Leo“ und „Lea“)

Info & Vorbereitung: Bei dieser Aktivität geht es darum, sich in jemand anderem zu versetzen und die Welt aus seiner Perspektive zu sehen.

Ablauf: Das Arbeitsblatt wird auf A3 ausgedruckt. Die Klasse setzt sich im Kreis darum. Zwei Kinder dürfen die Legomännchen an einer beliebigen Stelle in die Landschaft setzen. Dann dürfen sie zwei Kinder auswählen, die die Fragen beantworten: „Was sieht Leo?“ und „Was sieht Lea?“. Die Kinder sollen sich jetzt in die Figuren hineinversetzen und beschreiben, was diese in der Landschaft sehen (z. B. „Lea sieht eine Burg und Bäume.“). Die Lehrkraft kann die Kinder je nach ihren Fähigkeiten auch mit Rückfragen herausfordern („Und wenn sich Lea jetzt nach links dreht?“). Wer dran war, darf nun die Männchen wieder auf eine neue Position setzen und die nächsten Kinder auswählen.

Tipp: Die Kinder können bei dieser Aktivität auch ihrer Fantasie freien Lauf lassen und sich ausmalen, was Leo und Lea unternehmen oder erleben. Die Aktivität kann auch als Schreib Anlass für eine Fantasiegeschichte genutzt werden.

Kompetenzen:

- Sprache & Literacy: einfache Sätze mit Akkusativobjekt
- Orientierung: räumliches Denken, Umgang mit verschiedenen Perspektiven, subjektives Beschreiben



Finde den Weg! (Vorlesegeschichte)

Info & Vorbereitung: Bei dieser Aktivität wird den Kindern eine kurze Geschichte vorgelesen. Die Geschichte beschreibt einen Weg, den die Hauptperson zurücklegt. Es geht darum, diesen Weg auf einer Vorlage nachzuvollziehen.

Dauer: 30 Minuten

Altersempfehlung: 3./4. Schulstufe

Material: Arbeitsblatt 1 – Was ist wo? Vorlesegeschichte (siehe Anhang)

Ablauf: Die Kinder erhalten je ein Arbeitsblatt und einen Stift, der auch auf der Vorlage gut sichtbar ist (z. B. schwarzer Filzstift). Nachdem die Aufgabe erklärt wurde, liest die Lehrperson die Geschichte langsam und betont vor. Die Kinder versuchen, mit dem Stift auf dem Blatt den Weg nachzuvollziehen, den die Hauptperson in der Geschichte zurücklegt.

Tipp: Gezielte Pausen ermöglichen den Kindern das Korrigieren und voneinander Abschauen. So können Sie ggf. wieder auf den Weg finden, wenn sie ihn verloren haben. Abschauen ist hier erwünscht, damit niemand aus der Geschichte „herausfliegt“.

Vorschläge für Folgeaktivitäten:

- Anhand des gezeichneten Weges auf ihrem Arbeitsblatt können die Kinder die Geschichte mündlich oder schriftlich nacherzählen und auch fortsetzen.
- Die Klasse kann sich Lösungsvorschläge für Jasmins Situation überlegen: was sollte sie jetzt am besten tun? Wie kann sie wieder nachhause kommen?

Kompetenzen:

- Sprache & Literacy: genaues Zuhören, genaues Verstehen mehrerer Sätze
- Orientierung: räumliches Denken, Umgang mit verschiedenen Perspektiven



Anhang: Vorlesegeschichte

Jasmin wohnt in einer kleinen Siedlung mit vier Häusern. Ihr Haus ist das rosarote Haus mit dem orangen Dach. Wenn Jasmin in die Schule geht, hat sie zwei Möglichkeiten: entweder sie folgt der Straße, die von ihrem Haus weggeht. Dann muss sie zuerst geradeaus gehen bis sie zur Hauptstraße kommt. An der Hauptstraße muss sie links abbiegen bis zu nächsten Kreuzung – dort, wo die Ortstafel steht. Dort muss sie wieder links abbiegen. Dann geht es lange geradeaus, vorbei an einem kleinen Wald, und dann wieder links. Bald sieht man schon das gelbe Schulhaus mit dem roten Dach.

Heute geht Jasmin aber ihren Lieblingsweg: nicht auf der Straße, sondern durch die Wiese. Dabei werden die Schuhe nass, aber das macht ihr nichts. Sie geht durch die Hintertür aus ihrem Haus. Am roten Busch geht sie links vorbei und dann zwischen Rutsche und Schaukel durch, Am nächsten Baum geht sie rechts vorbei, das ist wie Slalom! Dann überquert sie sicher die Straße und geht ins Schulhaus hinein.

Lange stillsitzen findet Jasmin nicht so toll. Aber heute ist es interessant! Die Lehrerin erzählt von der alten Burg im Ort: „Manche glauben, dass es dort spuken soll!“, sagt sie und zwinkert. Das macht Jasmin sehr neugierig, denn Gespenster sind ihr absolutes Lieblings-Thema. Nach der Schule geht sie deshalb nicht schnurstracks nachhause, sondern möchte gern die Burg sehen.

Sie geht die Straße entlang, vorbei am Pavillon und grüßt den Bauer auf seinem Traktor. Auf der linken Seite ist ein Zirkuszelt aufgebaut. „Da gehe ich vielleicht am Wochenende hin,“ denkt Jasmin. Nach dem Zirkus biegt sie links ab – das ist der Weg, von dem die Lehrerin erzählt hat. Unterwegs muss sie die Schienen der S-Bahn überqueren. Sie passt gut auf und schaut lang in beide Richtungen. Dann geht sie weiter. Sie kommt zu einer Kreuzung und biegt wieder links ab. Schließlich steht sie an einem Wegweiser. „Zur Burg“ steht darauf. Jasmin folgt dem roten Wegweiser und bald sieht sie schon die Burg, die von dichten Bäumen umgeben ist. Einmal schleicht sie um die ganze Burg herum und erkundet das Gelände. Sie macht tolle Fotos mit ihrem Handy. Doch dann fällt ihr plötzlich ein, dass sie längst zuhause sein sollte!

Sie läuft zurück zum Wegweiser. Dort überlegt sie... Soll sie den langen Weg zurück nehmen? Oder eine Abkürzung suchen? Eine Abkürzung ist besser, beschließt sie, dann bin ich schneller zuhause. Sie nimmt also nicht die Straße, sondern geht geradeaus weiter, einfach in die Wiese hinein. Das Gras ist hoch und sie kennt die Gegend nicht. Langsam kommt ihr alles unbekannt vor. Plötzlich steht sie an einem Fluss. Sie dreht sich nach links: in einiger Entfernung ist ein Gebäude zu sehen. Wo kann sie nur sein? Jasmin bekommt Angst...