Zeitschrift: Die neue Schulpraxis
Band: 61 (1991)
Heft: 7-8

Heft

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: 01.08.2025

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

ozzianum
ürich

60 Jahre nsp

die neue schulpraxis

Juli/August 1991 Heft 7/8

enheft

n-sinniges Er-fahren – Spielsammlung

Unterrichtsfragen

Schulung der Basisfunktionen

Unterrichtsvorschläge

- **70 Einstiegspiele**
- **4 Kurzprojekte**
- **2 Grossprojekte**

SLKK SCHWEIZERISCHE LEHRERKRANKENKASSE
HOTZESTR. 53 POSTFACH 8042 ZÜRICH, TEL. 01 / 363 03 70

Die Versicherungsleistungen der SLKK können sich sehen lassen!
Wir kennen den Berufsstand der Lehrer, von uns dürfen Sie erwarten, dass Sie prompt und verständnisvoll bedient werden.

Unsere Versicherungspalette umfasst u.a.:
- Spezialkonditionen für Absolventen(innen) von Lehrerbildungsanstalten
- Assistance
- Kombiversicherung (Allg. bis privat ganze Schweiz)
- Unfall (UVG oder als Ergänzung zu UVG)
- Zahnpflege
- Reiseversicherung (mit Annulations-, Reisegepäck- und Pannenhilfe)

Wir übernehmen im Sinne einer freiwilligen Leistung ganz oder teilweise:
- Psychotherapien
- homöopathische Heilmittel
- Brillengläser
- Alternative Behandlungsmethoden, z.B. Akupunktur

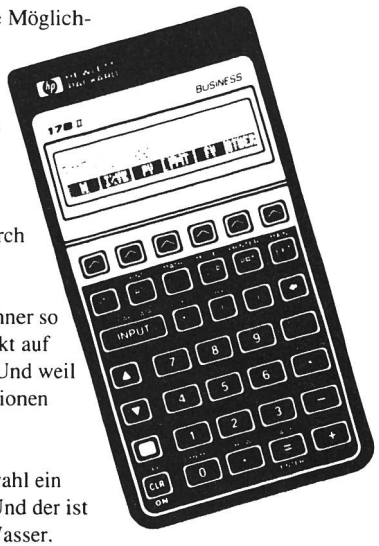
Angehörige, die nicht einen Lehrberuf ausüben, versichern wir selbstverständlich auch; bei Berufsaufgabe können Sie Mitglied bleiben.
Die SLKK verfügt über ein Mehrfaches der gesetzlich vorgeschriebenen Reserven für Kassenleistungen.

... ein beruhigendes Gefühl, bei der SLKK versichert zu sein.

SLKK, Hotzestrasse 53, Postfach, 8042 Zürich
Telefon 01 363 03 70, Fax 01 363 75 16

HEWLETT PACKARD FORTSETZUNG*

Was ist das Geheimnis eines guten Taschenrechners? Seine Grösse? Fast! Die Tastenmenge? Auch fast! Seine Robustheit? Noch faster! Seine Möglichkeiten? Noch fasterer!



Alles richtig. Aber die HP-Rechner, die es im waser bürocenter gibt, bieten dazu noch viel mehr:

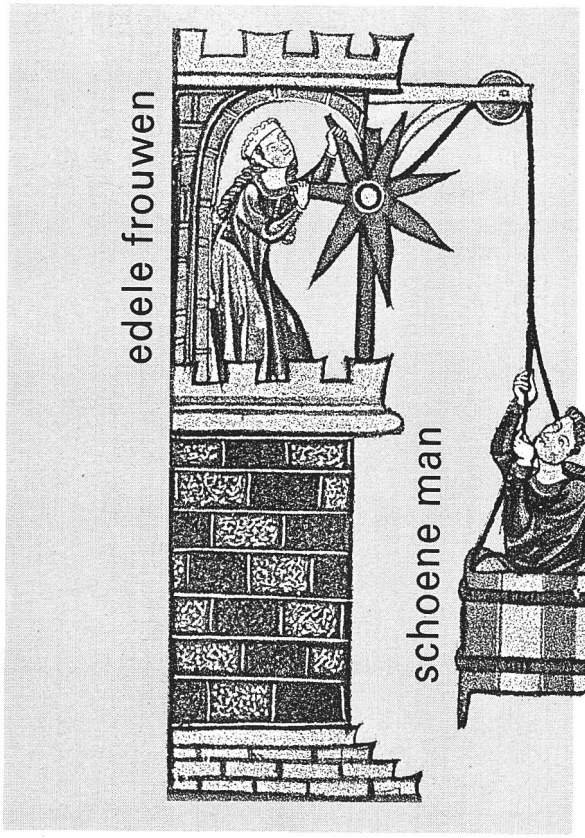
Beratung, Support und Info durch unsere Frau Christen.

Erst damit werden Taschenrechner so richtig gut. Weil jeder Typ exakt auf eine Tätigkeit abgestimmt ist. Und weil nicht alle Benützer 2000 Funktionen brauchen.

Darum lohnt sich bei der Auswahl ein Sprung ins waser bürocenter. Und der ist mit Garantie keiner ins kalte Wasser.

* HP ist umgezogen. Von der Zeitglockenlaube 4 an den Theaterplatz 8 in Bern. Tel. 031 22 84 32

waser
bürocenter
Theaterplatz 8, 3000 Bern 7



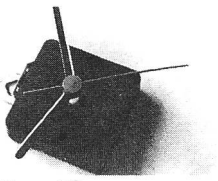
SCHWEIZERISCHES LANDESMUSEUM

Sonderausstellung täglich 10–17 Uhr Fr 20 Uhr Eintritt Fr. 5.–

Die Manessische Liederhandschrift in Zürich
12. Juni bis 29. September 1991

Sinnvolle Bastelarbeiten

Quarz-Uhrwerke



Quarz-Uhrwerke Bezi... 1. Qual. mit Garantie, mit Zeigern 6/7 cm lang in Schwarz oder Weiss. Sekundenzeiger rot, inkl. Philips-Greenline-Batterie für ca. 18 Monate.

inkl. Batterie	3	5	10	25	50
mod. Zeiger	11.–	10.50	10.–	9.50	9.–
antike Zeiger	12.–	11.50	11.–	10.50	9.50

Blanko-Kalender 1992

Titelblatt von C. Piatti. Format A4 hoch, Spiralheftung. Neu! Mit zweitem, neutralem Titelblatt zur freien Gestaltung. In UWF-Papier 180 gm², 12 Monats-Kalenderblätter mit freiem Feld. 21/25 cm zum Ausschmükken mit den Schülern.

ab	10	25	50	100
mit Spiralheftung	3.50	3.40	3.30	3.10
ungeheftet	2.70	2.60	2.50	2.30

Baumwollschirme

90 cm ∅, mit abnehmbarem Stoff zum Bemalen, Besticken usw. Griff und Stock in Holz, mit Umhängelederriemchen. In Weiss*, Natur*, Hellgrau*, Rosa, Pink*, Dunkelrot*, Mittelrot, Schilfgrün*, Lila*, Mauve*, Dunkelgrün*, Noir*, Hellbraun, Hellblau, Dunkelblau*.

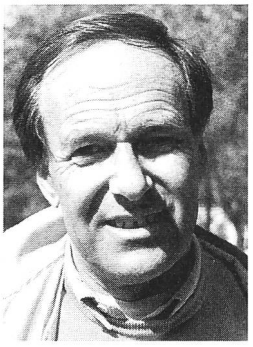
Preis ab	3	10	25	50	100
p. Stück	24.–	22.–	21.–	20.–	19.–
100 cm ∅ mit rundem Holzgriff * = Farbe	26.–	24.–	23.–	22.–	21.–

Alle Preise inkl. Wust + Porto

Bernhard Zeugin
Schul- u. Bastelmaterial
4243 Dittingen b. Laufen
Tel. 061/89 68 85

die neue schulpraxis

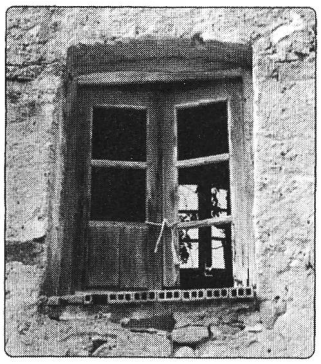
61. Jahrgang Juli/August 1991 Heft **7/8**



Steht für Sie das Fenster des Titelbildes halb offen? Oder ist es halb geschlossen? Ist es möglicherweise zaghaft, bedächtig oder neugierig aufgestossen worden? Wohin mag es den Blick freigeben? Zu welchen Räumen, zu welchen Ein-sichten?
Für mich gibt das Fenster den Blick frei in eine offene Welt. In eine Welt, in der es stets von neuem kleine und grössere Wunder wiederzuentdekken gibt; Stunde um Stunde, Tag für Tag, ein ganzes Leben lang. Doch in gleichem Masse muss ich offen sein für diese Ein-drücke. So werden Vielfalt und Umfang meiner Entdekkungen zur Antwort und zum Gradmesser meines Offenseins. Von früh bis spät habe ich die Möglichkeit für solche Erfahrungen, wenn ich mir etwas Zeit lasse, um erfahrbereit zu werden, bevor ich die Dinge anschaue, anfasse. Denn wenn ich die Dinge bereits angefasst habe, ist es zu spät. Es ist im letzten eine Frage des Bei-mir-Seins, des so Stillseins, des Verweilens, dass ich deutlicher lesen und hören kann, was mir die Dinge mit-teilen.
Diese Botschaft wollen die folgenden Seiten des Themenheftes überbringen. Sie wollen fürs erste einmal die Erfahrbereitschaft des Tastsinns ansprechen. Sensibilisierung braucht auch Ausdruck. Sie darf nicht allein zum zweckorientierten Tun verkommen. Sie soll Weg zur Entfaltung sein und ihren Ausdruck wie beispielsweise auf den nachfolgenden Seiten im Darstellenden Spiel finden. In ähnlicher Weise bietet sich bildnerisches Gestalten als eine andere Möglichkeit an.
Die Spielsammlung will zur Handlung anweisen, will ein Stück weit lehren, die Welt in ursprünglichem Sinne und mit ursprünglichen Sinnen zugänglich zu machen. Sinnhafte, ertastende Wahrnehmung öffnet das Innen für das Aussen und das Aussen für das Innen.
Finden wir doch immer von neuem in unserem Unterricht die Bereit-schaft für das Ergriffensein durch unsere Sinne. Denn das Leben ist Aufmerksamkeit. Der Unaufmerksame lebt vorbei – an sich, an den Dingen, an dem, was ist.
Stossen wir die Fenster auf, zusammen mit unseren Schülerinnen und Schülern!

Dominik Jost

Titelbild



Fenster öffnen und verschliessen. Sie sind ebenso Durchblick in das Innen und Aussen.

Foto: Andrea Wick

Inhalt

Unterrichtsfragen

Schulung der Basisfunktionen
Von Urs Schaefer
Was kann ich tun zur Schulung der Basisfunktionen? Antworten aus einer Projektarbeit. **5**

U/M/O *Unterrichtsvorschlag*

Eine Spielsammlung
Zusammengestellt vom Autorenteam Liselotte Ackermann, Renate Urfer und Bernhard Müller

Eigen-sinniges Er-fahren
Einleitende Gedanken zum Thema Wahrnehmung. **12**

Zur Spielsammlung
Was Schulspiel sein und bewirken könnte. **14**

Einstiegspiele
70 Spiele weisen den Weg zur Sensibilisierung des kinästhetischen Sinnes und vor allem des Tastsinnes. **17**

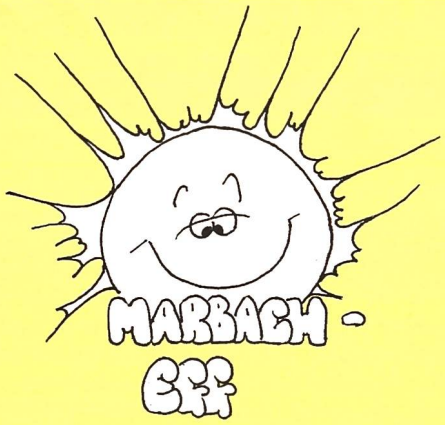
Kurzprojekte
«Handgeschichten», «Raum erfahren», «Tische erzählen Geschichten» und «Fingerspitzentraining für Detektive» weiten das Erfahrungsfeld der Sinne aus. **39**

Grossprojekte
Das Riesenfest und das Gespensterschloss runden die Spielsammlung ab. **57**

Rubriken

Schnipselseiten **36**
Schnipselseite Spezial **55**
Lieferantenadressen **69**

U = Unterstufe M = Mittelstufe O = Oberstufe



Ferien- und Klassenlager auf Marbachegg

Auf 1500 m ü.M., gegenüber der Schrattenfluh im Entlebuch, liegt das sehr gut ausgebaute Ferienheim **«Schrattenblick»** der Einwohnergemeinde Derendingen.

Im Sommer ruhiges Wandergebiet – im Winter bekanntes Skigelände

Platz für 68 Personen, Unterkunft in Viererzimmern (fliessend Kalt- und Warmwasser), zwei grosse Aufenthaltsräume, sehr modern eingerichtete Küche, spezieller Leiter- und Aufenthaltsraum, günstiger Tarif, Top eingerichteter Spielraum, Code B.

Kinderfreundlich und autofrei

Auskunft: Verwaltungskommission, Ferienheim «Schrattenblick», 4552 Derendingen, 065/42 31 11 (M. Meister)

Bettmeralp

Wanderparadies im Herzen des Aletschgebietes

Wie wär's mit einer Schulreise oder mit den Schulferien auf der schönen Bettmeralp?

Unser Vorschlag:
Schweben Sie mit der Gondelbahn von der Bettmeralp auf den Bettmergrat (2700 m ü.M.).

Geniessen Sie vom Bergrestaurant aus bei einem guten Essen den einmaligen Rundblick vom Eiger bis zum Matterhorn und Mont Blanc.

Nach dieser Stärkung wandern wir über den neuen Gletscherweg Aletsch in einer knappen Stunde zum bezaubernden Märjelensee.

Rückkehr über Kühboden oder Bettmergrat nach Bettmeralp.

Verlangen Sie unsere günstigen Gruppenpreise.

Verkehrsverein, 3992 Bettmeralp, Tel. 028/27 12 91
Verkehrsbetriebe, 3992 Bettmeralp, Tel. 028/27 12 81

Präzisions-kreise

Präzisions-zirkel

rotring

Die Präzisions-Schulserie RP 532 entspricht diesen Forderungen in jeder Hinsicht. Von der technischen Konzeption über die präzise Verarbeitung bis hin zum Oberflächen-Finish in Hochglanz-Verchromung.

rotring, der weltweit anerkannte Spezialist in technischen Präzisions-Zeichengeräten, bietet Ihnen ein speziell auf die Anforderungen der Schweizer Schülerinnen und Schüler abgestimmtes Zirkelprogramm an.

Orientieren Sie sich doch einmal unverbindlich über dieses umfassende Schulsortiment in rotring Zirkeln. Mit dem neuen Prospekt CH 91.

BON *rotring (Schweiz) AG, Postfach, 8953 Dietikon*

für 1 rotring-Zirkelprospekt CH 91 mit Gutschein für ein Testmuster zum Sonderpreis.

Name _____

Vorname _____

Schule _____

Adresse _____

PLZ, Ort _____

Schulung der Basisfunktionen

Von Urs Schaefer

Als Mitglied der Projektgruppe Schulspiel/Theater der bernischen Lehrerfortbildung befasst sich der Autor seit einigen Jahren intensiv mit Fragen der Umsetzung von Lernstoff und Unterrichtsinhalten in Formen des Schulspiels und der damit verbundenen Förderung sinnlicher und emotionaler Erfahrungen als Gegengewicht zur rein intellektuellen Wissensvermittlung.

Zurück zur Basis

Aus Gesprächen mit Kolleginnen und Kollegen und aus Kursrückmeldungen erkannte die Projektgruppe, dass viele Lehrkräfte bei ihren Schülerinnen und Schülern oft ausgebildete Basisfunktionen erwarten und voraussetzen, die zum Teil vielleicht nie richtig oder nur mangelhaft ausgebildet worden sind. Bei der Arbeit fiel weiterhin auf, dass Mädchen und Knaben jeder Altersstufe (und nicht nur sie...) kleinere oder gar grössere Lücken im Bereich ihrer Basis- und Stützfunktionsausbildung aufweisen.

Im Lehrplan der Kleinklassen des Kantons Bern werden die Basisfunktionen, ihre Stützfunktionen und die entsprechenden Schulungsmöglichkeiten ausführlich angesprochen und bilden die wichtige Voraussetzung weiterführender Leitideen und Unterrichtsziele.

In den Lehrplänen der Primar- und Sekundarschulen des Kantons Bern werden die Basisfunktionen nicht besonders erwähnt. Sie sind als geschult vorausgesetzt oder stecken verpackt in Leitideen und Unterrichtszielen. Deshalb sind sie für die Lehrkraft nicht ohne weiteres einsehbar, obschon häufig die einwandfreie und sichere Beherrschung dieser Funktionen vorausgesetzt wird.

So begann der Weg der Gruppe zurück zur Basis, zurück zum bewussten Ansprechen der Sinne, des Körpers und des Geistes, hin zum einfachen Spiel, zum Schulspiel.

Eine Idee entsteht

Im Rahmen der Arbeit in der Projektgruppe Schulspiel/Theater erhielt ich die Möglichkeit, diesen Fragen etwas genauer nachzugehen. Ausgehend vom Lehrplan für Kleinklassen (Kt. Bern, 1985), stellte ich eine Auswahlliste der für mich wichtigsten Basisfunktionen zusammen (siehe Kasten). Damit gelangte ich auf zwei Arten an Kolleginnen und Kollegen:

- An Lehrkräfte verschiedener Stufen und Schultypen im Kanton schickte ich einen Fragenkatalog zur persönlichen Beurteilung der Basisfunktionsschulung an der jeweiligen Klasse.

  Von mehr als 20 Lehrerinnen und Lehrern erhielt ich fast 100 Fragebogen zur Auswertung zurück. Ihre Beobachtungen und Unterlagen konnte ich in meine Arbeit einbeziehen. Mit kleinen individuellen Abweichungen bestätigten sie meine eigenen Beobachtungen.
- Dank dem Entgegenkommen vieler Kolleginnen und Kollegen durfte ich in über 40 Schulklassen normale Unterrichtsstunden besuchen, die sich recht gleichmässig auf Kindergarten, Unter-, Mittel- und Oberstufe verteilten. Darunter befanden sich auch Kleinklassen und Klassen der bernischen Sekundarschule. Die besuchten Lektionen durfte ich beobachten und protokollieren, wobei ich vor allem auf zwei Punkte achtete:

  Welche Basisfunktionen werden angesprochen und *bewusst gefördert*?

  Bei welchen Basisfunktionen wird ihre Schulung *erwartet* und *vorausgesetzt*?

Die so zusammengetragenen Fakten wertete ich nach folgenden Gesichtspunkten aus:

- Wie und wo werden die verschiedenen Basisfunktionen im Unterricht bewusst geschult?
- Wo werden welche Basisfunktionen als geschult vorausgesetzt?
- Gibt es Basisfunktionen, welche allgemein vernachlässigt werden?
- Wie können selten angesprochene Basisfunktionen im Unterricht sinnvoll angesprochen und geschult werden?
- Ergeben sich für die Projektgruppe Schulspiel/Theater Möglichkeiten, praktische und einfach durchzuführende Beispiele für den Unterricht zu erarbeiten?

Der Blick in die Schulzimmer

Erstaunlicherweise beeinflusste der *Schultyp* die Ergebnisse meiner Beobachtungen recht wenig. Grössere Unterschiede stellte ich in bezug auf *Schulstufe, Unterrichtsfach, Themenwahl* oder *Unterrichtsform* fest.

Kindergarten und Unterstufe

In allen Unterrichtsbereichen wurden immer wieder spielerische und gefühlsbetonende Ideen und Unterrichtsformen eingesetzt.

Der Lernstoff existierte für die Kinder *sichtbar*, oder er lag *greifbar* bereit.

Handelndes Tun bildete oft einen Schwerpunkt, und immer wieder standen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, die abwechslungsreiche Zugänge zum eigentlichen Stoff erlaubten.

Den einzelnen Tätigkeiten wurde ebenfalls viel Raum und Zeit eingeräumt.

Mittelstufe und Oberstufe

Auf diesen Stufen stellte ich fest, dass das Vorhandensein und die richtige Anwendung der Basisfunktionen meistens vorausgesetzt wurde. Die bewusste Förderung nahm auffällig ab und wurde auch in der Unterrichtsplanung und der Lektionsgestaltung kaum mehr berücksichtigt. Gleichzeitig, und dies war eigentlich erstaunlich, nahm aber auch die Anzahl angesprochener oder als geschult vorausgesetzter Basisfunktionen wesentlich ab. Durchschnittlich reduzierte sich das Angebot um 30 bis 50 Prozent, in Einzelfällen sogar bis zu 80 Prozent.

Auf diesen Stufen stellte ich in vielen Lektionen eine Verarmung und Reduzierung der möglichen Stoffzugänge fest, meistens stand nur eine vorgegebene Möglichkeit zur Verfügung. Der Einsatz von Arbeitsblättern und Medien im Klassenverband trug ebenfalls zu einer Vereinheitlichung und somit zu einer Abnahme angesprochener oder zu schulender Basisfunktionen bei.

Vermehrt stand der Unterrichtsstoff nur in abstrakter Form zur Verfügung und musste dabei meistens durch logisches Denken weiterverarbeitet werden. Oft wurde auch eine einseitig intellektuelle Förderung sichtbar.

Unterrichtsformen

Auf allen Stufen zeigte sich, dass sich die verschiedenen Unterrichtsmethoden besser oder schlechter zur Förderung der Basisfunktionen eignen.

Frontalunterricht
Bei allen Schülerinnen und Schülern werden gleichzeitig die selben Basisfunktionen angesprochen und geschult.

Partner- und Gruppenunterricht
Zusätzlich zum stofflichen Ziel werden die zwischenmenschlichen Beziehungen stärker angesprochen, aber auch Wahrnehmungen, Sprache, Denken und Gefühle differenzierter einbezogen.

Werkstattunterricht
Die Förderung und Schulung der Basisfunktionen hängt vom Aufbau und den Aufgabenstellungen der Werkstatt ab. Es besteht die Gefahr, dass die Schülerinnen und Schüler vor allem die ihnen zusagenden Aufträge wählen und dadurch genau die Basisfunktionen vernachlässigen, die bei ihnen erst schlecht geschult vorhanden sind.

Projektunterricht
Je nach Anforderung, Anlage und Aufbau des Projekts können mehr oder weniger Basisfunktionen angesprochen oder geschult werden. Die Tendenz besteht, dass vor allem bei Partnerarbeit von den Schülerinnen und Schülern die besser geschulten Basisfunktionen bevorzugt werden.

Wochenplan
Abhängig vom Angebot der Lehrerin und des Lehrers oder auch der Schülerin und des Schülers, kann gezielt beeinflusst werden. Es werden nicht bei jedem Kind die gleichen Basisfunktionen geschult.

Individualisierender Unterricht
ermöglicht die bewusste Schulung bestimmter Basisfunktionen bei einzelnen Schülerinnen und Schülern.

Darstellendes Spiel
kann alle Basisfunktionen beim einzelnen, beim Partner oder bei der Gruppe ansprechen. Optimale Einsatzmöglichkeiten für viele, oft vernachlässigte Basisfunktionen:
Sprechmotorik / tasten / schmecken / riechen / Gefühle schaffen / mit Gefühlen umgehen lernen / Pflege der zwischenmenschlichen Beziehungen.

Der Wahl der Unterrichtsform kommt entscheidende Bedeutung zu, doch zusätzlich entscheiden auch die *effektiv* zu leistenden Tätigkeiten der Schülerinnen und Schüler, ob und wie Basisfunktionen angesprochen und geschult werden.

Ergebnisse

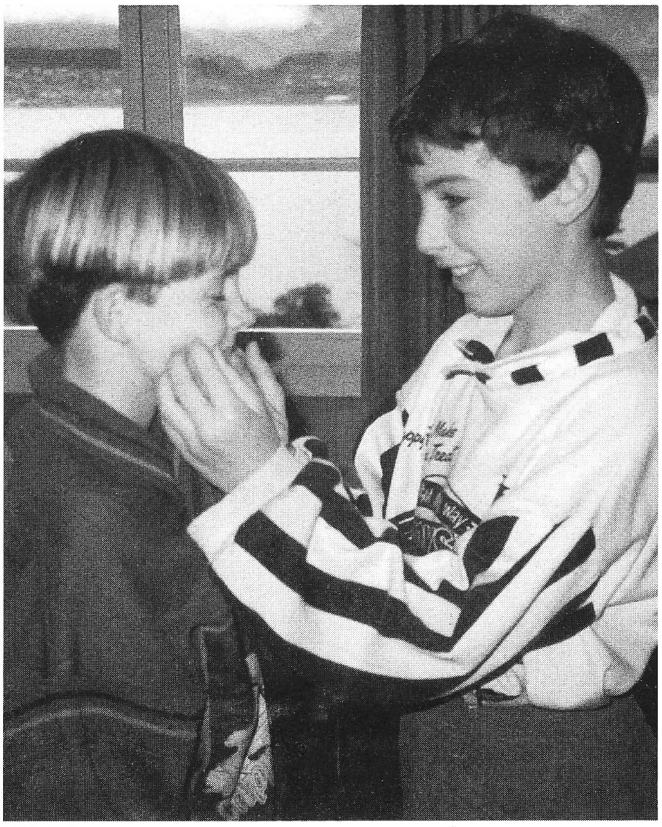
Im Verlauf der Arbeit fielen mir vor allem folgende Punkte auf:

- Im Kindergarten, in Kleinklassen und auf der Unterstufe werden die Basisfunktionen häufiger, länger und bewusster gefördert und geschult.
- Auf der Mittel- und Oberstufe werden die meisten Basisfunktionen als geschult und voll funktionstüchtig vorausgesetzt.
- Bei schlecht ausgebildeten Basisfunktionen wird versucht, dies durch Stoffreduzierung oder Erleichterung der Aufgabe zu korrigieren. Eine in solchen Fällen *notwendige* und *gezielte* Schulung der Basisfunktionen beobachtete ich nirgends.
- Bestimmte Unterrichtsformen ermöglichen eine bessere und gezieltere Schulung einzelner Basisfunktionen im individuellen Rahmen.
- Einzelne Basisfunktionen werden ständig angesprochen, andere ziemlich selten:

Ständig geschulte oder vorausgesetzte Basisfunktionen:	
Wahrnehmungen	sehen/hören
Sprache	Sprachschulung
Denken	denkauslösende Situationen schaffen logische Schlüsse ziehen
Motorik	Grobmotorik (Turnen) Feinmotorik (Schreiben)

Aus diesen Feststellungen ergab sich eindeutig die Forderung, sich gezielt mit schlecht geschulten Basisfunktionen zu befassen und interessierten Lehrerinnen und Lehrern konkrete Hilfe anzubieten,

Selten eingesetzte oder angesprochene Basisfunktionen:	
Wahrnehmungen	tasten / schmecken / riechen
Sprache	nonverbales Gestalten
Motorik	Sprechmotorik
Zwischenmenschliche Beziehungen	Körpererfahrung Gefühlserfahrung Selbsteinschätzung



Was kann ich tun?

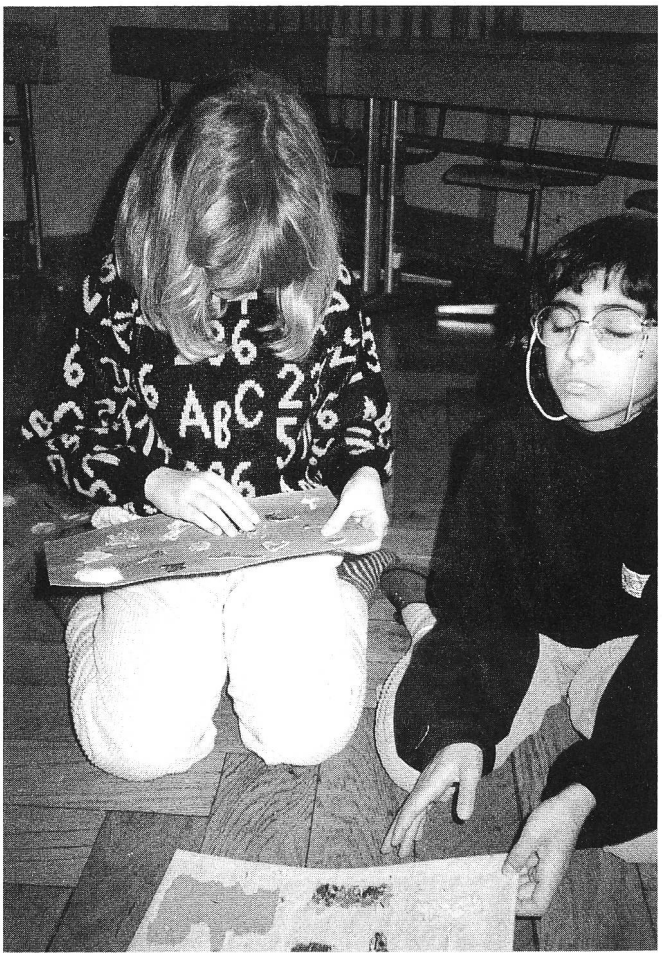
Nach meinen bisherigen Erfahrungen kann die Lehrerin oder der Lehrer eigentlich schon recht viel erreichen, wenn der Unterricht abwechslungsreich angeboten wird und dadurch verschiedenartige Zugangsmöglichkeiten zum Lernstoff erlaubt.

Gute Voraussetzungen für eine bewusste Schulung und Förderung der Basisfunktionen bietet ein Unterricht mit:

- *wenig Frontalunterricht*
- *Wechsel der Unterrichts- und Arbeitsformen* in sinnvollen, kurzen Sequenzen
- *Anwendung verschiedener Unterrichtsmethoden* innerhalb der Schulwoche / des Quartals
- Einsatz *individualisierender* Unterrichtsformen
- Förderung *gruppenbildender* Sozialformen
- Einbezug *aller Wahrnehmungsmöglichkeiten*
- *Berücksichtigung der Bewegung* (auch ausserhalb des Turnunterrichts)
- *Beachtung der Gefühle*

Je älter die Schülerinnen und Schüler sind, desto weniger werden die Basisfunktionen bewusst geschult. Trotzdem gibt es in jeder Schulklasse verschiedener Stufen und Typs Kinder, welche in einem oder verschiedenen Bereichen der Basisfunktionen aus unterschiedlichen Gründen Schulungslücken aufweisen. Hier sollte die Lehrkraft Möglichkeiten schaffen, den Schülerinnen und Schülern individuell oder in der Gruppe Hilfe anzubieten.

Unsere Projektgruppe Schulspiel/Theater versucht dies gezielt im Bereich des Darstellenden Spiels. Wir arbeiten an Ideen und Möglichkeiten, durch Spiel- und Theaterformen die gewünschten Basisfunktionen gezielt im normalen Unterricht schulen zu können.



Sorgentelefon für Kinder
034/45 45 00
Hilft Tag und Nacht.
Helfen Sie mit.
3426 Aefligen,
Spendenkonto PC-34-4800-1

Basisfunktionen

Basisfunktionen gemäss Lehrplan Kleinklassen Kt. Bern 1985 sind die elementaren Fähigkeiten in den Bereichen Bewegung, Wahrnehmung, Sprache, Denken, Gefühl und zwischenmenschliches Verhalten. Oft lassen sich Lernbehinderungen auf Ausfälle, Störungen oder Beeinträchtigungen dieser Elementarbereiche zurückführen. Ein gezielter Aufbau dieser Funktionen schafft optimale Voraussetzungen zu schulischem Lernen.

Ziel der Basisfunktionsschulung ist die ganzheitliche Befähigung des Schülers.

Die einzelnen Basisfunktionen

Psychomotorik	Grobmotorik Feinmotorik Sprechmotorik
Wahrnehmung	Hören Sehen Tasten, Greifen, Spüren Schmecken Riechen
Sprache	Nonverbaler Ausdruck Wortschatz handelnd, erlebend aufbauen Sprachschulung, Sprechschulung Gespräch führen, zuhören
Denken	Begriffsbildung Denkauslösende Situation schaffen Logische Schlüsse ziehen Zeitbegriff Voraussehen und planen
Gefühle, zwischenmenschliche Beziehungen (Auswahl)	Erfahrungen mit sich selber: Körpersprache, Körperhaltung Gefühle Selbsteinschätzung Verzicht, Kritik, Beschränkungen, Versagen Erfahrungen mit Partner: Körperkontakt, Nähe – Distanz Selbstwahrnehmung – Fremdwahrnehmung Partnerspiele Gegenseitige Hilfe Dialog Konflikte Erfahrungen in der Gruppe, Klasse: Gruppenarbeit Konflikte Musikalisch-rhythmisches Gestalten Spiel

Weiterführende Literatur zum Thema Wahrnehmung

Ayres A. Jean, **Bausteine der kindlichen Entwicklung,** Springer-Verlag, 1984, ISBN 3-540-13303-8

Berzheim Nora, **Darstellendes Spiel im Kindergarten,** Auer Verlag, 1980

Brooks Charles V.W., **Erleben durch die Sinne,** Junfermann Verlag, Paderborn, 1979

Brown George I., **Gefühl und Aktion,** Gestaltmethoden im integrativen Unterricht, Verlag für humanistische Psychologie, Werner Flach KG, Frankfurt/Main, 1978, ISBN 3-88263-004-3

Brunner-Danuser Fida, **Mimi Scheiblauer,** Musik und Bewegung, Atlantis Musikbuch-Verlag AG, 1984, ISBN 3-254-00103-6

Feldenkrais Moshé, **Bewusstheit durch Bewegung,** suhrkamp taschenbuch 429, 1. Auflage, 1978

Frostig Marianne, **Bewegungs-Erziehung,** neue Wege der Heilpädagogik, Ernst Reinhardt Verlag, München, Basel, 1985, ISBN 3-479-00934-2

Hegi Fritz, **Improvisation und Musiktherapie,** Junfermann Verlag, Paderborn, 1988, ISBN 3-87387-270-6

Hoffmann Muischneek Sabine, **Wie tönt Grün?** Rhythmik als Wahrnehmungsförderung, Verlag des Schweizerischen Vereins für Handarbeit und Schulreform, 1989, ISBN 3-908236-08-8

Jacoby Heinrich, **Jenseits von begabt und unbegabt,** Hrsg. Ludwig Sophi, Christiansverlag, Hamburg, 3. Aufl. 1987, ISBN 3-7672-0711-7

Köck Peter, **Praxis der Beobachtung,** Verlag Ludwig Auer, Donauwörth, 2. Auflage 1990, ISBN 3-403-01127-5

Liepmann Lise, **Sehen, Hören, Riechen, Tasten,** das Kind und die Welt der Sinne, Walter Verlag, 1975

Müller Jörg, **Der Umgang mit sich und anderen,** mvg-Paperbacks, 1984, ISBN 3-478-02762-4

Petzold Hilarion, **Psychotherapie und Körperdynamik,** Verfahren psycho-physischer Bewegungs- und Körpertherapie, Junfermann Verlag, Paderborn, 1988, ISBN 3-87387-152-1

Seitz Rudolf, **Ästhetische Elementarbildung,** ein Beitrag zur Kreativitätserziehung, Verlag Ludwig Auer, Donauwörth, 1976

Seitz Rudolf, **Tastspiele,** Don Bosco Verlag, München, 1987, ISBN 3-7698-0489-9

Stöckle Frieder, **Spielen in der Natur,** schauen, horchen, fühlen, denken, Union, 1989

Stöcklin-Meier Susanne, **Spielen und sprechen,** «Wir Eltern»-Verlag, Zürich, 1975, ISBN 3-280-01401-8

Zöller Gerda, **Musik und Bewegung im Elementarbereich,** ein Beitrag zur Kommunikations- und Kreativitätserziehung, Verlag Ludwig Auer, Donauwörth, 1977

Freie Termine in Unterkünften für Klassen- und Skilager

Legende: V: Vollpension H: Halbpension G: Garni A: Alle Pensionsarten

Kanton oder Region	Adresse/Person	Telefon	NOCH FREI 1991/92 in den Wochen 1 – 52	Schlafzimmer Lehrer	Schlafräume Schüler	Betten	Matratzen(lager)	Selbstkochen	Pensionsart Legende	Aufenthaltsraum	Discoraum	Chemineeraum	Spielplatz	Finnenbahn	Minigolf	Freibad	Hallenbad	Langlaufloipe	Skilift	Sessellift	Bergbahn	Postautohalt	Bahnverbindung
Arosa	Ferienhaus Valbella, 7099 Litzirüti/Arosa Sportplatz (Polyurethan) für J+S (Volley-, Basket-, Kleinfeld-Handball, -Fussball, Tennis)	081/31 10 88	auf Anfrage	6	25	90			VH	8			●					●	●	●	●		●
Jura neuchâtelois	E. Guenin, La ferme du Bonheur, 2127 Les Bayards	038/66 15 29	sur demande	1	3		28	●		●								●				●	●
Luzern Entlebuch	Ski- und Berghaus «Schwyzerhüsli», 6174 Sörenberg	041/44 56 74	39/42/44–51												●		●	●	●	●	●	●	●
Rigi/LU	Gruppenhaus Bodenberg, Pension Blaues Kreuz 6353 Weggis	041/93 27 81	34/46/–51	●	15	50		●	A	●			●		●	●	●				●		
Schwarzsee FR	Haus der Jugend Schwarzsee, Baeriswyl Dionys, 1712 Tafers	037/44 19 56	auf Anfrage	7	16	100		●		●			●			●		●	●	●		●	
Tessin	Hotel Riazzino, A. Kistler, 6595 Riazzino-Tenero	092/64 14 22	34–46	4	10	35			H	●	●		●		●	●						●	●
Vaud	Les Diablotins — Centre de vacances, M. P. Grobéty 1865 Les Diablerets	025/53 16 33	34–52		63	200			V	●	●		●		●	●	●	●	●	●	●	●	●
Wallis	Château d'Itravers, 3941 Grône (Kovive Luzern)	041/22 99 24	auf Anfrage	2	5		50	●		●			●				●	●	●			●	●

Schulgemeinde
8884 Oberterzen SG

Auf Beginn des Schuljahres 1991/92
(12. August 1991) suchen wir

eine Lehrerin oder einen Lehrer

für die 1. Klasse. In unserer Primarschule werden die 1. und 2. Klasse im Einklassensystem unterrichtet. Das Dörfchen Oberterzen liegt im St.Galler Oberland, oberhald des herrlichen Walensees. Hier befindet sich auch die Mittelstation der Luftseilbahn Lutag, welche in das einmalig schöne Ski- und Wandergebiet der Flumserberger hinaufführt.

Interessenten richten ihre Bewerbung mit den üblichen Unterlagen bitte an den Schulratspräsidenten Rolf Ruesch, Duz, 8884 Oberterzen (Telefon 085 4 18 17), welcher auch gerne bereit ist, nähere Auskunft über die freie Stelle zu erteilen.

Gemeinde Strengelbach

Auf Beginn des Schuljahres 1991/92 suchen wir noch dringend folgende Lehrkraft

1 Hauswirtschaftslehrerin

7 Wochenstunden
= 4 Stunden + 3 Stunden

Wir sind eine aufstrebende Gemeinde mit 4000 Einwohnern im Bezirk Zofingen. Bahn- und Busverbindungen sind günstig.
Das Lehrerkollegium und die Schulpflege freuen sich auf Ihre Bewerbung zuhanden von Gabi Widmer, Eichhornweg 5, 4802 Strengelbach, Telefon 062/519856

Niklaus Hürlimann
Kommunikative Ausbildungen
Zürcherstrasse 14b, 8852 Altendorf,
Telefon 055/636572

Ausbildungen in **Suggestopädie**

Ausbildungen ins Lern- und Unterrichtsmodell
«Lernen unter Selbstkontrolle»

Verlangen Sie genauere Unterlagen

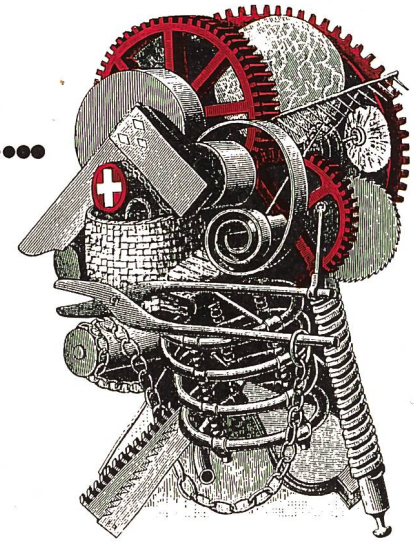
Senden Sie mir Seminarunterlagen!
Name: Vorname:
Strasse:
PLZ/Ort:

Die findigen Schweizer

700 Jahre Eidgenossenschaft

Und der Erfindungs-Reichtum der Schweiz.

VORAUSSCHAUEN, STATT AUF FRÜHERE ENTWICKLUNGEN ZURÜCKBLICKEN!



NOCH LÄUFT ES RUND, DAS RÄDERWERK DES DENK-APPARATES ...

DIE INNOVATIVE TRIEBFEDER IST VORHANDEN – WIE FIGURA ZEIGT.

RENÉ EGGER U.S.M.

Die Gefahr, dass wir zu einer ***Nation von Geld-Wäschern, Pedalo-Vermietern und Festspiel-Tellen*** *werden, ist so gross offenbar nicht. Die Technorama-Sonderschau macht vielmehr augenfällig, dass unsere High-Techniker und Entwicklungs-Ingenieure noch immer zur internationalen Kopf-Gruppe gehören. Kein Wunder, dass unsere Unternehmen gerne auch von ihren Head-Quarters und Brain-Trusts reden! Was hierzulande an Produkte-Ideen Serien-Reife erlangt und an neuartigen Technologien spektakulär zur Anwendung kommt, darf sich jedenfalls sehen lassen: Also in Winterthur wartet* ***eine unerwartet patente und innovative Schweiz*** *auf Sie. Und dass diese Schweiz auch entwicklungsfähig ist, zeigt sich am 'Höhenweg der Zukunft', den Schüler zu einem eigentlichen Problemlösungs-Weg gestaltet haben.*

TECHNORAMA

Sonderausstellung 1991: 16. Mai – 27. Oktober, täglich von 10.00 bis 17.00 Uhr. Bus ab Haupt-Bahnhof Winterthur, Autobahn-Ausfahrt N1 Oberwinterthur.

Sprichwörter, Proverbs, Poslowizy, Przysłowia, Přísloví, Proverbes, Proverbios, Proverbia

Auf der IBA zum schönsten Buch 1989 gekürt!

124 Seiten, 38 Illustrationen, Pappband mit Schutzumschlag, 13,80 DM
Bestell-Nr. 709 446 2
ISBN 3-06-592202-9

Der Mensch lernt nie aus. So heißt es im Sprichwort. Wollen Sie wissen, wie man dafür im Russischen sagt? Oder im Englischen? Schauen Sie doch mal nach!
Jeweils 150 Sprichwörter in acht Sprachen – Deutsch, Englisch, Russisch, Polnisch, Tschechisch, Französisch, Spanisch und Latein –, sind hier gut vergleichbar zusammengestellt und widerspiegeln eindrucksvoll das »Gedächtnis der Völker«.

Bitte wenden Sie sich mit Ihrer Bestellung an den Buchhandel.

Volk und Wissen Verlag GmbH
Lindenstr. 54a / Am Spittelmarkt
Berlin-1086

PTT Museum Bern

Ausstellung zur Geschichte der Post und des Fernmeldewesens in der Schweiz sowie grösste Briefmarkenausstellung der Welt.

Geöffnet Dienstag bis Sonntag 10–17 Uhr

PTT-Museum, Helvetiastrasse 16, 3000 Bern 6
Tel. 031 62 77 77

Mit sich und der KPT zufrieden

Krank werden? Ich? Diesen Gefallen tue ich den Kindern selten. Und wenn, hilft mir meine Berufskrankenkasse rasch wieder auf die Beine.

Die Krankenkasse KPT versichert als schweizerische Berufskrankenkasse Angestellte des Bundes, der Kantone und der Gemeinden sowie der schweizerischen Transportunternehmungen wie auch deren Angehörige. 230'000 zufriedene Mitglieder sind der Beweis unserer Leistungsfähigkeit.

KPT CPT

Krankenkasse KPT
Tellstrasse 18
Postfach
3000 Bern 22
Telefon 031 42 62 42

Antworttalon

Bitte in einen Umschlag stecken und zurücksenden an: Krankenkasse KPT, Tellstrasse 18, Postfach, 3000 Bern 22, Telefon 031 42 62 42.
Ich bin an der Krankenkasse KPT interessiert.
Nehmen Sie mit mir Kontakt auf.

Name, Vorname: _____

Strasse: _____

PLZ/Ort: _____

Geburtsdatum: _____ Telefon: _____

Arbeitgeber: _____

Einleitende Gedanken zum Thema Wahrnehmung

Eigen-sinniges Er-fahren

Von
Liselotte Ackermann
Renate Urfer
Bernhard Müller

Fotos von L. Ackermann, R. Urfer, B. Müller

Wer Schulspiel betreibt, wird immer wieder skeptisch nach dem Nutzen seines Tuns gefragt. So bleibt jedem, der verschiedenste Spielformen in seinem Schulalltag pflegen will, nichts anderes übrig, als sich selber und dem Fragenden Rechenschaft abzulegen, welche Auswirkungen das Schulspiel in Wechselwirkung auf den Spielenden und auf den Spielleiter haben könnte.

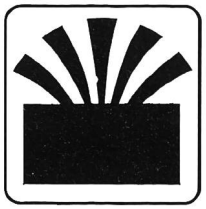
Der gezielt spielerische Umgang mit der Wirklichkeit setzt wie jeder andere Bildungsprozess bestimmte Grundlagen voraus. Das Schulspiel bewegt – verändert – entwickelt wie andere Bildungsimpulse auch. Will jemand mit Erfolg mitspielen, braucht er Fähigkeiten wie Wachheit oder die Bereitschaft, sich Neuem gegenüber zu öffnen. Es braucht aber auch eine gewisse Ausdruckskraft oder die Zustimmung des Mitspielers, mit andern zusammen etwas unternehmen zu wollen. Nur wenn der Spielleiter diese Grundbedingungen für das Schulspiel kennt und für ihre Erfüllung besorgt ist, kann Spielen zum fruchtbaren Entwicklungsprozess führen.

Im Gegensatz zum nichtspielerischen Kontakt mit der Wirklichkeit sollte der spielerische Umgang mit der Realität in jedem Fall ein lustbetontes Erlebnis sein, das im Rahmen bestimmter Spielregeln stattfindet. Das Spiel bietet dem Teilnehmer die Möglichkeit, Wirklichkeit erleben zu können, ohne ihren realen Gefahren ausgesetzt zu sein.

Beim Spielen darf man also Fehler machen, ohne dass man gleich ernsthafte Konsequenzen tragen muss. Es ist klar, dass der Lernende unter diesen Bedingungen spontaner und angstfreier den Kontakt mit der Wirklichkeit sucht. Je häufiger solche Bedingungen geschaffen werden, desto grösser ist demzufolge der Lerneffekt. Deshalb ist noch einmal zu betonen: Schulspiel verändert und entwickelt den Spieler, es ist nicht planlose Spielerei.

Als nächstes stellt sich die Frage, welche Auswirkungen die Spiele der vorliegenden Sammlung anstreben. Um es kurz auszudrücken, es soll nichts anderes bewirkt werden als die Wiederentdeckung des *Tastsinns*. Es geht dabei – wohl bemerkt – nicht darum, den Tastsinn durch das Spielen zu entwickeln, sondern darum, die Vollkommenheit unseres Tastsinns von neuem wiederzuerkennen und zu erleben.

Das Schulspiel soll diesen Lernprozess optimal in Bewegung setzen und, einmal in Gang gebracht, bestmöglich steuern. Um den Spielleiter auf die Auswirkungen der jeweiligen Spiele hinzuweisen, werden in der Sammlung bei diesem Symbol mögliche Auswirkungen beschrieben:



Das Symbol bringt es schon zum Ausdruck: Ein Spiel hat selten nur eine Auswirkung, meistens sind es mehrere. Es kann durchaus auch vorkommen, dass die unter obigem Zeichen gemachten Angaben für einzelne Mitspieler nur teilweise oder in seltenen Fällen überhaupt

nicht eintreffen. Alles hängt schliesslich von der Grundvoraussetzung der Mitspieler, von der Spielatmosphäre und der geschickten Führung des Spielleiters ab. Die Spielanleitung kann also das Einfühlungsvermögen, das jeder Spielleiter entwickeln sollte, nicht ersetzen. Es ist deshalb sicher von Vorteil, wenn der Spielleiter die Rolle des Spielteilnehmers selber schon erfahren hat.

Zum Abschluss bleiben die grundsätzlichen Überlegungen zum Sinn und Zweck einer solchen Spielsammlung zu erwähnen. Warum sollen Menschen ihren Tastsinn oder allgemeiner ihre Sinne wiederentdecken? Gäbe es in der heutigen Welt nicht wichtigere Anliegen?

Wie Heinrich Jacoby in seinem Buch «Jenseits von begabt und unbegabt» feststellt, sind es Denkschemen, Vorurteile, besondere Interessen und andere Barrieren, die es uns unmöglich machen, unsere Umwelt, unsere Mitmenschen, ja sogar uns selbst offen und richtig wahrzunehmen. Viele Bereiche unseres Alltags, die diese vorurteilslose Aufmerksamkeit dringend nötig hätten, werden aus unserem Bewusstsein verdrängt oder falsch wahrgenommen.

Die Konsequenzen solcher Wahrnehmungsbehinderungen sind sicher vielfältig und können an dieser Stelle nicht in ihrer ganzen Komplexität dargelegt werden.

Es wird aber nicht abzustreiten sein, dass zerstörerisches Verhalten der Umwelt gegenüber, die Beziehungslosigkeit und die Gewalttätigkeit gegen Mitmenschen eher bei wahrnehmungsbehinderten Menschen auftritt als bei solchen, die ihre Wahrnehmung sensibilisiert haben. Zudem ist ebenfalls zu vermerken, dass jede Art von Kreativität oder überhaupt jede Form des Ausdrucks ebenfalls abhängig ist von der Wahrnehmungsfähigkeit.

Es ist klar, über jede Wertung einer pädagogischen Zielsetzung kann gestritten werden. Bringt es uns aber nicht weiter, wenn wir annehmen, dass unsere zukünftige Welt nur von kreativen, sensiblen und trotzdem tatkräftigen Menschen wieder in ein harmonisches Gleichgewicht gebracht werden kann?

Bei der Erziehung solcher Menschen aber kann die Schulung der Wahrnehmungsfähigkeit, so sind wir überzeugt, einen wichtigen Beitrag leisten. Auf das Thema Wahrnehmung wissenschaftlich vertiefter einzugehen, würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Eine Auseinandersetzung lohnt sich aber. Wir empfehlen deshalb folgende Bücher zur Lektüre:

Jacoby Heinrich, Jenseits von Begabt und Unbegabt. *Hrsg. Ludwig Sophie, Berlin, Christians Verlag, Hamburg*
Ayres A. Jean, Bausteine der kindlichen Entwicklung. *Springer-Verlag, 1984*

man oder frau? Mann und Frau!

Die klar verständliche Formulierung der vorliegenden Spiele bereitete schon in der konventionellen Schreibweise manches Kopfzerbrechen. In Texten wurde deshalb auf die männlich-weibliche Schreibweise verzichtet. Selbstverständlich sind Mann und Frau gleichermassen angesprochen. Die Leserinnen und Leser werden dafür gewiss Verständnis aufbringen.

Unsere Autorinnen und Autoren

Seit einigen Jahren arbeiten die Autorinnen und Autoren zusammen in der Projektgruppe «Schulspiel» der bernischen Lehrerfortbildung.

Im Rahmen dieser Organisation sind sie verpflichtet, jedes Jahr Weiterbildungskurse zu besuchen und so die Erfahrung zum Themenbereich zu erweitern und zu differenzieren.

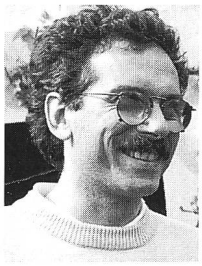
Das Ziel der Projektgruppe ist es, darauf hinzuwirken, dass Schulspiel und Schultheater als ganzheitliche Bildungsform in den Unterricht integriert werden.

Um die vielfältigen Aspekte des Schulspiels und Schultheaters eingehender zu untersuchen, haben sich im Laufe der Zeit drei Arbeitsgruppen herausgebildet: Die erste Gruppe befasst sich mit der Umsetzung von Schulstoff in Schulspiele, die zweite Gruppe mit Problemen der Inszenierung. Die dritte Gruppe untersucht, wie das Schulspiel als möglicher Weg zu grundlegender menschlicher Entfaltung eingesetzt werden kann.

Die vorliegende Sammlung ist das Produkt dieses für die Autoren fruchtbaren Entwicklungsprozesses. Folgende Leute haben an dieser Doppelnummer der «neuen schulpraxis» mitgearbeitet:

Liselotte Ackermann
7.9.1936 Gümligen
Kindergärtnerin, Lehrerin für darstellendes Spiel am Seminar, Kurstätigkeit in der Lehrerfortbildung, Weiterbildung in Malen, Zeichnen und Figurentheater; zusammen mit vier Kolleginnen spielt sie an einer Schattenspielbühne.

Renate Urfer
20.1.1951 Hilterfingen
Staatliches Lehrerinnenseminar Thun, Weiterbildung in Tanz und Musik.
Seit 1974 Primarlehrerin in Hilterfingen, Kursleitertätigkeit in der Lehrerfortbildung.



Bernhard Müller
31.1.1957 Matten
1983 Sekundarlehrerpatent des Kantons Bern, Arbeit in einem Internat für verhaltensauffällige Jugendliche, seit 1984 Sekundarlehrer in Wilderswil, Kursleitertätigkeit in der bernischen Lehrerfortbildung.

Urs Schaefer
22.11.1945 Aarberg
Primarlehrer 5.–7. Klasse, Leitung der Projektgruppe Schulspiel/Theater der bernischen Lehrerfortbildung, Kursleiter der bernischen Lehrerfortbildung: fächerübergreifende Projekte und Kurse.

Zur Spielsammlung

Einleitung

Immer wieder stellt man fest, dass Lehrer zwar Schulspiele in den Schulalltag integrieren möchten, aber nicht so recht wissen, wie sie das machen müssen. Es fehlt an Ideen, man fürchtet sich, als Lehrer Fehler zu begehen, und die vielen Bücher, die zu diesem Thema geschrieben worden sind, können aus Zeitmangel nicht gelesen werden. Auch der Besuch eines Einführungskurses in das Schulspiel und Schultheater scheint angesichts der übrigen Weiterbildungsanforderungen auch nicht erste Priorität zu haben. Die Folgen bei solchen Voraussetzungen sind absehbar. Man verdrängt das Spielen in den Kindergarten oder bestenfalls in die Unterstufe der Grundschule. In der Mittel- und Oberstufe wird dann «vernünftiger und klar lernzielorientierter» Unterricht erteilt.

Deshalb wird das spielerische Lernprinzip, das allen Menschen aller Altersstufen angemessen wäre, aus Unwissenheit und den daraus folgenden Vorurteilen aufgegeben. Die immer grössere Unlust am zu kopflastigen Lernen in der Oberstufe ist eine der Konsequenzen dieses sogenannt vernünftigen Lehrerverhaltens. Die Entfremdung von dem, was für den Menschen wesentliche Lerninhalte sind, ist eine andere Folge der einseitigen Lehrmethodik.

Mit der vorliegenden Spielsammlung möchten wir dem Lehrer in einer möglichst übersichtlichen Form Einblick geben, was Schulspiel sein und bewirken könnte. Zudem sollte durch kurze, einfache Spielanleitungen ermuntert werden, das Schulspiel praktisch im Schulalltag zu erproben und somit das methodisch-didaktische Repertoire zu ergänzen.

Neu sind viele dieser Spiele nicht, sie sind aber so ausgewählt, dass der spielunerfahrene, aber neugierige Lehrer eine gute und praktikable Sammlung von Spielideen erhält. Sie alle haben die Auswirkungen, Tasterfahrungen zu vertiefen und so die Wahrnehmungsfähigkeit wieder freizulegen.

Aufbau der Spielsammlung

Einstiegspiele
Kurzprojekte 2–3 Stunden
Grossprojekte 1 Tag
weiterführende Literatur

Bei der Zusammenstellung der vorliegenden Sammlung war es uns ein Anliegen, Spielleiter und Spieler möglichst sorgfältig an das Thema Schulspiel/Theater heranzuführen. Folgende Grundsätze versuchten wir dabei stets zu beachten:

Vom Einfachen zum Schwierigen

Vom Bekannten zum Unbekannten

Von der Distanz zur Nähe

Die *Einstiegsspiele* ermöglichen einen ersten Kontakt zum Thema. Diese kurzen, in sich abgeschlossenen Spielsequenzen eignen sich gut für Tages- und Lektionsanfänge oder zur Auflockerung zwischendurch. Die Sammlung soll zudem eine Hilfe bieten bei der Erstellung eigener *Projekte*.

Es wäre jedoch kaum sinnvoll, allein aus Einstiegsspielen ein ganzes Projekt zusammenzustellen; denn diese Spiele beinhalten in erster Linie die Sensibilisierung des Tastsinns, vermitteln also hauptsächlich Eindrücke. Der wesentliche Grundgedanke eines Projektes ist aber die Entwicklung von der Rezeptivität zur Expressivität; d.h. die Sensibilisierung des Tastsinns muss hinführen zum eigenen, kreativen Ausdruck, in unserem Falle zum darstellenden Spiel. Denkbar sind selbstverständlich auch andere Formen der Gestaltung wie beispielsweise Zeichnen, plastisches Gestalten, Tanz.

Eine stufengerechte Thematik und eine spielerische Zielsetzung für das gesamte Projekt sowie die Umsetzung der gemachten Tasterfahrungen in verschiedene Ausdrucksformen sollen im Spieler die Bereitschaft wecken und wach behalten, sich mit dem Tastsinn intensiver zu befassen und ihn mit anderen Grundfertigkeiten menschlichen Handelns zu verknüpfen.

Wir weisen darauf hin, dass auch die am besten durchdachte Zusammenstellung von Spielen einen einfühlsamen und mitdenkenden Spielleiter nicht ersetzen kann. Er muss herausfinden, wie gross die Grundvoraussetzungen seiner Spieler sind. Er muss spüren, wie offen und bereit die Gruppenmitglieder sind, seine Impulse aufzunehmen. Er muss fühlen, ob genügend Energie vorhanden ist, um den nächsten Schritt dem vorhergehenden folgen zu lassen.

Je nach Situation muss der Spielleiter die hier vorgeschlagenen Projekte nach seinem Empfinden ergänzen oder umgestalten.

Zeichenerklärung

Sozialformen

Einzelübung

Partnerübung

Gruppe/Klasse

Ort

im Haus

im Haus oder im Freien

im Freien

Stufen

Kindergarten/Unterstufe

Mittelstufe

Oberstufe

alle Stufen

Unterstufe und Mittelstufe

Mittelstufe und Oberstufe

Material

benötigtes Spielmaterial

Hinweis

Hinweise für den Spielleiter

Wirkung

Mögliche Auswirkungen, die das Spiel/die Übung auf den einzelnen und/oder die Gruppe haben kann (Zielvorstellung)

Notizen

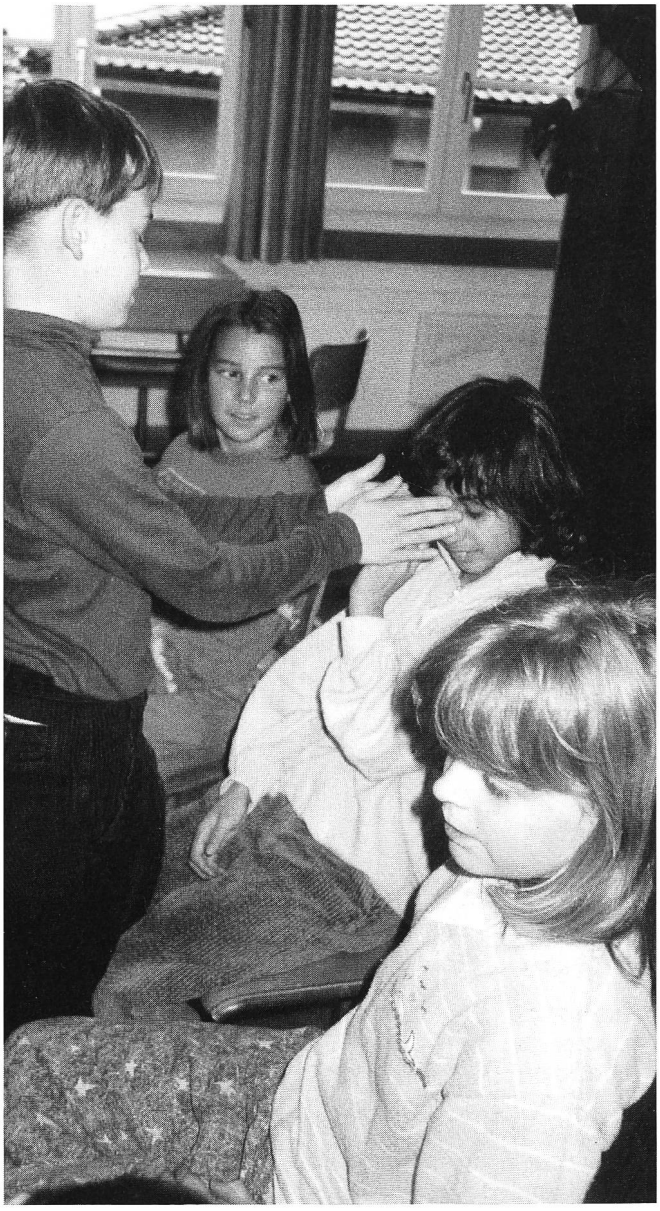
eigene Notizen des Spielleiters

Zur Beachtung:

Taktile Wahrnehmungsstörung

Viele von uns reagieren auf Berührungsreize negativ, wenn diese aggressiv, unvermutet oder fremdartig sind.
Bei Kindern mit taktiler Wahrnehmungsstörung rufen aber auch viele andere Berührungsempfindungen diese Reaktion hervor. Ein Kind mit Berührungsängsten muss *Berührung meiden dürfen!* Taktile Abwehr ist eine ernst zu nehmende neurologische Störung. Wenn sich ein Kind also durchwegs gegen taktile Erfahrungen sträubt, ist eine ergotherapeutische Abklärung angezeigt.

Literatur zum Thema «Wahrnehmungsstörung»:
A. Jean Ayres, **Bausteine der kindlichen Entwicklung,** ISBN 3-540-13303-8, Springer Verlag, Berlin, Heidelberg, New York, Tokio, 1984



Eine weitere unabgeschlossene Spielsystematik

Abstimmung der individuellen und der Gruppenenergie!

1. **Entspannung** ⇨
   - Sicherung der Wahrnehmungsfähigkeit
   - Sensibilisierung für die Situation und die Mitspieler

2. **Einsteigen in die neuen Rollen im Schutze der Anonymität** ⇨
   - Abbau von Hemmungen und Blockaden-Öffnung zum Mitspielen
   - Ausdrucksfähigkeit unter Schutz erproben

3. **Kontakt zum DU** ⇨
   nonverbal
   verbal
   körperlich
   - Schaffung von Spielplattformen

4. **ICH–DU–WIR** ⇨
   - Ausbau der Spielergruppe
     Sich gegenseitig als Gruppenmitglieder kennenlernen
   - Grundlage für ausgebautere Szenen und Situationsspiele

5. **Situationen/Spiele** ⇨
   Verschiedenste Einstiege
   - Wirklichkeit im Schutzraum des Spiels erleben und erspielen und erproben
   - Sich spielerisch exponieren, «neue» Standpunkte finden
   - Sich als Teil eines Ganzen wahrnehmen

6. **Improvisationen** ⇨
   Eventuell Impuls zu schöpferischem Tun oder Denken

Jugend-Ferien-Häuser

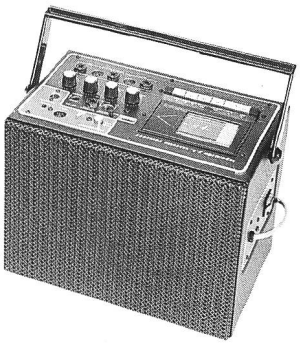
an Selbstkocher zu vermieten; für Klassenlager, Schul-, Ski- und Ferienkolonien

Aurigeno/Maggiatal TI 65 B., 342 m ü. M., ab Fr. 6.—
Camperio/Bleniotal TI 60 B., 1250 m ü. M., ab Fr. 9.50
Les Bois/Freiberge JU 130 B., 938 m ü. M., ab Fr. 6.—

Auskunft und Vermietung
Schweizer Kolpingwerk, Postfach 486, **8026 Zürich**
Telefon 01 242 29 49 (während Bürozeiten)

COOMBER – Verstärker, Lautsprecher mit Kassettengerät

das besondere Gerät für den Schulalltag
- **einfach**
- **praxisgerecht**
- **speziell**
- **mobil**



Gerne senden wir Ihnen unsere Dokumentation
AV-Geräte-Service
Walter E. Sonderegger
Gruebstrasse 17
8706 Meilen,
Tel. 01/923 51 57

Modell 2020-AV für Tonbildschauen

Einstiegsspiele

Die folgende Sammlung von Einstiegsspielen ist in drei Gruppen gegliedert:
- Hände und Finger
- Füsse und Zehen
- ganzer Körper

Viele dieser Spiele bedingen für den Spielleiter kaum Vorbereitungsarbeit. Sie eignen sich als Tages-/Lektionseinstiege oder als Auflockerung zwischendurch. Vorrangiges Anliegen ist dabei die Sensibilisierung des kinästhetischen Sinnes und des Tastsinnes.

Hände und Finger

1

Taschendieb

Zeige- und Mittelfinger einer Hand werden auf den Daumenballen gelegt und mit dem Daumen fest gegen die Hand gedrückt. Mit den beiden freien Fingern (Ringfinger und kleiner Finger) versucht man, einen Gegenstand, beispielsweise das Nastuch, aus der eigenen oder einer fremden Tasche zu holen.

Nastücher oder ähnliches

Geschicklichkeitsübung für die schwächeren zwei Finger

2

Holztransport

Zwei Streichholzschachteln stehen mit der Schmalseite auf dem Tisch. Quer über die eine Schachtel verteilt man fünf Streichhölzer so, dass sie links und rechts überstehen. Nun versucht man, alle Streichhölzer gleichzeitig von der einen auf die andere Schachtel zu transportieren, und zwar so, dass jeweils ein Streichholz zwischen den beiden Daumen, das nächste zwischen den beiden Zeigefingern usw. eingeklemmt wird.

Streichholzschachteln und Streichhölzer

Koordination der Finger beider Hände

3

Riesenhand

Fünf Streichhölzer werden zwischen die Finger einer Hand geklemmt. Das erste befindet sich zwischen dem kleinen Finger und dem Daumen, das zweite zwischen Daumen und Zeigefinger. Ohne Hilfe der anderen Hand versucht man, ein Hölzchen ums andere auf der Schmalseite einer Zündholzschachtel zu deponieren.

Streichholzschachtel und Streichhölzer

Beweglichkeit und Koordination der Finger einer Hand

4

Reaktionsspiel

Zeigefinger und Daumen der einen Hand halten ein Streichholz, die andere Hand befindet sich ungefähr 10 cm darunter. Wenn die obere Hand das Hölzchen fallen lässt, versucht es die andere Hand mit Daumen und Zeigefinger zu fassen.

Streichhölzer

Einmal die linke, dann die rechte Hand in der unteren Position

© by neue schulpraxis

5

Konzentrationsspiele

- Die eine Hand klopft rhythmisch auf den Tisch, die andere Hand beschreibt gleichzeitig eine Kreisform.
- Beide Hände «zeichnen» im Uhrzeigersinn ein gleichseitiges Dreieck auf den Tisch. Die linke Hand beginnt jedoch in der linken, die rechte Hand in der rechten Ecke des Dreiecks.
- Die rechte Hand klopft rhythmisch auf die vier Ecken eines gedachten Quadrates, gleichzeitig klopft die linke Hand auf die drei Ecken eines Dreiecks.
- Beide Hände patschen gleichzeitig auf die Oberschenkel, dann fasst die rechte Hand an die Nase, die linke ans rechte Ohr, patschen, linke Hand an die Nase, rechte Hand ans linke Ohr. Das Ganze mehrmals wiederholen, rhythmisieren und Tempo steigern.

Unabhängiges Bewegen beider Hände

6

Fingersalat

Spieler A kreuzt die Unterarme, hält die Handflächen gegeneinander und verschränkt die Finger. Dann zieht er die verschränkten Hände zwischen Armen und Oberkörper empor. Spieler B deutet auf einen der verschränkten Finger, ohne diesen zu berühren. Spieler A versucht möglichst rasch zu reagieren und den bezeichneten Finger zu bewegen.

Konzentration, Reaktion

7

Einfädeln

Fingerstellung: Zeige- und Mittelfinger einer Hand werden mit dem Daumen fest gegen den Daumenballen gedrückt. Zwei Partner versuchen nun, mit ihren freien Fingern (Ringfinger und kleiner Finger) gemeinsam einen Faden durch ein Nadelöhr zu ziehen.

Nähnadeln und Faden

Fingerfertigkeit
Kontaktaufnahme über gemeinsame Tätigkeit

8

Marionettenfinger

Spieler A sitzt als gedachte Marionette auf einem Stuhl oder dem Boden. An imaginären Fäden bewegt Spieler B nun die Hände oder einzelne Finger seiner Marionette.

Genaues Beachten des Anknüpfungspunktes. Welche Gelenke bewegen sich?

Ausprobieren verschiedener Bewegungsmöglichkeiten
Körperwahrnehmung

© by neue schulpraxis

9

Knopf-Stafette

Die Spieler stehen in einem oder mehreren Kreisen. Ein Spieler legt sich einen Knopf auf die Zeigefingerkuppe. Der zweite Spieler drückt seine Fingerkuppe auf den Knopf. Nun drehen die beiden Spieler ihre Arme so, dass der Knopf auf die Fingerspitze des zweiten Spielers zu liegen kommt. Auf diese Art wird der Knopf von Spieler zu Spieler weitergegeben.

Knöpfe

Auch als Stafette spielbar

Beweglichkeit, Bewegungskoordination

10

Händeturm

Je 4 bis 5 Spieler bilden einen Kreis. Der erste Spieler legt die rechte Hand auf den Tisch oder Boden, Handfläche nach unten. Reihum legt nun jeder Spieler seine rechte Hand auf diejenige des vorherigen Spielers. Nach der ersten Runde kommen in der gleichen Weise auch die linken Hände auf diesen Händeturm. Nun wird immer die zuunterst liegende Hand weggezogen und auf den Turm gelegt.

Tempo steigern oder rhythmisch als Liedbegleitung

Kontaktaufnahme über den Tastsinn und die gemeinsame Bewegung

11

Hände fangen

Die Spieler stehen im Kreis. Jeder fasst mit seiner rechten Hand das rechte Handgelenk des rechten Nachbarn. Die rechten Arme bilden einen Stern, dessen Mittelpunkt in der Kreismitte liegt. Im Rhythmus auf 4 zählen und dazu die Hände leicht auf und ab bewegen. Bei 4 die Hände lösen und mit der linken Hand in der Kreismitte das linke Handgelenk des linken Nachbarn umfassen. Der Wechsel sollte im Rhythmus des Zählens geschehen.

Nicht zu grosse Gruppen bilden

Raumerfahrung, Gruppenwahrnehmung

12

Hände suchen

Die Spieler stehen in einem engen Kreis. Auf Kopfhöhe legt jeder Spieler seine Handflächen an diejenigen seiner beiden Nachbarn. Mit geschlossenen Augen gemeinsam auf 4 zählen und dazu folgende Bewegungen ausführen: 1. sich um sich selber drehen; 2. mit beiden Händen auf den Boden klatschen; 3. die Hände über dem Kopf zusammenschlagen; 4. zu den Handflächen der beiden Nachbarn zurückfinden.

Raumerfahrung, Gruppenkontakt, Vertrauen

© by neue schulpraxis

CASIO SCHOOL PAGES

Nr. 7
Kurzfassung
August 1991

Editorial

Sehr geehrte Lehrerin, sehr geehrter Lehrer

Dass das heutige Schulrechnerangebot wegen seiner Vielfalt beinahe unüberschaubar geworden ist, brauchen wir Ihnen wohl kaum zu erläutern. Auch nicht; dass es für Fachkräfte wie Sie schwierig geworden ist, die unzähligen Konkurrenzprodukte miteinander zu vergleichen und damit richtig zu positionieren. Was Sie aber vielleicht noch nicht wissen: CASIO ist weltweit der grösste Hersteller von Taschenrechnern aller Art und hat sich mit der Herstellung von exakt anwenderbezogenen Produkten wie wissenschaftlichen und Bürorechnern, Taschen-Datenbanken, Schreibmaschinen und anderen, einfachen Standardrechnern überall einen guten Namen gemacht.

Die School-Pages - Sie halten gerade die Kurzfassung der Nr. 7 in Ihrer Hand - ist eine regelmässig erscheinende, auf Umweltschutzpapier gedruckte Zeitschrift für Lehrkräfte und Schüler. In diesen School-Pages wird jeder Rechner einzeln technisch und mit Lösungsaufgaben beschrieben; dazu Tips für den Unterricht und viele Gadgets - teils gratis, teils sehr günstig - vermittelt. Die School-Pages werden kostenlos an 2500 Lehrer- und Schuladressen verschickt und erfreuen sich schon seit einigen Jahren grosser Beliebtheit.

Blättern Sie diese Beilage durch und lernen Sie einen kleinen Teil des CASIO-Sortimentes kennen. Wenn Sie die School-Pages auch weiterhin erhalten möchten (vor allem die vollständige Nummer 7!), dann schicken Sie uns den Coupon auf Seite 8 umgehend zu. Sie können übrigens damit auch jeden Rechner, welchen wir hier vorstellen, mit viel Rabatt als Testgerät bei uns bestellen.

Wir freuen uns, dass Sie die School-Pages lesen und dass wir schon bald von Ihnen hören werden.

Ihr CASIO-Team

Auflösung Knacknuss Nr. 6

"Mit welcher Geschwindigkeit fuhr der Lastwagen-Chauffeur, wenn sein Tacho den symmetrischen km-Stand 15951 und nach exakt 2 Stunden Fahrt wieder eine symmetrische km-Zahl anzeigte?" So stellten wir die Frage in der letzten Ausgabe. Nun; Sie haben es sicherlich bemerkt; bei dieser Aufgabe gibt es zwei richtige Antworten: 55 km/h und 105 km/h. Das resultiert aus den neuen km-Ständen 16161; oder aber 16061.

Einen 55-cm Farbfernseher von INNO HIT hat M. Gérald Cochet aus Genf gewonnen, je einen Weltempfänger die Herren H.P. Bühlmann (Matten), G. Buhler (Vetroz), Max Wenk (Fehraltorf), R. Wampfler (Fislisbach) und Sepp Hersche (Niederuzwil). Wir gratulieren auch an dieser Stelle noch einmal herzlich.

Inhaltsverzeichnis

Editorial, Auflösung Knacknuss Nr. 6	Seite 1
Schulrechner in Wort und Bild	Seiten 2 und 3
Schulrechner-Uebersicht (Tabelle)	Seiten 4 und 5
Schulbus	Seite 6
"Darüberhinaus ..."	Seite 7
Knacknuss Nr. 7, Schlusswort, Impressum	Seite 8
Antwortcoupon	Seite 8

SCHOOL PAGES
CASIO

Das CASIO Schulrechnerprogramm

Was wir Ihnen hier vorstellen ist natürlich nicht das gesamte CASIO Schulrechner-Programm: es fehlen sämtliche Grafikrechner, programmierbare-wissenschaftliche Rechner und Pocket-Computer. Wenn Sie sich auch für diese, jetzt genannten Produkte interessieren, dann schicken Sie Ihnen gerne weitere Unterlagen zu. Verwenden Sie den Coupon auf Seite 8. Bitte beachten Sie dazu auch die ausführliche Vergleichs-Tabelle auf der folgenden Doppelseite.

CASIO FX-82L:

neu mit grossem LCD-Display. Für Realschulen, Sek und Gymnasium.

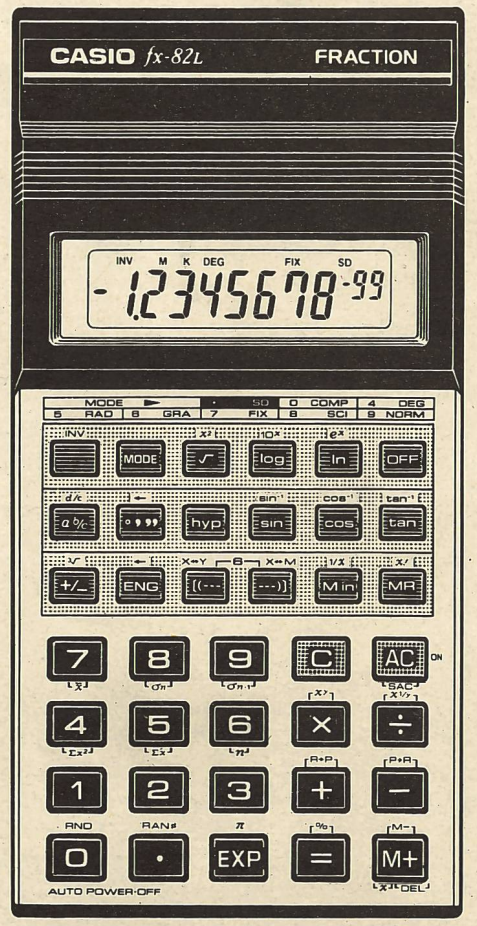
- 8 + 2 Stellen- Anzeige
- 78 Funktionen
- Zweidimensionale Statistik (Standard-Abweichung)
- 18 Klammer-Ebenen in 6 Verschachtelungen
- Umwandlung von rechtwinkligen in polare Koordinaten und umgekehrt
- Bruchrechenautomatik
- Wahre algebraische Logik
- Prozentautomatik
- Trigonometrische und hyperbolische Funktionen
- Sexagesimal-/Dezimal-Umwandlung
- Widerstandsfähige Hartbox

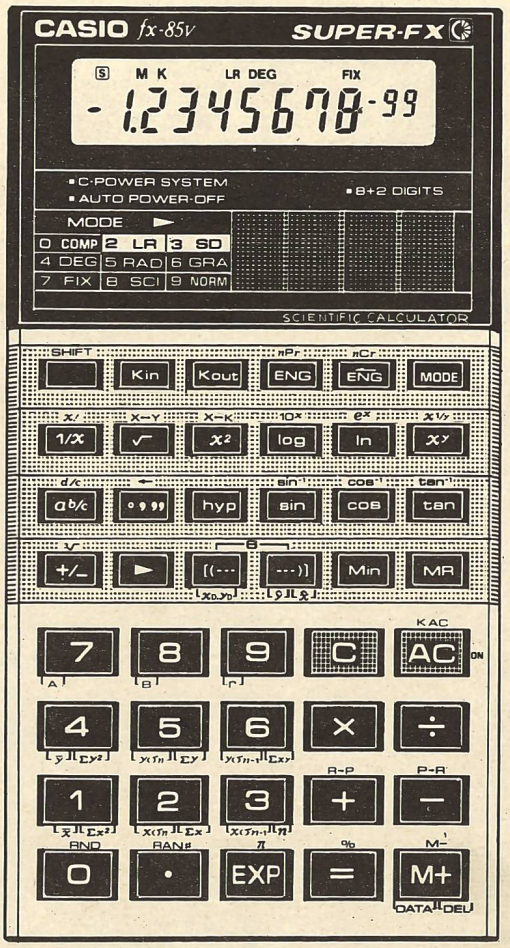
- Masse: 21,5 x 76 x 153 mm
- Gewicht: 121 g

CASIO FX-82L, Fr. 29.90

Übrigens:

Die Batterielebensdauer spricht für sich: 11'000 Stunden; das beudeutet 15 Jahre bei täglichen 2 Stunden-Betrieb!





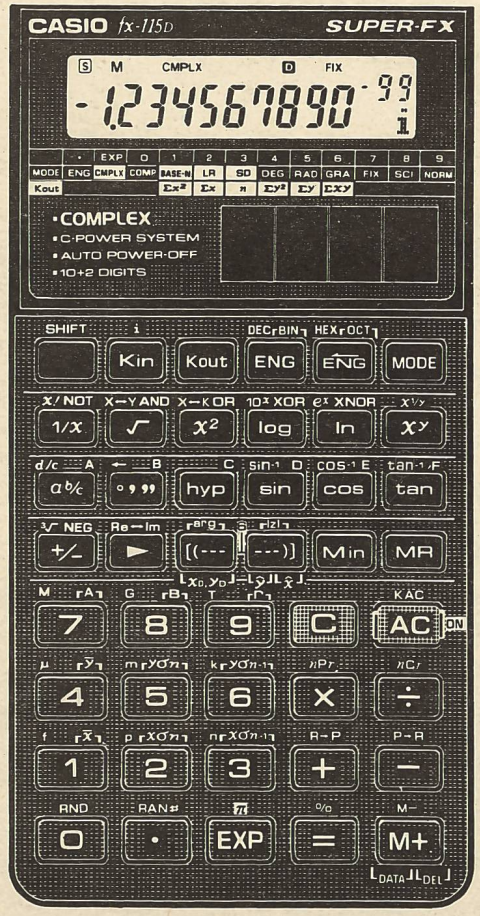
CASIO FX-85V

Der Solarrechner für Sek, Gymi und Gewerbeschule ist neu mit 129 Funktionen ausgestattet und arbeitet - dank C- Power - auch bei bescheidenen Lichtverhältnissen.

- 8 + 2 Stellen-Anzeige
- Von den Lichtverhältnissen unabhängiger Speicherschutz
- %, OR, XOR, AND, Umwandlungen und Berechnungen in den Zahlen-Systemen DEC, HEX, BIN und OCT.
- Wahre algebraische Logik
- Bruchrechnen in allen Variationen
- 7 Konstantenspeicher (für Zwischenresultate und Resultate)
- Zweidimensionale Statistik
- Regressionsanalysen
- Widerstandsfähige Hartbox

- Masse: 17,5 x 73 x 140 mm
- Gewicht: 64 g

CASIO FX-85V, Fr. 45.90



CASIO FX-115D

Der FX-115D ist der etwas leistungsfähigere, sonst aber gleich grosse und leichte Bruder des FX-85V mit 10 + 2 Stellen-Anzeige und 167 Funktionen.

- Von den Lichtverhältnissen unabhängiger Speicherschutz
- %, OR, XOR, AND, Umwandlungen und Berechnungen in den Zahlen-Systemen DEC, HEX, BIN und OCT.
- Wahre algebraische Logik
- Bruchrechnen in allen Variationen
- 7 Konstantenspeicher
- Komplexe Zahlen
- Zweidimensionale Statistik
- Regressionsanalysen
- Widerstandsfähige Hartbox

- Masse: 17,5 x 73 x 140 mm
- Gewicht: 64 g

CASIO FX-115D, Fr. 58.--

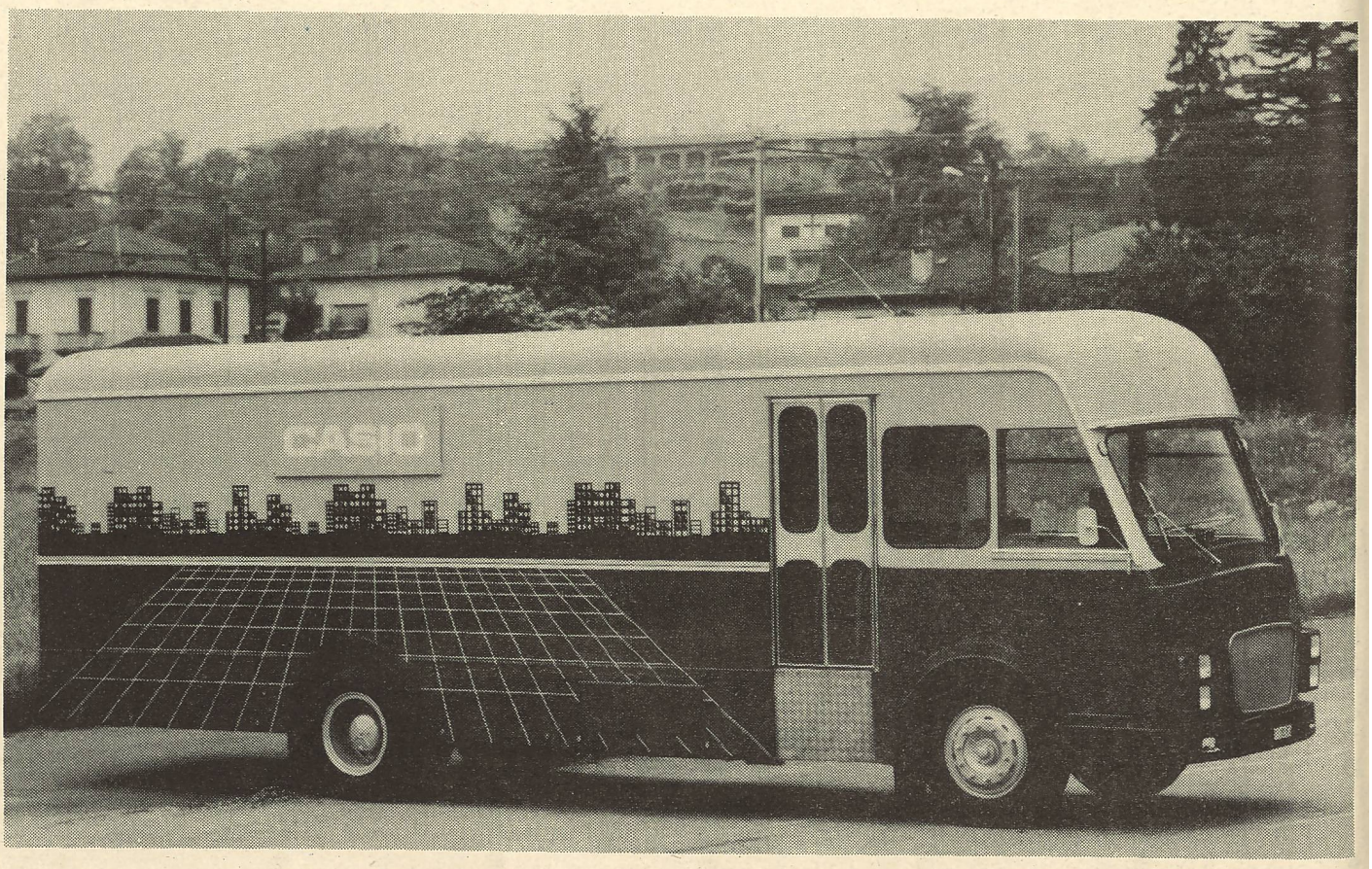
CASIO Schulrechner-Programm Herbst 1991

Modell Name	FX-82 L	FX-85 V	FX-992 V	FX-115 D	FX-580
Batterietyp	AA x 2	Solar C-Power	Solar C-Power	Solar C-Power	CR-2032 x 2
Batterie-Lebensdauer (Stunden)	11'000 (SUM-3)	–	–	–	350
Sichtanzeige	LCD	LCD	LCD	LCD	Dot matrix LCD
Zeichen der Anzeige	8	8	12	10	12
Mantisse + Exponent	8 + 2	8 + 2	12 + 2	10 + 2	10 + 2
Anzahl Funktionen	78	129	284	167	180
Echte algebraische Logik	●	●	●	●	●
Winkelargument (Altgrad/Bogenmass/Neugrad)	●	●	●	●	●
Winkelargument-Umwandlungen	–	–	–	–	–
Trigonometrische Funktionen sin/cosin/tan $\sin^{-1}/\cos^{-1}/\tan^{-1}$	●	●	●	●	●
Hyperbolfunktionen sinh/cosh/tanh $\sinh^{-1}/\cosh^{-1}/\tanh^{-1}$	●	●	●	●	●
Exponent log, ln 10^x e^x	●	●	●	●	●
Algebraisch $\sqrt{}$, x^2, $1/x$, x!, $\sqrt[3]{}$, xy, $x^{1/y}$	●	●	●	●	●
Umwandlungen von rechtwinkligen in polare Koordinaten und umgekehrt	●	●	●	●	●
Kombination nCr Permutation nPr	–	●	●	●	●
Random Number RAN #	●	●	●	●	●
Rundung RND	●	●	●	●	●
Technische Tasten $\frac{ENG}{ENG}$	●	●	●	●	●
Eingabe +/-, EXP π	●	●	●	●	●
Bruchrechnen	●	●	●	●	●
Unechter Bruch	●	●	●	●	●
Sexagesimal + Dezimalumwandlungen	●	●	●	●	●
Prozenttaste %	●	●	●	●	●
Dezimalstellenzahl und höchstwertige Stellen-Anzahl fix, sci	●	●	●	●	●
Klammern	18	18	18	18	18
Standard Abweichung	●	●	●	●	●
Statistik mit paarweisen Variablen	–	●	●	●	●
Basis-n Umwandlungen BIN, OCT, DEC, HEX	–	–	●	●	●
Logische Operationen	–	–	●	●	●
Physikalische Konstanten	–	–	128	–	–
Wiederholfunktionen	–	–	–	–	–
Programm-Formelschritte	–	–	–	–	–
Programm-Formelbereiche	–	–	–	–	–
Eingebaute Formeln	–	–	–	–	–
Grafikanzeige	–	–	–	–	–
Grafikdrucker	–	–	–	–	–
Diverses	Hartbox, grosses Display	Hartbox, High-Speed Calculator	High-Speed-Super-FX	Hartbox High-Speed-Super-FX	Rechnungen m komplexen Zahl + Einheiten + tec Einheiten, Gamm Funktion
Preis	**Fr. 29.90**	**Fr. 45.90**	**Fr. 65.—**	**Fr. 58.—**	**Fr. 95.—**

X-180 PV	FX-4500 P	FX-5500 L	FX-5000 F	FX-7000 GA	FX-7700 G	FX-8500 G
AA x 1	CR 2032 x 2	CR 2025 x 1	CR 2032 x 2	CR 2032 x 3	CR 2032 x 3	CR 2032 x 2
00 (SUM-3)	3000	350	790	100	70	110
LCD	Dot matrix LCD	Dot matrix LCD	Dot matrix LCD	Dot matrix LCD	Dot matrix LCD	Dot matrix LCD
10	Obere Zeile 12 Untere Zeile 12	Obere Zeile 16 Untere Zeile 16	Obere Zeile 14 Untere Zeile 14	16 x 8	16 x 8	16 x 8
10 + 2	10 + 2	10 + 2	10 + 2	10 + 2	10 + 2	10 + 2
163	179	181	288	195	315	255
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
–	–	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
–	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	–	●	–
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	–	–	●	–
●	●	●	–	–	●	–
●	●	●	●	●	●	●
●	●	–	●	●	–	–
●	●	●	●	●	●	●
18	24	24	20	20	26	20
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	●	●	●	●
–	–	–	13	–	–	–
–	●	●	●	●	●	●
38	1103	1095	675	422	4164	6566
2	durch Kapaz. beschr.	–	12	10	38	10
–	–	–	128	–	–	–
–	–	–	–	●	●	●
–	–	–	–	–	–	●
ale, Hartbox gh-Speed- uper-FX	Integrale, Formelspeicher, technische Symbole	Formelspeicher		High Contrast LCD	High Contrast LCD, Hardcase, Integration, Matrix operation	Datei-Editor Funktion (4989 Schritte), Kassettenrecorder- Datenspeicherfunktionen , Drucker (Zubehör)
. 59.—	**Fr. 119.—**	**Fr. 139.—**	**Fr. 120.—**	**Fr. 149.—**	**Fr. 199.—**	**Fr. 249.—**

Der CASIO Schulbus

Wer bietet Ihnen schon Gelegenheit, ein ganzes Schulrechner- und Pocket-Computer Sortiment - und das besteht bei CASIO immerhin aus 25 Geräten - live nebeneinander zu vergleichen, zu bestaunen und auszuprobieren?



Der CASIO Schulbus

Eine rollende Rechnerausstellung mit viel Platz, bequemen Stühlen, kniffligen Aufgaben, vielen neuen Ideen, einer gut dotierten Tee-Küche (auch der Tee "made in Japan") und einem erfahrenen Begleiter, welcher Ihnen auch Ihre hartnäckigsten Fragen (zum Thema Rechner, natürlich) beantworten kann.

Den CASIO Schulbus

haben wir extra für Sie konzipiert. Sie können in ihm nicht kaufen, sondern nur ausprobieren und vergleichen. Wenn Sie wollen mit Ihrer ganzen Klasse. Mehrere Arbeitsplätze laden dazu ein. Selbstverständlich liegen sämtliche Handbücher und unzählige Beispiele auf; wenn Sie selber etwas Kreieren oder gar eine ganze Schulstunde im Bus abhalten möchten, so ist das für uns gar kein Problem.

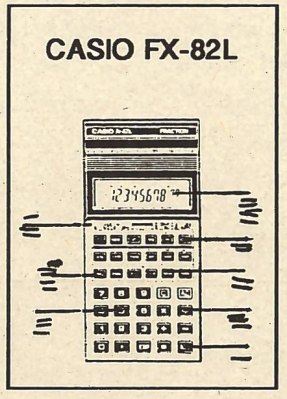
Am besten ist es, Sie versehen die beiliegende Antwortkarte mit entsprechenden Vermerken oder rufen Heinz Ammann (091-43 22 41) an - er macht mit Ihnen dann gleich Nägel mit Köpfen.

Von CASIO können Sie fast alles haben:

Folien für Ihren Hellraumprojektor:

Farbige Folien beschreiben jeweils die Tastatur, das Anzeigefeld und die Shift-Funktionen der Tastatur. Im Set enthalten sind die Modelle FX-85V, FX-82L, und FX-115D.

Die Folien sind für Sie gratis!

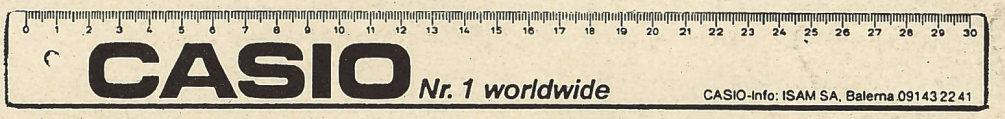


Posters

Einfach erklären lassen sich Casio-Rechner auch auf einem Poster, den Sie bei Bedarf (oder auch als Wandschmuck) im Schulzimmer aufhängen.

Die Poster sind für Sie gratis!

Lineale



Praktische, weisse, 30cm lange Kunststofflineale helfen Ihren Schülern sozusagen in allen Fächern; vor allem in Geometrie und im Technischen Zeichnen.

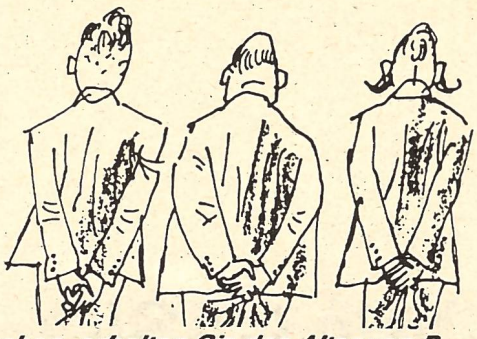
Die Lineale sind für Sie gratis!

Recycling

Wenn Ihr CASIO-Schulrechner nicht mehr will und sich eine Reparatur nicht lohnt, dann schicken Sie ihn uns doch einfach zurück. Wir werden ihn gratis für Sie von einer speziellen Firma in Küssnacht entsorgen lassen.

Ihren CASIO-Rechner zu recyceln kostet Sie nichts!

Knacknuss Nr. 7



Wenn Sie die nachfolgende Aufgabe lösen und uns die Antwort auf dem untenstehenden Coupon bis am 30. September 1991 zuschicken, dann haben Sie die Chance einen Klassensatz CASIO FX-82L zu gewinnen! Machen Sie also mit, es lohnt sich!

Aufgabe: "Wenn Sie die Ziffern des Lebensalters von A vertauschen, erhalten Sie das Alter von B. Die Differenz der Lebensalter von A und B ergibt das doppelte Lebensalter von C. B sei zehnmal so alt wie C. Bestimmen Sie das Alter eines jeden!"

Schlusswort

Wir danken Ihnen dafür, das Sie diese Sonderausgabe der CASIO School-Pages Nr. 7 bis hierhin durchgelesen haben und würden uns sehr darüber freuen, wenn wir Ihnen auch die zukünftigen Ausgaben gratis zustellen dürften. Für allfällige Fragen betreffend der CASIO Schulrechner stehen wir Ihnen sehr gerne zur Verfügung.

Ihr CASIO-Team

Impressum

CASIO School-Pages Sonderausgabe
Auflage: 27'500 Ex.

Erscheint als Beilage in
SCHWEIZERISCHE LEHRERZEITUNG
und DIE NEUE SCHULPRAXIS"

Redaktion
Heinz Ammann
Jean Colin

ISAM SA
Via Magazzini Generali 8
6828 Balerna
Tel. 091-43 22 41
Fax 091-43 14 48
Telex 84 20 10

Druck
auf 80 gm2
Umweltschutzpapier

Offsetdruckerei AG
8005 Zürich

Bilder
Casio Computer Ltd.
ISAM SA, Balerna

---

0 Ihre School-Pages gefallen mir. Bitte schicken Sie mir umgehend und kostenlos ___ Exemplare der vollständigen Nummer 7 und sämtliche folgenden Ausgaben.

0 Bitte schicken Sie mir den aktuellen Katalog mit Schulpreisliste und Bezugsquellenverzeichnis.

0 Bitte schicken Sie mir Unterlagen über: _____

0 Ich möchte von Ihrem preiswerten Angebot Gebrauch machen und bestelle hiermit (max je ein Gerät):

- o FX-82L für Fr. 20.-- (statt Fr. 29.90)
- o FX-85V für Fr. 30.-- (statt Fr. 45.90)
- o FX115D für Fr. 40.-- (statt Fr. 58.--)

0 Ich möchte mit meiner Klasse Ihren Schulbus sehen. Bitte rufen Sie mich an:

Telefon _____ zwischen _____ und _____ Uhr.

0 Ich habe die Knacknuss Nr. 7 gelöst: A ist _____, B _____ und C _____ Jahre alt. Wenn ich gewinne, dann hätte ich gerne für meine Klasse _____ FX-82L.

0 Darüberhinaus möchte ich: _____

Name _____ Vorname _____

Adresse _____

Plz/Ort _____/_____

Datum und Unterschrift _____

(Coupon an ISAM SA, Via Magazzini Generali 8, 6828 Balerna.)

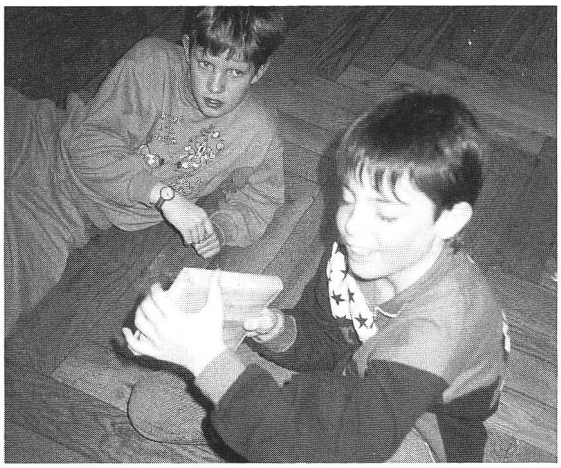
13

Überraschungspaket

Einen Gegenstand, lageweise in Stoff- und Papierschichten verpackt, im Kreis weitergeben. Jeder Spieler darf jeweils eine Verpackungsschicht entfernen und versucht währenddessen, den Inhalt durch Tasten zu erraten.

Gegenstand, verpackt in verschiedene Papier- und Stoffschichten

Sensibilisierung des Tastsinnes



14

Tastbeutel

In einem Beutel befinden sich verschiedene Gegenstände. Reihum greift jeder Spieler in den Beutel, betastet einen Gegenstand und schildert laufend seine Tastempfindungen. Anschliessend äussert er seine Vermutung, um was für einen Gegenstand es sich handeln könnte. Er gibt den Beutel aber weiter, ohne seinen Gegenstand herauszunehmen. Wenn jeder Spieler einen Gegenstand ertastet hat, wird der Beutel ausgeleert und das Geheimnis gelüftet.

Beutel, in dem sich für jeden Mitspieler ein Gegenstand befindet

Gegenstände wählen, die möglichst vielseitige Tastempfindungen ermöglichen

Sensibilisierung des Tastsinnes
Formulierung der eigenen Empfindungen

15

Tastmemory

Verschiedene Tastkärtchen sind unter einem Tuch versteckt. Die Spieler versuchen nun, durch Tasten je zwei gleiche Kärtchen zu finden.

Tuch, Kartonkärtchen (7×7 cm) mit aufgeklebten, verschiedenartigen Materialien

Sensibilisierung des Tastsinnes
Erkennen von gleichartigen Tastempfindungen, Merkfähigkeit

16

Flüssigkeiten

Der Spieler taucht seine Finger in verschiedene Flüssigkeiten und untersucht die verschiedenen Tastempfindungen. Anschliessend versucht er, mit geschlossenen Augen die Flüssigkeiten wiederzuerkennen. Ein Mitspieler ist ihm dabei behilflich, indem er ihm die Hand führt.

Verschiedene Flüssigkeiten in Schalen zum Beispiel Wasser, Speiseöl, Milch, Abwaschmittel

Umwelterfahrung über Hautwahrnehmung

© by neue schulpraxis

17

Handmassage

Der Daumen der einen Hand massiert mit kleinen spiralförmigen Bewegungen von der Handwurzel bis zu den Fingerspitzen und zurück, auf Handfläche und Handrücken.

Je konzentrierter dies geschieht, desto intensiver ist die Tastempfindung.
Aus diesem Grund empfiehlt es sich, bei derartigen Übungen nicht zu sprechen.

Sensibilisierung der Hautwahrnehmung

18

Handwärme

Die Hände reiben, bis sie sich erwärmen. Mit geschlossenen Augen die Hände langsam einander nähern, bis die Wärmeausstrahlung zwischen den beiden Handflächen spürbar wird.
Variation: Die Handflächen beidseitig den Wangen nähern, der Stirn, den Augen.

Die Übungen ausführen, ohne dabei zu sprechen

Hautwahrnehmung, Konzentration, Ruhe

19

Handschrift

Ein Spieler schreibt oder zeichnet seinem blinden Partner etwas auf die Handfläche, den Handrücken. Dieser versucht, das Geschriebene, Gezeichnete zu erraten.

Hautwahrnehmung, aufeinander eingehen

20

Handmassage zu zweit

Ein Spieler massiert seinem Partner Handrücken und Handflächen, indem er mit den Fingerspitzen von der Handwurzel bis zu den Fingerspitzen und zurück kleine spiralförmige Bewegungen ausführt. Der passive Spieler hält die Augen geschlossen.

Haut- und Körperwahrnehmung, aufeinandereingehen, sich jemandem hingeben

© by neue schulpraxis

21

Fremde Handschrift

Spieler A nimmt einen Bleistift in die Hand.
Spieler B versucht nun, mit der fremden Hand etwas zu zeichnen oder zu schreiben.

Sich von einem anderen führen lassen

22

Farbhände

Die Spieler erhalten die Aufgabe, ein möglichst buntes Bild zu malen. Jeder Spieler besitzt aber nur einen Farbstift. Er muss sich also die anderen «Farbhände» ausleihen, um sein Bild fertigzustellen.

Zeichnungsblätter, Farb- oder Filzstifte

Vorübung zu diesem Spiel:
s. «Fremde Handschrift»

Körperkontakt zwischen vielen Gruppenmitgliedern

23

Wer bist du?

Kreisspiel: Ein Spieler geht mit geschlossenen Augen von Mitspieler zu Mitspieler und versucht, sie durch Abtasten der Haare, der Gesichtsform, der Kleidung zu erkennen.

evtl. Augenbinden

Sensibilisierungsübung,
intensiver Körperkontakt

24

Händesalat

3 bis 4 Spieler strecken einem blinden Partner ihre Hände entgegen, in einem möglichst grossen Durcheinander. Der Blinde versucht tastend, die zusammengehörenden Handpaare zu finden.
Vereinfachende Variation: Jeder Spieler wählt für seine beiden Hände eine bestimmte Handstellung, zum Beispiel Faust, Finger spreizen

Konzentration durch Tasten

© by neue schulpraxis

25

Armer kleiner Kater

Kreisspiel: Ein Spieler im Kreis spielt den Kater. Er muss sich reihum vor jeden Mitspieler hinkauern und versucht dabei durch Mimik, Miauen und Schmeicheln, einen anderen zum Lachen zu bringen. Die Mitspieler versuchen durch Streicheln und gutes Zureden, den Kater zu trösten. Dabei darf aber nur der Satz «Ach, du armer kleiner Kater» verwendet werden. Wenn ein Spieler diesen Satz dreimal wiederholen kann, ohne dabei zu lachen, muss der Kater sein Glück beim nächsten Spieler versuchen. Bringt er aber einen Mitspieler zum Lachen, muss dieser seinen Platz einnehmen und «Kater» spielen.

Körperkontakt, liebevolle Zuwendung
Spass

26

Gangarten

Die Spieler probieren auf nackten Füssen verschiedene Gangarten aus: Bewusstes Abrollen von der Ferse bis zu den Zehenspitzen und umgekehrt; gehen ohne abzurollen; auf den Innen-, Aussenkanten, den Fersen, den Zehenspitzen gehen.

Die Spieler müssen genügend Zeit zur Verfügung haben, um sich mit ihren Erfahrungen auseinanderzusetzen

Bewusstes Wahrnehmen der gesamten Standfläche

Füsse und Zehen

27

Greifzehen

Die Spieler erkunden zuerst die Bewegungsfähigkeit ihrer Zehen. Welche Zehen lassen sich einzeln bewegen?
Auf dem Boden sitzend, versuchen die Spieler nun, mit den Zehen des rechten Fusses einen Gegenstand vom Boden aufzuheben. Die Zehen des linken Fusses versuchen diesen Gegenstand zu übernehmen und wieder auf den Boden zu legen.

Bewegungsfähigkeit der einzelnen Zehen

28

Turmbau

Ein Spieler sitzt am Boden und versucht, mit Hilfe beider Füsse einen Turm aus Bauklötzen zu bauen.

Bauklötze (Streichholzschachteln)

Bewegungs- und Koordinationsfähigkeit der beiden Füsse

© by neue schulpraxis

29

Fussschrift

Die Spieler sitzen auf Stühlen um einen grossen Bogen Packpapier herum, der auf dem Boden liegt. Mit einem zwischen die Zehen geklemmten Filzstift versuchen sie, eine Zeichnung anzufertigen, Wörter und Sätze zu schreiben.

1 Rolle Packpapier, für jeden Spieler
1 Filzstift

Zur Abwechslung kann auch einmal ein Diktat auf diese Weise geschrieben werden

Bewegungsfähigkeit der Füsse und Zehen

30

Konzentrationsspiele

Die Spieler sitzen auf Stühlen im Kreis.

- Der linke Fuss stampft rhythmisch auf der gleichen Stelle, der rechte Fuss zeichnet Wellenlinien.
- Beide Füsse zeichnen ein gleichseitiges Dreieck auf den Boden (im Uhrzeigersinn, dann umgekehrt). Der rechte Fuss beginnt in einer unteren Ecke, der linke Fuss oben.
- Der rechte Fuss klopft einen Zweier-, der linke einen Dreierrhythmus auf den Boden (Hohe Schule der Fusskunst!).

Bei all diesen Übungen übernimmt in der Wiederholung der rechte Fuss die Aufgabe des linken und umgekehrt.

Unabhängiges Bewegen beider Füsse

31

Spielbänder

- Zwei Spieler sitzen einander gegenüber auf dem Boden, zwischen ihnen liegt ein Spielband. Spieler A ergreift das Band mit beiden Füssen und übergibt es in der Luft den Füssen seines Partners.
- Wie oben, aber das Band muss nun über einen oder beide Füsse des Partners gestreift werden.
- Die Übergabe erfolgt nur durch die Zehen eines Fusses.
- Die beiden Spieler liegen nebeneinander auf dem Rücken, Beine angezogen. Spieler A legt sich ein Spielband auf die Fusssohlen. Gemeinsam versuchen die Partner nun, das Spielband auf die Fusssohlen des Spielers B zu transportieren, natürlich ohne die Hilfe der Hände.

Spielbänder

Beweglichkeit der Füsse
Kontaktaufnahme über gemeinsame Tätigkeit

32

Turmbau

Zwei Spieler versuchen, nur mit Hilfe ihrer Füsse gemeinsam einen Turm aus Bauklötzen zu bauen.

Bauklötze

Bewegungsfähigkeit der Füsse
Kontaktaufnahme über gemeinsame Tätigkeit

© by neue schulpraxis

33

Knöpfe sammeln

Auf dem Fussboden verteilt liegen viele Knöpfe. Die Spieler, in zwei oder mehr Parteien aufgeteilt, versuchen nun innerhalb einer bestimmten Zeitspanne, möglichst viele Knöpfe einzusammeln und in ihren Schuhkarton zu befördern. Selbstverständlich dürfen dazu nur die Füsse (Zehen) benutzt werden.

Viele Knöpfe, für jede Spielergruppe 1 Schuhkarton

Beweglichkeit der Füsse und Zehen
Spass

34

Fusslandschaft

Der Spieler erkundet mit den Händen seine nackten Füsse: Oberfläche, Zehen, Knöchel, Fusssohlen, Hautbeschaffenheit, Adern, Narben usw.
Welche Berührungen sind angenehm, welche nicht?
Variation: Der Spieler liegt auf dem Rücken. Ein Fuss erkundet den anderen.

Der Spielleiter gibt immer wieder Anregungen, was untersucht, erforscht werden könnte.

Wahrnehmung des eigenen Körpers

35

Füsse wecken

Spieler A massiert seinem Partner die nackten Füsse (siehe Handmassage). Anschliessend schreibt er ihm mit einem Finger Buchstaben oder ganze Wörter auf die Fusssohle oder den Fussrücken. Spieler B versucht, das «Geschriebene» zu erraten.

Sensibilisierung der Hautwahrnehmung
Sich von einem anderen berühren lassen

36

Tennisbälle I

Der Spieler steht, unter dem einen Fuss hat er einen Tennisball. Nach einer Weile beginnt er, mit der Fusssohle den Tennisball «in den Boden» zu kneten. Dazu braucht er abwechslungsweise die Ferse, die Fusshöhlung, Fussballen und Zehen (Vorstellungshilfe: Teigkugel kneten). Dann stellt er sich, nun ohne Tennisball, aufrecht hin, schliesst die Augen und vergleicht die Empfindungen in seinen beiden Körperhälften.

Tennisbälle

Erlebnis, dass eine Tastempfindung an den Füssen Auswirkungen auf den ganzenb Körper haben kann

© die neue schulpraxis

37

Tennisbälle II

Zwei Spieler liegen auf dem Rücken mit leicht angezogenen Beinen. In dieser Stellung rollen sie einen Tennisball zwischen ihren Fusssohlen.

Tennisbälle

Bewegungsfähigkeit,
Hautwahrnehmung

38

Verwurzelt

Der Spieler steht in leichter Grätschstellung, die Füsse fest auf dem Boden «verwurzelt», d.h. mit der gesamten Fusssohle von der Ferse bis zu den Zehenspitzen den Bodenkontakt erspüren. In immer grösser werdenden Bewegungen beginnt sich nun der Körper seitwärts links und rechts und vor- und rückwärts zu wiegen, jedoch nur so weit, dass sich Fersen und Zehen nie vom Boden lösen. (Vorstellungshilfe: ein Baum, der sich im Winde wiegt.)

Die Übung mit geschlossenen Augen durchführen
Die Spieler müssen genügend Zeit haben, mit sich selbst in Kontakt zu kommen

Körperbewusstsein
Konzentration, Ruhe

39

Tastfüsse I

Spieler A, mit geschlossenen Augen und barfuss, wird von Spieler B sorgfältig über eine Strecke geführt, wo möglichst oft die Bodenbeschaffenheit ändert: Gras, Sand, Asphalt, Wasser usw. In der Wiederholung versucht Spieler A, nun mit offenen Augen, den Parcours der Reihe nach zu rekonstruieren.

Sensibilisierung des Tastsinnes
Konzentration, Vertrauen

40

Tastfüsse II

Wie Tastfüsse I, aber nun werden Tastplatten zu einem Parcours ausgelegt.

Platten (Teppichfliesen, Novilon- oder Holzplatten, 40x40 cm) werden mit verschiedenen Materialien beklebt (Stoffe, Fell, Knöpfe, Sand, Plastik usw.)

Sensibilisierung des Tastsinnes
Konzentration, Vertrauen

© pd neue schulpraxis

41

Fortbewegung

Die Spieler bewegen sich auf die verschiedensten Arten durch den Raum, dabei dürfen aber Hände und Füsse nicht den Boden berühren oder wenigstens nicht zur Fortbewegung benutzt werden.

Bewegungsfähigkeit, Fantasie, Körperbewusstsein, Spass

Körper

42

Ohne Hände I

Die Spieler tragen einen Gegenstand durch den Raum, ohne dafür ihre Hände zu benutzen (auf dem Kopf, unter das Kinn/den Arm geklemmt, zwischen den Beinen, auf dem Rücken/dem Nacken usw.).

Kleine Gegenstände aus dem Alltagsbereich

Bewegungsfähigkeit, Fantasie, Spass

43

Ohne Hände II

Die Spieler heben einen auf dem Boden liegenden Gegenstand auf, ohne dafür ihre Hände zu benutzen (mit den Knien, den Ellbogen, dem Kinn, dem Mund).

Kleine Gegenstände aus dem Alltagsbereich

Bewegungsfähigkeit, Fantasie, Spass

44

Mundmaler

Mit einem zwischen die Lippen geklemmten Bleistift malen die Spieler ein Bild oder versuchen, ganze Wörter und Sätze aufzuschreiben.

Zeichnungspapier, Bleistifte

Auch als Auflockerung einer Schreiblektion

Bewegungsfähigkeit des Nackens

© by neue schulpraxis

45

Gesichtsakrobatik

Vor einem Spiegel stehend, probieren die Spieler verschiedenste Möglichkeiten der Mimik aus:
- Gesicht so klein wie möglich zusammenziehen
- Stirne horizontal und vertikal runzeln
- Nase rümpfen, Nasenlöcher dehnen
- Wangenmuskeln bewegen
- mit den Ohren wackeln
- Haaransatz bewegen
- abwechslungsweise ein Auge zukneifen
- auf jede mögliche Art die Lippen bewegen

Als abschliessende «Krönung» versuchen die Spieler mit Hilfe ihrer Mimik ein Gewitter darzustellen, von der Windstille bis zum Orkan mit Blitz und Donner.

Spiegel

Wahrnehmung und Bewegungsfähigkeit der Gesichtsmuskeln, Spass

46

Pingpong

Auf dem Rücken liegend, versuchen die Spieler einen auf dem Bauch plazierten Pingpongball durch blosse Bauchmuskelbewegung in die Luft zu spikken.

Pingpongbälle

Wahrnehmung und Bewegungsfähigkeit der Bauchmuskulatur

47

Hahnenkampf

Zwei Spieler bewegen sich, auf einem Bein hüpfend, in einem vorher bezeichneten Kreis. Durch Anrempeln mit den Schultern versuchen sie sich gegenseitig aus dem Gleichgewicht zu bringen. Verloren hat, wer sich aus dem Kreis drängen lässt oder mit beiden Füssen den Boden berührt.

Gleichgewicht, Körperkontakt, Spass

48

Richtungswechsel

Die Spieler bewegen sich, auf einem Bein hüpfend, im Raum. Wenn sie mit einem anderen Spieler zusammenstossen, bewegen sie sich in der Richtung weiter, in die sie gestossen werden.

Gleichgewicht, Körperkontakt, Spass

© by neue schulpraxis

49

Fabelwesen

Zwei Spieler bilden zusammen ein Fantasiewesen und bewegen sich vorwärts. Pro Spielpaar müssen je zwei Hände und zwei Füsse den Boden berühren. Die Fabelwesen suchen verschiedene Fortbewegungsmöglichkeiten.

Auch als Stafette spielbar

Körperkontakt und -geschicklichkeit, Fantasie, Spass

50

Flugzeug

Spieler A liegt mit angezogenen Beinen auf dem Rücken. Spieler B legt sich bäuchlings auf die Unterschenkel seines Partners und breitet, bei genügender Selbstsicherheit, die Arme aus.

Vertrauen, Gleichgewicht, Körperkontakt

51

Roboter

Ein Partner spielt den Roboter, der andere den Roboterführer.
Eine Berührung am Kopf bedeutet: geradeaus gehen
Berührung der rechten Schulter:
1/4-Drehung nach rechts
Berührung der linken Schulter:
1/4-Drehung nach links
Zweimalige Kopfberührung: anhalten

Ein Roboterführer kann gleichzeitig auch mehrere Roboter leiten, was auf Dauer aber sehr anstrengend wird.

Körperkontakt, Reaktion, Spass

52

Lebender Stuhl

Spieler A kniet auf allen vieren am Boden. Spieler B setzt sich sorgfältig aufs Hinterteil von A und stellt die Füsse auf die Schultern von A. Wenn A sich sicher genug fühlt, kann er die Hände vom Boden lösen und in sehr kleinen Bewegungen vor- und zurückschaukeln.

Die Spieler müssen darauf aufmerksam gemacht werden, dass die Wirbelsäule des tragenden Spielers nicht belastet werden darf.

Körperkontakt, Vertrauen, Verantwortung

© by neue schulpraxis

53

Schosssitz

Die Spieler stehen in einem sehr engen Kreis hintereinander und halten sich an den Schultern des vorderen Nachbarn. Nun versuchen sie, sich vorsichtig auf die Knie des hinteren Nachbarn zu setzen. Wenn dies klappt, können die Hände gelöst und über dem Kopf zusammengeschlagen werden.

Körperkontakt, Vertrauen, Spass

54

Rollen

Die Spieler rollen sich mit gestrecktem Körper über den Fussboden. Wenn sich zwei begegnen, rollt einer vorsichtig über den anderen.

Intensiver Körperkontakt, Rücksichtnahme

55

Rollband I

Die Spieler bilden, dicht nebeneinander auf dem Rücken liegend, eine Reihe. Am Anfang der Reihe legt sich ein Spieler bäuchlings auf die Körpermitte der Liegenden. Diese drehen sich nun alle gleichzeitig in einer Richtung weiter. Der einzelne wird so über die ganze Länge der Reihe weitertransportiert.

Körperkontakt, gemeinsames Tun, Spass

56

Rollband II

Die Spieler stehen in zwei engen Reihen. Die Gegenüberstehenden reichen sich beide Hände im Kreuzgriff. Ein Spieler legt sich auf diese Hände und wird nun durch Werfen vorsichtig bis ans Ende der Reihe weitertransportiert. Mutige Spieler werden höher, ängstliche nur wenig in die Luft geschleudert.

Hilfestellung des Spielleiters am Ende der Reihe

© by neue schulpraxis

57

Gordischer Knoten

Die Spieler stehen mit geschlossenen Augen im Kreis und strecken die linke Faust in die Mitte. Mit der rechten Hand suchen sie nun eine fremde Faust zu fassen. Wenn dies geschehen ist, öffnen sie die Augen und versuchen, ohne die Hände zu lösen, den Knoten zu entwirren.

Lösung nicht immer möglich

Intensiver Körperkontakt, Spass, Kommunikationsfähigkeit

58

Wecken

- Die Spieler klopfen sich selber oder einem Partner sehr sanft mit den Fingerkuppen beider Hände auf Schädeldecke, Stirn und Gesicht.
- Sie erkunden mit den Fingerspitzen das Gesicht, Formen, Knochenbau.
- Sie streicheln, reiben, massieren, klopfen den eigenen Körper mit Handflächen, Handballen, Fingerspitzen, Knöcheln...

Körperbewusstsein über Tasterfahrung

59

Tennisbälle

- Die Spieler sitzen oder liegen auf dem Boden und rollen sich einen Tennisball über alle möglichen Körperteile.
- Der Tennisball liegt am Boden, und der Spieler rollt sich bäuchlings, rücklings, seitwärts darüber.

Tennisbälle

Körperbewusstsein über Tasterfahrung

60

Nähe I

Die Spieler gehen mit geschlossenen Augen sehr langsam durch den Raum und versuchen dabei, weder Partner noch Gegenstände anzustossen.

Vertrauen
Erfahrung, dass der Tastsinn über die Hautoberfläche hinausreicht

© by neue schulpraxis

61

Nähe

Zwei Spieler stehen sich in einigem Abstand gegenüber. Spieler A schliesst die Augen und geht auf den Partner zu, ohne dabei die Arme vorzustrecken.
Er versucht so, möglichst nahe an Spieler B heranzukommen, ohne diesen zu berühren.

Erfahrung, dass der Tastsinn über die Hautoberfläche hinausreicht

62

Kreisform

Die Spieler reichen sich im Kreis die Hände und begeben sich so eng wie möglich in den Mittelpunkt. Nun schliessen sie die Augen und bewegen sich, die Hände immer noch gefasst, rückwärts, so lange, bis sie in beiden Armen einen gleichmässigen Zug ihrer Nachbarn spüren. Die Augen werden erst geöffnet, wenn der ganze Kreis zur Ruhe gekommen ist.

Der Raum muss gross genug sein, um der Spielgruppe den grösstmöglichen Kreis zu ermöglichen. Andernfalls ist die Übung nicht durchführbar.

Erlebnis, dass die Gruppe mit geschlossenen Augen zu einem perfekten Kreis finden kann.
Körpererfahrung, Gemeinschaftssinn

63

Schutzraum

Ein Spieler steht mit geschlossenen Augen in der Mitte, die anderen bilden um ihn herum einen Kreis. Spieler A bewegt sich nun in frei gewähltem Tempo im Kreis und soll darauf vertrauen können, dass ihn der Kreis der Mitspieler vor jedem Sturz bewahrt.

Stellung der Kreisspieler: 1 Fuss etwas nach hinten versetzt, Handflächen in ständiger Bereitschaft auf Brusthöhe, Abstand ungefähr eine Armlänge

Verantwortung, Vertrauen

64

Pendel

Etwa sechs Spieler bilden einen sehr engen Kreis um einen Mitspieler. Dieser schliesst die Augen und versteift seinen Körper. Er wird nun von den Mitspielern sanft im Kreis hin und her geschaukelt.

Atmosphäre des Vertrauens schaffen

Etwas mit sich geschehen lassen
Verantwortung übernehmen

© by neue schulpraxis

65

Statuen formen

Ein Spieler formt aus seinem Partner eine bestimmte Figur, beispielsweise einen Clown, eine Tänzerin. Der Bildhauer formt mit den Händen, d.h. es dürfen keine mündlichen Anweisungen erteilt werden. Wenn die Figur ihre endgültige Form erhalten hat, spielt sie, was sie in dieser Pose denkt, fühlt, wen sie darstellt.

Posen wählen, die über längere Zeit eingehalten werden können

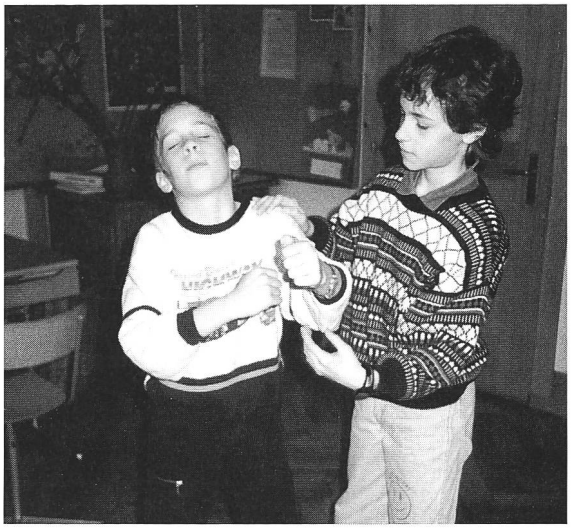
Körperkontakt, sich in einen Partner einfühlen, über Tastempfindung innere Stimmungen nacherleben

66

Statuen ertasten

Spieler A nimmt eine bestimmte Körperhaltung ein. Spieler B ertastet diese Haltung mit geschlossenen Augen bis ins letzte Detail und versucht sie anschliessend möglichst genau nachzuahmen. Erst jetzt öffnet er die Augen und vergleicht seine Haltung mit der Vorlage.

Körperkontakt, innere Vorstellungsbilder



67

Gruppenbild

Die eine Hälfte der Gruppe verhält sich passiv, die andere Hälfte wählt ein Thema für ihr Gruppenbild, etwa «Wald». Die passiven Spieler werden nun zu passenden Gegenständen geformt, zum Beispiel Wurzelstock, Felsblock, Hase, und werden dann von den aktiven Spielern an die gewünschten Stellen transportiert und zu einem Bild zusammengestellt.

Körperkontakt, innere Vorstellungsbilder
Erlebnis, als Gegenstand passiv sein zu können
Rücksichtnahme der Bildhauer, Kooperation

68

Stuhlverkauf

Die Spieler bewegen sich frei durch den Raum. Auf ein Zeichen des Spielleiters ergreift jeder den nächststehenden Gegenstand und versucht, diesen einem Mitspieler zu verkaufen, indem er die verschiedenen Tasteigenschaften anpreist und ertasten lässt; die wunderbare Rundung eines Stuhlbeines, die angenehme Glätte der Sitzfläche.

Verschiedene Gegenstände der Umgebung

Reaktion, Kommunikation, Durchsetzungskraft, Tasterfahrung

© by neue schulpraxis

69

Blinde Baumeister

Gruppen zu 3–4 Spielern
Die Spieler sitzen mit geschlossenen Augen um einen auf einer Plastikunterlage liegenden Tonklumpen. Gemeinsam und ohne zu sprechen versuchen sie nun ein Haus oder ein anderes Thema zu gestalten.

Pro Spielergruppe ungefähr 1 kg Ton

Wortlose Kommunikation und Kooperation, Tasterfahrung

70

Verzaubern

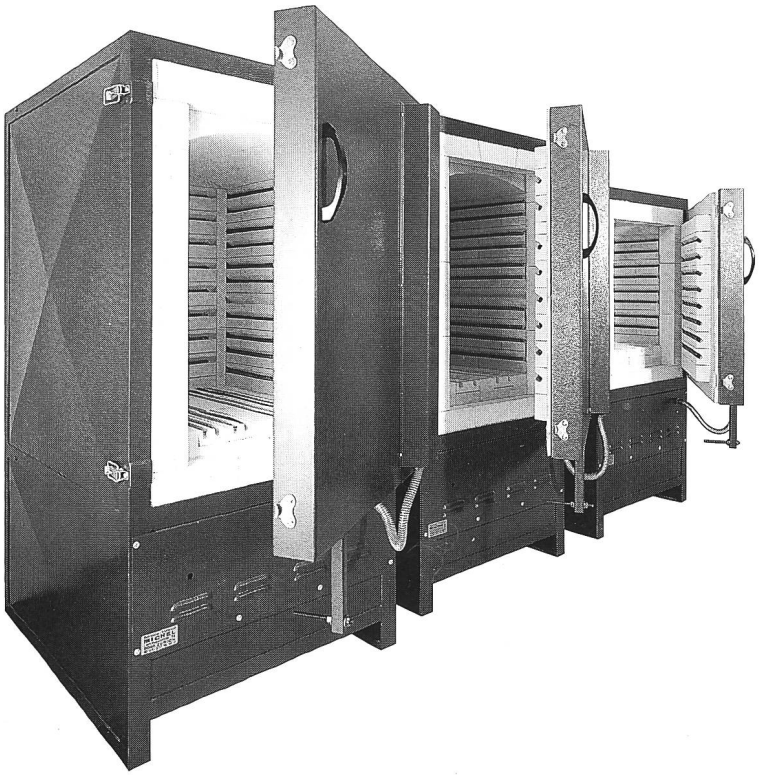
Die Spieler sind in vier Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe hat die Aufgabe, die Spieler einer anderen Gruppe zu einem vorgegebenen Thema zu verkleiden, zum Beispiel Ungeheuer, Gespenster, Modeschau.

Verschiedenste Verkleidungsmaterialien wie Tücher, Toilettenpapier, Kartonschachteln, Naturmaterialien usw. Sicherheitsnadeln, Schnur, Scheren

Vorsicht mit Plastikfolien und ähnlichem!

Kreativität, Tasterfahrungen
Etwas «an sich» geschehen lassen

© by neue schulpraxis



NEUE ADRESSE
MICHEL
Verkauf–Service
Lerchenhalde 73
CH-8046 ZÜRICH
✆ 01/372 16 16

Verlangen Sie unseren Gratis-Katalog!

Keramikbrennöfen
Top und Frontlader
Elektro, Gas und Holz
Töpferscheiben
Regelanlagen
Tonschneider
Töpfer-Werkzeuge usw.

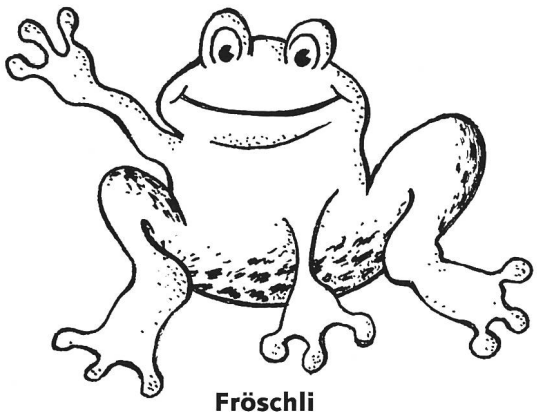
SERVICE MICHEL VERKAUF
LERCHENHALDE 73 01 - 3721616 CH-8046 ZÜRICH

Wir freuen uns, Sie bei uns begrüssen zu dürfen. Auf bald. Ihr
Michel-Team

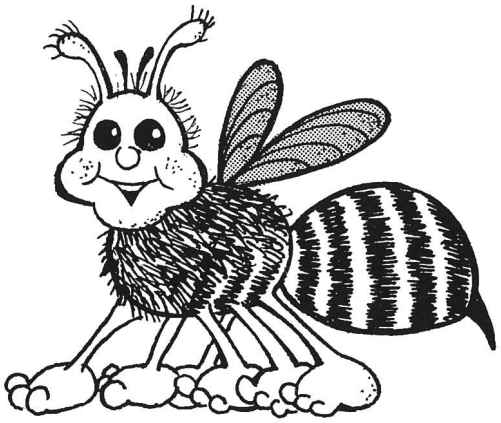
Schnipselseiten Thema: Schulanfang

Wollen Sie wissen, welche dieser vorliegenden Vignetten von Gilbert Kammermann mir am besten gefällt? Das Erstklassmädchen, das keck den Zählrahmen umfunktioniert und sich mit den farbigen Kugeln ein modisches Halsband bastelt. Es entlockte mir ein Schmunzeln, das ich nun gerne für den ersten Schultag mit meiner neuen Klasse aufspare. (Kie)

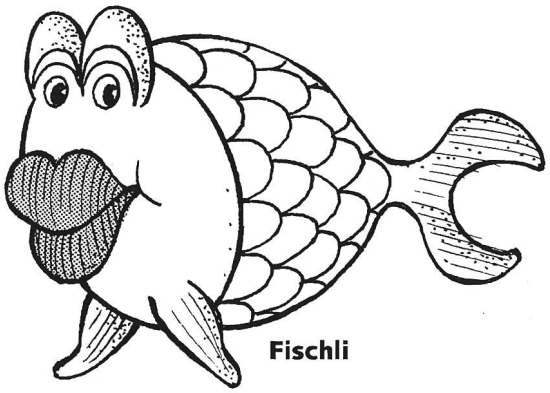
Vignetten für Gruppeneinteilung zum Alternieren in der Unterstufe:



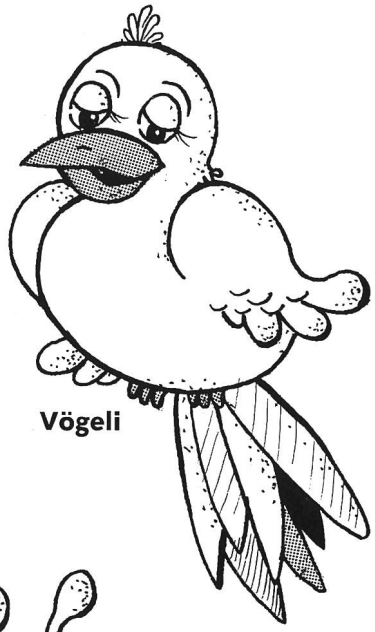
Fröschli



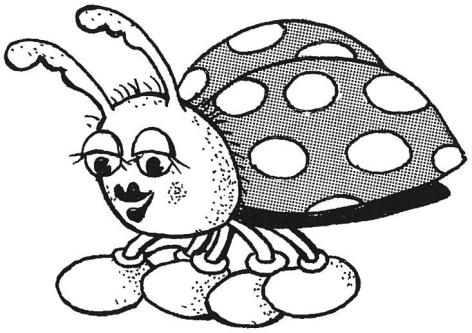
Bienli



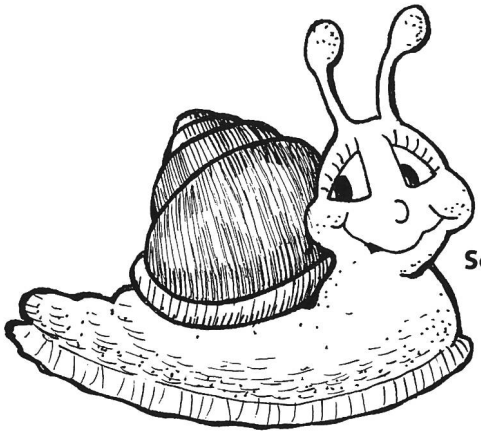
Fischli



Vögeli



Chäferli



Schnäggli

NICOLE
LESEN
VRENI
URS
VC!
LESEN
Affe
Abo
Oma
Mama
Gibsy

Texte und Dokumente zur DDR-„Exil"-Literatur

144 Seiten.
56 Abbildungen.
Broschur. DM 12.80
ISBN 3-06-102243-0

Dissidenten?

Dies ist einer der wenigen Versuche, die es im Osten Deutschlands gibt, die unter den mannigfaltigen Formen menschlicher Diskriminierung entstandenen literarischen Arbeiten durch editorische Aufarbeitung und Verbreitung zu rehabilitieren.

VOLK UND WISSEN VERLAG

Bitte wenden Sie sich mit Ihrer Bestellung an den Buchhandel.

...auch für das Schulturnen – alle Geräte aus einer Hand...

100 Jahre · ans · anni

VALDER & EISENHUT AG

Turn- und Sportgerätefabrik
8700 Küsnacht (ZH)
Telefon 01/910 56 53
9642 Ebnat-Kappel (SG)
Telefon 074/3 24 24
Verlangen Sie bitte unsere Prospekte und Preislisten.

pendicularas motta naluns scuol - ftan - sent sa

bergbahnen motta naluns scuol - ftan - sent ag

Chasa Alpina (Scuol)

- neuerstelltes Gruppenhaus mit 60 Betten (schöne Doppel- und 4er-Zimmer) in Scuol (an der Grenze zum Schweizerischen Nationalpark) à Fr. 15.– pro Person/Übernachtung (+ NK)
- grosse, modern eingerichtete Küche
- Schulungsraum (TV, Video)
- Sportmöglichkeiten: Tennis, Frei-/Hallenbad, Mountainbike, Jogging, Wandern etc.
- ab Mai bis November vermietbar
- Auskunft: Bergbahnen Motta Naluns, Scuol-Ftan-Sent SA, Herr G. Müller, Telefon 084 9 93 39

Schwenden im Diemtigtal
Ferienhaus TV Steffisburg

Noch freie Wochen im Herbst 1991.
Für Skilager frei: 13.–18.1.1992/27.1.–1.2.1992/2.–7.3.1992/9.–14.3.1992.
Bis 45 Plätze. Günstiger Pauschalpreis. Skigebiet Grimmialp/Wiriehorn. Auskunft: Therese Meyer, Schwalbenweg 8, 3613 Steffisburg, Tel. 033/37 36 01

Kurzprojekte

1

Die Hand als Werkzeug

Wozu brauchen wir unsere Hände und Finger? Wie bewegen sie sich bei den verschiedenen Tätigkeiten, beim Streicheln, Klopfen, Schlagen, Kitzeln, Kratzen, Tragen, Kneten, Boxen, Drücken, Greifen grosser und kleiner Gegenstände?
Bei welchen Tätigkeiten brauchen wir welche Teile der Hand? Die Spieler erforschen diese Tätigkeiten am eigenen Körper oder an Materialien der Umgebung.

Gegenstände und Materialien der jeweiligen Umgebung

Bewusstes Erfahren der verschiedenen Funktionalitäten beider Hände, Sensibilisierung des Tastsinnes

2

Die Hand als Instrument

Beide Hände trommeln abwechslungsweise auf die Tischkante, nacheinander mit der Faust, dem Daumen, Zeige- und Mittelfinger, Zeigefinger und kleinem Finger.
Rhythmus: 1 und 2 und 3 und 4 und 1 und... Allmählich wird die Geschwindigkeit gesteigert bis zum Trommelwirbel.

Koordination, Beweglichkeit

«Handgeschichten»

3

Handlandschaften

Die Spieler schliessen die Augen. Die eine Hand geht nun bei der anderen auf Entdeckungsreise. Handfläche und -rücken stellen eine Landschaft dar mit Tälern, Hügeln, Fluss- und Bachläufen oder Strassen. Der Boden ist hart, weich, rauh, glatt, warm, kalt, feucht, trocken...

Bewusste Wahrnehmung der Handbeschaffenheit über den Tastsinn

4

Fremde Handlandschaften

Wieder mit geschlossenen Augen werden wie bei Übung 3 fremde Hände erkundet.

Eine faszinierende Erfahrung für Kinder ist es, die Hände älterer Menschen zu erforschen, die Runzeln und Schwielen zu spüren.

Wie Übung 3, Körperkontakt; einem anderen die eigenen Hände überlassen

© by neue schulpraxis

5

Landschaften verändern

Die Spieler ballen die Hand langsam zur Faust oder bewegen einzelne Finger und beobachten und ertasten, wie sich einzelne Linien, Hügel und Täler dabei verändern.
Spieler A wandert als Spaziergänger mit seiner Zeigefingerspitze in der ständig sich verändernden Handlandschaft von Spieler B umher.

Wie Übung 4

6

Handsprache

Die Spieler bewegen sich mit geschlossenen Augen vorsichtig im Raum, dabei «horchen» sie in sich hinein und versuchen, sich ihrer momentanen Stimmung bewusst zu werden, beispielsweise aufgeregt, neugierig, ängstlich, fröhlich, gelangweilt.
Auf ein Zeichen des Spielleiters suchen sich die Spieler, immer noch mit geschlossenen Augen, einen Spielpartner. Gegenseitig versuchen sich nun die beiden, nur mittels Handberührungen ihre augenblickliche Stimmung mitzuteilen.
Im anschliessenden Gespräch untersuchen sie, ob die Botschaft vom Partner richtig verstanden wurde.
Auf ein Zeichen des Spielleiters werden die Augen wieder geschlossen, und das Spiel beginnt von neuem.

Bewusstwerden der eigenen Stimmung
Verständigung durch Körperkontakt
Aufmerksamkeit, Konzentration

7

Fabelwesen

Die Spieler erfinden Fabelwesen, die sie ein- oder beidhändig darstellen. Nachdem diesen Wesen bestimmte Eigenschaften zugeordnet wurden, beginnen sie sich auf für sie typische Art zu bewegen.

Beispiel:
Form: Handflächen aneinanderlegen
Eigenschaften: neugierig, schnell, gefrässig
Bewegung:
schnell und ruckartig, Handflächen und Finger öffnen sich und schnappen zu

Fantasie, Ausdrucksfähigkeit

8

Wer bist denn du?

Gruppen zu fünf bis sechs Spielern.
Ein Spieler hält die Augen geschlossen. Die andern stellen sich in einer Reihe auf und stellen Fabelwesen dar wie bei Übung 7. Der blinde Spieler betastet nacheinander die Fabelwesen, fühlt ihre Bewegungen und äussert laufend seine Assoziationen. Bei jedem Spielerwechsel werden auch die Fabeltiere und ihre Bewegungen verändert.
In einem weiteren Schritt kann der blinde Spieler ängstliche oder träge Fabeltiere aus der Reserve lokken, aggressive und freche beruhigen. Dazu kann er Handbewegungen und Sprache verwenden.

Kommunikation, Sensibilisierung des Tastsinnes, Körperkontakt, Fantasie und Ausdruckskraft

© by neue schulpraxis

9

Fingerverslein

Aus Zeichnungspapierstreifen werden für jeden Finger Ringe geklebt. Auf daumennagelgrosse Papierkreise werden die gewünschten Gesichter gezeichnet. Diese Gesichter werden auf die Papierringe geklebt, und fertig sind die Fingerpuppen. Ausser Fingerversen können selbstverständlich auch selbsterfundene Geschichten damit dargestellt werden.

Zeichnungspapier, Schere, Leim, Farben

Im Anhang zu diesem Projekt sind einige Fingerverse aufgeführt.

9a

Handgeschichte I

Vers: Ds Chübeli rünnt,
Ds Chübeli rünnt,
Ds Chübeli muess zum Binder.
Übermorn, wenn d Sunne schynt,
Muess das Chübeli fertig sy!

Der Spieler hält wechselweise die Fäuste untereinander und lässt dabei zum Beispiel ein Steinchen durch die so entstehende «Röhre» gleiten.

9b

Handgeschichte II

Vers: Chindli, wosch ga Schiffli fahre?
Ja, ja, ja.
Hesch nid Angscht vor Schturm u Wind?
Nei, nei, nei.
Da wiggelets, da waggelets,
Da gits e grosse Schturm
U wirft das Schiffli um!

Die Hände werden gefaltet, Handrücken nach unten, der Zeigefinger wird herausgestreckt. Diesem Schiffspassagier kann ein Gesicht aufgemalt und ein Papierhütchen aufgesteckt werden.
Das Schiffchen schaukelt immer stärker, bis es schliesslich umkippt.

Farben, Papier und Schere für das Hütchen

Darstellendes Spiel mit grösseren Kindern, siehe: *Animani*, **Spiele mit bemalten Händen**, C. Bertelsmann Verlag GmbH, München 1982/5432, ISBN 3-570-03292-2

10

Leben unter Wasser

Die Spieler sitzen rund um einen Tisch und stellen zu einer passenden Musik eine bestimmte Situation nur mit ihren Handbewegungen dar, zum Beispiel «das Leben unter Wasser» zur Wassermusik von G.F. Händel. Die Hände verwandeln sich in Wasserpflanzen oder -tiere.

Tonbandgerät und zur gewählten Situation passende Musik

Während der ganzen Improvisation sollte der Kontakt zu den Mitspielern ausschliesslich über die Hände gesucht werden.

© by neue schulpraxis

Fingerverse

Das isch der chli Ginggi,
das isch ds goldige Ringgi,
das isch der läng Ma,
das isch der Pfanneschläcker,
u das isch der Lusetöter

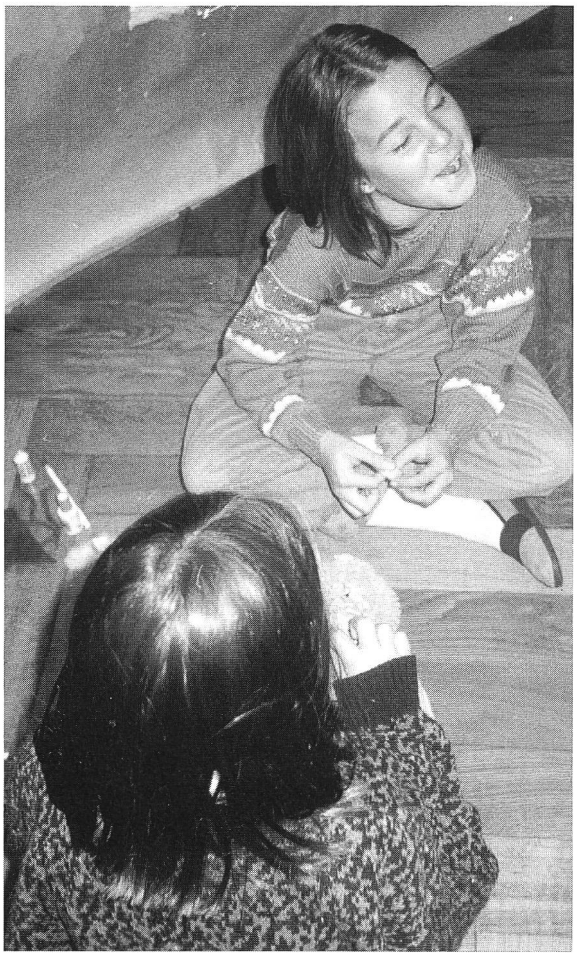
Das isch der Vatter, lieb u guet,
das isch d Mueter mit em Fingerhuet,
das isch der Brueder, starch u gross,
das isch d Schwöschter mit em Bäbi uf der Schoss,
das isch es chlises Chindli,
u das isch die ganzi Familie!

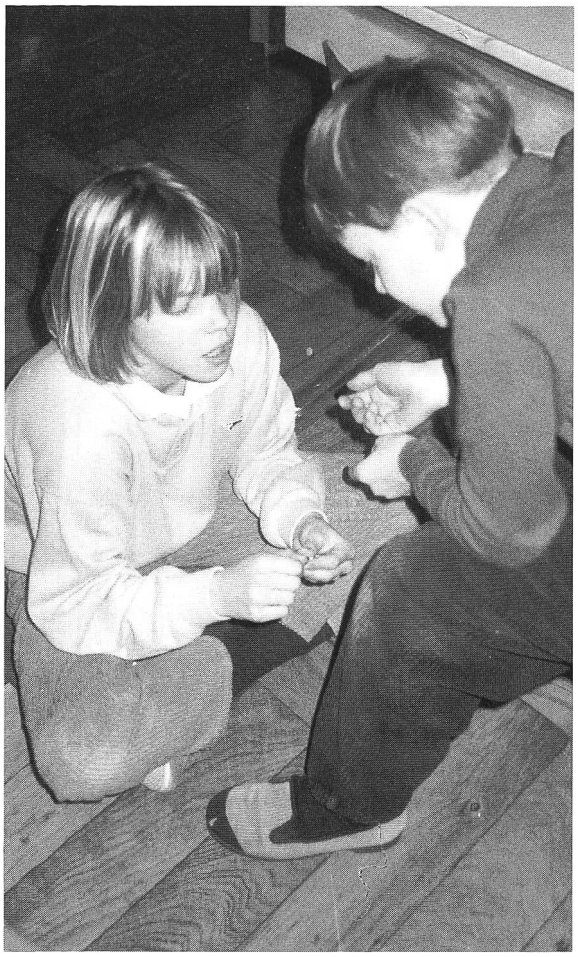
Dume, neig di,
Zeiger, streck di,
Mittler, drück di,
Goldige, lüpf di,
Chline, duck di, duck di!

Das isch der Vatter,
das isch d Mueter,
das isch d Schwöschter,
das isch der Brueder,
u das isch das chline Bi-ba-buscheli!

Das isch der Buremaa,
bi däm cha me Bi-ba-bire ha.
Das isch der Beckersmaa,
bi däm cha me Bri-bra-brötli ha.
Das isch der Gärtnersmaa,
bi däm cha me Bli-bla-blueme ha.
Das isch der Milchmaa,
bi däm cha me Mi-ma-milch ga ha.
Das isch der Maronimaa, dä rüeft:
Heissi Maroni, heissi Maroni!

Das si föif Hirte:
dä hüetet d Schaf,
dä hüetet d Geisse,
dä hüetet d Söi,
dä hüetet d Chüeh,
u dä chli Luuser
ligt im Gras u pfuuset.





© by neue schulpraxis

1

Eigener Umraum

Alle sitzen so am Boden, dass jedes einen Ball mit den Händen um sich herum rollen kann. Wechsel der Rollrichtung und des Tempos.

Bälle

2

Der Spielraum ist vielgestaltig

Spieler gehen aufmerksam durch den Spielraum. Sie fassen die verschiedensten Gegenstände, Konturen und Strukturen ins Auge und ertasten sie mit beiden Händen.

Bewusste Hinwendung

«Raum erfahren»

Das Projekt «Raum erfahren» will Gelegenheit bieten zu aktiver Erfahrung des eigenen Körpers oder der von ihm eingenommenen Räume. Der Umgang im Raum und mit dem Raum über vorzüglich taktiles Wahrnehmen wird die Spieler neugierig machen auf die wechselseitigen Beziehungen. Verschiedenartige Räume, nach eigener Phantasie mit Materialien gestaltet, ermöglichen es, Empfundenes sprachlich zu fassen und zu einer grösseren Improvisation auszugestalten.

3

Geführte Erfahrung im Raum

Für dieses Partnerspiel schliesst A die Augen, B führt es sehr sorgfältig an den Schultern durch den Raum und lässt es fünf verschiedene Dinge ertasten.
Zum Schluss berichtet A, was es auf dem Parcours gespürt hat. Gemeinsam und mit offenen Augen gehen beide nochmals den «Weg» und erzählen sich die gemachten Erfahrungen. Wechsel.

Vertrauen entwickeln, Tastgefühl verfeinern und erinnern

4

Fingerspitzengefühl

Zu zweit: A legt seine Fingerspitzen auf jene von B und lässt sich durch diese Fühlung und geschlossenen Augen vor-, rück- und seitwärts durch den Raum führen. Wechsel.

Vorsichtiges Führen in langsamer, ausschwingender Bewegung

Sensible Kontaktnahme, einfühlsames Führen

© by neue schulpraxis

5

Schnurlauf mit Überraschungen

Eine dicke Schnur wird als Handlauf so durch den Raum gespannt, dass es nirgends eine Überkreuzung gibt. Spieler tasten sich mit geschlossenen Augen, dieser Schnur folgend, durch den Raum. Auf Zuruf der Spielleitung kriechen sie unter der Schnur durch oder klettern darüber.

Variation: Durch Knoten in der Schnur wird den Spielenden angezeigt, dass an dieser «Station» eine Überraschung vorzufinden sein wird. Mit Hilfe von Sehenden haben sie zum Beispiel eine kurze Leiter zu überklettern, das Loch zum Durchschlüpfen in einem Tuchvorhang zu finden oder in vier verschiedenen Gefässen kaltes, warmes, handwarmes und wieder kaltes Wasser zu erspüren.

Langes Seil oder dicke Schnur als Handlauf. Sonstiges Material je nach Idee.

Für Abwechslung sorgen, indem das Seil auf verschiedenen Höhen angebunden wird, etwa hoch über dem Kopf oder ganz dicht am Boden.

Entwicklung von Empfindsamkeit und Aufnahmefähigkeit, Vertrauen, Spass

6

Taststrasse

Verschiedenste Materialien werden gesammelt und in niederen Früchtekartons nach Sorten ausgelegt. Diese Kartons zu einer Taststrasse für die Füsse aneinanderreihen. Spieler gehen mit geschlossenen Augen und möglichst barfuss darüber.

Variante: rückwärts gehen, mit allen vieren darübergehen

Materialien wie weiche Lappen, Eierkartons, Laub, Holzrugel, Ton. Kontraste beachten!

6a

«Himmel und Hölle»

Mit Kreide wird auf den Boden ein grosses «Himmel und Hölle»-Spiel aufgezeichnet. Je ein Feld davon wird mit einem bestimmten Material ausgelegt. Spieler hüpfen nun mit offenen Augen und barfuss nach den bekannten oder selbst bestimmten Regeln durch das Spiel.

Evtl. mit Naturmaterialien auslegen

Es ist wichtig, dass an die Sicherheit der Spieler gedacht wird. Eine friedliche, aufnahmebereite Stimmung ist die beste Voraussetzung, dass die Spieler Freude an diesem Spiel haben.

7

Geschützter Raum

Alle stehen dicht beieinander in einem Kreis. Jemand geht in die Mitte, von dort aus blindlings durch den Innenraum des Kreises. Die Aussenstehenden spielen die «weiche Wand». Sie halten die Hände vorgestreckt als weiche Puffer und stossen den «Blinden» sanft in eine neue Richtung, sobald er mit ihnen in Berührung kommt.

Das Abpuffern verlangt grosse Aufmerksamkeit von allen Spielteilnehmern. Der «Blinde» muss volles Vertrauen haben können, dass er nicht aus dem «Raum» fällt. Mit der Zeit kann der Kreis grösser gehalten werden, und der «Blinde» kann sich schneller fortbewegen.

Vertrauen bilden, Reaktion, Spass, Wagnis

© by neue schulpraxis

8

Zu viert Raum umfassen

Zeitung oder geeignetes Tuch auf dem Fussboden auslegen, zu viert je auf die Aussenkanten stehen und Hände fassen, auflösen und als Gruppe weitergehen. Zeitung oder Tuch in der Hälfte zusammenlegen, wieder daraufstehen, bis auf kleinstmöglichem Raum beieinanderstehen. Evtl. Entwicklung zurück bis wieder zur grössten Raumeinheit. Tempo steigern.

Zeitung oder Tuch

Soziabilität auch auf kleinstem Raum – aber Beobachtung wichtig: wieviel Distanz brauche ich?

9

Raumsubstanz fühlen

Eine Gruppe bewegt sich durch den Raum, als sei er mit einer völlig unbekannten Substanz erfüllt. Jeder Spieler stellt sich dabei etwas Eigenes vor. Durch Zurufe der Spielleitung wird mit immer neuen Körperstellen Kontakt mit der Substanz aufgenommen: «Fühlt sie an euren Backen, an der linken Schulter, am Kreuz, an der Nase, am Hinterkopf.» Das bedeutet, dass mit den jeweils aufgerufenen Körperteilen die «Substanz» geschoben, weggestossen oder mitgezogen wird.

Imagination, Fühlsamkeit, Energiefluss

10

Raumerfahrung und Spiel

Mittels Tüchern, Schnüren, Kisten, Tischen, Stühlen, Kissen wird gemeinsam ein Raum gestaltet, in dem zum Beispiel alles «weich», «kantig» oder «eng» ist. Alle begehen und erspüren diesen Raum. Nun teilen sich die Spieler in Gruppen. Jede denkt sich aus, was für Wesen in diesem Raum wohnen könnten.
Wie bewegen sie sich? Wie gehen sie miteinander um? Was für Geräusche oder Laute geben sie von sich? Welche Sprache ist ihnen eigen? Dialoge und kleine Handlungsabläufe erfinden und einander vorspielen. Möglicherweise können diese Versuche zu einer grösseren Improvisation führen.
Variation: In Gruppen zwei oder drei verschieden geartete Räume gestalten. Die «Wesen» besuchen sich gegenseitig darin.
Zum Abschluss finden sich alle zu einem «Konzert» mit körpereigenen Instrumenten, etwa klatschen, patschen, stampfen, schnalzen, klopfen, kratzen, streichen; dem Wesen entsprechend und dem bewohnten Raum.

Material nach Wahl
Hilfsmittel: Wäscheklammern, Klebeband, Schraubzwingen, Bostitch

Obschon als Kurzprojekt gedacht, kann es leicht in eine grössere Aktion ausgebaut werden, die weitere Ausprägungen einschliessen würde, wie etwa Zeichnen, Malen, Lyrik.
Als Aktionsfeld könnten das geräumte Schulzimmer, eine Aula, Gänge, Vorhalle, Estriche dienen.

Wenn Spieler hinterher ihre Erfahrungen miteinander austauschen, bringt sie das näher zusammen. Auch als Zuschauer haben sie versucht, sich in die Stimmung der Darstellung einzufühlen. Dieses Sich-Mitteilen sollte immer in einer den anderen respektierenden und einfühlsamen Atmosphäre geschehen. Nur so können Gefühle und Erfahrungen tatsächlich vermittelt werden.

Bilder von Türen oder Fenstern können Anreiz dazu geben, sich die dahinterliegenden Räume und ihre Beschaffenheit auszudenken. In einer Geschichte von Josef Guggenmoos malt ein Maler eines Tages nichts anderes auf die Leinwand als eine alte hölzerne Haustüre. Eine Türe, dachte er. Wohin mag sie führen? Zu welchen Räumen? Zu welchen Wesen? («Die Tür» in J. Guggenmoos, «Oh, Verzeihung, sagte die Ameise», Beltz u. Gelberg.)

© by neue schulpraxis

Ein Fall für die Versicherung

Arbeitsmaterial für die Oberstufe der Volksschule

Die praktische Arbeit in der Schule: Drei Phasen

Das ist kein Werbe-, sondern ein Lern-Mittel; trotzdem ist es interessant und humorvoll gestaltet.

Das Lehrmittel ist klar aufgebaut. Ich kann einzelne Elemente auswählen, übernehmen, aber auch verändern. Den Einstieg ins Thema finde ich leicht.

Hier geht es um Themen, die wirklich jeden angehen. Die einzelnen Fallbeispiele sind für die Schüler realistisch. Texte, Cartoons, Fotos und Aufgaben sind verständlich und sprechen meine Schüler an.

Als Lehrer bleibe ich der Organisator meines Unterrichts. Die Informationen erleichtern mir meine Vorbereitungen. Die Themen sind lehrplanbezogen und können fächerübergreifend bearbeitet werden.

Liebe Lehrerinnen und Lehrer der Volksschul-Oberstufe,

wir stellen Ihnen zum Thema «Versicherungen» ein attraktives Lernmittel zuhanden Ihrer Schülerinnen und Schüler der 8. und 9. Klasse zur Verfügung. Das schweizerische Unterrichtsmittel baut auf einer aktuellen und schülerorientierten Didaktik auf. Es enthält keine Werbung, sondern möchte:

Den Schülerinnen und Schülern anhand von täglichen Situationen, bei denen auch sie betroffen sein könnten, eine exemplarische Auseinandersetzung mit praktischen Versicherungsfragen ermöglichen.

Die Schülerinnen und Schüler auffordern, ähnliche Situationen in ihrer Umwelt zu untersuchen und damit Gefahren in ihrem Leben bewusstzumachen.

Anregungen geben, damit die verschiedenen Arbeitsgruppen ihre Ergebnisse klar und attraktiv darstellen können.

I
Vom Lehrer...

II
...zu den Schülergruppen...

III
...zum Publikum:
Die Präsentation der Schülerarbeiten als sichtbarer Abschluss der vorangegangenen Arbeiten.

lerausgeber:
ersicherungs-Information, Informationsstelle des Schweizerischen Versicherungs-
erbandes, Bubenbergplatz 10, 3001 Bern, 031/22 26 93

:h möchte mit meiner 8. oder 9. Klasse mit dem Lern-Mittel «Ein Fall für die ersicherung» arbeiten. Zur Deckung der Versandspesen lege ich eine)-Franken-Note bei.

Name/Vorname: _____

trasse: _____

LZ, Ort: _____

itte senden an:
.T Verlag AG, Bahnhofstrasse 39–43, 5001 Aarau

Museum Altes Zeughaus Solothurn

Ein wehrhistorisches Museum
Öffnungszeiten:
März-Oktober:
Dienstag-Sonntag
10.00-12.00, 14.00-17.00
November-Februar:
Dienstag-Freitag 14.00-17.00
Samstag/Sonntag
10.00-12.00, 14.00-17.00
Montag geschlossen, Eintritt frei
Führungen nach Vereinbarung
Anmeldung beim Verkehrsverein Solothurn und Umgebung, Kronenplatz, 4500 Solothurn, Tel. 065/22 19 24, oder Museum Altes Zeughaus, Zeughausplatz 1, 4500 Solothurn, Tel. 065/23 35 28

Ferien- und Freizeit sinnvoll einsetzen
Gründliche und seriöse Ausbildung mit Diplomabschluss an ganzen Wochenkursen oder individueller Unterricht in

- **Klassischer Körper- und Sportmassage**
- **Fussreflexzonenmassage**

Verlangen Sie telefonisch oder schriftlich die Unterlagen.

Zentrum Bodyfeet
KURSORGANISATION MASSAGESCHULE
Max Sulser, Aarestrasse 30, 3600 Thun, Tel. 033/22 23 23

Haben Sie unsere Ausstellung schon besucht?

Es gibt gute Gründe, weshalb sich ein Besuch unserer Ausstellung lohnt:

- In ruhiger Umgebung können Sie in unsern Büchern schmökern, die Zusatzmaterialien studieren, anschauen oder anhören.
- Sie verschaffen sich einen Überblick über unsere Neuerscheinungen.
- In unserer Fundgrube finden Sie interessante Titel zu reduzierten Preisen (Fr. 2.– bis Fr. 10.–).

Jeder Besucher, der den untenstehenden Coupon mitbringt, erhält ein Geschenk. Für jeden 50. Besucher haben wir uns eine besondere Überraschung ausgedacht.
Unsere Öffnungszeiten: Montag – Freitag, 8.00–12.00 Uhr und 14.00–17.00 Uhr. Für Gruppenbesuche bitten wir um telefonische Anmeldung.
Wir freuen uns auf Ihren Besuch.

Geschenk-Coupon

Bei Abgabe dieses Coupons erhalte ich ein schönes Geschenk.

Bitte ausfüllen:

Name: _____

Vorname: _____

Strasse, Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Schule: _____

PLZ/Ort: _____

Dieser Gutschein ist bis 31. Dezember 1991 gültig.

Klett und Balmer & Co. Verlag
Chamerstr. 12a, 6304 Zug
Telefon 042 / 21 41 31

Klett + Balmer

«Tische erzählen Geschichten»

Leere, gedeckte, verlassene Tische, Küchenutensilien in allen ihren Formen und Gebrauchswerten sind uns allen bekannt. Aber der Tisch als Ort der Begegnung und Handlung taktil zu erfahren statt mit den Augen? All die hingelegten oder aufgestellten Dinge geben den Händen Hinweise auf eine Situation und lassen letztere ganz neu wahrnehmen.
Zur Durchführung: Falls nur ein Zimmer zur Verfügung steht, sollten die Tische mit den vorbereiteten Gedecken sorgfältig mit Tüchern zugedeckt werden, damit sie nicht schon im voraus gesehen werden.

1

Gegenstände erspüren

Spieler sitzen mit geschlossenen Augen im Kreis. Von der Spielleitung werden ihnen verschiedene Stoffsäcklein reihum gegeben, in denen Küchen- oder Tischgebrauchsgegenstände verborgen worden sind. Durch eingehendes Ertasten soll wahrgenommen werden, wie sich der jeweilige Gegenstand anfühlt: klein, kantig, kalt, borstig, leicht.

Stoffsäcklein mit Inhalt

2

Differenzieren

Viele Küchen- und Tischutensilien sind auf einem Tisch ausgebreitet. Spieler bekommen den Auftrag, je nach vorhandenen Sachen einen «spitzen», einen «hölzernen», den «kleinsten» Gegenstand mit geschlossenen Augen herauszusuchen.

Küchen- und Tischutensilien nach Wahl

Bewusstsein entwickeln, Vielseitigkeit der Dinge wahrnehmen und sprachlich ausdrücken

3

Passendes zusammensuchen

Aus der Vielfalt der eben erwähnten ausgebreiteten Utensilien Passendes zusammenstellen: «Salatschüssel und Salatbesteck» oder «Kartoffel und Schäler» oder «Raffel und Muskatnuss».

Material wie bei Spiel 2

4

Ich spüre etwas, was du nicht spürst

Zwei Gruppen sitzen sich in Reihen gegenüber. Die eine der Gruppen hält die Hände auf den Rükken. Es wird den Gruppenmitgliedern von der Spielleitung je ein Gegenstand in die Hände gelegt, den sie ohne hinzusehen ertasten sollen. Wenn der Gegenstand erkannt worden ist, soll er zurückgegeben werden.
Mit den Mitteln der Pantomime wird nun seinem Gegenüber vorgespielt, was für ein Gegenstand ertastet worden ist. Das könnte eine Tätigkeit sein, bei der der Gegenstand typisch gebraucht wird.

© by neue schulpraxis

5

Tische erzählen Geschichten

Je eine Spielgruppe ertastet mit geschlossenen Augen eines der «Tischbilder».
Als Beispiel mögen gelten:
- Frühstücksgedeck mit Eierbecher und Ei, Thermoskrug, Stoffserviette
- Teetisch für vier Personen, samt Teekanne, Zuckerdose und einem Gugelhopf auf einer Platte. Ein kleiner Blumenstrauss ergänzt das Gedeck.
- Vier leere Trinkgläser, eine Flasche; auf einem Holzbrettchen ein Stück Käserinde und Brot, ein Sackmesser
- Kinderteller mit hohem Rand, Löffel, Banane, Esslatz. Puppentasse und Puppe.

Anschliessend werden die Tische vom Spielleiter mit Tüchern zugedeckt. Je nach der zur Verfügung stehenden Zeit oder auch den Spielmöglichkeiten der Spieler versucht nun jede Gruppe zu den auf den betreffenden Tisch erspürten Gegenständen eine Situation, eine Begebenheit zu assoziieren und in ein Szenenspiel umzusetzen. Diese Szenen können «vor», «unmittelbar bei Tisch» oder «nach dem Essen» handeln.
Szenen vorspielen, anschliessend die betreffenden Tische zeigen, Spiel und «Tischbild» vergleichen.

Tische und Material nach Wahl

Varianten
5a Verschiedene Gruppen ertasten das gleiche «Tischbild» und erfinden eine dazugehörende Szene
5b Verschiedene Gruppen ertasten den gleichen Tisch und erhalten den Auftrag: Spielt einen krassen Gegensatz zu dem vorgefundenen «Tischbild».
5c Drei Gruppen ertasten den gleichen Tisch.
A spielt das «Vorher»
B spielt das «bei Tisch»
C spielt das «Nachher»

Umsetzen von Tasterlebnissen in szenisches Spiel, Erinnerungs- und Vorstellungsvermögen, Phantasie, Spass, gegenseitige Anerkennung

6

Abschlussessen zum Ausklang

Es liegt nahe, nach diesen «Trocken-Tast-Tischen» ein reales gemeinsames Abschlussessen zu veranstalten. Es wird wohl umrahmt sein von Gesprächen über das Erlebte.

Vielleicht soll gar ein jedes als eine bestimmte Person verkleidet am Tisch erscheinen? Da ginge gleich das Theater weiter...

© by neue schulpraxis

«Fingerspitzentraining für Detektive»

In dieser Form ist dieses Spielprojekt vor allem für die Mittel- und Oberstufe gedacht. Das Thema Detektive soll die Mitspieler anregen, sich spielerisch, aber trotzdem intensiv und konzentriert mit dem Tastsinn auseinandersetzen zu wollen.

Verschiedene Spielformen sollen den «Detektiven» helfen, immer wieder neue Tasterfahrungen zu machen, ohne dabei das Gefühl von Langeweile und Monotonie aufkommen zu lassen.

Das Projekt ist als abgerundete Einheit aufgebaut und sollte deshalb nicht in verschiedene Sequenzen aufgeteilt werden. Anpassungen an die Gruppe oder an die Bedürfnisse des Spielleiters könnten aber trotzdem nötig sein.

© by neue schulpraxis

1

Erwachen

Jeder Spieler schlüpft in die Rolle eines Detektivs, der sich in einem Kurs für Fingerspitzentraining befindet.

Im Moment liegen diese «Kursteilnehmer» noch alle in ihren Betten (auf einer Wolldecke). Bald wird der Wecker rasseln, und jeder geniesst noch einige Minuten sein bequemes Bett, bevor der Kurs beginnt.

Alle räkeln sich und liegen bequem auf der Unterlage, dann nimmt jeder den Rücken, die Schulterblätter, die Arme, die Hände wahr, spürt, wie diese Körperpartien am Boden aufliegen und schwer, warm oder kalt sind. Ebenso werden das Becken, die Oberschenkel, die Füsse entdeckt.

Zum Schluss konzentrieren sich alle noch auf das Gesicht, verziehen es anfänglich zu Grimassen und entspannen dann allmählich die einzelnen Gesichtspartien.

Wolldecke oder Liegematte

Der Spielleiter führt verbal; er sollte für diese Übung eine möglichst ruhige und entspannte Atmosphäre schaffen

Entspannung, bewusstes Wahrnehmen des Körpers, Erhöhung der Wachsamkeit, Einstieg in die Spielrolle

2

Massage

Der Wecker rasselt. Jeder Detektiv beginnt sich zu recken und zu strecken. Er steht auf und packt seine bereitgelegte Seife (Tennisball) und begibt sich zum Gemeinschaftsduschraum. Dort beginnt er sich mit dieser «Seife» von oben bis unten kräftig zu massieren.

Tennisbällle

Durch Mit- und Vormachen kann der Spielleiter diese Massage etwas steuern und den ungewohnten Spielern zeigen, wie man sich ernsthaft und konzentriert dem eigenen Körper zuwenden kann.

Bessere Durchblutung, intensive Kontaktnahme mit dem eigenen Körper, Förderung der Selbstwahrnehmung, Entspannung

3

Rückenmassage

Weil man den Rücken nicht gut selber rubbeln kann, bittet man einen Partner, behilflich zu sein. Der Massierte darf dabei ruhig Anweisungen geben, wie stark und an welcher Stelle des Rückens er die Massage möchte.

Dann werden die Rollen getauscht, der Massierte wird zum Masseur. Wenn die Spieler dies wünschen, kann diese Rückenmassage noch auf dem Bauch liegend genossen werden.

Tennisbälle, Decken oder Liegematten

Diese Übung sollte wenn möglich in einer ruhigen und entspannten Atmosphäre durchgeführt werden.

Wie bei Übung 2, nähere Kontaktnahme mit einem Mitspieler

4

Ballkneten

Das wirkliche Kursprogramm der Detektive beginnt dann mit dem Ballkneten. Jeder Detektiv drückt und quetscht seinen Ball mit Händen und Fingern, bis diese angewärmt sind. Zum Ausgleich trainiert er in gleicher Weise die Füsse. Jeder Spieler versucht dabei den Ball mit den Füssen in den Boden zu treten.

Tennisbälle

Nach dem Fusstraining muss unbedingt «nachgespürt» werden.
Die Spieler konzentrieren sich zu diesem Zweck auf die Nachwirkung und beobachten, wie sich ihr «Standpunkt» verändert hat.

Bessere Kontaktnahme mit der Erde. Hinwendung zur eigenen Körperbefindlichkeit

5

Fingerspitzentraining 1

Der Zeigefinger und der Daumen der rechten Hand halten ein Streichholz. Der Daumen und der Zeigefinger der linken Hand sind zehn Zentimeter unter der Rechten fangbereit.

Wenn nun die obere Hand das Hölzchen fallen gelassen hat, versucht die linke Hand das fallende Hölzchen mit dem Daumen und Zeigefinger zu fangen. Wenn diese Übung von den meisten Detektiven beherrscht wird, kann sie noch als Partnerübung durchgeführt werden. (Einer lässt fallen, der andere versucht zu fangen.)

Streichhölzer

Problemloses Spiel, das von den meisten Spielern intensiv und begeistert angegangen wird

Bringt Bewegung und Leben in die Gruppe, fördert Spielerkontakte, Spieler nehmen ihre Hände besser wahr.

© by neue schulpraxis

6

Fingerspitzentraining 2

Der Zeigefinger und der Mittelfinger einer Hand werden auf den Daumenballen gelegt, mit dem Daumen fest umschlossen und gegen den Daumenballen gedrückt. Mit den beiden freien Fingern (4. und 5. Finger) versucht jeder Detektiv verschiedene Gegenstände aus seiner Hosentasche zu ziehen.

Verschiedenartige und verschieden grosse Gegenstände, die in Hosentaschen versorgt werden können

Mit der geschickten Wahl der Gegenstände kann das Spiel durch die Steigerung des Schwierigkeitsgrades über längere Zeit interessant gehalten werden; vom Grösseren zum Kleineren, vom Gröberen zum Feineren.

7

Tastsinn

Im Kreis werden Tastsäcke herumgereicht. Die Tastenden versuchen möglichst viele Gegenstände zu erkennen. Die erkannten Dinge werden gemerkt.

In der Auswertungsrunde beschreiben die Detektive jene Gegenstände, welche sie nicht erkannt haben. Die, welche die Auflösung des Rätsels zu wissen glauben, verraten den Unwissenden des Rätsels Lösung.

Verschiedene Tastsäcke mit den manigfaltigsten Gegenständen, die den Mitspielern im Prinzip bekannt sein müssen

Wenn die Herstellung von Tastsäcken als zu grosser Aufwand angesehen wird, kann der Spielleiter die Mitspieler einfach auffordern, die Augen zu schliessen und die Gegenstände unverhüllt in die Runde geben.

Umsetzung von Tasterlebnissen in Sprache, Differenzierung des Tastsinnes

8

Der blinde Detektiv

Einem blinden Detektiv werden drei verschiedene, nicht gerade alltägliche Gegenstände zum Tasten vorgelegt. Anschliessend werden diese Gegenstände in einem Raum zwischen andere Gegenstände verteilt. Weil nun die Sachen nicht einfach mit einem Wort zu fassen sind, beschreibt der blinde Detektiv einem «Assistenten» die ertasteten Gegenstände möglichst genau. Nach dieser sprachlichen Umsetzung der Tasterfahrung versucht nun der «Assistent», diese beschriebenen Dinge unter den übrigen im Raum verteilten Gegenständen wiederzufinden. Wer findet wohl alle drei wieder?

Viele etwas ungewöhnliche Gegenstände (nicht auf den ersten Zugriff erkennbar)

Das Spiel ist eine Partnerübung. Es kann aber trotzdem von der ganzen Gruppe oder von Teilen der Gruppe gleichzeitig gespielt werden. Das Spiel könnte auch einmal als Wettkampf in verschiedenen Runden mit einer unterschiedlichen Anzahl von Gegenständen gespielt werden.

9

Gegenstände darstellen

Unter einer Decke sind verschiedene Gegenstände versteckt, die allen Spielern mehr oder weniger bekannt sind. Ein Mitspieler tastet nun so lang unter der Decke, bis er etwas ihm Bekanntes gefunden hat. Dann spielt er eine kurze pantomimische Szene, in der dieser Gegenstand die Hauptrolle spielt. Die übrigen Mitspieler versuchen herauszufinden, welchen Gegenstand der Spieler gewählt hat.

Verschiedenste Alltagsgegenstände, grosses Tuch

Kann auch in Untergruppen gespielt werden

Differenzierung des Tastsinnes, Erweiterung des Gruppengefühls

© by neue schulpraxis

10

Verwandte Gegenstände

Unter der gleichen Decke sind wieder neu andere Gegenstände versteckt. Immer vier sind miteinander «verwandt» (Stofflichkeit, Oberbegriff). Alle Spieler ergreifen unter der Decke einen Gegenstand. Anschliessend beschreibt jeder seinen Gegenstand, ohne zu verraten, um welche Sache es sich handelt. Wenn ein Mitspieler das Gefühl hat, sein gewählter Gegenstand sei mit dem vorangehenden verwandt, beginnt er den seinigen zu beschreiben, ohne den vorangehenden zu nennen. Erst, wenn die vier verwandten Gegenstände in einer Gruppe beisammen sind, dürfen die Gegenstände beim Namen genannt werden.

Gegenstandsfamilien aus dem Alltagsleben: Spielsachen, Werkzeuge...

Umsetzung von Tasterlebnissen in Sprache, Umsetzung von Sprache in innere Vorstellungswelten

11

Gegenstandskrimi

Die aus Spiel 10 entstandenen Gruppen versuchen nun eine kurze Kriminalszene zu erfinden, in der einer der vier Gegenstände eine wichtige Rolle spielt.

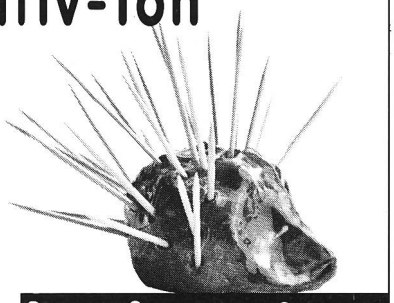
Die gewählten Gegenstände

Welche weiteren Inszenierungshilfen der Spielleiter noch geben will, hängt von der Spielerfahrenheit der Spieler ab. Um die Szene nicht in eine blutrünstige Mordstory abgleiten zu lassen, kann der Spielleiter durch weitere Rahmenbedingungen den Krimiverlauf etwas steuern. Tips während der vorbereitenden Gruppenarbeit werden bei diesem anspruchsvollen Schlussspiel von Spielern gerne entgegengenommen.
Sollte der Spielleiter das Gefühl haben, die Mitspieler seien mit der Gattung des Kriminalspiels zuwenig vertraut, könnten die Gegenstände Ausgangspunkt einer Szene ohne Themenbeschränkung sein.

© by neue schulpraxis

Der Kreativ-Ton

Ton weckt die Kreativität zur Entfaltung des Einzelnen verbunden mit dem persönlichen Erfolgserlebnis.



bachmer ton

Töpfereibedarf · Eigene Tonproduktion
8840 Einsiedeln · 055-536171 · Fax 055-536170

FREIBURGERLAND PAYS DE FRIBOURG

Suchen Sie neue Ideen für Schulreisen ?

So senden Sie uns den nebenstehenden Talon zu : wir verfügen über einen Katalog, mit zahlreichen Ausflugsvorschlägen !

Broc (Schokoladenfabrik, Electrobroc FEW) - **Charmey** (Gondelbahn) **Estavayer-le-Lac** (Froschmuseum) - **Fribourg** (Altstadt, Museen, ...) **Gruyères** (Schloss, Schaukäserei, ...) - **Moléson** (Luftseilbahn, Observatorium) - **Murten** (Ringmauern, Historisches Museum, Drei - Seen - Schiffahrt, ...) - **Schwarzsee** (Sesselbahn) ... sowie wunderschöne schöne **Wandermöglichkeiten** : Galternschlucht, Gorges de la Jogne.

Senden Sie mir bitte : SP

- das Bestellformular für Prospekte des Freiburgerlandes ☐
- Katalog für Ausflugsvorschläge im Freiburgerland ☐

Name, Vorname, genaue Adresse

Freiburger Verkehrsverband
Postfach 921, 1701 Freiburg

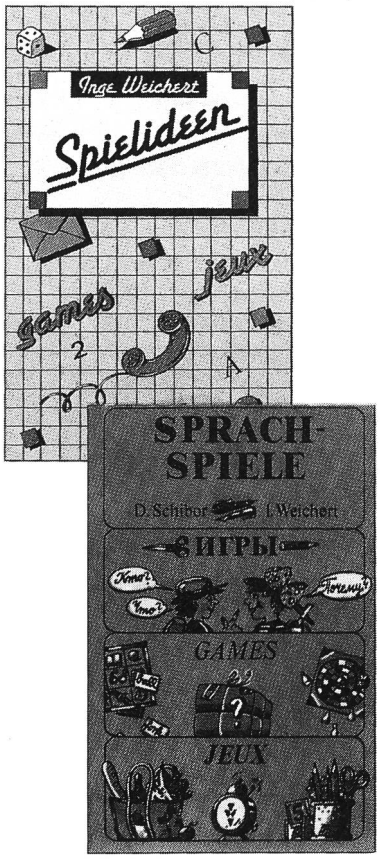
Spielend Sprachen lernen...

Inge Weichert, die Mitverfasserin des 1984 erstmalig in unserem Verlag erschienenen und von Lehrern und Lernenden mit großer Zustimmung aufgenommenen Büchleins „Sprachspiele", bietet im nun vorliegenden Bändchen mehr als 70 neue kommunikative Spielideen an. Ihre Nutzung hilft die Freude am spielerischen Lernen einer fremden Sprache zu erhöhen.

Das Heft bietet Wettspiele, Kettenspiele, Ratespiele, Phantasiespiele, Vorschläge für Diskussionen und – als Beilage – Rollenspiele.

Für jeden Spielvorschlag werden in einem ersten Teil in deutscher Sprache Empfehlungen gegeben für
· einen möglichen Spielablauf,
· geeignete Gesprächsthemen und
· einzusetzendes Spielmaterial.

Im zweiten Teil werden sprachliche Hilfen für die einzelnen Spiele in Englisch, Französisch und Russisch angeboten.



Jetzt neu!

Spielideen

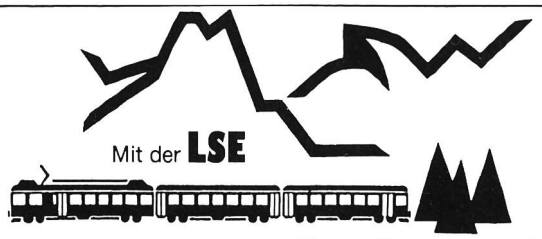
mit Beispielen in Englisch, Französisch, Russisch
Von I. Weichert
128 Seiten, 30 Rollenkarten, DM 12,—
ISBN 3-06-592204-5

Sprachspiele

mit Beispielen in Russisch, Englisch und Französisch
Von D. Schibor, I. Weichert
112 Seiten, DM 5,80
ISBN 3-06-592201-0

Bitte richten Sie Ihre Bestellungen an die Buchhandlung Ihres Vertrauens.

Volk und Wissen Verlag Berlin



ins Wandergebiet Engelbergertal

Jochpass	Engelberg-Trübsee-Engstlensee-Tannensee-Melchsee-Frutt
Surenenpass	Bergwanderung Engelberg-Altdorf
Benediktusweg	Bergweg Engelberg-Brunni-Wolfenschiessen
Aawasserweg	Wanderung Engelberg-Grafenort/Stans

Information und Wanderbeschreibung: **Luzern-Stans-Engelberg-Bahn** 6362 Stansstad, ✆ 041 61 25 25

Rheinschiffahrten **WIRTH**
seit 1936

Die nächste Schulreise

Schiffahrten zwischen Rheinfall – Eglisau – bis Kraftwerk Rekingen mit Weidlingen. Gesellschaftsfahrten mit Motorbooten. Lassen Sie sich beraten.

René Wirth
8193 Eglisau
(01) 867 03 67

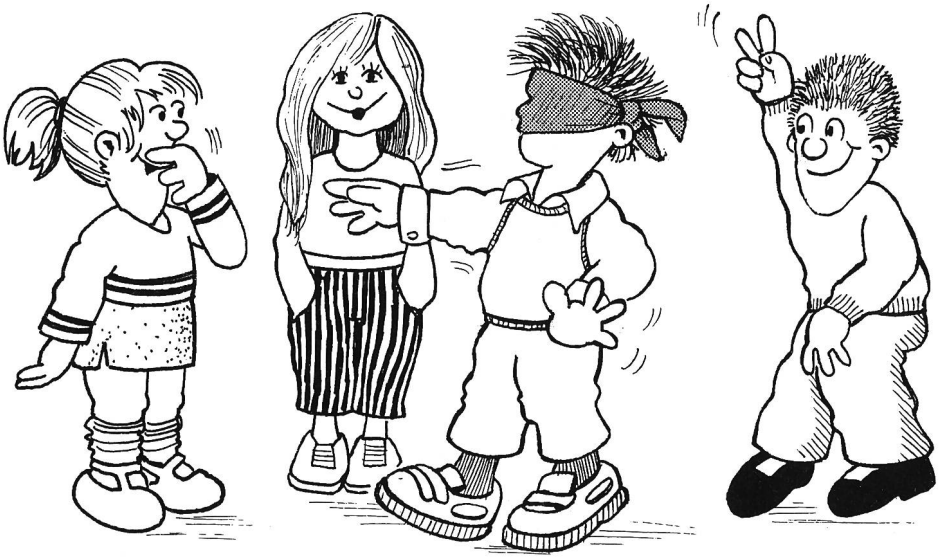
Camp de Vaumarcus (Ferienlager)

100000 m² Wald und Felder – 320 Plätze in 12 Unterkunftshäusern oder Wohnungen – 12 Säle – 6 Werkstätten – Spielplätze. Bis drei Gruppen können gleichzeitig dort verweilen: Schulklassen – Konfirmanden – Singgruppen – Gemeindegruppen usw., von März bis Oktober.
Für Bescheid und Miete sich an die Verwalter, **Herrn und Frau Béguin**, wenden: **2028 Vaumarcus,** Telefon 038/55 22 44.

Schnipselseite spezial

Thema: Mit unseren Sinnen spielen

Wir alle haben fünf Lehrmeister. Sie bringen uns von Kindsbeinen an bis zum siebten Altersjahr mehr bei als die Lehrerinnen und Lehrer auf sämtlichen Stufen nachher. Es sind unsere Sinne, die uns die Welt erfahren lassen, in der wir leben.



Schulpflege Glattfelden

An unserer Primarschule ist auf den 6. Januar 1992

1 Lehrstelle an der Mittelstufe

durch eine Verweserin oder einen Verweser neu zu besetzen (bis Dezember 1991 ist die Stelle durch eine Vikarin ausgefüllt).

Im Gottfried-Keller-Dorf im Zürcher Unterland erwarten Sie eine angenehme Atmosphäre, ein kollegiales Lehrerteam und eine aufgeschlossene Schulpflege. Da unsere Schulgemeinde sich schon lange am Schulversuch in der Integrativen Schulungsform beteiligt, ist Teamfähigkeit für diese Lehrstelle eine wichtige Voraussetzung.

Interessierte Lehrkräfte richten Ihre Bewerbung mit den üblichen Unterlagen an den Präsidenten der Schulpflege, Herrn P.L. Quattropani, Juchstr. 9, 8192 Glattfelden (Tf. P: 01/867 05 62, G: 052/23 80 21). Für allfällige Auskünfte stehen Ihnen Frau Regula Bieler, Vizepräsidentin, Tf. 01/867 31 46, oder Frau Hanne Kägi, als Hausvorstand, Tf. 01/867 06 23 (Lehrerzimmer) sehr gerne zur Verfügung.

Schulpflege Glattfelden

Schulgemeinde Bernhardzell SG

Primarlehrerin Primarlehrer

Auf den 21. Oktober 1991, nach den Herbstferien, ist in unserer Schulgemeinde eine Lehrerstelle an der Unterstufe neu zu besetzen. Unser ländliches Dorf liegt nahe bei der Stadt St.Gallen.
Das kleine Lehrer-Team und die gut ausgebaute Schule bieten Ihnen ideale Voraussetzungen, um die Kinder zu unterrichten. Wir erwarten von Ihnen Einfühlungsvermögen, Einsatz und Offenheit.
Auch wir bemühen uns, Ihnen das zu bieten.

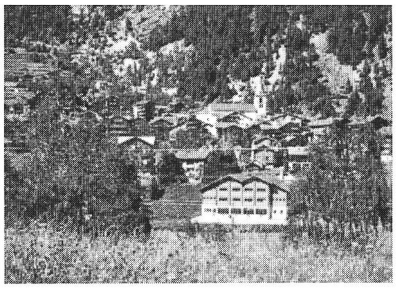
Wir geben Ihnen gerne nähere Auskünfte:
Bernadette Räss, Lehrerin, Halten, 9303 Wittenbach, Tel. 071/38 46 29 oder Schulhaus Bernhardzell, Tel. 98 18 25
Franz Meier, Schulratspräsident, 9304 Bernhardzell, Tel. 071/38 49 89.

Kleine private Sekundarschule sucht flexiblen aufgeschlossenen

Lehrer

für 2–3 Lektionen täglich.

Weitere Auskünfte erteilt gerne
Telefon 01/451 30 30, Bürozeiten; oder abends 01/242 04 45, Hr. Goldenberg

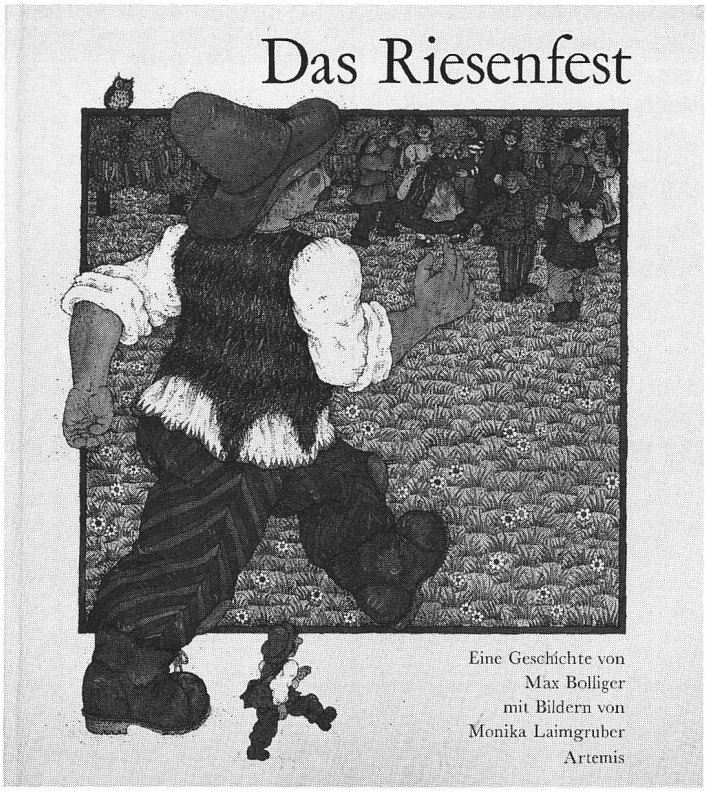


Evolène VS

Ferienkolonie «La Niva»

80 bis 112 Betten, mit WC und Duschen.
Selbstversorgung.
Sommer und Winter zu vermieten.
Evolène-Vacances, 1983 Evolène
Telefon 027 83 21 21, Telefax 027 83 22 33

Grossprojekte



Nach einer Geschichte von Max Bolliger mit Bildern von Monika Laimgruber, Buchclub Ex Libris, Zürich 1987
© 1975 Artemis Verlag, Zürich und München

Zusammenfassung

Zwei Riesen, ein kleiner und ein grosser, begeben sich auf den Weg zum jährlichen Riesenfest. Wer auf diesem Fest eine bestimmte Aufgabe am besten zu lösen weiss, wird zum Festkönig gekrönt. In diesem Jahr wird derjenige König, der den grössten Bissen verschlucken kann.
Der kleine Riese behauptet, einen ganzen Apfelbaum verschlucken zu können, und schluckt daraufhin einen Apfelkern. Einen zweiten Kern steckt er in den Boden.
Die grossen Riesen lachen und verspotten den kleinen. Doch im folgenden Jahr, beim nächsten Riesenfest, steht ein kleiner Apfelbaum an der Stelle, wo der zweite Kern in die Erde gepflanzt wurde. Die grossen Riesen staunen, und der kleine wird zum König gewählt, nicht nur für die Dauer des Festes, sondern für ein ganzes Jahr. vgl. Bild Seite 68

Erfahrungsbericht

«Riesenkräfte» walteten in meiner Kindergartenklasse. Ungeschlachte Innenkräfte trieben besonders die Buben um. Der Umgang, den sie miteinander hatten, war roh, meist zerstörerisch.

Handfeste Kämpfe und maulheldische Ausmarchungen um eine Führungsstellung in der Gruppe liessen alle leisen Töne untergehen. In dieser Situation kam mir das Bilderbuch vom «Riesenfest» in den Sinn. Besondere Bedeutung bekam es, weil darin ein grosser und ein kleiner Riese vorkommen.

Ich brachte den Kindern diese Geschichte nahe und erfand Namen für die beiden Riesen: «Klitzeklein» und «Riesengross». Um ihre eigenen Riesenkräfte sinnvoll einzusetzen, durften die Kinder versuchen, grosse Zimmermannsnägel in einen Holzklotz einzuschlagen wie der «Riesengross», aber auch mit Feuersteinen Funken im Dunkeln zu schlagen wie der «Klitzeklein».

Gespannt hörten sie daraufhin der Geschichte zu und erspürten vieles selber in der Aussage der Bilder. Besonders erkannten sie, dass das Feine, Kleine, nicht zu verachten sei, sondern zu pflegen. Es wird dann ein kostbares Gut.

Dieses Erlebnis mit meiner Klasse war mir ein guter Grund, um anhand des Bilderbuches «Das Riesenfest» ein Projekt auszuarbeiten.

Dieses Tagesprojekt für Kindergarten und Unterstufe wird im Freien, vorzugsweise im Wald, durchgeführt. Voraussetzung ist, dass den Kindern der Inhalt der Geschichte bereits bekannt ist. Es bleibt dem Spielleiter überlassen, das Projekt in zwei Teilen durchzuführen, vor- und nachmittags, oder aber ein «Riesen-Mittagessen» im Freien einzubauen.

Das Ganze liesse sich leicht zu einem Projekt für die Landschulwoche ausbauen.

1

Spuren erfinden

In der Umgebung der Riesenburg findet man allerlei Spuren, nicht nur diejenigen der beiden Riesen, sondern auch solche von kleinen und grossen Tieren. Im Sand, Laub, lockeren Waldboden probieren die Spieler verschiedenste Möglichkeiten von Fussspuren aus, auch mit blossen Füssen. Zum Beispiel: ganze Sohle, Ferse, Zehenspitzen, Fusskanten... Variation der Schrittlänge, des Kraftaufwandes...

Sensibilisierung des Tastsinnes, Wahrnehmung der verschiedenartigen Bodenbeschaffenheit, Fantasie.

Wege zur Burg

2

Spuren nachahmen

Spieler A legt, unbeobachtet von Spieler B, eine Spur, indem er möglichst viele Varianten aus Übung 1 einbezieht.
Spieler B versucht nun, parallel zur ersten eine zweite identische Spur zu legen.

Wie Übung 1

3

«Riesenwege» zur Burg

Mit Material aus der Umgebung kennzeichnen die Spieler einen Weg. Sie belegen ihn abschnittweise mit demselben Material, mit Moos, Zweigen, Tannennadeln, Laub, Tannzapfen, Steinen, Rindenstükken... Ein Weg könnte auch zwischen beidseitig eingesteckten Zweigen hindurchgehen, an denen man sich entlangtasten muss. Verschiedene solche Tastwege können gruppenweise zu einem Mittelpunkt hin angelegt werden.

Materialien aus der Umgebung

Das Material muss so gewählt werden, dass niemand sich verletzen kann.

Wie Übung 1, gemeinsame Aktionen.

4

Ausruhen

Auf ihren langen Wanderungen durch die Umgebung müssen sich die beiden Riesen auch ab und zu ausruhen. Sie setzen und legen sich auf verschiedengeartete Unterlagen: Moos, Gras, Laub, Steine, Baumstrünke...

Ganzheitliche Tasterfahrung

© by neue schulpraxis

5

Getragen werden

Hin und wieder, wenn der grosse Riese bei guter Laune ist, darf der kleine ein Stück des Weges reiten.
Zwei Spieler reichen sich die gekreuzten Hände. Ein dritter Spieler setzt sich auf den so entstandenen Sessel, wird herumgetragen und immer wieder auf anders gearteten Unterlagen abgesetzt.

Gemeinsame Aktion, Tasterfahrung

Umgebung von Riesengross und Klitzeklein

6

Spiral- und Zickzackwege

Der Weg zur Burg ist nicht leicht zu finden. Er führt in vielen Windungen und Kurven um den Burghügel herum.
Mehrere Seile werden in verschieden schwierigen Formen auf dem Boden ausgelegt: Spirale, Zickzack- und Schlangenlinie.
Spieler A, mit geschlossenen Augen und nackten Füssen, wird nun von Spieler B von einem Seil zum anderen geführt. Vorsichtig balanciert er über jedes Seil, indem er mit den Füssen die jeweilige Form ertastet und sich in Gedanken die Reihenfolge merkt. Am Schluss des Parcours öffnet er die Augen, und wiederholt Spieler B die Reihenfolge seines Weges.

Verschiedene Seile

Sensibilisierung des Tastsinnes, Raumerfahrung, innere Vorstellungsbilder, Kurzzeitgedächtnis

7

Sammelsurium

Die beiden Riesen, Klitzeklein und Riesengross, sind Sammler. Sie gehen dabei aber verschieden vor: Klitzeklein ordnet alles, was er findet, nach Gegenständen getrennt in kleinen Säcklein, in einem Säcklein jegliche Art von Tannzapfen, in einem anderen verschiedene Steine. Riesengross hat die Gewohnheit, immer zwei gleiche Dinge zu suchen, legt dann aber alles zusammen in einen grossen Sack.
Die Spieler sammeln in zwei Gruppen. Gruppe Klitzeklein füllt verschiedene kleine Säcklein, Gruppe Riesengross teilt sich in 3–4 Untergruppen auf und füllt dementsprechend viele grosse Säcke.
Nach einer Weile werden die gefüllten Säcklein und Säcke «in die Burg» gebracht. Die Spieler ertasten mit geschlossenen Augen die gesammelten Schätze der Riesen. Aus den grossen Säcken soll immer ein Paar herausgefühlt, in den kleinen die Verschiedenartigkeit gleichen Materials ertastet werden.

3–4 grosse und mehrere kleine Säcke, Material aus der Umgebung

Tasterfahrung über die Hände
Tasterfahrung über den Vergleich

8

Paare

Von Zeit zu Zeit schafft Riesengross Ordnung in seiner Sammlung. Klitzeklein hilft ihm dabei.
Die Spieler teilen sich in gleich viele Gruppen, wie grosse Säcke aus Übung 7 vorhanden sind.
Die Gegenstände aus dem Sack werden auf den Boden geleert und mit einem Tuch verdeckt. Nacheinander und reihum ertastet nun jeder Spieler einen Gegenstand unter dem Tuch und beschreibt dessen Eigenschaften. Die anderen Spieler suchen tastend das Gegenstück. Die beiden Gegenstände dürfen erst dann unter dem Tuch hervorgeholt werden, wenn kein Zweifel mehr über ihre Zusammengehörigkeit besteht.

Die grossen Säcke aus Übung 7,
pro Sack 1 Tuch

Verbalisation verschiedener Tastempfindungen, Eingehen auf die Äusserungen anderer

© by neue schulpraxis

9

Unterwegs

Der Weg zum Riesenfest wird nicht von beiden Riesen gleich erlebt. Wo Riesengross ein Hindernis mit einem Schritt bewältigt, muss Klitzeklein mühsam darüberklettern. Dafür nimmt er viele Kleinigkeiten wahr, die Riesengross entgehen.
Die Spieler bereiten in zwei Gruppen je einen Hindernisparcours vor: mehrere grosse Steine, über die balanciert werden muss, ein Gewirr von Ästen und Zweigen. Es können auch natürliche Hindernisse in den Parcours einbezogen werden wie liegende Baumstämme, dichtes Unterholz. Nach jedem Hindernis liegt an einer bezeichneten Stelle ein besonders interessanter Gegenstand zum Betasten: ein Schneckenhaus, eine knorrige Wurzel.
Nachdem jede Gruppe ihren eigenen Parcours begangen hat, erforschen die Spieler den Weg der anderen Gruppe.
Im anschliessenden Gespräch teilen sich die Spieler ihre Erfahrungen mit.

Auf dem Weg zum Fest

10

Kraft und Geschicklichkeit

Während einer Rast unterhalten sich die Riesen mit verschiedenen Spielen. Riesengross übt sich im Weitwurf. Er sucht dafür die schwersten Steine und Holzstücke.
Klitzeklein baut aus kleinen Gegenständen wie Steinchen, Stecklein, Tannzapfen eine möglichst hohe Pyramide und versucht diese dann, aus einer gewissen Entfernung, mit Tannzapfen zu treffen.

11

Riesengross spielt mit Klitzeklein

Riesengross wirft Klitzeklein in die Luft.
Die Spieler stehen in zwei engen Reihen. Die Gegenüberstehenden reichen sich beide Hände im Kreuzgriff. Ein Spieler legt sich auf diese Hände und wird nun durch Werfen vorsichtig bis ans Ende der Reihe transportiert. Mutige Spieler werden höher, ängstliche weniger hoch in die Luft geschleudert. Hilfestellung am Ende der Reihe.

12

Begrüssung

Mit geschlossenen Augen sich im «Raum» bewegen. Wenn zwei Riesen sich begegnen, schütteln sie sich die Hand und versuchen zu raten, von wem der Handdruck kommt.

Möglichst ohne Lautgebung

13

Was hat sich verändert?

Zwei Spieler stehen sich mit geschlossenen Augen gegenüber und tasten sich nacheinander von Kopf bis Fuss ab. Anschliessend drehen sie sich den Rükken zu und verändern 1–2 Dinge an ihrer Kleidung (Schuh ausziehen, Pullover in die Hose, Uhr ans andere Handgelenk...). Nach Absprache wenden die Paare sich wieder einander zu und suchen durch erneutes Abtasten die Veränderungen.

Am Fest

14

Schuhspiel

Die «Riesen» sind müde vom Tanzen. Die Schuhe drücken sie. Also ziehen sie sie alle aus, betasten sie innen und aussen. Dann legen sich alle zu einem Schläfchen hin bis auf einen. Der hat einen Streich im Sinn: Schnell wirft er alle Schuhe durcheinander und auf einen Haufen. Im schon «dunklen» Wald muss sich ein jeder «Riese» blindlings seine Schuhe aus dem Durcheinander ertasten.

15

«Riesen»-Ruhe

Die «Riesen» sind müde vom Tanz. Sie legen sich auf den Boden und legen sich gegenseitig kühlende Moospolster, Blätter, leichte flache Steine auf die nackten Füsse, die Hände und die Stirne. Sie bleiben eine Weile am Boden liegen und geniessen die kühlen Auflagen. Wechsel.

Liegedecken, Material zum Auflegen

Zur Ruhe kommen, einander einen Dienst erweisen

© by neue schulpraxis

16

Ein Riesenzopf am Riesenkopf

Jeder Spieler sucht sich Materialien aus, um sich zu verkleiden. Diese Verkleidung soll ihn als «Riese» kennzeichnen. Er trägt einen Riesenhut oder lässt sich grosse Füsse, Hände, Ohren, Nase, einen Riesenzopf oder gar einen Riesenkopf (auf einem Stekken als Verlängerung), einen -schnauz oder -bart «wachsen».
Vielleicht hat er vom vielen Essen einen Riesenbauch bekommen.
In zwei Gruppen arbeiten. Die Spieler sollen sich im voraus nicht sehen. Gruppe A wartet nun mit geschlossenen Augen, bis sich zu jedem Spieler ein verkleideter «Riese» aus Gruppe B gesellt hat.
Durch Ertasten versucht er zu spüren, was diesen «Riesen» kennzeichnet. Wechsel. (Falls man sich Riesenhände zugelegt hat, müssten sie für das Ertasten «abgelegt» werden.)

Naturmaterialien wie Gras, Hasel- und Weidenruten, Tannenzapfen, Baumrinde, Moos, Maisblätter, welke Blätter, Herbstblätter, Flechten

16a

Die Spieler teilen sich in zwei Gruppen. Gruppe A wartet ausserhalb des Spielfeldes. Gruppe B teilt sich in Paare. Je zwei Spieler nehmen nun exakt die gleiche Pose ein, stehen aber voneinander entfernt (z.B. «Riesen», die einen schweren Stein tragen/kauernde «Riesen»...).
Die Mitglieder der Gruppe A (mit verbundenen Augen) werden zurückgeführt. Gemeinsam versuchen sie, die zusammengehörenden Paare durch Abtasten zu finden.

Natürlich ergibt sich mit dieser Verkleidung ein herrlicher Anlass zum «Riesen»-Theater:
- «Riesen»-Sprache erfinden
- «Riesen»-Parade
- Produktionen auf der «Festbühne»
- szenische Gestaltung eines Liedes (zum Beispiel «Wenn eine tannegi Hose het...») und Tanz

16b

Figurenspiel

Jeder Spieler formt aus Naturmaterialien, evtl. nur aus Ton, ein Abbild im Kleinen von einem der «Riesen».
Riesenfrauen und -männer entstehen nach eigener Vorstellung. Bei diesem Tun erleben alle nochmals, was Hände alles können.
Für das Spiel mit den entstandenen Figuren suchen die Spieler einen Platz im Gelände, wo der «Riese» zu Hause ist, und beschliessen gemeinsam, wo sich der Platz für das «Riesen»-Fest befinden soll. Das könnte rund um einen Baumstrunk herum sein, auf einem grossen Stein (Findling) oder in einer Waldlichtung. Dort werden auch der Thronsessel und die Krone für den Festkönig bereitgestellt.

Bald kommen die «Riesen» daher, jeder auf seine Art geführt vom betreffenden Spieler. Ob es für die nun folgenden Szenen Zuschauer geben soll oder ob alle miteinander spielen, soll selber entschieden werden.

Naturmaterialien, evtl. Ton

© by neue schulpraxis

Offene Stellen

Kanton/Ort	Lehrerart	Stufe	Pensum	Stellenantritt	Bewerbungsanschrift
Glarus Netstal	Primarlehrer/in Hauswirtschafts-lehrerin	3./4. Klasse Oberstufe	Vollpensum Teilpensum 10 Lektionen	10.8.92 10.8.92	Schulpräsident Paul Meyer 8754 Netstal 058/61 31 62
Nidwalden Wolfenschiessen	Primarlehrer	6. Klasse	Vollpensum	Nach Vereinbarung	Dr. H. Galliker Schulpräsident 6386 Wolfenschiessen 041/65 21 05
St.Gallen Bernhardzell	Primarlehrer Primarlehrerin	Unterstufe	Vollpensum	21.10.91	Schulrat Bernhardzell Franz Meier, Schöntal 9304 Bernhardzell 071/38 49 89

ZÜSPA

42. Zürcher Herbstschau

19. – 29. September 1991 Zürich-Oerlikon

mit der traditionellen Sonder-Ausstellung zur Berufswahl und integriertem Berufs-Informations-Zentrum

«Berufe an der Arbeit»

Lehrlinge demonstrieren ihr Können und geben Auskunft fürs Mitmachen am grossen

Klassen-Wettbewerb

Alle Wettbewerbsarbeiten werden vom 19. – 22. Dezember 1991 öffentlich ausgestellt (Züspa-Halle 7)

Öffnungszeiten	Mo-Fr	10 – 12 Uhr	nur für Schüler und Lehrer
		13 – 22 Uhr	auch für übrige Besucher
	Sa	10 – 22 Uhr	für alle Besucher
	So	10 – 19 Uhr	für alle Besucher

Eintritt für geführte Schulklassen gratis

Unterlagen Telefon 01/318 71 11, Frau E. Schneebeli verlangen

Info-Abend für Lehrer 18. September 1991

Patronat Fachvereinigung für Berufsberatung FAB, Gewerbeverband Zürich, Lehrerbeirat

EINLADUNG

Gespensterschloss

«Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.» (Schiller).

Nicht eine bestimmte Tätigkeit macht das Spiel aus, sondern die Einstellung, mit welcher diese Tätigkeit ausgeführt wird. So können viele Handlungen Spiel, aber auch «Nichtspiel» sein. Ein Tastspiel kann zur Aufgabe, zur bitteren Arbeit werden, wenn es in der falschen Atmosphäre, im falschen Augenblick und mit der falschen Haltung gespielt wird.

Spielen kann nicht erzwungen werden, es ist eine freiwillige Angelegenheit der Mitspieler. Ebenso sind Langeweile und Stress in einem Spiel undenkbar, weil sie das Gefühl der Freude zerstören. Daran sollte der Spielleiter bei seiner Arbeit immer wieder denken.

Das vorliegende Projekt ist eine anspruchsvolle Aufgabe für Spieler der Oberstufe.

Wünschenswert wäre es, wenn diese über eine gewisse Zeitspanne mit Kurzspielen gründlich darauf vorbereitet würden.

Das ganze Grossprojekt setzt sich aus drei Teilen zusammen: Bis zu Spiel Nr. 6 soll die Wachheit und die Spielbereitschaft des einzelnen gefördert werden. Im nachfolgenden Mittelteil erleben und erspielen die Teilnehmer all jene Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeiten, die sie im grossen Schlussspiel zu einem neuen Ganzen verknüpfen können.

In den einzelnen Spielanleitungen werden diese Situationsangaben einleitend kurz erwähnt. Es ist ganz dem Spielleiter überlassen, diese auszuschmücken und zu erweitern.

Am Schluss des Projekts steht der Bau und das Erleben des Gespensterschlosses. In dieses grosse, lang dauernde Spiel können die Teilnehmer ihre in den vorangegangenen Spielen gemachten Erfahrungen einbringen und zu einem Gesamten verknüpfen.

Es könnte sinnvoll sein, das ganze Projekt auf zwei Tage zu verteilen. In diesem Fall muss der Spielleiter für den zweiten Spieltag selber mit Hilfe der Kurzspielsammlung eine Anwärmphase zusammenstellen.

© by neue schulpraxis

1

Wo liege ich?

Jeder liegt auf seiner Decke am Boden. Vom Spielleiter wird eine Entspannungssituation vorgegeben (wir liegen beispielweise in der Badeanstalt und sonnen uns). Die Liegenden werden aufgefordert, sich gedanklich auf einzelne Partien ihres Körpers zu konzentrieren (Hände – Arme – Schultern – Rücken – Becken – Oberschenkel – Füsse).

Wolldecken oder Liegematten

Die Übung sollte möglichst langsam und in ruhiger und entspannter Atmosphäre durchgeführt werden

Körperbewusstsein schaffen, Entspannung, Konzentration fördern

2

Der Tennisball als Liegeplatz

Jeder mehr oder weniger entspannt Liegende erhält einen Tennisball, den er einfühlsam zwischen die Schulterblätter oder in die Kreuzgegend legt. Auf dem Ball liegend, versucht sich nun der Spieler so zu entspannen, dass der durch den Druck des Tennisballs anfänglich verursachte Schmerz verschwindet. Die Lage des Tennisballs kann verschiedene Male verändert werden.

Tennisbälle, Wolldecken oder Liegedecken

Jammern und Stöhnen sind erlaubt.

Konzentration auf verschiedene Partien des Rückens, Schmerzbewältigung dank Entspannung kennenlernen, Erhöhung der Wachsamkeit.

3

Nachspüren

Jeder entfernt den Tennisball und geniesst nun das Liegen auf der hindernisfreien Unterlage.

Wolldecken oder Liegematten

Dem Spiel sollte unbedingt genügend Zeit eingeräumt werden.

Körperbewusstsein wecken.

4

Sich duschen

Angeregt durch die Beobachtungen, die wir beim Nachspüren gemacht haben, wenden wir uns nun dem ganzen Körper zu. Wir rubbeln, massieren und streicheln den ganzen Körper. Wir stellen uns dabei vor, wir ständen unter der Dusche.

Sich dem eigenen Körper zuwenden, diesen bewusster wahrnehmen und aktivieren

5

Füsse als Hände

Der Marsch zum Geisterschloss wird durch einen unwegsamen, dunklen Wald führen. Auf diese Expedition sollen die Füsse durch die folgenden Spiele vorbereitet werden.
In 4er- bis 6er-Gruppen eingeteilt, haben die Spieler die Aufgabe, aus einem Behälter verschiedene Gegenstände mit den blossen Füssen weiterzureichen. Nach einer Trainingsphase wird das Spiel als Stafette durchgeführt.

Mögliche Gegenstände:
Bälle, Zündholzschachteln, Bändel, Bleistifte, Wollknäuel.

Tast- und Koordinationssinn der Füsse verbessern. Anregung zur Kooperation

6

Mit Füssen zeichnen

In Zweiergruppen zusammengestellt, erhält der mit einer Ölkreide ausgerüstete Spieler den Auftrag, mit den Füssen vom Partner ausgewählte Adjektive zeichnerisch darzustellen.
Derjenige, welcher die Adjektive aussucht, darf nur solche Wörter wählen, die er selber auch zeichnen könnte.

Ölkreiden, grosse Papierbogen

Mögliche Adjektive: eckig, gewellt, spitzig, zart, rund...
Die gezeichneten Resultate sollten den übrigen Mitspielern zur Besprechung vorgelegt werden. Durch die Benennung der Zeichnungen durch die Gesamtgruppe kann den einzelnen Zweierteams bewusstgemacht werden, wie genau sie gearbeitet haben.

Geschicklichkeit der Füsse verbessern, inneres Vorstellungsvermögen für bestimmte Qualitäten verbessern, Kommunikation zwischen den Spielern anregen

© by neue schulpraxis

7

Der Marsch zum Gespensterschloss

Nach dieser Vorbereitung sind die Spieler für den Marsch bereit. Sie machen sich, vom Spielleiter geleitet, auf den Weg.
Zuerst wandern alle zügig los. Nach einer Weile gibt der Spielleiter eine neue Situation vor. Der Weg beginnt langsam anzusteigen und wird dann immer steiler. Jeder Spieler passt seine Gangart der neu vorgegebenen Situation an.

Folgende Gangarten könnten vom Spielleiter durch die Wegbeschreibung noch angeregt werden: waten, trotten, rennen, schleichen, sich schleppen, auf den Zehenspitzen gehen, kraxeln, hüpfen, huschen.
Der Spielleiter sollte es den Spielern durch eine anschauliche Wegbeschreibung möglichst erleichtern, in die Rolle des Expeditionsteilnehmers zu schlüpfen.

Sich der Füsse bewusster werden, verschiedene Gangarten kennenlernen, sich in verschiedene Rollen und Situationen hineinversetzen können

8

Aufwärmen

Kurz vor der Ankunft bei dem geheimnisumwitterten Schloss macht man einen letzten Halt.
Alle haben kalt und müssen aufgewärmt werden.
Die Spieler stellen sich zu diesem Zweck zu viert in eine Reihe. Nun klopft jeder seinem vor ihm stehenden Partner mit lockeren Händen den oberen Teil des Rückens. Nach einer bestimmten Zeit werden die Plätze innerhalb der Gruppe getauscht, dann wird weitergeklopft.

Mit lockeren Händen arbeiten lassen, es darf nicht auf die Nierengegend geklopft werden.

Kontaktnahme mit den anderen Mitspielern, Abbau von Hemmungen

9

Wortlose Verständigung

Der Spielleiter macht die Spieler darauf aufmerksam, dass man sich im Spukschloss nur noch wortlos verständigen sollte. Das muss nun geübt werden.
Jeder Mitspieler massiert zuerst seine Hände von der Handmitte zu den Fingerspitzen.
Dann stellen sich alle mit geschlossenen Augen in einen Kreis und reichen sich die Hände.
Der Spielleiter sendet durch die Hände eine Botschaft in den Kreis: verschiedene Formen der Berührung oder verschiedene Händedrücke. Die Botschaft wird von jedem Spieler an den nächsten weitergeleitet, bis sie wieder beim Spielleiter ankommt.

Erhöhung der Wachsamkeit, Ansprechen des Tastsinns in den Händen, Wir-Gefühl stärken

10

Hahnenkampf

Bald soll der «Marsch» weitergehen. Vorher machen die Spieler noch ein Spiel, bei dem es auf Standfestigkeit und Geschicklichkeit ankommt. Die Spieler stellen sich paarweise, auf einem Bein stehend, auf. Die Arme sind vor der Brust verschränkt. Auf ein Zeichen des Spielleiters hin darf jeder Spieler versuchen, seinen Gegenspieler auf einem Bein hüpfend so zu schubsen, dass dieser das Gleichgewicht verliert und deshalb auf beide Beine abstehen muss.
Die Verschränkung der Arme darf während des Wettkampfes nicht gelöst werden.

Schulung des Gleichgewichtssinns und der Standfestigkeit

© by neue schulpraxis

11

Bäume im Wind

Mitten im Hahnenkampf werden die Spieler von «herannahenden Gespenstern» überrascht und zu Bäumen verwandelt. Jeder Spieler muss die Augen schliessen und still stehenbleiben. Die Füsse sind parallel nebeneinandergestellt, und in der Vorstellung sind sie wie Wurzeln im Boden verankert. Alle «Bäume» beginnen nun im Wind zu schwanken. Die Füsse dürfen nicht vom Boden gehoben werden.

Die Spieler könnten durch stimmliche Imitation des Windes die Situation der Waldatmosphäre verstärken.

Sich stark mit der Erde verbinden, Energie aufnehmen

12

Biegbare Bäume

Mit ihren verzauberten «Bäumen» treiben nun die Gespenster ihr eigenes Spiel. Sie verzaubern sie immer wieder in neue, bizarre Baumgestalten.

Die Spieler stehen in Paaren. Der, welcher den verzauberten Baum spielt, nimmt einen guten Standpunkt ein. Der andere Spieler (das Gespenst) befiehlt nun mit einem sanften Druck auf irgendeine Körperpartie dem Stehenden, mit diesem Bereich des Körpers dem Druck so weit auszuweichen, bis er nicht mehr nachgeben kann, ohne seinen Standpunkt aufgeben zu müssen. Ist dieser äusserste Punkt erreicht, unterbricht der Stehende sein Ausweichmanöver und bleibt in dieser Position stehen, bis der Drückende eine neue Körperstelle gewählt hat, die er aus der momentanen Haltung bringen will. Der Stehende weicht nun mit diesem Bereich des Körpers wieder so lange aus, bis er seinen Standpunkt verlassen müsste.

Der Stehende darf seine Füsse nicht bewegen

Die eigene «Mitte» spüren, Zusammenspiel der Spielpartner

13

Rückenschreiben

Jedes Gespenst möchte sich mitteilen. Weil es nicht mehr hörbar sprechen kann, schreibt es seine Botschaft Buchstaben um Buchstaben auf den Rücken eines Menschen.
Zu diesem Zweck stellen sich die Spieler zu zweit zusammen. Der eine schreibt dem anderen langsam Buchstaben auf den Rücken. Der andere versucht, das Geschriebene zu erspüren und auf ein Blatt aufzuzeichnen. Nach einer Weile werden die Rollen getauscht.

Zeichenpapier und Schreibstifte

Das Spiel sollte möglichst wortlos gespielt werden. Geübtere Spieler können in ihre Mitteilungen neben Buchstaben auch andere einfache Zeichen einfügen.

Tastempfindung des Rückens bewusster machen, Förderung der nonverbalen Kommunikation

14

Der Gang durchs finstere Gespensterschloss

Nach langem Suchen wird das Gespensterschloss doch noch gefunden. Es ist stockdunkel, und deshalb können die Räume nur tastend erkundet werden.
Die Spieler stellen gemeinsam einen Tastparcours mit verschiedenen Stationen und Hindernissen zusammen. Die Oberfläche des Weges ändert sich von Zeit zu Zeit und bietet dem Tastenden ebenfalls eine Orientierungshilfe.
Als Vorübung führt dann ein Sehender einen Mitspieler mit verbundenen Augen durch den Parcours. In einem zweiten Durchgang versucht jeder ohne sehenden Führer den Weg durch die «Dunkelheit» zu gehen. (Ein sehender Führer hilft nur noch verbal, wenn absolute Orientierungslosigkeit herrscht.)

Nach Bedarf

Der Standort und die Materialien sollten vor dem Projekt durch den Spielleiter ausgewählt werden.

Sich mit dem Tastsinn orientieren lernen, Kooperation und Kommunikation zwischen den Spielern fördern

© by neue schulpraxis

15

Geheimnisvolle Gegenstände

Auf diesem Gang durch das Schloss stossen die Herumtastenden auf die verschiedensten Gegenstände. Die Spieler sitzen mit geschlossenen Augen im Kreis und reichen sich die vom Spielleiter überreichten Gegenstände weiter. Indem sie ihre Tasterfahrungen einander mitteilen, versuchen sie gemeinsam die Gegenstände zu identifizieren.

Gegenstände, welche die verschiedensten Tasterfahrungen vermitteln und Assoziationen zu einem Gespensterschloss auslösen können

Sensibilisierung, Vermittlung verschiedenster Tastempfindungen, die im Abschlussspiel wieder eingesetzt werden können

16

Statuen formen – Statuen erkennen

In jedem Spukschloss stehen Statuen aller Art.

Es werden durch den Spielleiter Zweiergruppen gebildet. Ein Spieler übernimmt die Aufgabe, den anderen zu einer Statue des Spukschlosses zu formen. Die zu formende Person hält die Augen geschlossen und überlässt sich ganz den formenden Händen des «Bildhauers».

Sind die Statuen fertig, versuchen zwei vor dem Spiel bestimmte «blinde» Spieler durch Tasten herauszufinden, welche ihrer Mitspieler zu Statuen geformt worden sind. Das Spiel wird mehrmals mit vertauschten Rollen wiederholt.

Evtl. Tücher oder einfache Requisiten (z. B. Kopfbedeckungen)

Die zusätzliche Verkleidung ist absolut keine Notwendigkeit

Tastsinn ansprechen, ungezwungenen Körperkontakt zwischen Spielern herstellen

17

Lebendige Bilder

In jedem Gespensterschloss gibt es Bilder, die lebendig werden können. Die Mitspieler werden in verschiedene Gruppen aufgeteilt. Die Gruppen stellen ein Bild, das irgendwo in diesem Schloss hängen könnte. Die «Bilder» sind Ausgangspunkt einer kleinen Szene. Am Anfang der Szene steht dieses Bild unbeweglich da. Nach einer kleinen Weile beginnt das Bild zuerst, Geräusche von sich zu geben. Schliesslich lösen sich die Bildgestalten aus ihrer Erstarrung und spielen eine vorher eingeübte gespenstische Szene. Der Ort der Handlung ist das Gespensterschloss. Am Ende der Szene erstarren die Figuren wieder und stehen noch einen Moment unbeweglich da, bevor sie von der Spielfläche verschwinden.

Tücher, einfache Requisiten

Vorgegeben sind nur Ablauf und Ort der Handlung, der Inhalt der Szene ist ganz der Phantasie der Spieler überlassen.

Die Spieler konkretisieren die Begriffe «unheimlich», «gespenstisch», Förderung der Kooperation und Kommunikation

18

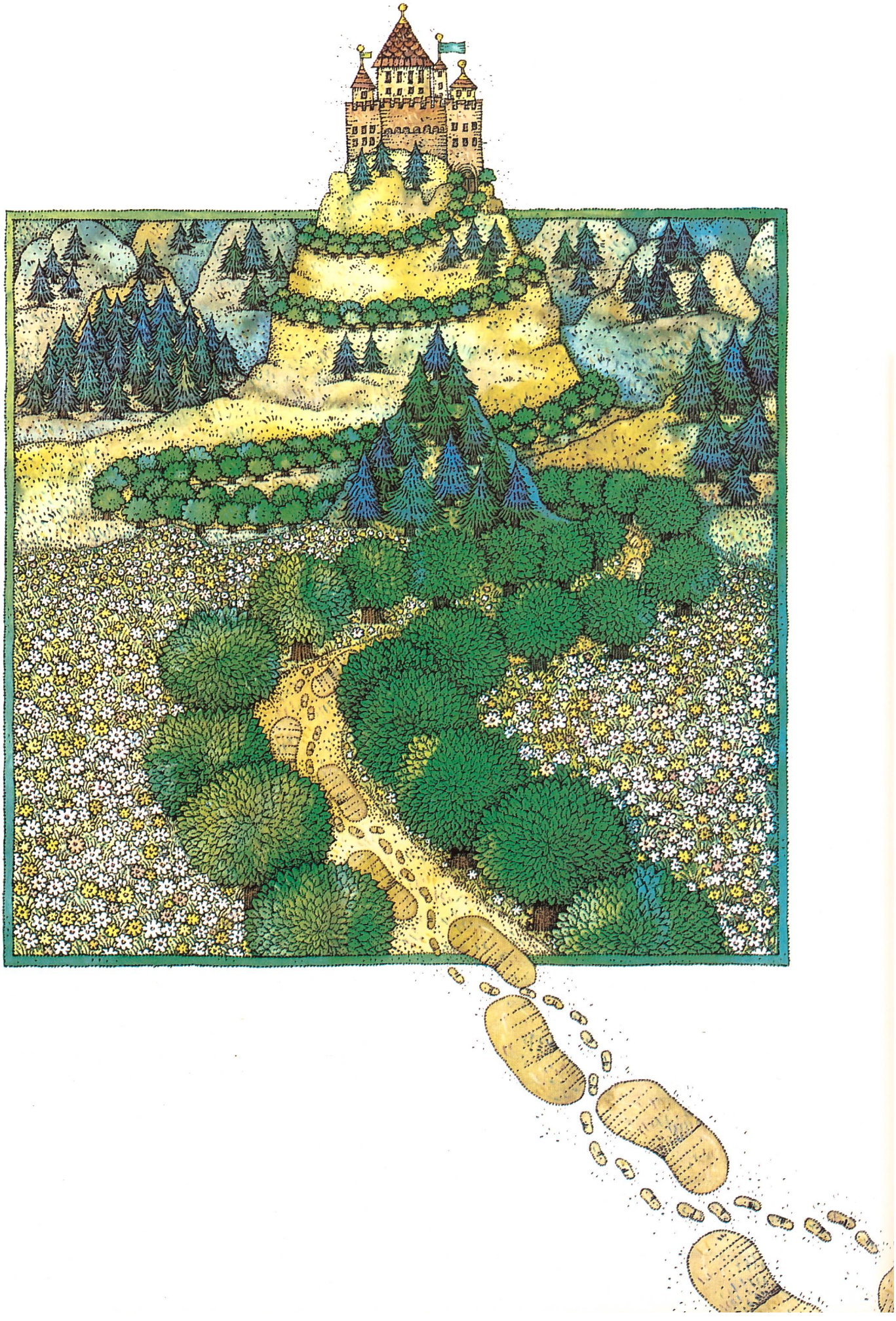
Im Spukschloss

Die Spieler werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe erhält den Auftrag, für die andere Gruppe ein Gespensterschloss einzurichten, in dem man durch Tasten, Sehen, Hören und Riechen das «Gruseln» erleben kann. Die Gespenster in diesem Schloss dürfen von den Erbauern gespielt werden. Nach dem Aufbau der Anlage dürfen dann die Mitglieder der anderen Gruppe das Schloss besuchen. Ob sie dabei von einem Führer geführt werden oder ob sie selbständig durch das Schloss gehen dürfen, bestimmen die Erbauer des Schlosses.

Welche geeignet sind, hängt ab vom Ort, wo dieses Gespensterschloss steht, von der Art, wie dieses gebaut sein soll. Folgendes könnte sich für den Bau eignen: Kartonschachteln, Ballone, alte Matratzen, Schwämme, Seile, Leintücher, Stoffresten, Schaufensterpuppen, Tarnnetze, Zeltblachen, Putzfäden, Taschenlampen.

Vor dem Aufbau sollten klar die Grenzen des gegenseitig Zumutbaren überdacht werden, sonst aber sollte der Phantasie der Erbauer möglichst freier Lauf gelassen werden.

© by neue schulpraxis



Lieferantenadressen für Schulbedarf

Alphabetisch nach Branchen/Produkten

Audiovisual

Aecherli AG Schulbedarf
8623 Wetzikon Telefon 01 930 39 88
Visuelle Kommunikationsmittel für Schule und Konferenz
Eigener Reparaturservice
Projektions-, EDV- und Rollmöbel nach Mass

BEELI FOTO FILM VIDEO
Projecta – Projektionswände und -tische, Trolley's und Computertische
Karba – Projektions-Koffer-Tische
Journal 24 – Das Dia-Archiv-System für Kleinbild und Mittelformat
Theo Beeli AG, Hofackerstr. 13, 8029 Zürich, Tel. 01/53 42 42, Fax 01/53 42 20

AUDIOVISUAL GANZ
Kinoprojektoren
Hellraumprojektoren
Kassettenverstärkerboxen
Videogeräte JVC, Panasonic, Sony
EIKI VisaLux AVB
AV Ganz AG
Seestrasse 259, 8038 Zürich,
Tel. 01/482 92 92, Fax 01/482 00 85

Schmid AG
Ausserfeld
5036 Oberentfelden
Tel. 064/43 36 36
Fax 064/43 85 69
BAUER BOSCH – Film- und Videogeräte
gepe – Diarahmen und Maschinen
ROWI – Video-Peripheriegeräte

Walter E. Sonderegger, 8706 Meilen
Gruebstrasse 17, Telefon 01/923 51 57
AV GERÄTE SERVICE
BELL & HOWELL COOMBER
Für Bild und Ton im Schulalltag
Beratung–Verkauf–Service

Ausstellwände

Paul Nievergelt/Pano-Lehrmittel, 8050 Zürich, 01/311 58 66

Autogen-Schweiss- und Schneideanlagen

Gebr. Gloor AG, 3400 Burgdorf, Tel.: 034/22 29 01

Bücher

Buchhandlung Beer, St.Peterhofstatt 10, 8022 Zürich, 01/211 27 05
Lehrmittelverlag des Kt. Zürich, Räffelstr. 32, 8045 Zürich, 01/462 98 15. Permanente Lehrmittelausstellung!
Schroedel Schulbuchverlag, Informationsbüro Stiftstr. 1, 6000 Luzern 6, 041/51 33 95

Computer

Computer Center Spirig, Auerstr. 31, 9435 Heerbrugg, 071/72 61 71

DIA-Duplikate-Aufbewahrungs-Artikel

DIARA Dia-Service, Kurt Freund, 8056 Zürich, 01/311 20 85

Farben (Bezugsquellen)

Alois K. Diethelm AG, Lascaux-Farbenfabrik, 8306 Brüttisellen, 01/833 07 86

Film- und Video-Verleih

SELECTA/ZOOM Film und Video-Verleih
Jungstrasse 9, CH-8050 Zürich
Tel. 01/302 02 01, FAX 01/302 82 05

Flechtmaterialien

Peddig-Keel, Peddigrohr und Bastelartikel, 9113 Degersheim, 071/54 14 44

Handarbeiten/Kreatives schaffen/Bastelarbeit

Rüegg-Handwebgarne AG, Postfach, 8039 Zürich, 01/201 32 50
Seilerei Denzler AG, Torgasse 8, 8024 Zürich, 01/252 58 34
Zürcher & Co., Handwebgarne, Postfach, 3422 Kirchberg, 034/45 51 61

Seidenstoffe für Batik und Stoffmalerei
BLICO-SEIDE
E. Blickenstorfer AG, Bederstrasse 77,
Postfach, 8059 Zürich
Bitte Prospekt verlangen! 01 202 76 02

Boin Frères – Pendules Selva SA
SELVA-UHREN
Postfach 333
1723 Marly – Fribourg
Tel. 037/46 10 20
Alle Artikel, um Uhren selbst zu bauen!

TRICOT VOGT
8636 Wald, Telefon 055 95 42 71
Schule – Freizeit – Schirme – T-Shirts zum Bemalen und Besticken
Stoffe und Jersey, Muster verlangen

Holzbearbeitungsmaschinen

Etienne AG, Horwerstr. 32, 6002 Luzern, 041/492 111
Ettima AG, Bernstrasse 25, 3125 Toffen b. Belp BE, 031/819 56 26

5-fach komb. Universalmaschinen Hinkel und Robland
permanente Ausstellung
Service-Werkstätte
Nüesch AG
Holzbearbeitungsmaschinen
Sonnenhofstrasse 5
9030 Abtwil/St.Gallen
Telefon 071/31 43 43

Keramikbrennöfen

Lehmhuus AG, Töpfereibedarf, 4057 Basel, 061/691 99 27

Tony Güller
Töpfereibedarf
4614 Hägendorf
062/46 40 40
- **Naber Brennöfen**
- Töpferschule
- Töpfereischeiben
- Alles für den Töpfereibedarf

SERVICE MICHEL VERKAUF
01 - 372 16 16
KERAMIKBEDARF
LERCHENHALDE 73 CH-8046 ZÜRICH

Klebstoffe

Briner + Co., Inh. K. Weber, HERON-Leime, 9002 St.Gallen, 071/22 81 86
Ed. Geistlich Söhne AG, 8952 Schlieren 01/730 45 11, Fax 01/730 80 02

Kopierapparate

CITO AG, 4052 Basel, 061/22 51 33, SANYO-Kopierer, OH-Projektoren

Lieferantenadressen für Schulbedarf

Kopiervorlagen

Persen

Bergedorfer Kopiervorlagen: Bildgeschichten, Bilderrätsel, Rechtschreibung, optische Differenzierung, Märchen, Umweltschutz, Puzzles und Dominos für Rechnen und Lesen, Geometrie, Erdkunde: Deutschland, Europa und Welt. / **Pädagogische Fachliteratur.** Prospekte direkt vom **Verlag Sigrid Persen, Dorfstrasse 14, D-2152 Horneburg. 0049/4163-6770**

Die Schulpraxis
Verlag an der Ruhr
UNTERRICHTSMATERIALIEN
PROJEKTE LERNSPIELE
KOPIERVORLAGEN
Postfach 10 22 51 D - 4330 Mülheim a. d. Ruhr 1
Tel.: 0049 - 208 / 34078 Telefax: 0049 - 208 / 390849
Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an! Postkarte genügt !

Modellieren/Tonbedarf

bodmer ton
Töpfereibedarf
Bodmer Ton AG, Rabennest
8840 Einsiedeln, 055 53 61 71

Musik

H.C. Fehr, Blockflötenbau AG, Stolzestrasse 3, 8006 Zürich, 01/361 66 46
Pianohaus Schoekle AG, Schwandelstr. 34, 8800 Thalwil, 01/720 53 97
Panorama Steeldrums, Oerlikonerstr. 14, 8057 Zürich, 01/363 60 30

Physik – Chemie-Biologie – Metall- und Elektrotechnik

Leybold AG, Zähringerstr. 40, 3000 Bern 9, 031/24 13 31, Fax 031/24 13 33

Physikalische Demonstrationsgeräte + Computer

Steinegger + Co., Rosenbergstr. 23, 8200 Schaffhausen, 053/25 58 90

Physikalische Demonstrations- und Schülerübungsgeräte

MSW-Winterthur, Zeughausstr. 56, 8400 Winterthur, 052/84 55 42

Projektions-Video- und Computerwagen

FUREX AG, Normbausysteme, Allmendstr. 6, 8320 Fehraltorf, 01/954 22 22

Projektionswände/Projektionstische

Hunziker AG, 8800 Thalwil, 01/722 81 11, Telefax 01/720 56 29

Schmelzgranulat

Central-Apotheke Enezian, 4310 Rheinfelden, 061/87 54 66, 20 % Schulrab.

Schuleinrichtungen/Planung/Herstellung/Montage

Eugen Knobel AG, 6300 Zug, 042/41 55 41, Fax 042/41 55 44
Hunziker AG, 8800 Thalwil, 01/722 81 11, Telefax 01/720 56 29

Schulmaterial/Lehrmittel

LEGO dacta
Informatik, Physik
Werken, Sprache
Projekte interdisziplinär
Prozess-orientiert
LEGO Dacta Schweiz, Neuhofstrasse 21, 6340 Baar, Telefon 042 33 44 66
Bitte senden Sie mir / uns gratis _____ Sets Unterlagen an:
Vorname/Name: _____
Schulstufe/Klasse: _____
Adresse und Tel.: _____

Eric Rahmqvist AG, Grindelstrasse 11, 8303 Bassersdorf, 01/836 82 20/21

Schweizer Schulschrift von F. Jundt
Bewegungsschule 1+2. Das Basteldorf, Fotoalben 24x24/25x30 cm, und Schreibmappen zum Selbermachen
Verlangen Sie günstiges Muster! Lehrmittelverlag Uri
6460 Altdorf, Tel. 044/20 80 8, Fax 044/26 8 78

emi
Schul- und Bürobedarf
Ehrsam-Müller-Ineco SA
Josefstrasse 206
CH–8031 Zürich
Telefon 01/271 67 67
Telefax 01/272 63 36
Chapeau Râblé 22
Case postale 11
2306 La Chaux-de Fonds
Telefon 039/26 50 76
Telefax 039/26 65 69

Schulmobiliar

Hunziker AG, 8800 Thalwil, 01/722 81 11, Telefax 01/720 56 29
Mobil-Werke, U. Frei AG, 9442 Berneck, 071/71 22 42, Fax 071/71 65 63

embru
Kompetent für Schule und Weiterbildung, Tische und Stühle
Embru-Werke, 8630 Rüti ZH,
Tel. 055/34 11 11, Fax 055/31 88 29

Reppisch-Werke
8953 Dietikon
Tel. 01/740 68 22
Fax 01/740 31 34
RWD Atlas

zesar
Der Spezialist für Schul- und Saalmobiliar
ZESAR AG, Gurnigelstrasse 38, Postfach, 2501 Biel, Telefon 032 25 25 94

Schulrechner/Lernhilfen

Texas Instruments (Schweiz) AG, Riedstr. 6, 8953 Dietikon, 01/744 28 11

Schulwaagen

METTLER
Präzisionswaagen für den Unterricht
Beratung, Vorführung und Verkauf durch:
Awyco AG, 4603 Olten, 062/32 84 60
Kümmerly + Frey AG, 3001 Bern, 031/24 06 67
Leybold-Heraeus AG, 3001 Bern, 031/24 13 31

Schulwerkstätten für Holz, Metall, Kartonage, Basteln

- kompl. Werkraumeinrichtungen
- Werkbänke, Werkzeuge, Maschinen
- Beratung, Service, Kundendienst
- Aus- und Weiterbildungskurse

Lachappelle
Lachappelle AG, Werkzeugfabrik
Pulvermühleweg, 6010 Kriens
Telefon 041/45 23 23

Wellstein ag
Holzwerkzeuge
8272 Ermatingen
WERKSTATTEINRICHTUNGEN direkt vom Hersteller. Ergänzungen, Revisionen zu äussersten Spitzenpreisen, Beratung/Planung gratis.
Rufen Sie uns an 072/64 14 63

Lieferantenadressen für Schulbedarf

Schulzahnpflege

Aktion «Gesunde Jugend», c/o Profimed AG, 8800 Thalwil, 01/723 11 11

Spielplatzgeräte

Miesch Geräte, Spiel- und Pausenplatz, 9546 Wängi, 054/51 10 10
Erwin Rüegg, 8165 Oberweningen ZH, 01/856 06 04
Seilfabrik Ullmann, 9030 Abtwil, 071/31 19 79

Spielplatzgeräte, Brunnen
Armin Fuchs, Thun
Bierigutstrasse 6, 3608 Thun, Telefon 033 36 36 56
Verlangen Sie Unterlagen und Referenzen

GTSM_Magglingen
- Spielplatzgeräte
- Pausenplatzgeräte
- Einrichtungen für Kindergärten und Sonderschulen

Aegertenstrasse 56
8003 Zürich ☎ 01 461 11 30 Telefax 01 461 12 48

Spielplatzgeräte
für den öffentlichen und privaten Bereich.
Franz Putz, Bertschikerstrasse 102,
8620 **Wetzikon**, Tel. 01 932 21 80

Sprache

- Sprachlehranlagen
- Mini-Aufnahmestudios
- Kombination für Sprachlabor und PC-Unterricht
- Beratung
- Möblierungsvorschläge
- Technische Kurse für eigene Servicestellen

STUDER REVOX
Revox. Die Philosophie der Spitzenklasse

Revox ELA AG, Althardstrasse 146,
8105 Regensdorf, Telefon 01/870 77 11

Theater

Puppentheater Bleisch, 8444 Henggart, 052/39 12 82, Brumm, der kleine Bär U De Esel Bim U Jorinde und Joringel U Das Zauberschloss U

eichenberger electric ag, zürich
ebz
Bühnentechnik · Licht · Akustik
Projektierung · Verkauf · Vermietung
Zollikerstrasse 141, 8008 Zürich
Telefon 01/55 11 88, Telefax 01/55 11 65

Turngeräte

Alder+Eisenhut AG, Alte Landstr. 152, 8700 Küsnacht, 01/910 56 53

Wandtafeln

Hunziker AG, 8800 Thalwil, 01/722 81 11, Telefax 01/720 56 29
Eugen Knobel AG, 6300 Zug, 042/41 55 41, Fax 042/41 55 44
Jestor AG, Schulwandtafeln und Zubehör, 5705 Hallwil, 064/54 28 81

SCHWERTFEGER AG
Wandtafelfabrikation, Schuleinrichtungen
3202 Frauenkappelen
Telefon 031 50 10 80
- Beratung
- Planung
- Fabrikation
- Montage
- Service

Webrahmen und Handwebstühle

ARM AG, 3507 Biglen, 031/701 07 11, Fax 031/701 07 14

Werkraumeinrichtungen und Werkmaterialien

Werkraumeinrichtungen, Werkzeuge und Werkmaterialien für Schulen.

OPO Oeschger AG, 8302 Kloten
Telefon 01 / 814 06 66
3322 Schönbühl
Telefon 031 / 859 62 62

OPO OESCHGER

Kerzen selber machen

- Profi-Wachsmischung (Granulat und Platten) zum Ziehen und Giessen in 9 Farben – vom einzigen Schweizer Hersteller – darum äusserst günstig.
- Bienenwachs 100% (Perlen und Platten)
- Paraffin/Stearin
- Dochte für jede Kerzendicke
- Wachsblätter in 17 Farben zum Verzieren der Kerzen
- Bienenwaben
- 9 verschiedene Farbkonzentrate zum Einfärben des Wachses
- Batikwachs
- Sofort Preisliste verlangen!!

Gebr. Lienert AG, Kerzenfabrik, 8840 Einsiedeln
Telefon 055/53 23 81

PAUL DESCHLER
SCHWEIZERLIEDER
Paulus-Verlag GmbH, 6002 Luzern
Murbacherstrasse 29, Tel. 041/23 55 88

die neue schulpraxis

gegründet 1931 von Albert Züst
erscheint monatlich,
Juli/August Doppelnummer

Über alle eingehenden Manuskripte freuen wir uns sehr und prüfen diese sorgfältig. Wir bitten unsere Mitarbeiter, allfällige Vorlagen, Quellen und benützte Literatur anzugeben.

Redaktion

Unterstufe: (In)
Marc Ingber, Primarlehrer, Wolfenmatt, 9606 Bütschwil, Telefon 073/33 31 49

Mittelstufe: (Lo)
Prof. Dr. Ernst Lobsiger, Werdhölzli 11, 8048 Zürich, Telefon 01/431 37 26

Oberstufe: (Ma)
Heinrich Marti, Schuldirektor, Amanz-Gressly-Str. 34, 4500 Solothurn, Telefon 065/22 64 21

Neues Lernen: (Jo)
Dominik Jost, Seminarlehrer, Zumhofstrasse 15, 6010 Kriens, Telefon 041/45 20 12

Goldauer Konferenz: (Ki)
Norbert Kiechler, Primarlehrer, Tieftalweg 11, 6405 Immensee, Telefon 041/81 34 54

Abonnemente, Inserate, Verlag:

Zollikofer AG, Fürstenlandstrasse 122, 9001 St.Gallen, Telefon 071/29 77 77

Abonnementspreise:

Inland: Privatbezüger Fr. 63.–, Institutionen (Schulen, Bibliotheken) Fr. 91.–,
Ausland: Fr. 69.–/Fr. 96.–

Inseratpreise:

1/1 Seite	s/w	Fr. 1347.–
1/2 Seite	s/w	Fr. 753.–
1/4 Seite	s/w	Fr. 423.–
1/8 Seite	s/w	Fr. 230.–
1/16 Seite	s/w	Fr. 129.–

Statt Tatort am TV – Scotland-Yard im Schulzimmer

Mister X ist unsichtbar und in London auf der Flucht. Nur ab und zu taucht er auf. Einziger Anhaltspunkt sind seine Fahrkarten.

Zwei Wochen gratis Probespielen

Scotland Yard (ab 10 J. für 3–6 Spieler)
ein spannendes Detektiv-Spiel
Cluedo (ab 10 J. für 3–6 Spieler)
wer geschickt kombiniert findet den Täter
Labyrinth der Meister (ab 10 J. für 2–4 Spieler)
der ver-rückte Weg durch den Irrgarten
Wo liegt denn Honolulu? (ab 11 J. für 2–4 Spieler)
spannendes Geographie-Quiz quer durch die Kontinente
Schweizer Rallye (ab 10 J. für 2–6 Spieler)
ein Würfelquiz durch die Schweiz

Name: _____ Vorname: _____

Schule/Klasse: _____

Adresse: _____

Plz/Ort: _____

Telefon: _____

Nach Ablauf der 2 Wochen bitten wir Sie, uns die fünf Spiele wieder zurückzuschicken, damit wir auch noch andere Schulklassen zum Probespielen einladen können. Abschnitt bitte einsenden an:

Carlit + Ravensburger
"Spiel contra Fernsehen"
Grundstrasse 9, 8116 Würenlos
Telefon 056 74 01 40
(Frau Andrea Meier oder Herr Jörg Niederer)

Projekt Idee: Spiel contra Fernsehen

Das Fernsehen ist ein fester Bestandteil der Kinder- und Jugendlichen-Welt.
Aber welche Alternativen bieten sich an? Oder – wie lässt sich die Erlebniswelt "Fernsehen" spielerisch nachvollziehen?
Allein die Erfahrung, selbst die handelnde Person zu sein und das Geschehen mitzubestimmen, sollte Anreiz genug sein.

Fünf der beliebtesten CARLIT und RAVENSBURGER-Spiele kostenlos zum Probespielen

Während zwei Wochen stellen wir Ihnen fünf Carlit/Ravensburger-Spiele zum Probespielen kostenlos zur Verfügung

Carlit

Ravensburger