

SCHOOL-SCOUT.DE

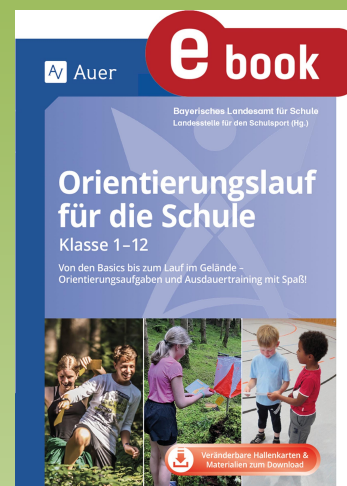
Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Orientierungslauf für die Schule

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



1. Vorwort	4	6.3 Schmetterlings-OL	46
2. Wissenswertes für Einsteiger	6	6.4 Kreis-OL.....	47
2.1 Was ist Orientierungslauf?.....	6	6.5 Gedächtnis-Kreis-OL.....	48
2.2 Die OL-Karte.....	8	6.6 Tankstellen-OL.....	49
2.3 Posten und Kontrollkarte.....	12	6.7 Skore-OL	50
2.4 Wichtige OL-Begriffe.....	14	6.8 Schatz-OL	52
2.5 Wie findet man sich im Gelände zurecht?	15	6.9 Pokerface-OL.....	53
2.6 Kompass und Himmelsrichtungen.....	16	6.10 Adlerauge-OL	54
3. Planung und Vorbereitung eines Orientierungslaufs	17	6.11 Foto-OL.....	55
3.1 Checkliste zur Vorbereitung eines OLs	17	6.12 Linien-OL.....	56
3.2 Sicherheit durch richtige Methodik	18	6.13 Tipps für Lehrer und Trainer	57
3.3 Sicherheit durch gute Organisation	20	7. Orientierungslauf für Zwischen- durch – kleine Spiele fürs Laufen mit Köpfchen	58
3.4 Lehrplanbezug.....	21	7.1 Zoo-Spiel.....	58
4. Grundlegende OL-Formen	23	7.2 Puzzle-Spiel.....	60
4.1 Normal-OL	23	7.3 Sumpfhuhnjagd	62
4.2 Stern-OL.....	23	7.4 Picasso	64
4.3 Schmetterlings-OL	23	7.5 Die Post kommt!.....	65
4.4 Kreis-OL.....	23	7.6 Stadtrundfahrt	66
4.5 Skore-OL	23	7.7 Zauberlehrling.....	67
4.6 Linien-OL.....	24	7.8 Rechenkönig.....	68
4.7 Kinder-Bänder-OL	24	7.9 Slalom	69
4.8 Gedächtnis-OL.....	24	8. Erstellen einer einfachen OL-Karte	70
5. OL-Varianten für das Klassen- zimmer und die Halle	26	8.1 Geobasisdaten – am Beispiel Bayern	70
5.1 Klassenzimmer-OL	27	8.2 Schrittweises Zeichnen einer OL-Karte.....	70
5.2 Schachbrett-OL.....	28	8.3 Checkliste zur Erstellung einer OL-Karte ...	72
5.3 Basic-OL	30	8.4 OCAD – Kartenzzeichnung mit dem Computer	74
5.4 Schatten-OL	32	8.5 Tipps zum Arbeiten mit dem Hallenplaner 	75
5.5 Bumerang-OL	33	9. Orientierungslauf – Kompetenzorientierung	76
5.6 Piraten-OL	34	9.1 Aspekte der Integration und Inklusion	76
5.7 Hallen-Stern-OL	36	9.2 Aspekte der Kompetenzschulung.....	81
5.8 Mathe-OL.....	39	9.3 Aspekte fächerübergreifenden Unterrichtens.....	82
5.9 Sprachen-OL.....	40	Anhang	84
5.10 Formel-1-OL.....	42	Literaturverzeichnis.....	87
5.11 Tipps für Lehrer und Trainer	43	Hilfreiche Internetadressen	88
6. OL-Varianten für das Schul-, Sport- und Freigelände	44		
6.1 Wo-sind-wir-OL	44		
6.2 Stern-OL.....	45		



Mit diesem Symbol wird auf Materialien hingewiesen, die Sie als digitales Zusatzmaterial zum Download erhalten. Die Benutzerhinweise zum Download des Zusatzmaterials und den entsprechenden Zusatzcode finden Sie am Ende des Buches.

2. Wissenswertes für Einsteiger

2.1 Was ist Orientierungslauf?

Orientierungslauf, auch *Orienteering* oder kurz **OL** genannt, ist ein Ausdauersport, der aus zwei Komponenten besteht: dem Orientieren und dem Laufen. Mithilfe einer Karte werden bestimmte Kontrollpunkte, sogenannte Posten, im Gelände oder in der Hallenlandschaft angelaufen. Dabei ist die Route von Posten zu Posten frei wählbar.

Im schulischen Bereich lässt sich dieses Grundprinzip des Orientierungslaufs mit einfachen Mitteln umsetzen.

Der Erfolg beim Orientierungslauf wird nicht allein von der Laufleistung, sondern in erheblichem Maße von der Orientierungskompetenz des einzelnen Läufers bestimmt. So kann beispielsweise ein eher langsamer Schüler durch eine überlegte und genaue Routenwahl durchaus schneller ans Ziel gelangen als ein schneller Läufer, der die Posten nicht direkt anläuft.

Kommunikation ist ein wesentliches Element des Orientierungslaufs: Laufen Schüler in einer Gruppe, müssen sie die Informationen, die sie der Karte entnehmen, in Worte fassen und sich gemeinsam auf eine Routenwahl einigen. Im Ziel werden die von den einzelnen Gruppen gewählten Routen miteinander verglichen und erfolgreiche Lösungsstrategien ausgetauscht.

Der Orientierungslauf bietet zahlreiche Differenzierungsmöglichkeiten: Unsichere Schüler laufen in Kleingruppen, sichere laufen allein. In ein bestehendes Postennetz können ohne größeren Mehraufwand unterschiedliche Bahnen (= Routen) gelegt werden, z. B. lange und kurze, orientierungstechnisch anspruchsvolle und weniger anspruchsvolle. Auf diese Weise wird auf die unterschiedlichen Könnensstufen der Schüler eingegangen.



Gemeinsame Routenwahl



OL wirkt motivierend

Es ist nicht nötig, die Schüler zum Orientierungslauf zu motivieren. Nahezu jedes Kind hat schon einmal bei einem Geburtstagsfest oder im Rahmen des Ferienprogramms an einer Schatzsuche oder einer Action-Rallye teilgenommen. Nichts anderes ist der Orientierungslauf in all seinen Varianten. Selbst die sonst eher „Lauffaulen“ setzen sich dafür in Bewegung, viele Schüler verfallen sogar in ein regelrechtes „Posten-Such-Fieber“. Gerade Grundschulkinder haben großen Spaß daran, die Posten anzulaufen. Wird ein Posten gefunden, sorgt dies für unvergessliche Erfolgs- und Gemeinschaftserlebnisse.

2.3 Posten und Kontrollkarte

Posten sind Kontrollpunkte, die angelaufen werden müssen.

Damit die Posten sich deutlich von der Umwelt unterscheiden, ist eine entsprechende Markierung wichtig. Hier gibt es zahlreiche Möglichkeiten, z. B. Postenschirme, rot-weiße oder gelb-schwarze Trassierbänder, Folien, Tüten, Fähnchen, Stempel, Aufkleber, Kaffeedosen, Joghurtbecher, Papier, Zeitungsstreifen usw. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Verwendet man Kreidemarkierungen, hat dies den Vorteil, dass die Posten am Ende des Sportunterrichts nicht eingesammelt werden müssen.

Die Posten tragen in der Regel zwei Arten von Kennungen:

- **Postencode:** Das können Zahlen, Buchstaben oder Symbole sein, welche die Schüler auf ihre Kontrollkarte übernehmen müssen, um den Beweis zu erbringen, dass sie einen Posten angelaufen haben.
- **Postennummer:** Sie ermöglicht die Zuordnung des angelaufenen Postens zu dem entsprechenden Feld auf der Kontrollkarte. (Postencode vom Posten mit der Nummer 1 wird in Feld Nummer 1 eingetragen, vgl. Kontrollkarten)



Verschiedene Posten mit Postennummer, Postencode und Lochzange

Auf der **Kontrollkarte** wird bestätigt, dass ein Posten angelaufen wurde.

Während im Wettkampfbereich meist elektronische Chips Verwendung finden, die zugleich die Laufzeiten übermitteln, reichen im schulischen Bereich Kontrollkarten als Nachweis vollkommen aus. Die Schüler vermerken anhand von Postencodes (**Zahlen-** bzw. **Buchstabenkombinationen**) oder mittels **Lochzangen** auf ihren Kontrollkarten, dass sie die Posten angelaufen haben. Die Buchstabenkombinationen können so gewählt werden, dass sich daraus sinnvolle Einheiten, wie etwa Sprichwörter, Namen oder Sätze, ergeben.

Je nachdem, ob der Schwerpunkt des OLs auf den läuferischen Kompetenzen liegt, oder ob das Lösen von Aufgaben oder Rätseln im Vordergrund stehen soll, können Route und Aufgaben verschieden kombiniert und gewichtet werden. So lassen sich an oder zwischen den Kontrollpunkten sehr gut fächerübergreifende Übungen integrieren (z. B. Rechenaufgaben, biologische Zuordnungen usw., s. Kapitel 9). Diese zusätzlichen Aufgaben erfordern weitere sprachliche Aktivitäten, die man entsprechend vorbereiten kann (z. B. durch Redemittel oder Muster). Für Schüler, die sprachlich oder fachlich noch nicht so fit sind, ergibt



Quittieren des Postens mithilfe der Lochzange

vom Bekannten zum Unbekannten

Klassenzimmer

vom Leichten zum Schwierigen

- Klassenzimmer-OL (s. S. 27)
- Hallen-Stern-OL (s. S. 36)
- Sprachen-OL (s. S. 40)
- Mathe-OL (s. S. 39)
- Schachbrett-OL (s. S. 28)

Lernziele:

- Spielerisch Erfahrungen mit der Karte sammeln
- Entwicklung des Raumgefühls
- Erlernen der Kartensymbolik



Halle

- kleine Spiele (s. S. 58ff.)
- Schachbrett-OL (s. S. 28)
- Basic-OL (s. S. 30)
- Schatten-OL (s. S. 32)
- Bumerang-OL (s. S. 33)
- Piraten-OL (s. S. 34)
- Hallen-Stern-OL (s. S. 36)
- Mathe-OL (s. S. 39)
- Sprachen-OL (s. S. 40)
- Formel-1-OL (s. S. 42)

Lernziele:

- Lagerichtiges Ausrichten der Karte und diese ausgerichtet lassen
- Erweiterung des Raumgefühls
- Entwicklung des Richtungsgefühls

Schulhaus,
Schul-, Sportgelände

- Wo-sind-wir-OL (s. S. 44)
- Kinder-Bänder-OL (s. S. 24)
- Stern-OL (s. S. 45)
- Schmetterlings-OL (s. S. 46)
- Kreis-OL (s. S. 47)
- Gedächtnis-Kreis-OL (s. S. 48)
- Tankstellen-OL (s. S. 49)
- Skore-OL (s. S. 50)
- Schatz-OL (s. S. 52)
- Pokerface-OL (s. S. 53)
- Adlerauge-OL (s. S. 54)
- Foto-OL (s. S. 55)
- Linien-OL (s. S. 56)

Lernziele:

- Erweiterung des Richtungsgefühls
- Daumengriff
- Entwicklung des Distanzgefühls
- Orientierung, ohne das Ziel direkt zu sehen



Parkgelände

- Wo-sind-wir-OL (s. S. 44)
- Stern-OL (s. S. 45)
- Schmetterlings-OL (s. S. 46)
- Kreis-OL (s. S. 47)
- Skore-OL (s. S. 50)
- Schatz-OL (s. S. 52)
- Pokerface-OL (s. S. 53)
- Normal-OL (s. S. 23)



Lernziele:

- Erweiterung des Richtungs- und Distanzgefühls
- Daumengriff
- Orientierung, ohne das Ziel direkt zu sehen

5.3 Basic-OL

Als erste OL-Stunde für Neulinge eignet sich die Kombination Basic-OL, Schatten-OL (siehe S. 32) und Bumerang-OL (siehe S. 33). Für alle drei OLs benötigen die Schüler als Material lediglich einen Geräteaufbauplan und Spielkarten. Im Vordergrund dieser OL-Kombination steht der spielerische Umgang mit der Karte.

Die Schüler bauen die Geräte so auf, wie in der Hallenkarte eingezeichnet.

 1.–12. Klasse  10 Minuten

 leicht

 Hallenkarten ohne Posten 

Vorbereitungen im Vorfeld:

- Geräteaufbau in Hallenkarte einzeichnen.
- Hallenkarte für jeden Schüler kopieren.

Aufbau in der Stunde:

- keiner

Durchführung:

- Jeder Schüler erhält eine Hallenkarte. Die Schüler bauen die Geräte so auf, wie in der Hallenkarte verzeichnet. Dabei kommt es mehr auf die richtige Lage der Geräte zueinander als auf die genauen Entfernungen von Gerät zu Gerät an.
- Die Schüler kontrollieren mithilfe ihrer Karten, ob alle Geräte richtig stehen. Sie merken sich Fehler, stellen aber noch keine Geräte um.
- Gemeinsam mit dem Lehrer besprechen die Schüler die Fehler im Hallenaufbau und korrigieren diese.
- Stehen alle Geräte richtig, kann mit weiteren OL-Varianten begonnen werden.
- Der gemeinsame Geräteaufbau mithilfe einer Hallenkarte ist auch für jede andere Sportstunde geeignet. Eine Kastensprunganlage kann zum Beispiel Basis für eine interessante OL-Landschaft sein. Der OL kann dann ohne großen Aufwand das Aufwärmprogramm bilden.






Überprüfung und Besprechung des Hallenaufbaus

5.8 Mathe-OL

Die Schüler laufen in vorgegebener Reihenfolge Posten an und führen dabei Rechenoperationen durch.

 3.–12. Klasse  10–15 Minuten

 mittel

 Hallenkarten mit Bahnen , laminierte Kärtchen oder Haftnotizzettel mit Rechenoperationen (z. B. „+ 7“), Lösungen

Vorbereitungen im Vorfeld:

- Postennetzkarte mit Rechenoperationen erstellen.
- Etwa 20 verschiedene Hallenkarten mit 3–6 Posten und einer Startzahl erstellen.
- Haftnotizzettel oder laminierte Kärtchen mit Rechenoperationen (z. B. „+ 3“, „: 2“, „- 1/2“) erstellen.
- Lösungsblatt erstellen.

Aufbau in der Stunde:

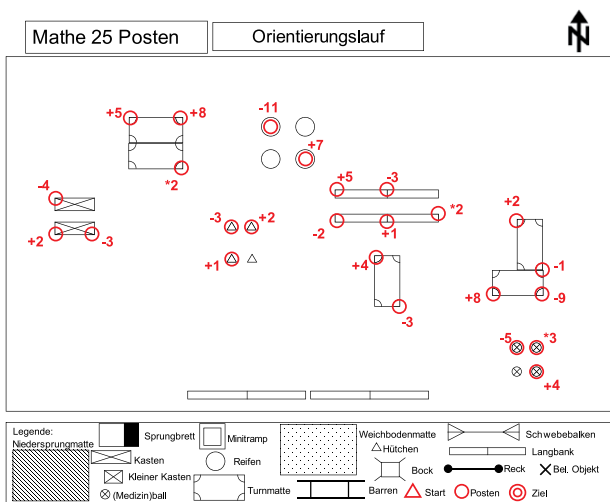
- Geräte aufbauen.
- Die Schüler setzen die Posten selbst (vgl. S. 38).

Durchführung:

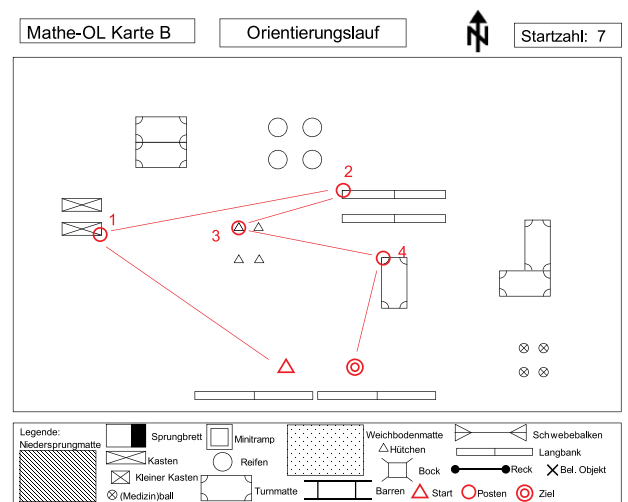
- Am Start-Punkt erhält jedes Team eine Hallenkarte.
- Die Schüler laufen zu ihrem ersten Posten und führen dort die auf dem Haftnotizzettel vermerkte Rechenoperation (z. B. „+ 2“) durch.
- Die Schüler merken sich ihr Ergebnis, laufen zum nächsten Posten, rechnen dort mit dem Ergebnis des ersten Postens weiter usw.
- Im Ziel angekommen, vergleichen sie ihr Ergebnis mit der Musterlösung des Lehrers.
- Ist ihr Ergebnis falsch, laufen die Schüler die Strecke noch einmal. Ist ihr Ergebnis richtig, nehmen sie der Reihenfolge nach auf der Langbank Platz und rutschen wieder zum Start nach vorne.

Varianten:

- In Zweiertteams übernimmt ein Schüler das Orientieren, ein Schüler das Rechnen.
- Je nach Leistungsstand oder Förderbedarf laufen die Schüler Runden mit leichteren oder schwierigeren Rechenoperationen.
- Der Mathe-OL kann zum Sprachen-OL (vgl. S. 40), der Sprachen-OL zum Mathe-OL umfunktioniert werden.



Postennetzkarte eines Mathe-OLs





Die Route führt mit der Startzahl 7 zu den Rechenoperationen „- 3“, „+ 5“, „- 3“ und „+ 4“ und hat das Ergebnis 10.

6.5 Gedächtnis-Kreis-OL

An jedem Posten ist mit einer Sicherheitsnadel eine OL-Karte befestigt. Auf der OL-Karte sind der Standort des aktuellen Postens sowie der nächste anzulaufende Posten eingezeichnet. Die Schüler prägen sich den jeweils nächsten Posten ein und orientieren ihn aus dem Gedächtnis an.

 7.–12. Klasse  30–60 Minuten

 schwer

 Postennetzkarte, OL-Karten, Kontrollkarten, Stifte oder Lochzangen, Posten

Vorbereitungen im Vorfeld:

- Postennetzkarte in Kreisform für den Lehrer mit mindestens 12 Posten anfertigen (siehe S. 25: Kreis-OL).
- In jede OL-Karte einen Postenstandort sowie den nächsten anzulaufenden Posten einzeichnen und die Karte am oberen Rand lochen.
- OL-Karten mit einer Sicherheitsnadel an Posten befestigen.

Aufbau in der Stunde:

- Die Posten mit den daran befestigten OL-Karten auf den Boden legen und Kontrollkarten bereithalten.

Durchführung:

- Der Lehrer teilt die Schüler in Gruppen ein (Gruppeneinteilung siehe Anhang, S. 84ff.).
- Am Start-/Ziel-Punkt erhält jede Gruppe den zu setzenden Posten mit angehängter OL-Karte und eine Kontrollkarte. Auf der OL-Karte sind jeweils der zu setzende Posten und der nächste anzulaufende Posten rot eingezeichnet, der Kreismittelpunkt gibt jeweils den genauen Postenstandort an. Gruppe 1 setzt Posten 1 und läuft weiter zu Posten 2, Gruppe 2 setzt Posten 2 und läuft weiter zu Posten 3 usw.
- Der Lehrer macht auf Gefahren des Straßenverkehrs aufmerksam.
- Jede Mannschaft richtet die OL-Karte am Start lagerichtig aus, vergleicht dabei die Geländeobjekte mit der Kartensignatur, bestimmt den genauen Standort, markiert diesen mit dem Daumengriff und behält während des Laufens mit dem Daumen ständigen Kartenkontakt.
- Jede Mannschaft setzt einen Posten, quittiert auf der Kontrollkarte, prägt sich den Laufweg zum jeweils nächsten Posten ein und läuft dorthin weiter. Die OL-Karte bleibt beim Posten.
- Es ist wichtig, den ersten Posten richtig und sehr gut sichtbar zu setzen, da die Mitschüler diesen sonst nicht finden können und bei dieser OL-Form dann den gesamten Lauf abbrechen müssen.
- Sollten die Schüler einen Posten nicht finden, kehren sie zum Start-/Ziel-Punkt zurück.
- Haben die Teams alle Posten angelaufen, kehren sie zum Start-/Ziel-Punkt zurück.
- Wenn alle Teams zurück sind, sammeln die Mannschaften ihre Posten wieder ein.




Quittieren der Kontrollkarte

6.7 Skore-OL

Die Schüler laufen alle Posten eines Postennetzes in beliebiger Reihenfolge an.

 4.–12. Klasse  30–60 Minuten

 mittel – schwer

 für jeden Schüler eine Postennetz-
karte, Posten, Kontrollkarten, Stifte
oder Lochzangen

Vorbereitungen im Vorfeld:

- Postennetzkarten für alle Schüler anfertigen.

Aufbau in der Stunde:

- Die Lehrkraft hält die OL-Karten, die Posten und die Kontrollkarten bereit.
- Die Schüler setzen die Posten selbst (vgl. S. 38).

Durchführung:

- Der Lehrer teilt die Gruppen ein (Gruppenaufteilung siehe Anhang, S. 84ff.).
- Der Lehrer weist auf Gefahren des Straßenverkehrs hin.
- Nun werden die Kontrollkarten und OL-Karten ausgeteilt.
- Jedes Team richtet seine Karte am Start lagerichtig aus, vergleicht dabei die Geländeobjekte mit der Kartensignatur, bestimmt seinen genauen Standort, markiert diesen mit dem Daumengriff und hält während des Laufens mit dem Daumen ständigen Kartenkontakt.
- Jede Gruppe versucht, in der vorgegebenen Zeit möglichst viele Posten anzulaufen.
- Spätestens zum Zielschluss treffen sich alle am Start-/Ziel-Punkt wieder, Zeitüberschreitungen führen zu Punktabzug.
- Am Ende sammeln die Mannschaften ihre Posten wieder ein.

Varianten:

- Die Schüler erhalten bereits zu Beginn der Stunde die Postennetzkarte und dürfen am Posten, den sie setzen, quittieren, ohne zunächst zum Start-/Ziel-Punkt zurückzukehren.
- An den Posten können Aufkleber oder Abreißzettel mit Nummern von eins bis zehn befestigt werden. Das erste Team, das den Posten findet, darf sich den Aufkleber oder Abreißzettel mit der höchsten Nummer nehmen. Gewonnen hat die Gruppe, die am Schluss die meisten Punkte hat.

Inklusion:

- Die Teamzusammenstellung sollte gezielt erfolgen, um Kommunikation und Miteinander zu fördern.
- Die Schüler laufen je nach Können viele/wenige, schwierige/einfache Posten mit langer/kurzer Distanz an.



Aufgabenstellungen zur Schulhausrallye


Posten	Aufgabe
A	Wann verkauft der Hausmeister, Herr Golombek, hier seine Wiener Würstchen?
B	Welche Nummer trägt dieser Raum?
C	Welchen Ausbildungsberuf haben die Schüler ergriffen, die in diesem Raum unterrichtet werden?
D	Wer "regiert" hier?
E	Finde heraus, was in diesem Raum gearbeitet wird!
F	Zeichne den Fluchtweg, den du bei Feueralarm aus diesem Raum ins Freie hinaus gehen sollst, in deine Karte ein!
G	Was wird in diesem Raum getan?
H	Finde heraus, wie der Schuldirektor, der Zweigstellendirektor und die Sekretärin dieser Schule heißen!
J	Auf welches Gebäude blickst du von hier?
K	Beschreibe kurz, was du in den Schaukästen siehst. Auf welchen Beruf, der hier ausgebildet wird, kannst du schließen?
L	In welchem Falle darf man diesen Aufzug nicht benutzen?
M	Finde heraus, im wievielten Bücherregal, von der Türe aus gezählt, die neuen Rechtschreibduden zu finden sind!
N	Was ist hier verboten?


Aufgabenkarte für Skore-OL zum Kennenlernen der Schule

6.12 Linien-OL

Die Schüler folgen einer auf der OL-Karte eingezeichneten Linie und gelangen so zu den Posten.

 3.–6. Klasse  20–30 Minuten

 mittel

 für jedes Team eine OL-Karte mit einer eingezeichneten Linie, Lösung für den Lehrer

Vorbereitungen im Vorfeld:

- Verschiedene OL-Karten mit je einer Bahn (farbige Linie mit eingezeichneter Laufrichtung) und zwei Posten auf der Bahn anfertigen.
- Lösung für jede Bahn bereithalten, z. B. der erste Posten ist eine Linde, der zweite Posten ist eine Treppe.

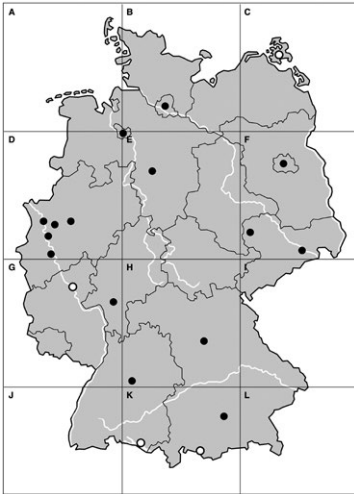
Aufbau in der Stunde:

- OL-Karten für jede Mannschaft bereithalten.
- Es müssen keine Posten gesetzt werden.

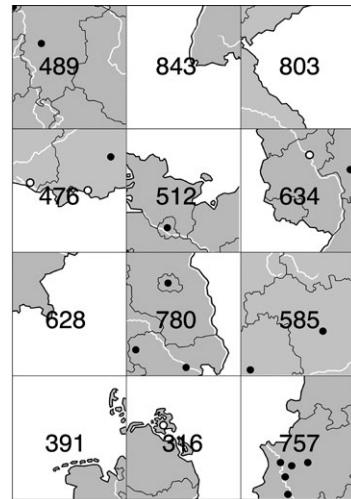
Durchführung:

- Der Lehrer teilt die Schüler in Gruppen ein (Gruppeneinteilung siehe Anhang, S. 84ff.).
- Der Lehrer weist auf die Gefahren des Straßenverkehrs hin.
- Jedes Team bekommt am Start-/Ziel-Punkt eine OL-Karte, auf der oben der Kartename steht.
- Die Teams richten die OL-Karte am Start lagerichtig aus, vergleichen dabei die Geländeobjekte mit der Kartensignatur, bestimmen ihren genauen Standort, markieren diesen mit dem Daumengriff und halten während des Laufens mit dem Daumen ständigen Kartenkontakt.
- Folgen die Teams der Linie in Pfeilrichtung ganz genau, gelangen sie zu den Posten. Die Schüler finden an den Posten keine Markierungen, sie merken sich aber, worum es sich bei den Posten handelt, z. B. Posten 1: Linde, Posten 2: Treppe etc.
- Im Ziel beschreiben die Schüler der Lehrkraft das Postenobjekt möglichst genau.





OL-Karte A



OL-Karte B

Lösung: A 391, B 512, C 316, D 757, E 489, F 780, G 634, H 585, I 803, J 843, K 476, L 628

Fächerverbindene Varianten des Puzzle-Spiels:

... mit dem Fach Kunst/Erziehung:

- Ein Kunstdruck wird durcheinandergewürfelt.

... mit dem Fach Erdkunde:

- Ein Kontinent wird durcheinandergewürfelt.

... mit dem Fach Deutsch:

- Laufdiktat: Auf der einen Hallenseite befindet sich ein Text als Vorlage, den sich die Schüler stückweise einprägen und auf der anderen Hallenseite richtig aufschreiben müssen.
- Wegen seiner Buchstabenverdrehungen ist das folgende Gedicht von Mira Lobe für dieses Spiel gut geeignet:

Mira Lobe

Der verdrehte Schmetterling

Ein Metterschling
mit flauen Bügeln
log durch die Luft.

Er wurde einem Computer entnommen,
dem war was durcheinander gekommen:

irgendein Rädchen,
irgendein Drähtchen,
und als man es merkte,
da war's schon zu spätchen.

Da war der Metterschling schon feit wort...

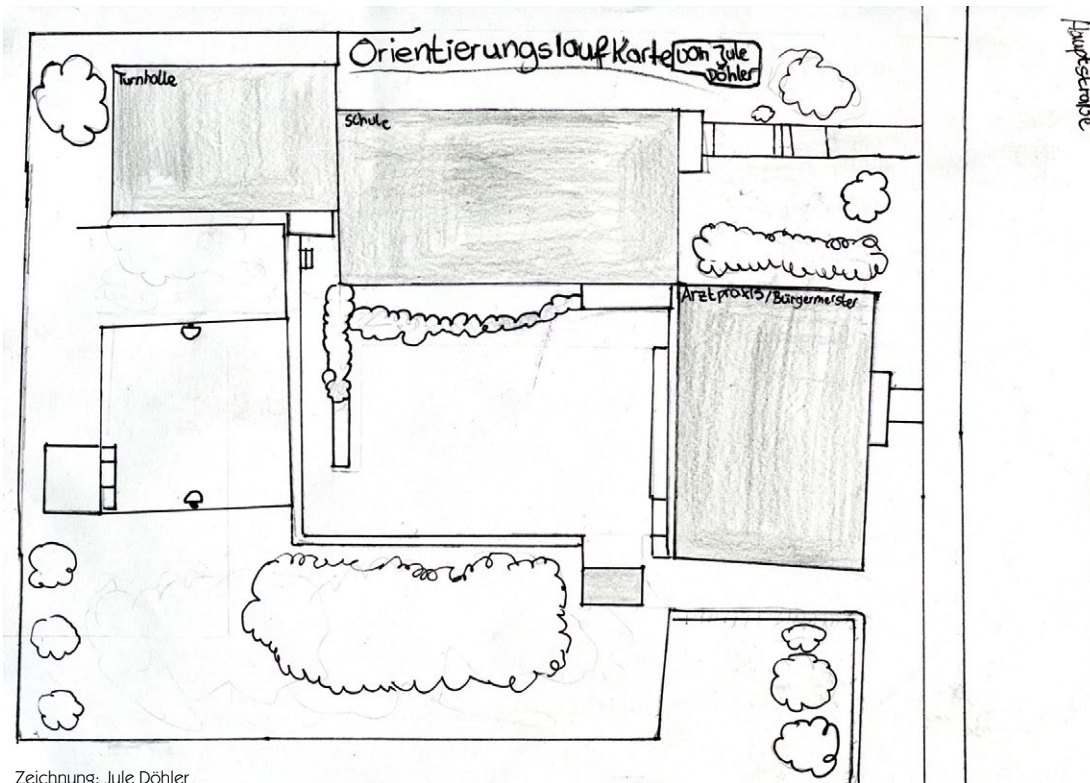
wanz geit...
Mit lut er teid.

© www.miralobe.at

... mit allen „Lernfächern“:

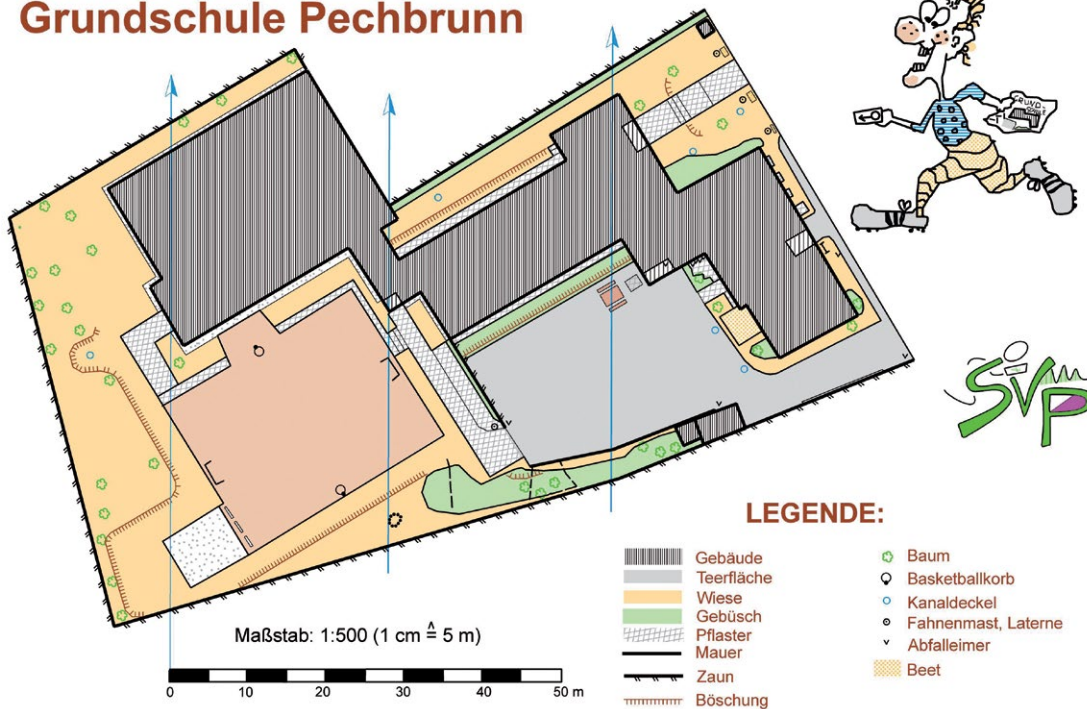
- Bilder und Lernwörter müssen einander zugeordnet werden, z.B. Vokabeln und Bilder, Beschriftungen und verschiedene Pflanzen oder Beschriftungen und Teile des Skeletts.
- Oberbegriffe und Beispiele müssen einander zugeordnet werden, z.B. Wortarten und entsprechende Beispiele.

- ✓ Beschriftung und Symbole nach Norden ausgerichtet: Name der Karte, Kommune, Verband oder Schule, Aufnahme/Zeichner, Jahr der Aufnahme (Stand), Maßstab (evtl. mit Skala), Legende, Nordlinien und -pfeil, evtl. Äquidistanz (Höhenlinienabstand), Bewilligung, ggf. Cartoon.
- ✓ Postenbeschreibung und Stempelfelder einzeichnen oder entsprechenden Platz dafür freilassen.



Zeichnung: Jule Döhler

Orientierungslaufkarte Grundschule Pechbrunn



Aufnahme: Ute Döhler, Zeichnung: Ute + Thomas Döhler

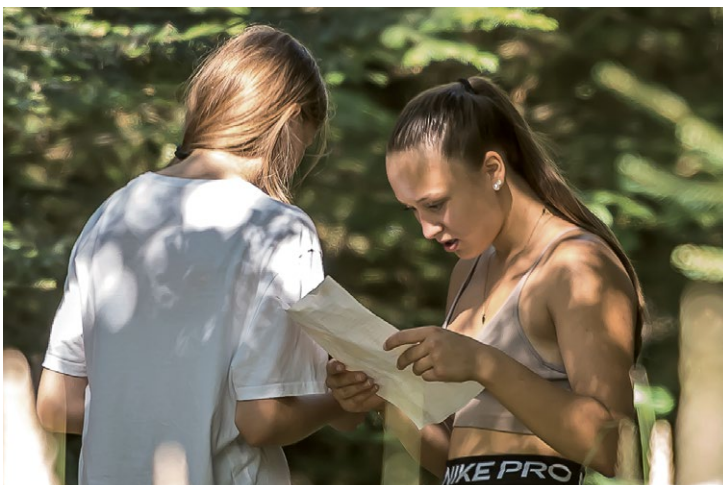
Auch Grundschüler können bereits OL-Karten zeichnen. Hier im Vergleich die Zeichnung einer 9-Jährigen ohne vorherige Aufnahme und die OCAD-Version einer Lehrerin. Der Lageplan der Schülerin reicht für Einfach-OLs aus und kann bei Bedarf gemeinsam verfeinert werden.

9. Orientierungslauf – Kompetenzorientierung

9.1 Aspekte der Integration und Inklusion

Die Vorstellung, alle Menschen seien gleich, hat sich als Maxime politischen und auch bildungspolitischen Handelns zweifellos überall auf der Welt bewährt, auch wenn sie längst noch nicht überall auf der Welt umgesetzt ist. Würde man allerdings versuchen, diese politisch international geschätzte Maxime als Leitmotiv des Unterrichtsmanagements zu bemühen, würde man die Realitäten des Alltags völlig verkennen, ständig gegen die Folgen eines Mythos anrennen und kaum die individuellen und gesellschaftlichen Chancen der Vielfalt nutzen können. In Wirklichkeit sind alle Schüler in Bezug auf Interessen, Lerntyp, Lerninventar, Motivation, Anlagen, Talente, kulturelle und sprachliche Prägung und Umwelt mehr oder weniger unterschiedlich, also individuell veranlagt und in dieser Hinsicht keinesfalls gleich.

Heterogenität muss weder in der Schule noch in der Gesellschaft ein Manko sein. Vielfalt, Fremdheit und Neugier sind elementare Triebkräfte jeden Lernens.



Gemeinsames Orientieren vor dem Start und während des Laufs

Diese real existierende Heterogenität auch der Schüler muss, anders als häufig dargestellt, weder in der Schule noch in der Gesellschaft ein Manko sein. Etwas allgemeiner gesprochen sind das echte und wahrgenommene Andere und Fremde – und die Neugier, es zu ergründen – in Wirklichkeit die wesentlichen Triebkräfte des Lernens. Wir lernen vor allem, wenn und weil wir uns Neues erschließen. Das Andere, das Fremde, das Neue ist also immer Katalysator für Wissens- und Kompetenzerwerb, und zwar nicht nur in Bezug auf den Lehrplan, sondern auch das soziale Umfeld des Lernens, also vor allem die Menschen. Es verändert unsere Wissensbestände in zwei Richtungen: Zum einen führt es zu einer Reorganisation und Erweiterung unseres Wissens, zum anderen

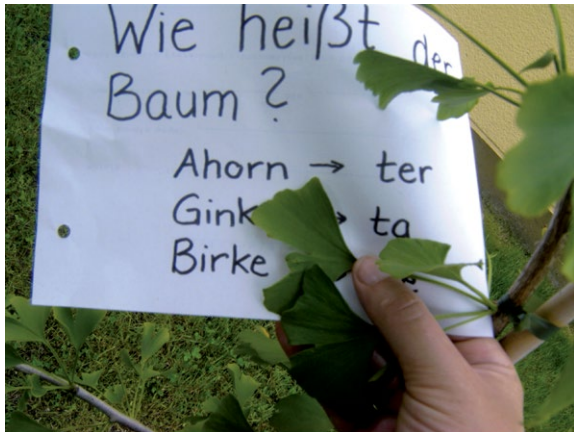
verändert es die Wahrnehmung des zu erwerbenden Wissens. Interessant an dieser Wissensintegration ist, dass die Fremdheit nicht hundertprozentig aufgelöst werden muss, sondern dass immer auch ein Teil Restfremdheit bestehen bleibt (und bestehen bleiben darf). Darüber hinaus eröffnen sich durch neues Wissen neue Lernhorizonte und somit viel neues Fremdes. Hans Hunfeld hat 2004 hierfür den sprechenden Begriff der „Normalität des Fremden“ geprägt. Hinzu kommt, dass die Generierung von Wissen als (subjektiver) Konstruktionsprozess zu verstehen ist. In den Kognitionswissenschaften ist es daher üblich, vom sogenannten *mental mapping*, also der Konstruktion mentaler Karten, zu sprechen. Diese Prozesse und deren Ergebnisse sind folglich stark von individuellen Perspektiven der Person bestimmt und finden auch in verschiedenen Kulturen und Sprachen ihren Ausdruck. Deshalb sind auch Mehrsprachigkeit und Mehrkulturalität im sozialen und schulischen Umfeld grundsätzlich kein Problem, sondern Chance zum gegenseitigen Lernen.

Integration und Inklusion bedeuten daher nicht Vereinheitlichung oder Gleichmacherei, sondern gegenseitige Nutzung vorhandener Potenziale.

9.3 Aspekte fächerübergreifenden Unterrichtens

Für das fächerübergreifende und -verbindende Arbeiten sowie den projektorientierten Unterricht bietet sich der Orientierungslauf in vielfältiger Weise an:

Kenntnisse in Geografie und Biologie fließen direkt in die Navigationsentscheidung ein. Das Erkennen von Geländestrukturen ist die wichtigste Grundlage für das Kartenlesen. Wird die Kartensymbolik verfeinert und insbesondere der Bewuchs stärker differenziert, führt das zu einer vertieften Wahrnehmung der Natur.

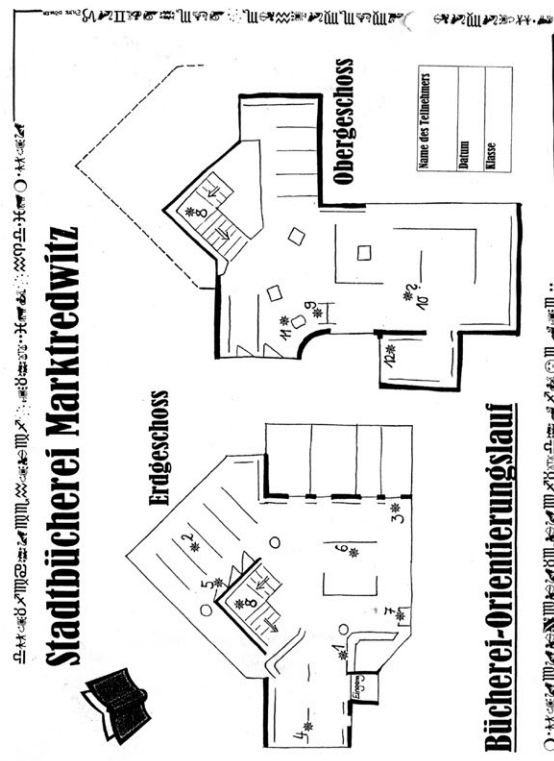


Die Schüler sollen einen Ginkgo-Baum erkennen

Anstatt der herkömmlichen Kontrollnummern können an den Posten auch Kärtchen mit Fragen befestigt werden: „An welchem Baum hängt dieser Posten?“ Oder aus dem Bereich der Mathematik: „Bestimme die Lösung von $45 - 16 : 2$.“ Auf diese Weise lässt sich jedes beliebige Unterrichtsfach in den Orientierungslauf einbinden.

Im Rahmen des Deutschunterrichts bietet eine Bibliotheks-Rallye eine gute Möglichkeit, die Schüler mit der Bücherei und ihren Modalitäten vertraut zu machen.

Durch geschickte Routenführung finden auch kulturhistorische Aspekte Berücksichtigung: Zum Beispiel können im Rahmen einer Stadtrallye die Schüler auf interessante Plätze oder Gebäude aufmerksam gemacht werden.



Name des Teilnehmers	Nachname	Punkte



Bücherei-Orientierungslauf

Stadtbücherei Marktrechwitz

1. Was geschieht hier mit den Büchern? *
2. Du suchst den Titel „Das Parium“ von Patrick Süskind. Welche Signatur trägt der Roman? *
3. Was verbirgt sich hinter dieser Tür? *
4. Du möchtest für deine kleine Schwester etwas ausleihen. Was findest du in diesem Regal? *
5. Was kannst du hier tun? *
6. Schreibe zwei Titel unter den Erzählungen für die Jugendlichen ab 13 Jahren auf, die interessant klingen! *
7. Was kannst du hier tun? *
8. Du suchst eine Lernaufgabe, weil du Probleme mit der Rechtschreibung hast. Schreibe Titel und Signatur einer Lernaufgabe, die dir dazu weiterhilft, auf! *
9. Welche Auflage dieser Zeitschriften kann nur direkt in der Bücherei gelesen werden? *
10. Du möchtest gerne das „Marktrechwitzer Tagblatt“ lesen. Wo genau findest du es? (In die Karte einzeichnen) *
11. Womü kann sich der Bibliotheks-Benutzer hier stärken (zwei Beispiele)? *
12. Welche Bücher findest du hier am Fenster? *

Bücherei-OL

Als Projektarbeit in der Mittelstufe oder dem P-Seminar der gymnasialen Oberstufe bietet der Orientierungslauf ebenfalls ein breites Betätigungsfeld: Die Schüler können einen OL-Wettkampf organisieren. Dazu muss zunächst einmal eine Karte aufgenommen und gezeichnet werden (Geografie, Kunst, Zusammenarbeit mit einem externen Partner: Vermessungsamt) sowie eine Ausschreibung für den eigentlichen Wettkampf erstellt werden (Deutsch). Dann folgt die Einteilung der Läufer in verschiedene Wertungsgruppen (organisatorische Fähigkeiten) und schließlich die Auswertung des Wettkampfes mit einer Präsentation der Ergebnisse (EDV).

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus: *Orientierungslauf für die Schule*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

