

Ab nach draussen! – Unsere Lieblingsspiele

Didaktischer Kommentar

Der Aussenraum der Schule ist für die Entwicklung der Schüler:innen und fürs Lernen bedeutsam. In diesem Auftrag setzen sich die Schüler:innen damit auseinander, an welchen Orten sie sich gerne in der Schulumgebung aufhalten und wo sie sich wohl fühlen. Sie analysieren, welche Aktivitäten in ihrer Schulumgebung möglich sind, und ordnen diese Tätigkeiten auf einem Plan der Schulhausumgebung ein. Davon ausgehend tauschen sie sich in der Klasse aus, welche Spiele sie gerne spielen und entwickeln in Gruppen eine Spielanleitung für ein selbst gewähltes Spiel.

Einbettung in den Unterricht: Der Austausch mit der Partnerklasse findet digital asynchron statt. Aufgabe 1 bis 3 sind Vorbereitungen für den Austausch mit der Partnerklasse. Die Unterrichtseinheit kann im Deutsch- oder Fremdsprachenunterricht durchgeführt werden.

Mögliche Lehrmittelbezüge:

De: Die Sprachstarken 6: Siehe Kommentarband für LP AB 6 «Schreiben»: F5 Anleitungen und Rezepte schreiben – formatives Beurteilungsraster

Fr: Dis-donc 5/6: Unités 5,6 und Tour d'horizon: Faites vos jeux! (ab S. 71)

Aufgabe 1: Die Schulumgebung erkunden und dokumentieren

In dieser Aufgabe geht es darum, die Schulumgebung bewusst zu erkunden und die Lieblingsorte der Schüler:innen auf einem Plan bzw. einer Karte zu verorten. Es kann auch eine digitale Karte verwendet werden, auf welcher die verschiedenen Lieblingsorte aller Schüler:innen markiert und das Foto oder die Zeichnung hinterlegt werden können. Dazu kann man beispielsweise <https://www.openstreetmap.ch> verwenden. Eine Anleitung, wie die Fotos/Zeichnungen in die Karte integriert werden können, findet man [hier](#). Der Vorteil einer digitalen Karte ist, dass alle Schüler:innen den eigenen Lieblingsort eintragen können und dann alle Lieblingsorte der Klasse auf einer Karte ersichtlich sind. Die Partnerklasse erhält im Anschluss den Link zur Karte.

Aufgabe 2: Tätigkeiten sammeln und einordnen

Die Aktivitäten können alternativ in der Fremdsprache aufgeschrieben werden. Somit repetieren die Schüler:innen bereits bekannte Verben und erweitern ihren Wortschatz mit neuen Verben. Anstatt Post-its setzt man bei der digitalen Variante eigene Markierungen auf der Karte und beschriftet diese.

Aufgabe 3: Lieblingsspiele auswählen und erklären

Je nach Lernvoraussetzungen der Schüler:innen bietet die Lehrperson Unterstützung beim Verfassen der Spielanleitung oder beim Aufnehmen des Erklärvideos: Beispielsweise kann eine Schreibvorlage für eine Spielanleitung zur Verfügung gestellt werden oder vorgängig ein gutes Erklärvideo analysiert werden. Wichtig ist, dass die Gruppe das Spiel vorgängig selbst spielt, damit mögliche Unterschiede in Spielvarianten und Spielregeln identifiziert und geklärt werden können. Schnellere Gruppen entwickeln verschiedene Spielvarianten oder entwickeln das ursprüngliche Spiel z.B. mit zusätzlichem Spielmaterial weiter.

Aufgabe 4: Spiele der Partnerklasse kennenlernen

Die Lehrperson stellt der Lehrperson der Partnerklasse die Spielanleitungen inkl. einer Übersicht mit allen Spielnamen digital zur Verfügung. Zuerst kann die Übersicht mit den Spielnamen kurz in der Klasse gesichtet werden: Welche Spiele kennen wir, welche sind uns nicht bekannt? Die Schüler:innen können eine Spielanleitung auswählen und schliessen sich in Gruppen zusammen, um sich die Anleitung in der Fremdsprache zu erschliessen. Je nach Zeitbedarf können sich die Gruppen anschliessend die Spiele gegenseitig vorstellen und miteinander spielen. Anschliessend kann diskutiert werden, welche ähnlichen Spielen man in der eigenen Region spielt. Auch ein Vergleich der Bedeutung der Spielnamen könnte interessant sein.

Senden Sie die entwickelten Spielanleitungen (inkl. Schuladresse) ausserdem an: umweltbildung@naturama.ch. Ihre Klasse erhält eine kleine Belohnung zugesandt.

Aufgabe 5: Die Schulumgebung der Partnerklasse mit der eigenen vergleichen

Um die Schulumgebung der Partnerklasse kennenzulernen, tauschen die Lehrpersonen die erstellten Pläne bzw. Karten aus. Die Schüler:innen vergleichen die Gegebenheiten vor Ort, die Lieblingssorte der Schüler:innen und die Aktivitäten, die in der Schulumgebung möglich sind. Als Erweiterung dieses Auftrages können die Schüler:innen die eigene Schulumgebung hinsichtlich der Möglichkeiten in folgenden Kategorien bewerten:

- Bewegung, Sport und Spiel
- Gestalten, Kreativität
- Naturerlebnis
- Ruhe, Kommunikation

Weitere Ideen für Lernaufträge rund ums Schulhaus finden Sie unter:

<https://www.expedio.ch/thema/expedition/schulumgebung>

Weitere Hinweise: Naturnahe Spiel- und Pausenplätze

Kinder brauchen anregende Spiel- und Pausenplätze, um gemeinsam zu spielen, zu lernen, sich auszutauschen, sich auszutoben und zu erholen. Möchten Sie den Aussenraum der Schule neu gestalten, um ihn naturnaher zu machen und den Bedürfnissen der Kinder besser gerecht zu werden? Schulen mit einem hohen Anteil an Schüler:innen mit einem sozioökonomisch benachteiligten Hintergrund in finanzschwachen Gemeinden oder städtischen Quartieren erhalten finanzielle Unterstützung im Rahmen eines Projektes mit der Roger Federer Foundation. Weitere Infos dazu erhalten Sie unter:

<https://www.naturnahspielen.ch>

Insbesondere das päd. Dossier ist empfehlenswert:

[Pädagogisches Dossier](#)

Schulen des Kanton Aargau profitieren von einer kostenlosen Erstberatung zur Gestaltung von naturnahen Spiel- und Pausenplätzen:

[Naturnahe Spiel- und Pausenplätze – Naturama Aargau](#)

Foto: Naturama Aargau

