

Orientierung mit Störung

Stufe: 1., 2. und 3. Zyklus

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Material: Augenbinden, Trommel/Tamburin und andere Dinge, um Geräusche machen

Ort: Klassenzimmer/Halle/Outdoor

Sozialform: Klasse

Ziel: Die SuS erkennen anhand dieser Methode, wie Künstliches Licht die Orientierung von Tieren beeinflussen kann.

Kompetenzen nach Lehrplan 21: NMG 2.2 f, NMG 2.6 c, NMG 4.1 b, NMG 4.2 a

Anleitung:

Den SuS werden die Augen verbunden, denn sie sollen sich in dieser Methode anhand des Gehörs orientieren. Die Lehrperson stellt sich ein Stück entfernt auf und gibt mit einer Trommel in regelmässigen Abständen ein akustisches Signal. Ziel ist es, dass die SuS diese Person blind finden.

In einer zweiten Runde wird das Spiel nochmals gleich aufgebaut. Nun kommen jedoch weitere Geräusche dazu. Diese können als Audio abgespielt, oder durch SuS/andere Personen erzeugt werden. Erneut müssen die SuS die Person mit der Trommel (oder dem Instrument der ersten Runde) finden. Die zusätzlichen Geräusche sollen die Orientierung der SuS stören. Diese Situation soll das Problem von nachtaktiven Tieren, vor allem Insekten und nachziehenden Vögeln, welche durch künstliches Licht gestört werden, symbolisieren. Sie orientieren sich am Licht der Sterne und des Monds, diese entsprechen im Spiel dem gesuchten Trommel-Geräusch. Das künstliche Licht von Strassenlaternen, Scheinwerfern, Hochhäusern etc. erhellen den Himmel und die Sterne werden unsichtbar, die Orientierung wird schwierig. Dies wird durch die zusätzlichen Geräusche in der zweiten Runde symbolisiert.

Zu beachten: Um Zusammenstösse zu verhindern, gehen die blinden SuS am besten langsam, mit kleinen Schritten und strecken die Arme nach vorne. Die Methode kann auch draussen durchgeführt werden. Draussen empfiehlt es sich allerdings 1-2 Personen einzusetzen, die die Klasse sehend begleiten, um zu verhindern, dass jemand zu weit vom Weg abkommt oder sich verletzt.