

Zeitschrift: Mobile : die Fachzeitschrift für Sport

Herausgeber: Bundesamt für Sport ; Schweizerischer Verband für Sport in der Schule

Band: 7 (2005)

Heft: 2

Artikel: Spielend im Bild sein

Autor: Favre, Marcel

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-992224>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 04.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Spielend im Bild sein

Orientierung hat mit Lernsituationen zu tun, in denen eine zurückzulegende Strecke in Beziehung zu ihrer bildlichen Darstellung steht. Mit geeignetem, stufengerechtem Material können sich Kinder diese wichtige Fähigkeit schon früh aneignen.

Marcel Favre

Sich orientieren bedeutet, die eigene Lage oder diejenige eines Objekts zu bestimmen. Es heißt überdies, korrekt und für andere verständlich beschreiben zu können, wo man sich befindet und von wo aus man beobachtet. Für die Kinder bedeutet dies viel Arbeit!

«Im Bild zu sein» ist das Resultat eines langen und komplexen Lernprozesses, der von mehreren Fähigkeiten abhängt und eng mit der eigenen Fortbewegung verknüpft ist. Dieser Orientierungsprozess erfordert die Koordination verschiedener kognitiver Abläufe. So ist pädagogisches Material entstanden, mit dem die Kleinsten lernen können, sich im Raum zu orientieren.

Geduldspiel

Von den ersten Lebenswochen an «kreiert» ein Neugeborenes Bilder und ersinnt räumliche Vorstellungen. Nach und nach erarbeitet es sich eine «geistige Landkarte», so dass es sich in vertrauten Räumen «blindlings» zurechtfindet. Lange Zeit bevor ein Kind über die intellektuellen, logischen und verbalen Mittel verfügt, um sich seine Lage in einem Raum aus Wörtern, Tönen, Bildern, und Plänen zu vergegenwärtigen.

Was man mit «Orientierungssinn» bezeichnet, entspricht also einem ganzen Bündel von Vorgängen. Man kann ihn sich nicht mit «pfannenfertigen» Rezepten aneignen. Er lässt sich auch nicht auf eine einzige Methode oder auf bestimmtes Material reduzieren. Veranlagung und persönliche Erfahrung erleichtern den Erwerb und die Festigung aller beteiligten Fähigkeiten.

Schritt für Schritt zur Abstraktion

Die Fortbewegung trägt zur Festigung des sensomotorischen Erfahrungsschatzes bei. Unabhängig von ihrem Charakter – spielerisch, sportlich, tänzerisch, verbal usw. – tragen jedoch alle Aktivitäten zur Entwicklung der Orientierungsfähigkeit bei.

Ein entscheidender Schritt hin zur Abstraktion tritt dann ein, sobald das Kind in der Lage ist, für eine zurückzulegende Strecke eine Parallele von der grafischen Darstellung zur Abbildung vor dem inneren Auge zu ziehen.

Auch Schulfächer fördern das Abstraktions- und Ausdrucksvermögen: Rhythmus-, Bewegungs- und Sportunterricht, Spiele, schöpferische und handwerkliche Tätigkeiten, Muttersprache (präzises Vokabular), Mathematik (Topologie, Geometrie) sowie die Beschäftigung mit der Umwelt. Körper und Bewegung sollten bei dieser beharrlichen inter-, ja transdisziplinären Aufbauarbeit immer mit von der Partie sein.

Die Schatzkiste

Mit dem erarbeiteten Material wurde versucht, das Verfahren der Netzpfade zwischen 4, 5 oder 6 Markierungen umzusetzen. In systematischer Anwendung dreier Netztypen und aller in diesen Netzen aufgrund der Kombinatorik möglichen Pfade ist eine Serie didaktischer Hilfsmittel entstanden, die einen neuen Zugang zum Aspekt der motorischen Erziehung ermöglichen.

Die erste Version des Materials ist vor allem für die Grundschule gedacht und wurde zum Teil im Rahmen des Sportamts (SEPS) und mit Unterstützung des Kantons Waadt (CADEV, Centrale d'achats de l'Etat de Vaud) realisiert.

Die Schatzkiste enthält 444 Pfadskizzen im Spielkartenformat sowie pädagogisches Begleitmaterial. Die beigelegte didaktische Anleitung präsentiert die verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten in der Turnhalle oder im Freien.

Das Vorgehen ist gleichzeitig eine körperliche und intellektuelle Herausforderung und braucht Aufmerksamkeit, Erinnerungsvermögen und Denkarbeit. Die Spiele und Übungen festigen allmählich eine im Alltag äusserst nützliche Fähigkeit: Orientierungsfähigkeit.

Anzufügen ist, dass die CADEV und der Autor Wert darauf legten, dass der grösste Teil des Materials in einem Heim und in einer geschützten Werkstatt angefertigt wird.

*Marcel Favre ist Mitglied des «mobile»-Redakitionsrats.
Kontaktadresse: marcel_favre@bluewin.ch.*

Im SVSS-Kurs Nr. 4405 vom Freitag, 20. Mai 2005, in Yverdon-les-Bains, werden das Material und sein Gebrauch präsentiert (in französischer Sprache). Weitere Informationen und Anmeldung: SVSS, Baslerstrasse 74, 4600 Olten, info@svss.ch, Telefon 062 205 60 10.

«Sich orientieren bedeutet, die eigene Lage oder diejenige eines Objekts zu bestimmen. Es bedeutet überdies, korrekt und für andere verständlich beschreiben zu können, wo man sich befindet und von wo aus man beobachtet.»



Der SVSS und der Ingold-Verlag prüfen derzeit das hier beschriebene Material. Zu gegebener Zeit werden Sie in «mobile» oder im SVSS-Newsletter darüber informiert.

Vom Plan zur Bewegung

Alle unten beschriebenen Etappen verbessern den «Orientierungssinn». Die an die Fortbewegung gekoppelten Vorgänge sind Werkzeuge zur Entwicklung von Lernstrategien. Es geht immer darum, sich anhand eines Planes oder einer Skizze zu orientieren.

- In einem Netz von Markierungen, die in einem Plan oder einer Skizze aufgeführt sind, Fortbewegungserfahrungen sammeln.
- Markierungen beachten, sie einander zuzuordnen und dann in ein Netz von Markierungen einzuordnen.
- Sich einen einfachen Weg teilweise oder ganz einzuprägen.
- Orientierungsspiele und -übungen mit motorischen oder mentalen Aufgaben kombinieren.
- Spiele und Übungen mit zusätzlichen Anreizen und unter Druck ausführen: Stoppuhr, Zuschauer, schwierige Aufgabenstellung usw.
- Möglichst mit einem Übungs-/Spielpartner kommunizieren, in Wörtern ausdrücken, was man gelernt hat.
- Für einen Kameraden selbst Parcours/Wege ausarbeiten.
- usw.

Entdecke dein Land!

Im Folgenden einige Übungen aus der Schatzkiste.

Erste Beobachtungs- und Entdeckungsspiele

- Jedes Kind bewegt sich frei und sucht die Karten mit den Symbolen «Blatt», «Apfel», «Blume» und «Stein».
- In Kleingruppen Pfade mit drei Markierungen erfinden und diese aufsagen. Beispiel: «Blatt – Blume – Stein».

Pilot und Kopilot

Zu zweit. A zieht eine Karte, merkt sich den Pfad und gibt die Karte an B weiter. Beide laufen die Strecke ab. B kontrolliert und korrigiert wenn nötig.

Die richtige Farbe

Die Markierungen (Malstäbe) werden mit verschiedenen farbigen Briefkästen versehen. Alle Spieler ziehen eine Karte, laufen die vorgegebene Strecke ab und werfen die Karte am Schluss in den Briefkasten. Die Farbe der Karte muss mit derjenigen des Briefkastens übereinstimmen. Daran erkennen die Schülerinnen und Schüler, ob sie am richtigen Ziel angelangt sind.

Erst planen, dann nichts wie los!

In Dreiergruppen. Jede Gruppe erhält sechs Streckenkarten sowie einen Start- und einen Zielpunkt in der Halle zugeteilt. Haben die Gruppen genügend Zeit zum Überlegen und sich Organisieren ein gesetzt, erfolgt der Startschuss. Welche Gruppe hat ihre Karten zuerst in die Briefkästen geworfen?

Reiseleiter

Zu zweit; A läuft die Strecke nach Karte aufgrund der Anweisungen von B. Beispiel: «Geradeaus, eine Vierteldrehung nach links, geradeaus usw.» Variante: A läuft den Parcours mit verbundenen Augen ab.

Im Gänsemarsch

Ein Spieler aus einer Dreiergruppe zieht eine Karte. Die Strecke wird gemeinsam besprochen. Einer der Mitspieler würfelt. Die Gruppe läuft den Parcours so oft ab, wie Punkte gewürfelt wurden. Mehrmals würfeln.

Geheimer Parcours

Zu zweit. A zieht eine Karte, studiert die Strecke, dreht die Karte um und teilt B mit, welche Zahl hinten auf der Karte steht. B läuft die Strecke allein ab und beobachtet dann A, der sie ebenfalls abläuft. B und A überprüfen anhand der Karte, ob sie tatsächlich denselben Parcours absolviert haben. Gemeinsam laufen A und B die Strecke noch einmal ab, wechseln dann die Rollen und ziehen eine neue Karte.

Arabesken erfinden

Zu zweit. Auf einem Blatt Papier zeichnet A einen kurvenreichen Parcours für B auf. Beide gehen oder laufen gemeinsam den ausgetüftelten Parcours ab. Rollentausch. Zusätzlich können die Malstäbe jeweils umkreist werden, bevor die nächste Markierung angesteuert wird.



Damit das Spiel nicht im Spital endet: das neue Trainingsprogramm «Die 11».



suvaliv!
Sichere Freizeit

Das neue Trainingsprogramm «Die 11» besteht aus zehn Übungen sowie einem Fairplay-Appell. Es trainiert nicht nur die Muskeln, sondern auch die Koordination und die Körperstabilität. Bei regelmässiger Anwendung steigt die Form, und die Verletzungsgefahr sinkt. www.suva.ch

