



## Katz im Haus – Maus komm raus

1. Bildet eine Gruppe von 3 bis 5 Kindern.
2. Das Spiel spielt ihr am besten auf dem Boden.  
Setzt euch im Kreis zusammen.
3. Lasst euch die Spielanleitung vorlesen.

### **Ihr braucht:**

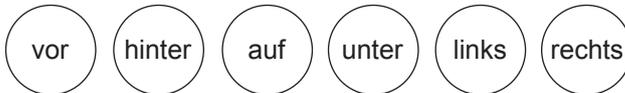
Spielanleitung, 56 Spielkärtchen, „Mäuseloch“, Würfel



**Präpositionen** sind zwar nur kleine Wörter, haben jedoch eine große Bedeutung, da sie das Verhältnis von Personen, Gegenständen oder Sachverhalten zueinander beschreiben. Deshalb ist das wiederholende Üben einer korrekten Verwendung wichtig.

### **Zur Spielvorbereitung:**

Für den Würfel wird ein Blankowürfel mit runden Klebepunkten beklebt. Die Klebepunkte werden mit folgenden Präpositionen beschriftet:



**Tipp:** Die Spielanleitung wird vorab mit den Kindern besprochen. Es empfiehlt sich, dass eine Lehrperson mitspielt.



## Wo ist der Knopf?

1. Führe die Aufträge auf den Lesekarten aus.
2. Sprich danach so:  
Der Knopf liegt ...
3. Kontrolliere auf der Rückseite.

**Du brauchst:** 9 Lesekarten, Pausenbox, Knopf



**Präpositionen** sind zwar nur kleine Wörter, haben jedoch eine große Bedeutung, da sie das Verhältnis von Personen, Gegenständen oder Sachverhalten zueinander beschreiben. Deshalb ist das wiederholende Üben einer korrekten Verwendung wichtig.

Bei dieser Übung geht es auch um die korrekte Verwendung der **Fälle** in Verbindung mit den Präpositionen.



## Foto-Klick

1. Arbeitet zu zweit.  
Nehmt den Fächer Nummer 1.
2. Lest, was ihr braucht. Legt alles bereit.
3. Ein Kind liest vor, das andere macht die Übung.
4. Spielt dann abwechselnd die Fächer 2, 3 und 4 durch.

**Ihr braucht:** Foto-Klick-Fächer 1, 2, 3 und 4, Gummi, Farbe, Lineal, Bleistift, Schere, Buch, Heft



**Präpositionen** sind zwar nur kleine Wörter, haben jedoch eine große Bedeutung, da sie das Verhältnis von Personen, Gegenständen oder Sachverhalten zueinander beschreiben. Bei dieser Übung geht es vordergründig um das **Lesesinnverständnis**.



## Unser Klassenraum

1. Bildet eine Gruppe von 3 oder 4 Kindern.
2. Schaut euch in der Klasse gut um.  
Was seht ihr?
3. Malt einen Plan eurer Klasse.
4. Vergleicht mit den anderen.

**Ihr braucht:** 1 weißes Blatt



**Organisation des Auftrages mit der Methode „Mobiles Placemat“:** Nachdem die Kinder die Pläne erstellt haben, werden sie bei Auftrag 4 (Vergleicht mit den anderen) aufgefordert, zu beobachten und zu beschreiben, welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede ihnen auffallen und was ihnen dabei hilft, die Pläne zu lesen. Am Ende wird in der Gruppe ein gemeinsamer Plan auf einem Din-A3 Blatt angefertigt. Die Gruppenergebnisse werden aufgehängt.

**Spiel „Stopp-Spiel“ als Partnerarbeit:** Die Kinder bewegen sich in der Klasse. Ein Kind ruft „Stopp“, das andere Kind bleibt stehen und trägt seine Position auf dem Plan ein. Wechsel der Rollen.

**Lernnachweis mit „Bewusst Fehler einbauen“:** Auf einem vorgefertigten Plan zur Klasse sind Gegenstände falsch oder gar nicht eingezeichnet. Wer findet die Fehler?

Die Entwicklung **räumlicher Fähigkeiten** verläuft unterschiedlich und individuell und wird neben dem Schreiben und Rechnen als eine grundlegende Kulturtechnik verstanden. Karten zu nutzen setzt folgende Fähigkeiten voraus: Grundrissdarstellung, Verkleinerung und Maßstäblichkeit, Vereinfachung (Generalisierung), Orientiertheit (Einnorden der Karte, Windrose), Verebnung.

Aus Sicht der **Fachdidaktik empfiehlt** sich für die 1. Klasse das Zeichnen von einfachen Grundrissen, für die 2. Klasse das Erstellen und Lesen von Lageskizzen, das Arbeiten mit dem Sandkasten, die Einführung der Himmelsrichtungen und des Kompasses.



## Vom Modell zum Plan

1. Legt auf dem schwarzen Karton mit Legosteinen eure Klasse nach.
2. Siebt Mehl über euer Modell.
3. Nehmt nun vorsichtig die Legosteine weg. Was fällt auf?
4. Lest den Text auf der Infokarte.

### **Ihr braucht:**

Infokarte, Legosteine, schwarzen Karton, Sieb, Mehl



Die Entwicklung **räumlicher Fähigkeiten verläuft unterschiedlich und individuell und wird neben dem Schreiben und Rechnen** als eine grundlegende Kulturtechnik verstanden. Karten zu nutzen setzt folgende Fähigkeiten voraus: Grundrissdarstellung, Verkleinerung und Maßstäblichkeit, Vereinfachung (Generalisierung), Orientiertheit (Einnorden der Karte, Windrose), Verebnung.

**Ständiges Üben** befähigt die Schülerinnen und Schüler Karten zu lesen und den Karten die Beschaffenheit des Realraumes oder die wirklichen Entfernungen zu entnehmen.

Aus der Sicht der **Fachdidaktik empfiehlt** sich für die 1. Klasse das Zeichnen von einfachen Grundrissen, für die 2. Klasse das Erstellen und Lesen von Lageskizzen, das Arbeiten mit dem Sandkasten, die Einführung der Himmelsrichtungen und des Kompasses.

**Tipp:** Es empfiehlt sich, Arbeitsschritt 1 und 3 zu fotografieren, um die Entwicklung vom Modell zum Plan festzuhalten.



## Vom Modell zum Plan

1. Legt die Folie auf den Tageslichtprojektor.
2. Legt mit Legosteinen eure Klasse nach.
3. Umfährt die Legosteine mit dem Folienstift.
4. Schaltet den Tageslichtprojektor ein.
5. Nehmt die Legosteine weg. Lest auf der Infokarte.

### **Ihr braucht:**

Infokarte, Legosteine, Tageslichtprojektor, Folie, Folienstift



**Tipp:** Kinder können das Modell der Klasse auch auf einem weißen Blatt bauen. Anschließend werden die Umrissse der Legosteine nachgespurt und das Modell der Klasse auf einem zweiten Blatt korrekt aufgebaut. Durch den Vergleich wird den Kindern verdeutlicht, dass Pläne und Karten die Modelle verebnet darstellen.



## Ein Klassenzimmer planen

1. Arbeitet zu zweit.  
Lest die Spielanleitung genau durch.
2. Spielt so lange, bis jemand gewonnen hat.

**Ihr braucht:** Spielanleitung, Arbeitsblatt „Spielplan“



**Tipp:** Spiel „Schiffe versenken“ als Vorübung einbauen.



## Wege beschreiben

1. Sucht aus den Karten ein Rollenspiel aus.
2. Verteilt die Rollen.
3. Übt das Rollenspiel.  
Die Wörter auf der Infokarte helfen euch dabei.  
Denkt an die richtige Anrede.
4. Spielt es der Klasse vor.

**Ihr braucht:** Infokarte, 6 Karten zum Rollenspiel



**Tipp 1:** Es empfiehlt sich, die Formulierungshilfen auf der Infokarte „Wege beschreiben“ vorab in konkreten Situationen einzuüben. Kinder mit Migrationshintergrund können zu den einzelnen Begriffen auch eigene Symbole erfinden.

**Tipp 2:** Spiel „Eckenhausen“ aus dem Zahlenbuch 1 als Vorübung einbauen.



## Unser Schulhaus

1. Lest den ersten Hinweis.
2. Geht zum angegebenen Raum.
3. Sucht den Buchstaben. Geht zurück und tragt ihn ein.
4. Holt den nächsten Hinweis.
5. Notiert alle Buchstaben.

**Ihr braucht:** Arbeitsblatt „Schulhausrallye“



**Tipp 1:** Diese Schulhausrallye ist als **Sternlauf** konzipiert.

Legen Sie zusammen mit den Kindern einen Ausgangspunkt fest, wo alle Hinweise aufliegen.

Die Lösungsbuchstaben finden die Kinder an den jeweils angegebenen Zielpunkten.

**Tipp 2:** Die Reihenfolge der Hinweise kann von den Kindern beliebig gewählt werden.



## Mein Zimmer

1. Schneide die Möbel aus.  
Richte damit das Zimmer ein. Klebe auf.
2. Vergleiche mit den anderen.

**Du brauchst:** Arbeitsblatt „Mein Zimmer“, Schere, Klebstoff





## Mein Traumzimmer

1. Wie sieht dein Traumzimmer aus? Überlege.
2. Gestalte dein Traumzimmer in einem Schuhkarton.
3. Suche passendes Material zum Basteln.

**Du brauchst:** Schuhkarton, Zeitschriften, Kartone, Schere, Klebstoff, Stoffreste ...





## So kommt das Dorf auf die Karte

1. Führt die Aufträge auf der Infokarte aus.
2. Vergleicht mit den anderen.

**Ihr braucht:** Infokarte, Sandkasten, Bauklötze, bunte Papier, Spielfiguren, alte Zeitungen, Kartonreste, Klarsichtfolie, Folienstifte, Fotoapparat, Computer



**Tipp:** Symbol- und Wortkarten können auch für einen Staffellauf oder ein Domino verwendet werden.



## Mein Schulweg

1. Schließe die Augen. Stell dir vor, du bist ein Vogel.
2. Zeichne deinen Schulweg von oben aus gesehen:  
Erfinde Zeichen für Häuser, Straßen, Wiesen  
oder anderes.
3. Schreibe unter dein Bild, was die Zeichen bedeuten.
4. Vergleicht die Bilder. Findet ihr ähnliche Zeichen?

**Ihr braucht:** großes Blatt Papier, Stifte



Der Vergleich der **Symbole** und des **Grades der Abstrahierung** fällt leichter, wenn alle Kinder den gleichen Lageplan anfertigen. Kinder in diesem Alter zeichnen entweder aus der Schräg-, Seiten- oder Draufsicht bzw. mischen die Perspektiven. Elemente wie Tiere auf der Weide, Hunde, Kinder und Fahrzeuge kommen vor.

**Weitere Beispiele:** Vom Schulhaus zur öffentlichen Bibliothek, zum Postamt oder zur Bushaltestelle.

**Tipp 1:** Die Lernaufgabe ist als Einzelarbeit gedacht und kann in der Klasse von allen Lernenden gleichzeitig erledigt werden. Die Lehrperson liest die Aufträge vor.

**Tipp 2:** Alle Pläne werden nebeneinander aufgehängt. Im gemeinsamen Gespräch überlegen die Kinder, welche Elemente auf Karten Sinn machen. Sich bewegende Elemente dürfen zum Beispiel nicht vorkommen.

**Tipp 3:** Die Kinder **beschreiben** den eigenen **Schulweg** oder verschiedene Wegstrecken. Dabei kann die Infokarte 7 „Wege beschreiben“ Hilfe bieten.