

# F

## Wahrnehmung schulen

### Ziele

---

Die Schüler testen ihre optische und akustische Wahrnehmungsfähigkeit, trainieren ihre Vorstellungskraft und ihr Vermögen, sich im Raum zu orientieren.

### Arbeitsblätter

---

1. Rechts und links abbiegen
2. Was hat sich hier versteckt?
3. Omas Knopfschachtel
4. 10 Fehler finden
5. Was ist das?
6. Bist du ein guter Zeuge?
7. Hörtest
8. Teste deinen Orientierungssinn!
9. Oben, unten, rechts und links
10. Der da!

### Fächerintegration

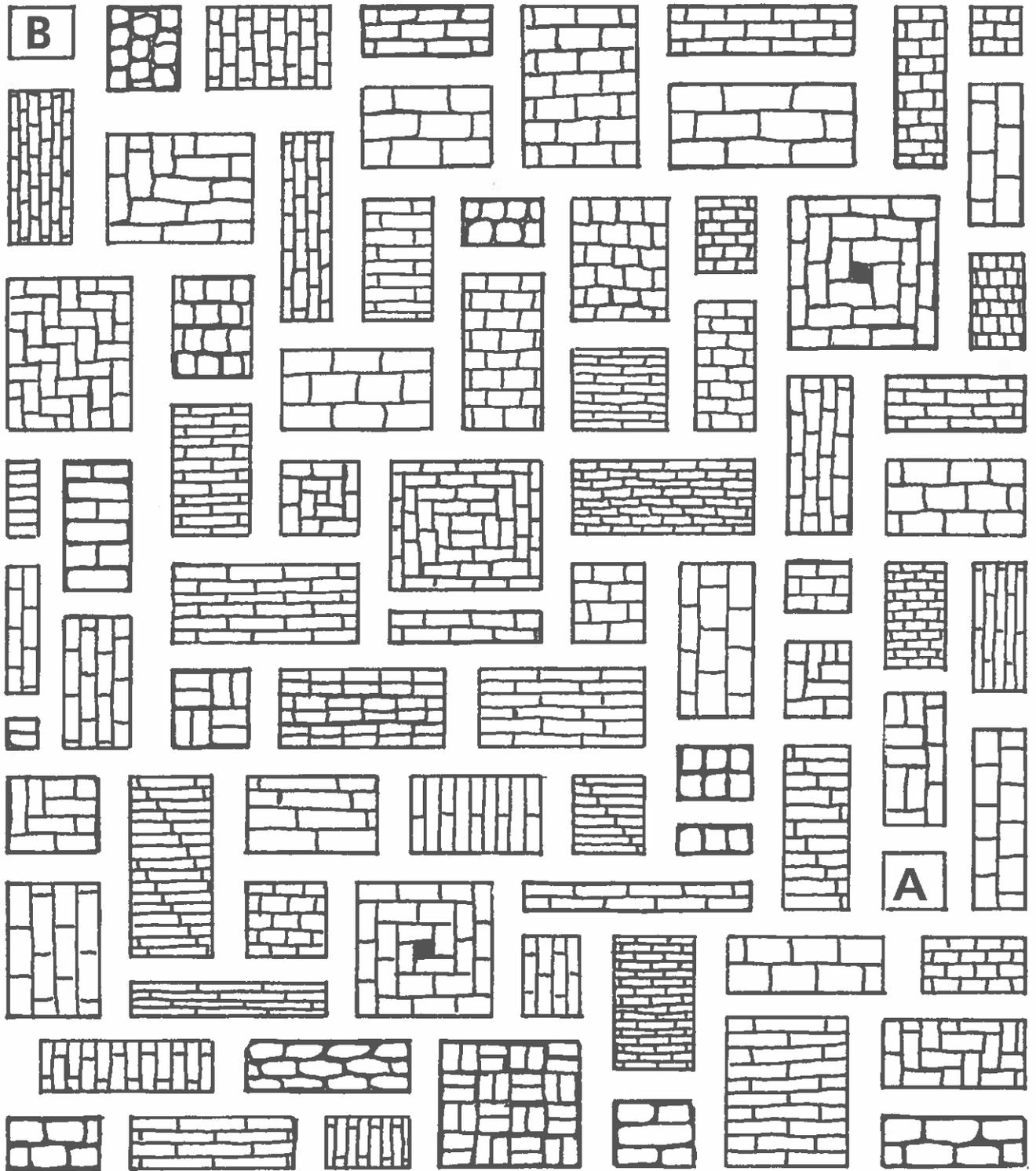
---

- Kunst
- Mathematik
- Deutsch





Du fährst von A nach B.  
Benutze einen farbigen Stift.



Wie oft musstest du auf deinem Weg nach links abbiegen?

Wie oft musstest du nach rechts abbiegen?

## Rechts und links abbiegen

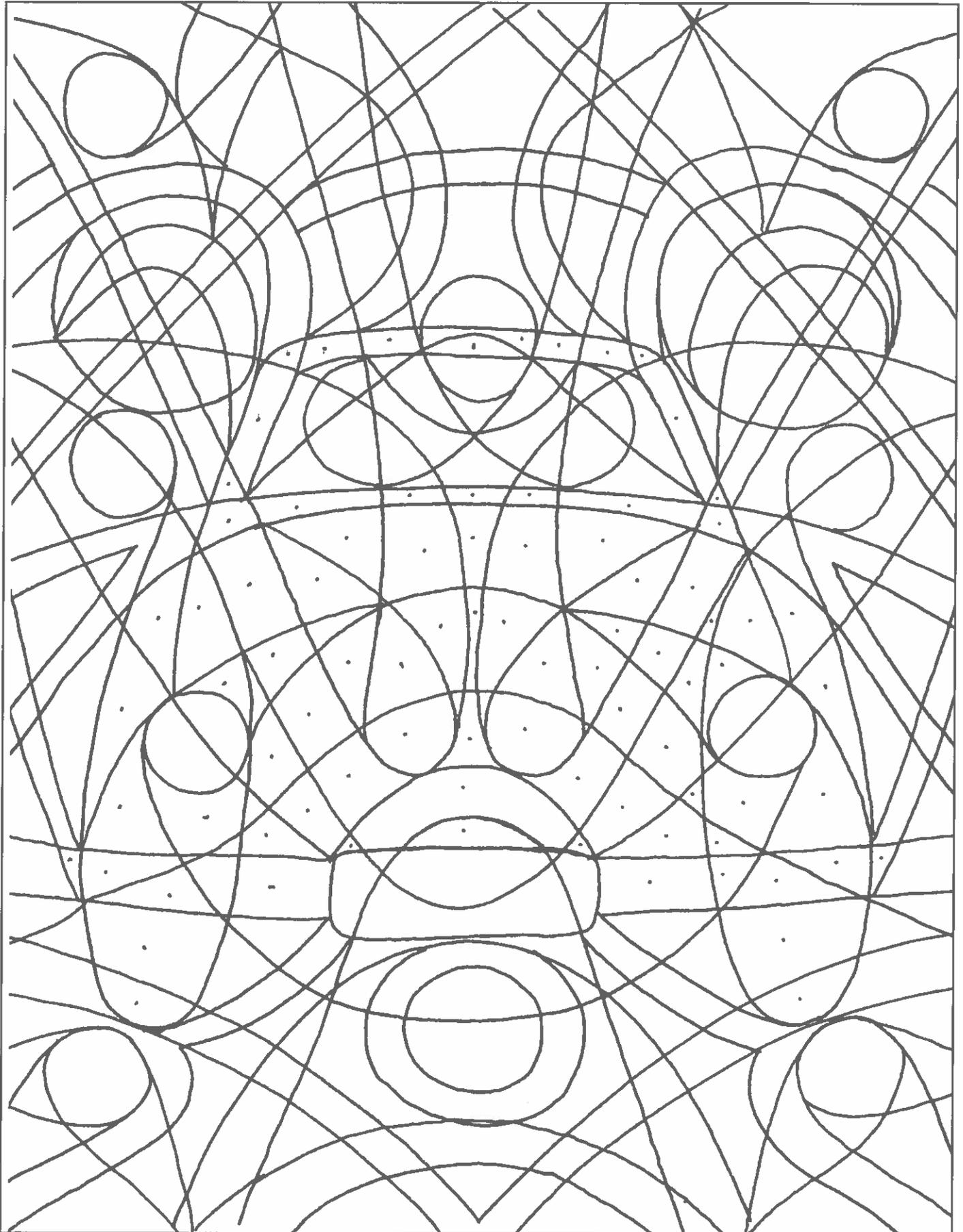
### Zusatzaufgabe:

1. Die Schüler sollen einen Weg finden, auf dem nur geradeaus gefahren und links abgebogen werden darf.
2. Sie sollen einen Weg finden, auf dem nur geradeaus gefahren und rechts abgebogen werden darf.

Jeder Weg wird in einer anderen Farbe markiert.



Hast du beim bloßen Anschauen eine Idee, was sich in diesem Muster verstecken könnte? Du erfährst es, wenn du die gepunkteten Flächen anmalst.



## Was hat sich hier versteckt?



### Lösung:

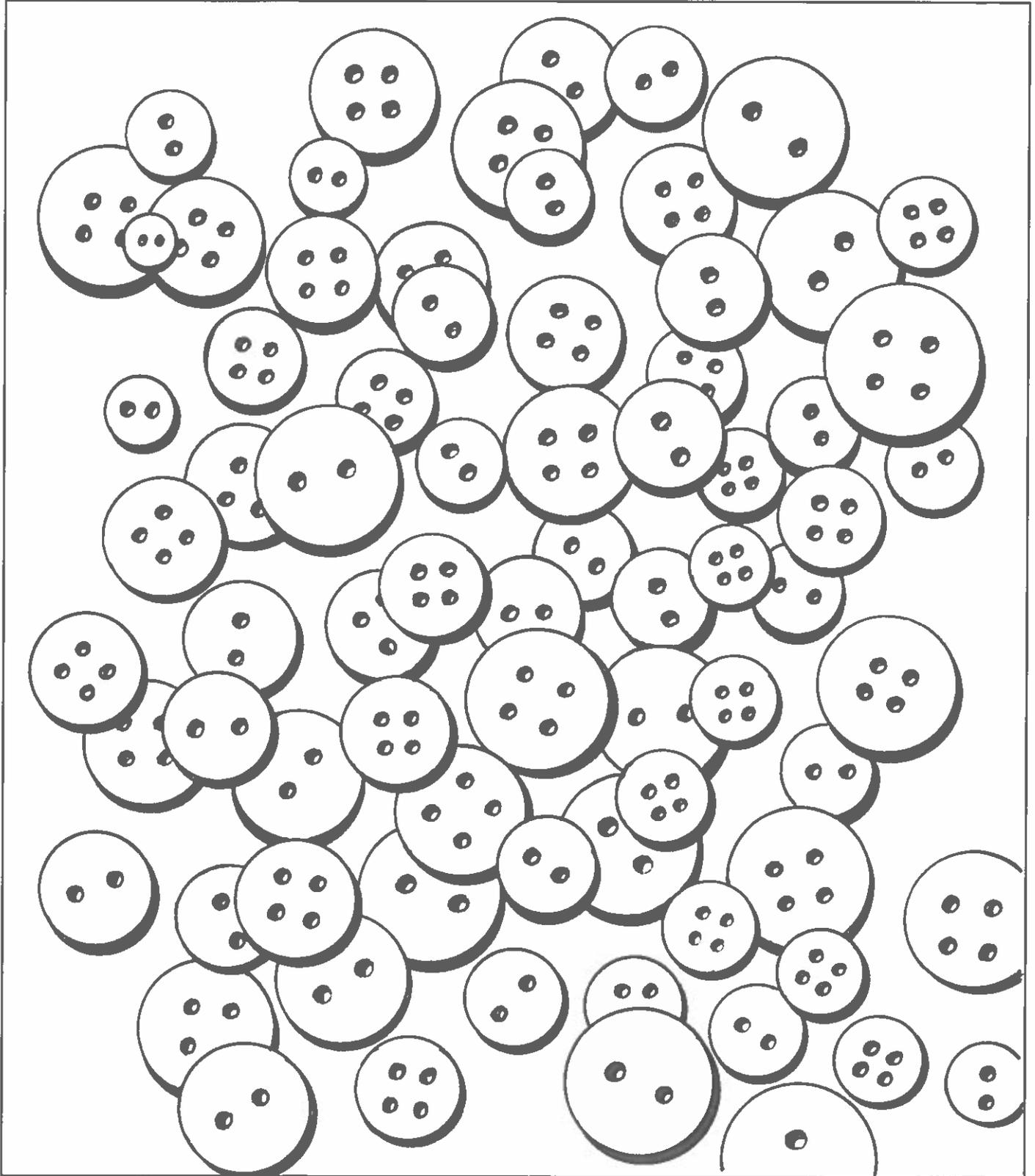
Kleinwagen mit hohem Bekanntheitsgrad.

Im Kunstunterricht können die Schüler versuchen, selbstgewählte Gegenstände auf die gleiche Weise zu verfremden und ihren Mitschülern zur Lösung anzubieten.





In Omas Knopfschachtel gibt es Knöpfe mit zwei Löchern und mit vier Löchern.  
Wie viele Knöpfe sind es jeweils?



Knöpfe mit 2 Löchern:

\_\_\_\_\_ Stück

Knöpfe mit 4 Löchern:

\_\_\_\_\_ Stück

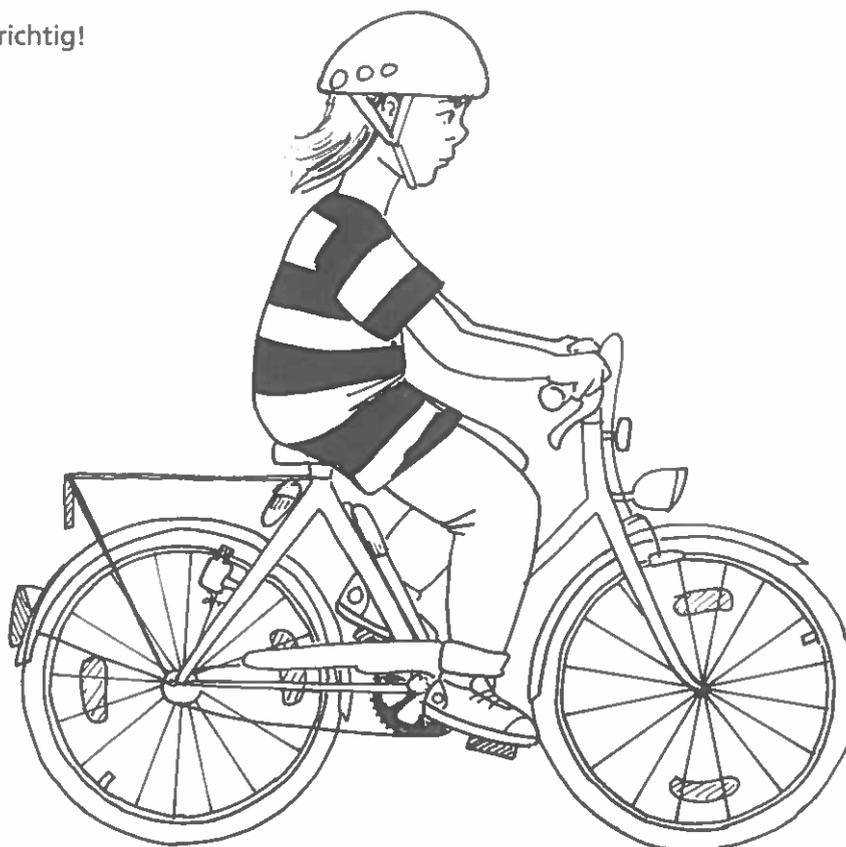
## Omas Knopfschachtel

Die meisten Schüler werden von allein darauf kommen, einen Farbstift zu Hilfe zu nehmen.

**Geeignete Formen für eigene Bilder dieser Art:**

- Kleeblätter
- Pilze
- Marienkäfer
- Blumen

So ist es richtig!



In diese Zeichnung haben sich  
10 Fehler eingeschlichen.

Kreise jeden Fehler, den du findest,  
mit einem farbigen Stift ein.



## 10 Fehler finden

Solche Bilder können die Schüler selbst herstellen und untereinander austauschen:

Entweder wird ein selbstentworfenes Motiv mit Kohlepapier durchgepaust, mit Bleistift leicht verändert und mit Tinte oder Filzstift nachgezogen, oder man schwärzt die Vorlage auf der Rückseite mit einem weichen Bleistift und drückt die Linien auf ein zweites Blatt durch. Beide Blätter werden dann untereinander auf Pappe geklebt.

Natürlich sollte die Aufgabe nicht mit dem Einkreisen der Fehler beendet sein. Auf der Rückseite des Arbeitsblattes sollten die Schüler die Fehlerstellen auch benennen, so dass die entsprechenden Begriffe benutzt werden.

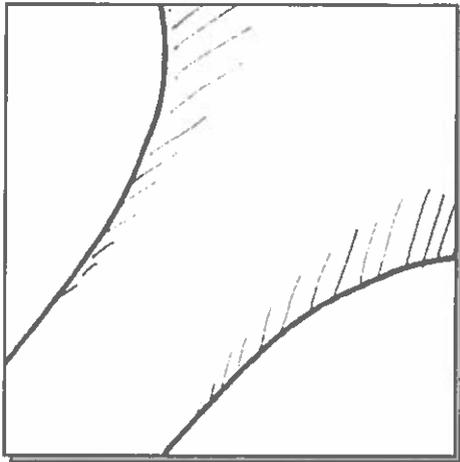
### Lösungen:

- Handbremse fehlt.
- Schutzhelm sitzt falsch.
- Frontstrahler fehlt.
- Großflächenrückstrahler fehlt.
- Satteltasche fehlt.
- Speichenreflektor fehlt.
- Dynamo fehlt.
- Rücklicht fehlt.
- Luftpumpe fehlt.
- Ventil fehlt.

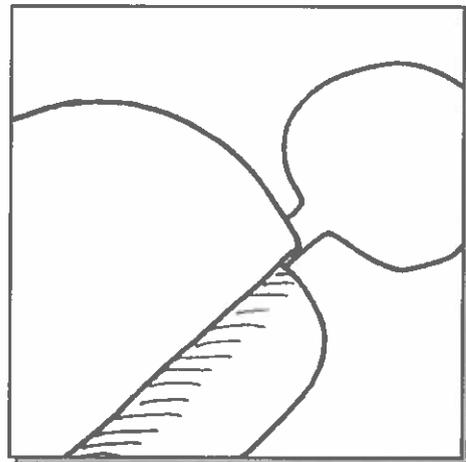
Die richtige Zeichnung eignet sich auch dazu, die Schüler eine Gegenstandsbeschreibung anfertigen zu lassen. Besondere Aufmerksamkeit kommt dabei der Benutzung von Adjektiven und Verben zu.



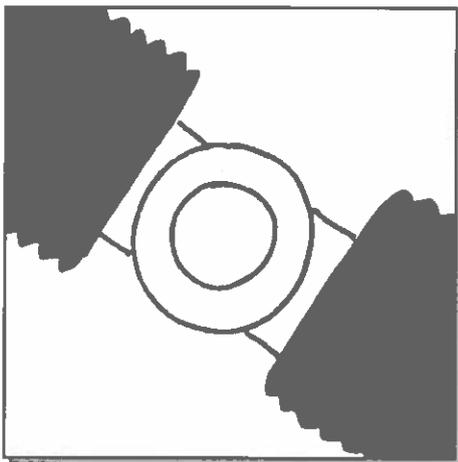
Hier sind Ausschnitte von Fahrradteilen abgebildet.  
Wenn du sie erkannt hast, bezeichnest du sie.



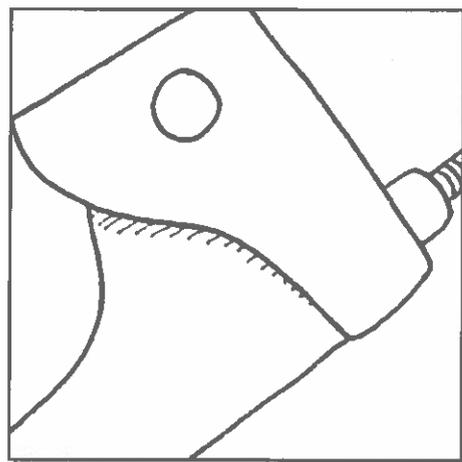
1 \_\_\_\_\_



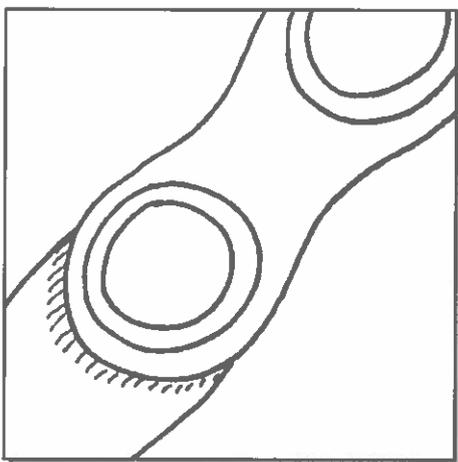
4 \_\_\_\_\_



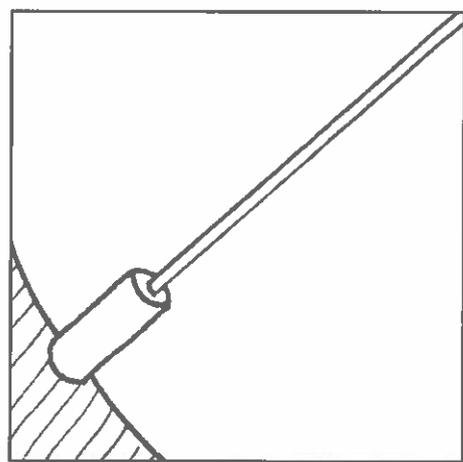
2 \_\_\_\_\_



5 \_\_\_\_\_



3 \_\_\_\_\_



6 \_\_\_\_\_

## Was ist das?

### Lösungen:

1. Sattel
2. Pedale
3. Kette
4. Klingel (*Glocke*)
5. Handbremshebel
6. Speiche

## Spielregel:

- Ein Schüler geht in der Klasse umher und prägt sich Frisuren, Schmuck und Kleidung seiner Mitschüler ein, bevor er den Raum verlässt. Während die Lehrkraft bis 10 zählt, verändert jeder ein Merkmal an sich selbst (*Schuhe vertauschen, Uhr ablegen, Pulli auf links drehen etc.*).
- Nun wird der Schüler wieder hereingerufen und hat drei Minuten Zeit, so viele Veränderungen wie möglich zu entdecken.
- Für jedes gefundene Merkmal wird ein Punkt an der Tafel notiert.
- Nach drei Minuten ist das Spiel zu Ende, und die nicht gefundenen Veränderungen werden genannt. Danach verlässt der nächste „Zeuge“ den Raum.
- Wer in den jeweils drei Minuten die meisten Veränderungen gefunden hat, ist Sieger.



### Spielvariante 1:

Es können auch zwei Spieler gegeneinander antreten und innerhalb einer bestimmten Zeit auf Vorder- und Rückseite der Tafel so viele Veränderungen wie möglich aufschreiben, die dann miteinander verglichen werden.

### Spielvariante 2:

Während der „Zeuge“ vor der Klassentür wartet, wird nur ein Gegenstand im Raum verändert oder entfernt. Der Spieler muss nun durch geschickte Fragen, auf die nur mit „Ja“ oder „Nein“ geantwortet werden darf, die Veränderung in weniger als drei Minuten entdecken. Sieger ist, wer die wenigste Zeit benötigt.

## Hörtest

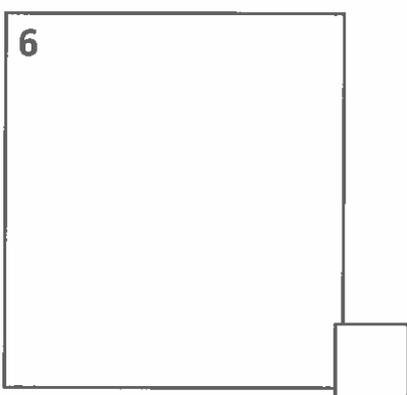
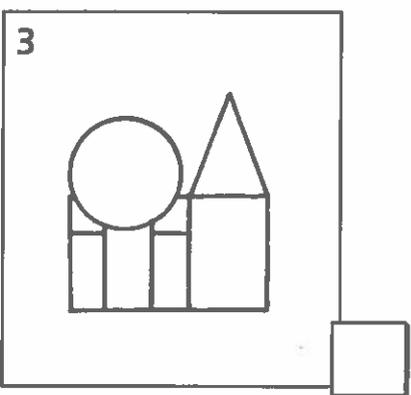
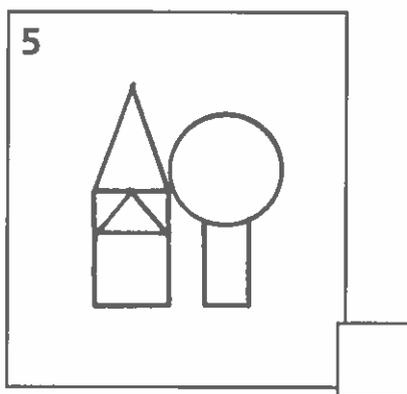
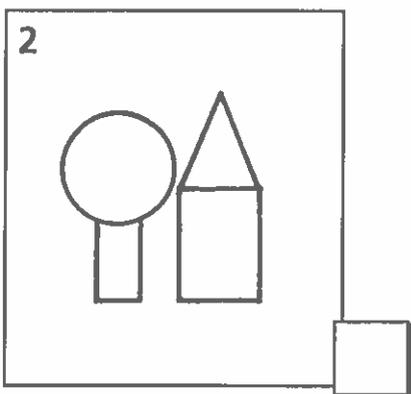
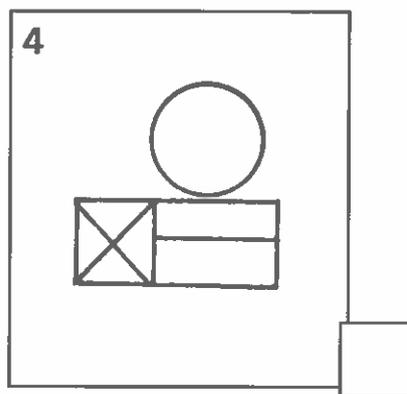
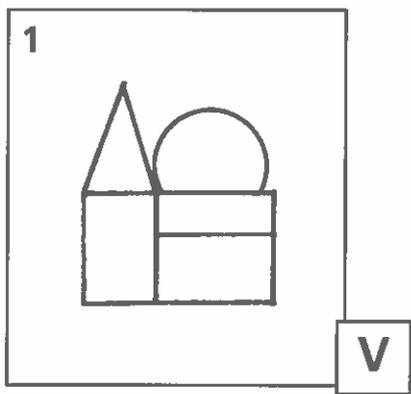
Bei sehr großen Klassen sind die beiden ersten Spiele möglicherweise schwierig durchzuführen, da sich zu viele Nebengeräusche einstellen können.

Sie sind aber gleichzeitig eine gute Übung für die Konzentrationsfähigkeit und Selbstdisziplin.

1 Das erste Bild stellt eine Kirche mit einem Baum dahinter dar.  
Die anderen Bilder zeigen das gleiche Motiv, jeweils von einer  
anderen Seite aus betrachtet.

Trage ein, welche Seite du gerade siehst.

- V = vorn
- H = hinten
- R = rechts
- L = links
- O = oben
- U = unten



2 Kannst du dir vorstellen, wie das Motiv von unten betrachtet aussieht?  
Zeichne es in das freie Feld.

## Teste deinen Orientierungssinn!

### Lösungen:

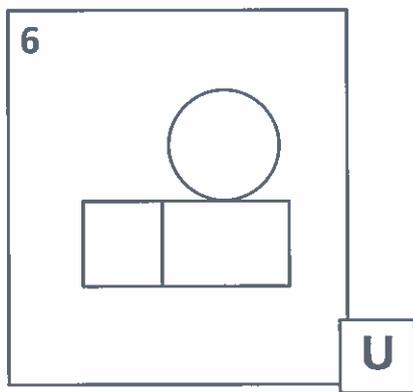
- 2 - L (links)
- 3 - H (hinten)
- 4 - O (oben)
- 5 - R (rechts)

Diese Übungen bereiten vielen Kindern Schwierigkeiten, weil das räumliche Vorstellungsvermögen noch wenig ausgeprägt und ungeübt ist.

Um diese Fähigkeiten zu trainieren, können Sie einfache Gegenstände wie *Bauklötze, eine Kaffeekanne, einen Stuhl, einen Wecker, einen Schuh oder dergleichen* als Anschauungsmaterial mitbringen und von verschiedenen Seiten skizzieren lassen.

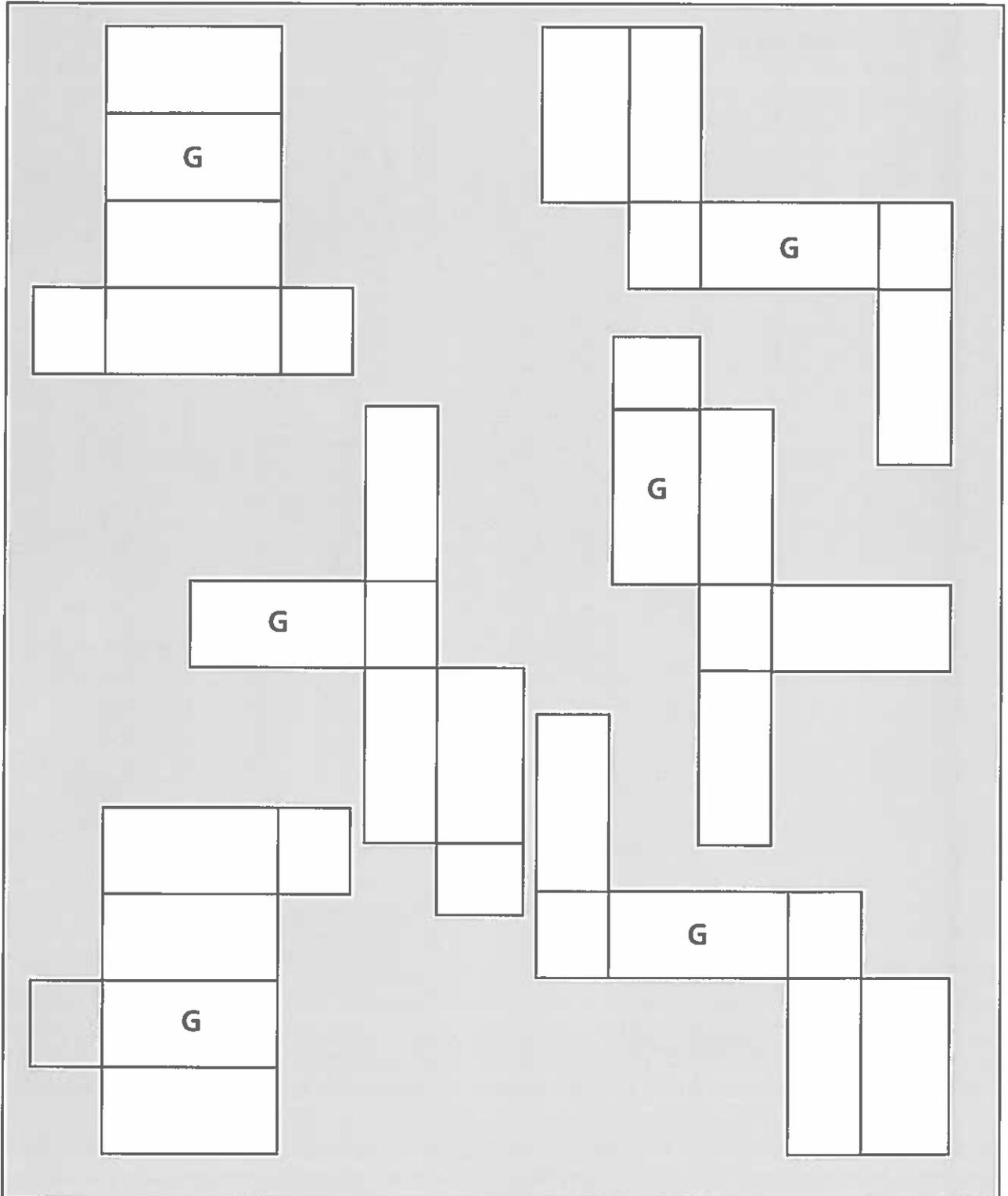
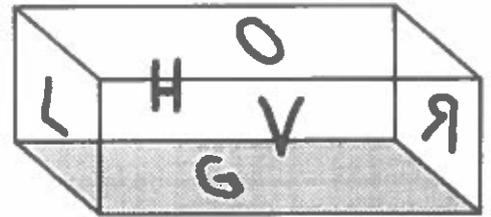
Die Lösung der Aufgabe wird einfacher, wenn die Formen vorher farbig angemalt werden.

### Darstellung von unten:



Hier wurde eine Schachtel auf verschiedene Arten abgewickelt. G ist die Grundfläche. Sie bleibt immer unten.

- 1 Welche Flächen liegen dann jeweils oben (O), vorn (V), hinten (H), rechts (R), links (L)? Beschrifte die Flächen mit Bleistift, und kontrolliere anschließend, ob du mit deiner Vorstellungskraft richtig gelegen hast.
- 2 Du kannst gegenüberliegende Flächen gleichfarbig anmalen.
- 3 Zur Kontrolle kannst du die Figuren auch ausschneiden und falten.

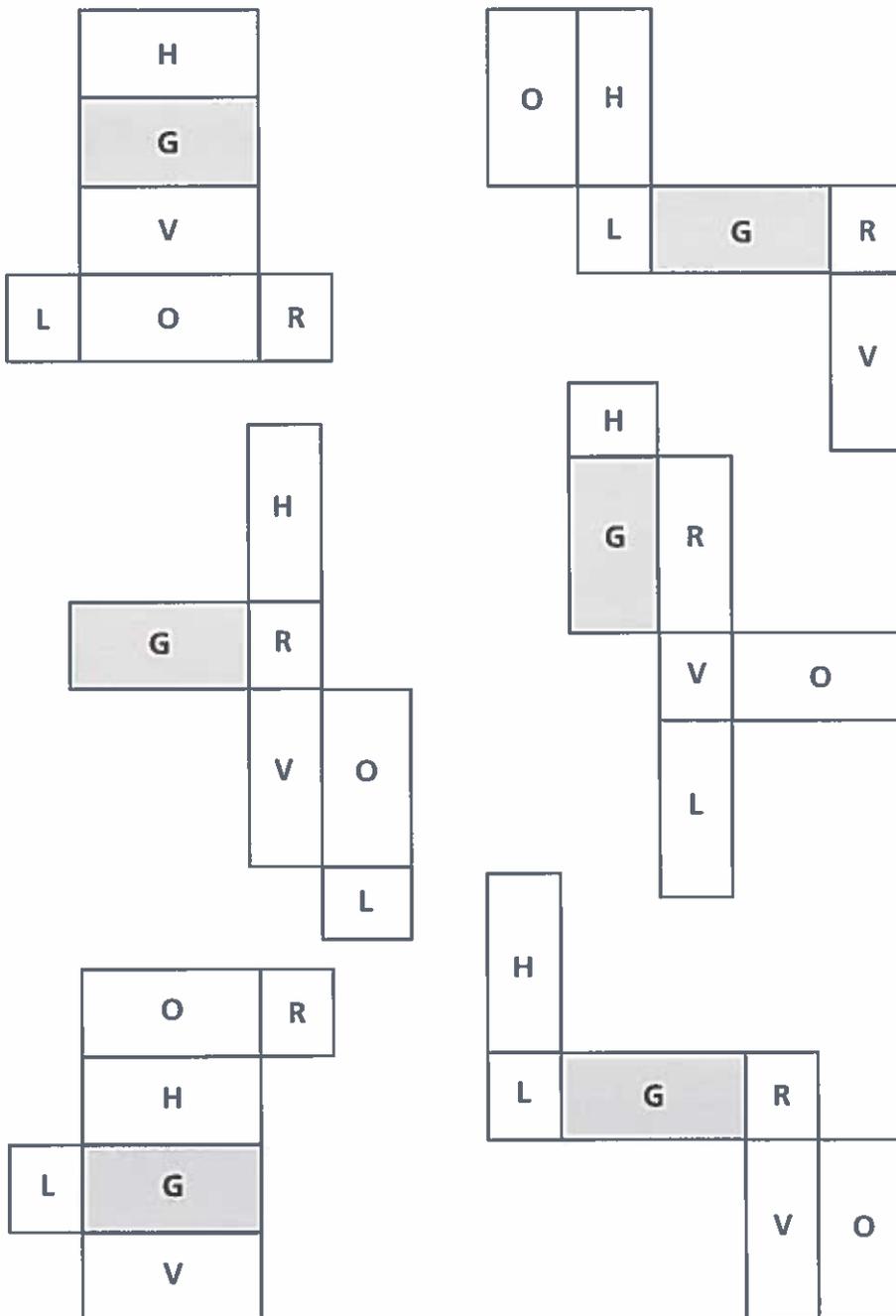


## Oben, unten, rechts und links

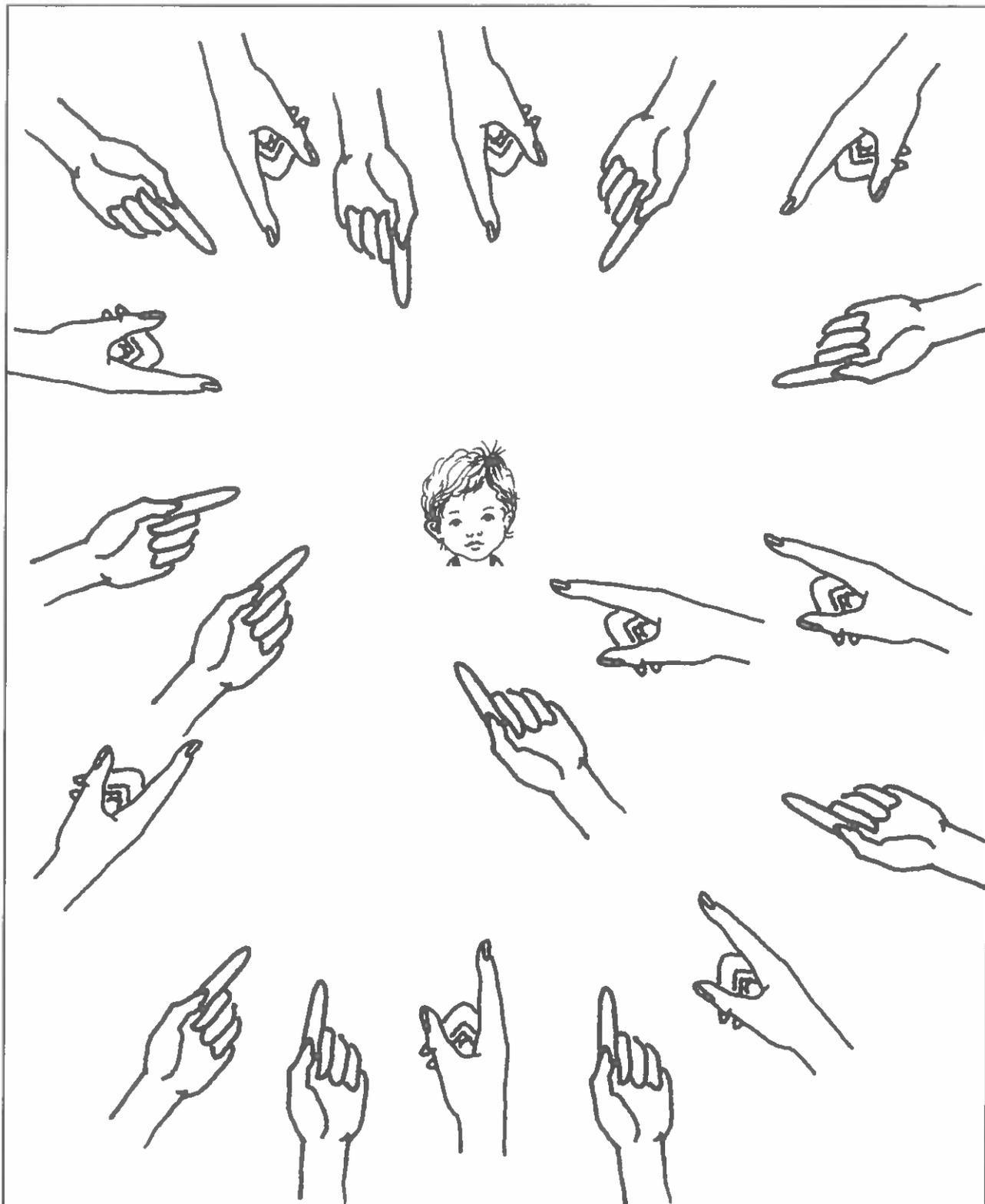
Damit sich Ihre Schüler auf die Anforderungen der räumlichen Wahrnehmungsfähigkeit einstellen können, sollten Sie mehrere große Schachtelmodelle zur Anschauung (*Quader*) mitbringen.

Im Kunstunterricht oder als Hausaufgabe im Mathematikunterricht können die Schüler je eine Schachtel nach vorgegebenen Maßen basteln und verzieren, wobei auf die Ergänzung von Klebeflächen hingewiesen werden muss.

Lösungen:



Alle zeigen mit dem Finger auf ihn. Wirklich?



Wie viele Finger zeigen tatsächlich direkt auf das Gesicht? \_\_\_\_\_

## Der da!

Auf den ersten Blick scheinen tatsächlich alle Finger auf das Gesicht in der Mitte zu zeigen. Wenn man mit Hilfe eines Lineals oder Bleistiftes nachprüft, trifft dies nur in drei Fällen zu.

Vor dem Überprüfen sollten Sie den Schülern Zeit zum Schätzen geben.

Lösung:

