

# SCHOOL-SCOUT.DE

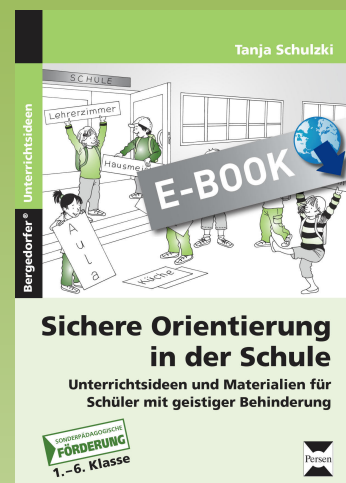
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Sichere Orientierung in der Schule*

Das komplette Material finden Sie hier:

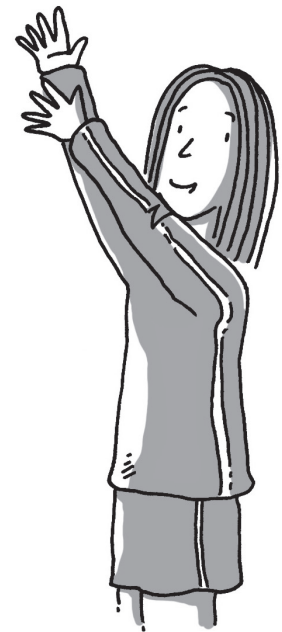
[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



|  |    |
|--|----|
| <b>1 Einleitung</b> .....  | 4  |
| <b>2 Beschreibung der Unterrichtssequenzen</b> .....                 | 5  |
| 2.1 Vorkurs .....  | 5  |
| 2.2 Wir erkunden die Schule .....                                    | 7  |
| 2.3 Unsere Schule – Welche Räume gibt es? .....                      | 8  |
| 2.4 Wege gehen – Wie komme ich von A nach B? .....                   | 10 |
| 2.5 Orientierungsspiele in der Schule .....                          | 11 |
| <b>3 Übersicht: Raum – Fühlgegenstand – Symbol – Tätigkeit</b> ..... | 15 |
| <b>4 Arbeitsblätter und Materialien</b> .....                        | 16 |

**Inhaltsübersicht Zusatzmaterial**

- Symbol- und Wortkarten Räume
- Arbeitsblätter im veränderbaren Word-Format
- Satzteilkarten
- Räume-Memo-Spiel
- Pfeile für Schulerkundung



In Zeiten hoher Mobilität trägt die Fähigkeit der Raumorientierung wesentlich zur Bewältigung des Alltags bei. Gerade für Schülerinnen und Schüler<sup>1</sup> mit einer Behinderung stellt die räumliche Orientierung eine besondere Herausforderung dar. Mit dem aktiven Erschließen ihrer Umwelt werden diese Schüler zunehmend handlungsfähiger und können selbstbestimmter am gesellschaftlichen Leben teilnehmen.

Schon frühzeitig machen Kinder die ersten räumlichen Erfahrungen. Ausgehend vom eigenen Körper (z. B. Körperschema) wird die nähere Umgebung nach räumlichen Kriterien strukturiert (z. B. Lage/Position), später ohne Bezug zum eigenen Körper erfasst und Gegenstände zueinander in Beziehung gesetzt (z. B. Entfernungen, mentale Vorstellungsfähigkeit). Im Verlauf dieser komplexen Entwicklung bedingen sich die Fortschritte im motorischen, sensorischen (u. a. Raumerfahrung, Umwelterfahrung), kognitiven und sprachlichen Bereich eines Kindes gegenseitig.

Die aktive Auseinandersetzung mit dem Thema „Orientierung in der Schule“ soll einen wesentlichen Beitrag zur Erweiterung der räumlichen Orientierungsfähigkeit und damit zur Förderung o. g. Entwicklungsbereiche darstellen. Je nach Lernvoraussetzungen der Schüler können die Inhalte variabel angeboten werden. Auch lassen sich immer wieder kleinere **Spiele zur Förderung grundlegender Raumerfahrungen** einbringen (z. B. Förderung des Körperschemas, der Raum-Lage-Wahrnehmung, der Rechts-links-Orientierung; siehe hierzu Anregungen unter **2.1 Vorkurs**).

Im Rahmen der Einheit sollen sich die Schüler das Schulgebäude zunächst durch eine konkrete und handelnde Auseinandersetzung erschließen. Im Verlauf der verschiedenen Unterrichtssequenzen erarbeiten sie sich die Inhalte schrittweise und üben diese in Form von alltags- und schüler-

orientierten Situationsangeboten. Dabei soll es auch zum Transfer von gelernten Inhalten kommen.

Durch die Erkundung des Schulgebäudes werden die Schüler auf die verschiedenen Räume und deren Funktionen aufmerksam (**Unterrichtssequenz 2.2 „Wir erkunden die Schule“**). Im weiteren Verlauf der Einheit erarbeiten sie sich dann die verschiedenen Räume, deren Symbole (z. B. Gegenstand, Foto oder Piktogramm) sowie Funktionen genauer, z. B. Lehrküche – kochen, Büro – Brief abgeben (**Unterrichtssequenz 2.3 „Unsere Schule – Welche Räume gibt es?“**). Nach dem Kennenlernen der verschiedenen Räume sollen die Schüler dann lernen, sich mithilfe von Wegeplänen im Schulgebäude zu orientieren. Sie erarbeiten sich Wege zu verschiedenen Räumen und halten diese mithilfe von Wegekarten (z. B. Flur geradeaus, Treppe hoch) und verbaler Begleitung auf entsprechenden Wegeplänen fest. Diese Pläne können anschließend für einige Schüler auch als Orientierungsheft zusammengefasst werden (**Unterrichtssequenz 2.4 „Wege gehen – Wie komme ich von A nach B?“**).

Im Rahmen von Orientierungsspielen und -übungen wenden die Schüler schließlich ihr erworbenes Wissen an und festigen es auf diese Weise (**Unterrichtssequenz 2.5 „Orientierungsspiele in der Schule“**).

Um Schüler mit Seh-, Hör- oder Mehrfachbehinderungen einzubinden, sollten während der gesamten Unterrichtseinheit unterstützende Gebärden und/oder Präsenz- bzw. Fühlgegenstände eingesetzt werden (für mögliche Fühlgegenstände zu den unterschiedlichen Schulräumen siehe Übersicht S. 15).

Auch nach Abschluss der Einheit lässt sich das erarbeitete Orientierungswissen durch die Vergabe von alltäglichen Diensten, z. B. Botengänge oder Klassenämter, regelmäßig wiederholen und dadurch festigen.

<sup>1</sup> Im Sinne einer besseren Lesbarkeit wird im Folgenden nur der Begriff „Schüler“ verwendet. Dieser bezieht sich jedoch selbstverständlich immer auf Schülerinnen und Schüler.

## 2.1 Vorkurs

Im Folgenden finden Sie einige Anregungen und Spiele zur Förderung der grundlegenden Raumerfahrung. Diese können vor, aber auch begleitend zur Unterrichtseinheit „Sichere Orientierung in der Schule“ eingesetzt werden.

### 2.1.1 Körperschema

- *Unterschiedliche Lagerung und Bewegung von Schülern mit schwerer körperlicher Behinderung:*  
Die Lagerung von Schülern mit schwerer körperlicher Behinderung sollte möglichst abwechslungsreich gestaltet werden. So ist es möglich, die Schüler auf dem Rücken, auf ihrer rechten/linken Körperseite sowie auf dem Bauch zu lagern. Auch lassen sich die Beine unterschiedlich lagern (z. B. hoch, gebeugt, gestreckt). Manche Schüler können sich auch weitestgehend alleine fortbewegen (z. B. krabbelnd). Ihnen sollte im Schulalltag entsprechend eine freie Bewegungszeit ermöglicht werden.  
Wichtig ist, dass bei den verschiedenen Angeboten auf die Vorlieben jedes Schülers geachtet wird.
- *Körper-, Hand- und Fußmassage:*  
Hierbei massieren sich die Schüler gegenseitig. Die Lehrkraft kann begleitend den folgenden Text vorlesen und so die Massage anleiten:

#### *Körpermassage:*

- |   |   |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hände reiben hin und her, wärmer wird es immer mehr.</li> <li>2. Über Rücken und die Arme streiche, streiche und umarme.</li> <li>3. Von der Ferse bis zum Nacken knete, knete wie beim Backen.</li> <li>4. An den Armen, an den Beinen schüttle, schüttle wie sonst keinen.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Von dem Nacken bis zur Schulter klopfe, klopfe das macht munter.</li> <li>6. Von der Mitte hin zur Seite streiche, streiche über die gesamte Breite.</li> <li>7. Deine Hände ruhen aus und dein Partner wacht jetzt auf.</li> </ol> |
|---|---|

#### *Handmassage:*

- |  |  |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hände reiben hin und her, wärmer wird es immer mehr.</li> <li>2. Halt nun die Hand, die zarte, und dann warte.</li> <li>3. Von der Handfläche bis zum Rand streiche, streiche.</li> <li>4. Mit dem Handrücken nun das Gleiche streiche, streiche.</li> <li>5. In der Handfläche drehe Kreise (mit Faust), reibe, reibe und bleib leise.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Nimm nun feste seine Hand, presse, presse, stell dir vor, es wär 'ne Wand.</li> <li>7. Streiche nun die Finger aus, streiche, streiche alles raus.</li> <li>8. Alle Finger sind noch schwach, schüttle, schüttle, das macht wach.</li> <li>9. Deine Hände ruhen aus und dein Partner wacht jetzt auf.</li> </ol> |
|--|--|

### 2.1 Vorkurs

#### *Fußmassage:*

1. Hände reiben hin und her, wärmer wird es immer mehr.
2. Halte nun den Fuß, den zarten, und dann warte.
3. Von der Fußsohle bis zum Rand, streiche, streiche.
4. Mit dem Fußrücken nun das Gleiche, streiche, streiche.
5. In der Fußsohle drehe Kreise (mit Faust), reibe, reibe und bleib leise.
6. Stell den Fuß mit Vorsicht auf, locker, locker alles aus.
7. Einen Fuß in deiner Hand, presse, presse, stell dir vor, es wär 'ne Wand.
8. Streiche nun die Zehen aus, streiche, streiche alles raus.
9. Auch die Ferse streiche aus, streiche, streiche alles raus.
10. Alle Zehen sind noch schwach, schüttele, schüttele, das macht wach.
11. Deine Hände ruhen aus, und dein Partner wacht jetzt auf.

#### • *Körperteile fühlen:*

Ein Schüler legt sich mit geschlossenen Augen auf eine Gymnastikmatte oder eine Decke. Ein Mitschüler oder die Lehrkraft belegt nun verschiedene Körperteile z. B. mit einem Bohnensäckchen. Der Schüler soll benennen oder zeigen, auf welchem Körperteil er das Bohnensäckchen spürt.

#### • *Körperumrisse zeichnen und anmalen:*

In Partnerarbeit umfahren die Schüler gegenseitig ihre Körperumrisse und malen diese aus. Dafür werden entsprechend große Papierbahnen benötigt.

#### • *Körperbewegungen nachahmen:*

- Spiegelbild: Je zwei Schüler sitzen oder stehen sich gegenüber. Ein Schüler stellt den Spiegel dar und ahmt die Bewegungen des anderen exakt nach.
- Spiel „Hands up“ (von Schmidt Spiele)

#### • *Roboterspiel (Psychomotorik – Orientierung des Körpers im Raum):*

Je zwei Schüler arbeiten als Partner zusammen. Ein Schüler spielt den Roboter, der sich durch den Raum bewegt und von seinem Partner gesteuert wird:

- rechte Schulter antippen = nach rechts laufen
- linke Schulter antippen = nach links laufen
- auf dem Kopf antippen = anhalten

Ziel: Der Roboter sollte keine Wände, Gegenstände oder andere Personen berühren.

#### 2.1.2 Raum-Lage-Wahrnehmung

##### • *Stoppspiel:*

Die Schüler bewegen sich frei zu Musik im Klassenraum. Bei Musikstopp stellt die Lehrkraft eine Aufgabe, die sich auf die Position der Schüler im Raum bezieht, z. B.

- Setze dich unter den Tisch.
- Stelle dich neben das Regal.

## 2.2 Wir erkunden die Schule

- Stelle dich auf den Teppich.
- Setze dich vor die Tafel.
- Stelle dich zwischen zwei Stühle.
- ...
- **Versteckspiele:**
  - Die Schüler spielen in der Gruppe verstecken. Der Suchende muss dabei jedoch nicht nur seine Mitschüler finden, sondern auch noch den Ort benennen, an dem er sie gefunden hat, z. B. unter dem Tisch oder hinter dem Sofa.
  - Die Lehrkraft versteckt kleine Gegenstände im Klassenzimmer, die die Schüler suchen müssen. Auch hierbei müssen sie nicht nur den Gegenstand finden, sondern auch den Ort angeben, an dem sie ihn gefunden haben. Für jeden gefundenen Gegenstand gibt es einen Punkt.
- **Figuren nach Bildern/Fotos mit Bauklötzen nachbauen:**  
Hierfür lässt sich z. B. das Spiel „Make ‘n Break“ (von Ravensburger) nutzen.
- **Figuren nachlegen:**  
z. B. Hämmerchen-Spiel (von Ravensburger) oder Magnet-Legespiel (von Oberschwäbische Magnetspiele)

### 2.1.3 Rechts-links-Orientierung

- Mitmachgeschichte (siehe S. 16).
- Spiel: Mein rechter, rechter Platz ist frei

## 2.2 Wir erkunden die Schule

### Ziel

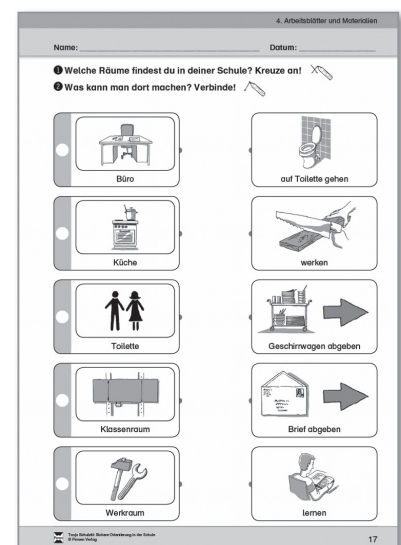
Die Schüler nehmen das Schulgebäude bewusst wahr, insbesondere die verschiedenen Räume und deren Funktionen.

### Material

Symbolkarten Räume (siehe Zusatzmaterial), evtl. Fühlgegenstände (siehe Übersicht S. 15) oder Fotos zu den einzelnen Räumen, Arbeitsblätter (siehe S. 17-19), Laminierfolien, Folienstifte

### Hinweis

Die Arbeitsblätter befindet sich als veränderbare Word-Dateien im Zusatzmaterial, sodass sie individuell angepasst werden können.



Beispiel Arbeitsblatt

### 2.3 Unsere Schule – Welche Räume gibt es?

#### **Vorbereitung**

Die Lehrkraft wählt die wichtigsten Räume des Schulgebäudes für die Schüler aus und plant so den Verlauf der Erkundung. Vor der Erkundung markiert sie die Türen der Räume mit den passenden Symbolkarten. Für sehbehinderte Schüler können in Rücksprache mit dem Kollegium an den Türen zusätzlich Fühlgegenstände angebracht werden (vgl. Übersicht S. 15). Zur Dokumentation des Erkundungsgangs (Welche Räume gibt es? Was kann man dort machen?) kopiert die Lehrkraft die Arbeitsblätter entsprechend der Gruppenzahl (s. u.) und laminiert diese.

#### **Durchführung**

Die Lehrkraft teilt die Schüler in Gruppen ein. Jede Gruppe erhält einen Satz Arbeitsblätter sowie einen Folienstift. Die Erkundung findet im Rahmen der gesamten Klasse statt. Bei den einzelnen Räumen sollte ausreichend Zeit eingeplant werden, damit die Schülergruppen ihrer Arbeitsblätter in Ruhe ausfüllen können. Jede Gruppe arbeitet dabei für sich.

Hinweis: Je nach Voraussetzung der Schüler lassen sich auch mehrere kleinere Erkundungsgänge planen.

#### **Arbeitsauftrag**

Finde heraus, welche Räume es in deiner Schule gibt und was man dort machen kann.

### 2.3 Unsere Schule – Welche Räume gibt es?

#### **Ziel**

Die Schüler benennen die wichtigsten Räume und festigen ihr Wissen über deren Funktion.

#### **Material**

Symbol- und Wortkarten Räume (siehe Zusatzmaterial), evtl. Fühlgegenstände oder Fotos zu den einzelnen Räumen, Satzteilkarten (siehe Zusatzmaterial sowie Tabellenspalte „Tätigkeiten“ in Übersicht S. 15) Arbeitsblätter (siehe S. 20-49), Laminierfolien, Magnet-Takkis, Räume-Memo-Spiel zur Differenzierung für schnell arbeitende Schüler (siehe Zusatzmaterial)

#### **Hinweise**

- Je nach Voraussetzungen der Schüler werden ein Raum oder mehrere Räume des Schulgebäudes pro Stunde erarbeitet. Entsprechend variieren Materialbedarf und Vorbereitung für die einzelnen Stunden.
- Die Arbeitsblätter befinden sich als veränderbare Word-Dateien auf Zusatzmaterial, sodass sie individuell angepasst werden können.

#### **Vorbereitung**

Die Lehrkraft druckt die benötigten Symbol- und Wortkarten sowie die Satzteilkarten zu den einzelnen Räumen und ihrer Funktion aus, laminiert diese und beklebt sie mit Magnet-Takkis. Die Arbeitsblätter liegen in zwei Differenzierungsstufen vor und müssen entsprechend der Lernvoraussetzungen der Schüler kopiert werden.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Sichere Orientierung in der Schule*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

