

Meine Weltreise



Auf der Weltkarte sind die Fußstapfen zum Versetzen der Spielfiguren aufgebracht, die verschiedene „Reisewege“ ermöglichen. Mit Schiff, Zug, Auto, Bus oder Flugzeug beginnen Schüler inmitten von Europa ihre Weltreise, folgen den Fußstapfen nach, wechseln unterwegs zwischen Landes- und Meeresfahrten sowie zwischen diversen Fahrzeugen und überqueren den Äquator. Sie lernen Namen von Kontinenten und Ozeanen kennen, orientieren sich in den Himmelsrichtungen und führen ein Tagebuch „ihrer Reise“. Beendet gilt die Reise, wenn der Spieler wieder am Startzeichen ankommt. Gewinnt nicht der, wer schneller ist, sondern der, wer seine Weltreise am ausführlichsten im Tagebuch beschreibt.

Konzept einer Lernspielstunde

Didaktisch konzipierte Spiele helfen, viele Fragen zu beantworten. Lehrspiele haben zum Ziel das Aneignen Kenntnisse und Begriffe aus diversen Wissenschaftsgebieten, bessere Einprägung des Lernstoffes und Entwicklung kommunikativer Kompetenzen.

Spielen im Unterricht?

Was nützt es den Schülern?

Durch Jahrhunderte hat sich der Frontalunterricht bewährt. Auch in nächster Zukunft soll es sich nicht viel ändern, weil der Frontalunterricht eine intensive und effiziente Form der Lernstoffvermittlung darstellt. Die zeitgemäße Bildung ist jedoch mehr als rezeptiver Wissenserwerb. Die Lehrspiele bieten die Möglichkeit das veränderte Bildungsverständnis in den Unterricht hineinzuführen, indem sie eine aktive Auseinandersetzung mit dem Unterrichtsgegenstand gestatten. Um Unterrichtsobjekt erfassen zu können, brauchen Schüler sowohl Wahrnehmung, als auch Begriffe. Beides wird im Lehrspiel gefördert. Identifizieren sich Schüler mit dem Gegenstand des Lehrspieles, erhält dieser für sie einen Sinn. Schüler wenden sich der Lernaufgabe intensiver und wirksamer zu und suchen ausdauernder nach den Lösungen. Interaktives Vorgehen fördert bei Schülern Interesse und Lernmotivation:

- ✓ das Lernen wird freudiger,
- ✓ der Lernstoff wird verständlicher,
- ✓ die beigebrachten Kenntnisse werden nachhaltiger!

Im Vordergrund stehen folgende Schwerpunkte:

- ✓ Vorgänge in Natur, Technik, Wirtschaft verstehen
- ✓ Neue Begriffe spielerisch kennen lernen
- ✓ "Eigene Wege" beschreiben können



ideal für Fachunterricht und für fächerübergreifende Projekte!

Schüler spielen.

Was nützt es dem Lehrer?

Als Lehrer muss man sich an eine veränderte Lehrerrolle gewöhnen, da man nun die Rolle des Lehrspielmoderators übernimmt.

Dabei muss man auf eventuelle Disziplinschwierigkeiten vorbereitet sein, da nicht alle Schüler, insbesondere wenn sie es nicht gewöhnt sind, mit ihren Freiräumen umgehen können. Der Vorteil ist, dass der Lehrer im Unterricht entspannter und somit freudiger arbeiten kann. Er muss nicht mehr die Aufmerksamkeit der ganzen Klasse auf sich ziehen, sondern ist in beratender und unterstützender Funktion tätig. Dadurch steigert spielerisches Lernen das Vertrauen zwischen Schüler und Lehrer. Lehrspiele helfen Pädagogen, den Lernprozess durch *Lernspielstunde* abwechslungsreicher, anschaulicher und einprägsamer zu gestalten, Schüler auf Wissenschaften neugierig zu machen und ein aufgeschlosseneres Verhältnis zu den Schülern aufzubauen.

Gestaltung eines Unterrichts mithilfe der Lehrspiele steigert das Vertrauen zwischen Schüler und Lehrer und bereichert Ihre pädagogische Tätigkeit!

Gönnen Sie es Sich und Ihren Schülern: eine Stunde mal anders!

Viel Freude wünscht Ihnen *LehrSpiele Dr. Denisov!*

Methodik einer Lernspielstunde mit dem Lehrspiel „Meine Weltreise“



Vorbereitungsphase

Die Vorbereitungsphase soll intensiv und angeregt ablaufen und nicht länger als 15 Minuten dauern. Zu dieser Phase gehört Vermittlung des neuen Wissens mit gleichzeitiger Erklärung der neuen Begriffe, z.B. Kontinent, Ozean, Meer, Insel, Halbinsel, Äquator, Erdhalbkugel, Himmelsrichtungen. Schon zu ihrem Anfang werden die Spielpläne ausgeteilt, damit die Schüler die darauf veranschaulichten theoretischen Inhalte bei der Erklärung mit verfolgen können. Die Fragen wie:

Welche Himmelsrichtungen und Halbhimmelsrichtungen gibt es?

Wie bestimmt man die Himmelsrichtungen mithilfe vom Kompass?

Wann ist es wichtig, sich in Himmelsrichtungen orientieren zu können?

sollten ausführlich besprochen werden. Man kann sich die Schüler über ihr vorhandenes Wissen äußern lassen. Anschließend werden Spielregeln erläutert und die Schüler werden über die Dauer der Spielzeit informiert. Wird während des Spielens das Tagebuch ausgefüllt, soll dafür extra Zeit (ca. 15 min.) eingeräumt werden. Abgeschlossen wird Vorbereitungsphase mit kurzem Ausblick über die Auswertung. Das Letzte ist sehr wichtig. Das steigert Ernsthaftigkeit der Lernspielstunde und hilft den Schülern, den voraussichtlichen Nutzen zu erkennen.

Spielphase

Danach kommt die spannendste Spielphase. Erst zu ihrem Anfang wird Spielzubehör ausgeteilt, sonst können sich die Schüler vom Spielen kaum zurückhalten und die vorhergehende Phase fällt zu verspielt aus. Von Schülern aus kann die Spielphase auch ewig dauern, von pädagogischer Sicht aus sollte sie die dafür im Voraus eingeräumte Zeit nicht übersteigen, damit der Zweck der Lernspielstunde nicht verfehlt wird. Diese Zeit soll ausreichen, um die Schüler eine oder mehrere Runden auf ihrem Spielplan machen und evtl. gleichzeitig das Tagebuch ausfüllen zu lassen. Wird das Tagebuch nicht ausgefüllt, sollten sich die Schüler möglichst ihr eigenes Spielgeschehen für die nachfolgende Auswertung vermerken.

Auswertungsphase

Als Lehrer unterliegt man einer Beurteilungspflicht. Zur Bewertung der Lehrspielergebnisse dient die Auswertungsphase. Diese soll bessere Einprägung des Lernstoffes und neuer Begriffe sowie kommunikative Kompetenzen fördern. Zur Auswertung werden drei Varianten behandelt:

1. Jedem Schüler wird die Möglichkeit eingeräumt, über „eigene Wege“ zu berichten. Es ist zu empfehlen, die Schüler die Spielpläne zur Seite legen und über ihr Spielgeschehen erzählen zu lassen.

2. Die Positionen, die Spieler am Ende der Spielphase besetzt haben, werden für ihre „neue Wohnorte“ erklärt. Die Schüler sollen nun über ihre neue Umgebung berichten.

3. Wurden während der Spielphase die Tagebücher ausgefüllt, so bleibt kaum mehr Zeit als 5 Minuten noch übrig. In der Zeit kann man den Lernstoff wiederholen. Bewertung kann der Lehrer anhand der eingesammelten Tagebücher durchführen.

Mit solchem Vorgehen ist eine Lernspielstunde – 45 Minuten – mit spielerischem Lernen reichlich ausgefüllt. Dies ist natürlich nur ein Mustervorschlag. Jeder Pädagoge kann und wird auch die Lernspielstunde nach seinem Ermessen arrangieren.



Meine Weltreise

Deine Weltreise beginnt inmitten von Europa bei -Zeichen. Du würfelst und je nach der gewürfelten Augenzahl nimmst dir ein Fahrzeug: Schiff, Zug, Auto, Bus oder Flugzeug. Bei 6 darfst du dir ein Fahrzeug selbst aussuchen.



1. Du beginnst eine Kreuzfahrt in Richtung Grönland;



2. Du reist mit der transsibirischen Eisenbahn in den Fernen Osten;



3. Mit dem Auto bist du auf der Reise zum Indischen Ozean;



4. Dein Reisebus fährt gerade durch Afrika;



5. Mit dem Flugzeug überquerst du den Atlantik Richtung Nordamerika.

Folge den Fußstapfen und erlebe deine eigene Weltreise. Unterwegs wechselst du zwischen Landes- und Meeresfahrten sowie unterschiedlichen Fahrzeugen. Jedes Fahrzeug, auch ein indischer Elefant , zählt mit!

Pass beim Würfeln auf die farblichen Fußstapfen auf:



Roter Fußstapfen: die Reise macht dir Spaß. Du machst einen Umweg in Richtung des blauen Pfeils .



Grüner Fußstapfen: du bist von der Landschaft fasziniert und bleibst eine Weile da - du mußt eine Runde aussetzen.



Brauner Fußstapfen mit blauem Farbverlauf: du wechselst vom Meer aufs Land und besteigst ein neues Fahrzeug oder wanderst zu Fuß weiter.



Dunkelblauer Fußstapfen mit braunem Farbverlauf: du wechselst vom Land aufs Meer und besteigst ein Schiff.



Gelber Fußstapfen: Glückwunsch! Du hast den Äquator überquert! Stell dich auf den rechten Rand der Weltkarte.

Merke dir die Namen der Kontinente und Ozeane, wo deine Reise lang geht. Die Himmelsrichtung kannst du mit Hilfe eines Kompasses  oben links von der Karte, erkennen. Kannst du dir vorstellen, welchen Tieren, Pflanzen oder Völkern du unterwegs begegnest?

Wann wird deine Weltreise zu Ende sein? Wenn du wieder zu Hause inmitten von Europa bei -Zeichen ankommst!

