1 Umgebung

1.1 Verstecken und entdecken

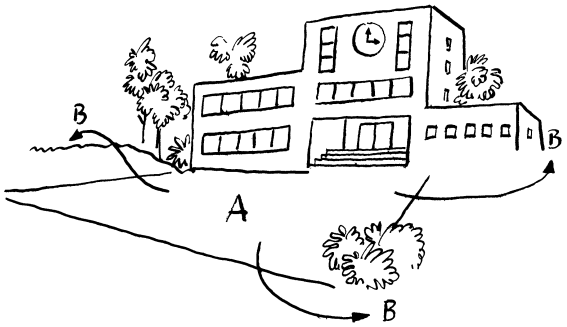
Alles, was wir verstecken, müssen wir wieder finden!

Bei den Übungen und Spielen dieser Seite arbeitet die Klasse in zwei Hälften. Durch das intervallmässige Ziehenlassen und wieder Zurückholen jeder Hälfte entsteht eine günstige Rhythmisierung.

Hänsel und Gretel: Jedes Kinderpaar wählt einen Doppelnamen, z.B. Asterix und Obelix, heiss und kalt, bitter und süss etc. Hänsel (A) und Gretel (B) trennen sich. Während alle A im Halbklassenverband z.B. an einem Spiel teilnehmen, verstecken alle B auf dem Schulhausareal je einen Gegenstand. B erklärt A «fliegend», d.h. ohne Unterbruch des Spiels, wo der Gegenstand zu finden ist und übernimmt seine Rolle. Hat A das Gesuchte gefunden, versteckt er es von neuem, teilt dies B mit usw. Gelingt es den Kindern, einander genau zu informieren?

- Zuerst hilft B mit einem Hinweis wie: «Von hier aus zehn Schritte in Richtung Kirche, dann…».
- A kehrt zurück, und schreibt auf, wo sich der Gegenstand befindet. Rückfragen sind nicht erlaubt; es erfolgt nur eine stumme Übergabe.
- B zeichnet das Versteck auf einer Ansichtsskizze ein.
- Auf die Skizze wird ein Sektorenraster (Folie) gelegt. B teilt nur mit, dass das Gesuchte z.B. im Feld B 6 liege.

✎ Realien : A und B zeichnen eine Ansichtsskizze.

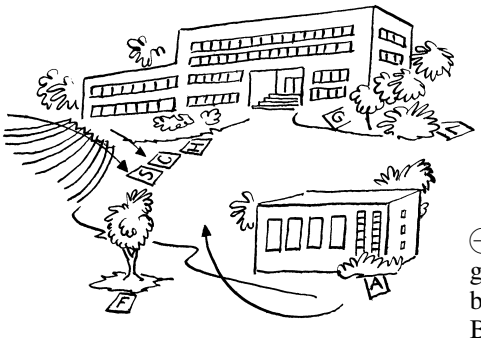


❗ Ansichtsskizzen haben, im Gegensatz zur Aufsicht (Plan, Karte; vgl. «Plan-Lauf» unten) tote Winkel und noch keine Symbole.

Buchstaben-Lauf: Die Kinder bilden (z.B. im Sprachunterricht) Schlangen-Wörter und erstellen davon eine Spiel-Liste. Ums Schulhaus herum werden die entsprechenden Buchstaben versteckt, d.h. im einen Sektor versteckt die Gruppe A, im andern B, z.B.: S-C-H-L-A-N-G-E-N-F-Ä-N-G-E-R. Die ersten beiden einer Gruppe laufen los, um im gegnerischen Sektor je einen benötigten Buchstaben zu finden. Nach der Rückkehr laufen die nächsten beiden los, um zwei weitere Buchstaben zu holen. Informationen, wo Buchstaben liegen, dürfen weitergegeben werden. Ein Kind darf aber immer nur einen Buchstaben aufs Mal zurückbringen.

- 2-4 Kinder starten gleichzeitig. Jedes Kind hat einen bestimmten Buchstaben zu finden. Die glücklichen, schnellen Finder suchen je einen weiteren, noch fehlenden Buchstaben und teilen den andern mit, wo dieser zu finden ist.

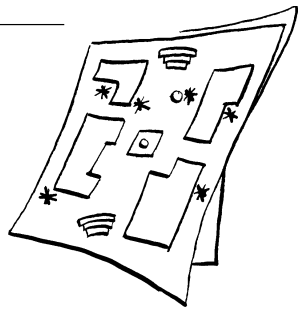
✎ Werken/Schreiben: Buchstaben auf Kartonkärtchen oder Holzquadrate schreiben bzw. zeichnen.



➔ An welche Regeln halten wir uns beim Verstecken der Buchstaben? Spielregeln vereinbaren und einhalten.

Plan-Lauf: An einer Sammelstelle wird auf einem Plan eingezeichnet, wo und durch wen was versteckt werden soll. Die Hälfte der Klasse versteckt so etwa 30 Gegenstände. Die anderen suchen nach Plan, bis sie alles gefunden haben. Was nicht gefunden wurde, muss von den Versteckenden geholt werden. Wo lag der Fehler?

- Vor dem Einsammeln überprüft ein «Expertenteam» die Lage der Gegenstände mit dem Plan.



✎ Realien/Zeichnen: Einen Kartensatz (Papier auf Karton mit Folie überziehen) anfertigen. Eintragungen mit wasserlöslichem Filzstift vornehmen.

❗ Einführung von Symbolen; von der Ansicht zur Aufsicht (Plan, Karte).