



sCOOL!

Einführung ins Kartenlesen

Herausgegeben von der Projektgruppe «sCOOL»
des Schweizerischen OL-Verbandes



Schweizerischer Orientierungslauf-Verband
Fédération suisse de course d'orientation
Federazione svizzera di corsa d'orientamento
Swiss orienteering federation

Ziel und Einsatz der Einheiten	3
Übersicht über die Ziele der Einheiten	3
Glossar	4
1. Einheit «Erste Kontakte mit dem Kroki»	6
2. Einheit «Grundriss und Seitenriss»	7
3. Einheit «Schulzimmerkroki lesen»	8
4. Einheit «Karte ausrichten»	9
5. Einheit «Signaturen»	10
6. Einheit «Schulhauskarte lesen»	11
Schulhaus-OL mit Zusatzaufgaben	13
Schulzimmerkroki	14
Schulhauskarte	15
sCOOL	16

Anhang

Arbeitsblatt 1 «Was gehört zusammen?»
Arbeitsblatt 2 «Bastelbogen»
Arbeitsblatt 3 «Signaturenlegende»
Arbeitsblätter 4/A – 4/D «Aufgabenblätter für Schulhaus-OL mit Zusatzaufgaben»
Arbeitsblatt 5 «10 Unterschiede»
Kopiervorlage «Posten für Schulzimmer-OL»

Impressum

Autorenteam:
Regula Bernhard, Hirzel
Daniel Rychener, Süderen
Ursula Wolf, Bonstetten
Annelies Meier, Elgg
Moritz Oetiker, Langnau a. A.
Elisabeth Altorfer, Bülach

Karikaturen: Profi Hägler, Hölstein
Fotos: Urs Tschamper, Kyburg
Layout: Thomas Dätwyler, Pfäffikon
1. Auflage, 2000 © SOLV

Einleitung

Auf einer Wanderung, auf einer Biketour, auf einer Reise durch unbekanntes Gebiet, in einer fremden Stadt, auf dem öffentlichen Verkehrsnetz oder im Orientierungslauf erreichen wir unser Ziel nur sicher, wenn wir wissen, wo wir sind und wie wir am besten an unseren Bestimmungsort gelangen. Dabei hilft uns oft eine Karte oder ein Plan. In einer fremden Umgebung ist es nicht immer einfach, die Sprache der Karte zu lesen. Dies kann aber geschult und geübt werden.

Es liegt auf der Hand, dass man das Orientieren mit einer Karte in einer bekannten Umgebung besser lernen kann. Im Schulzimmer und später auf dem Schulareal lässt sich der Umgang mit der Karte gut üben. Den Bezug zwischen einer Karte und der Wirklichkeit kann das Kind besser herstellen, wenn es das, was es auf der Karte sieht, in die vertraute Umgebung übertragen kann.

Durch entdeckendes und handelndes Lernen erfahren die Schülerinnen und Schüler, was auf einer Karte wie festgehalten ist und wie man sich mit ihr zurechtfindet. Dabei steht nicht die farbige OL-Karte im Vordergrund. Vielmehr wird darauf Wert gelegt, dass die Schülerinnen und Schüler eigene Vorstellungen von ihrer Umgebung haben und diese aufs Papier bringen können.

Dass dieses Lernziel auch mit vielen spielerischen Varianten erreicht werden kann, macht dieses Thema für Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler zum Erlebnis.

Die folgenden sechs Einheiten sollen bei der Umsetzung helfen und Ideen und Anregungen liefern.

Für die Weiterführung des Themas «Kartenlesen» in unbekanntem Gelände ist im Anhang ein Literaturverzeichnis zu finden.

Alle Personenbezeichnungen werden im Folgenden in diesem Lehrmittel männlich geschrieben. Der Einfachheit halber sind die weiblichen Bezeichnungen nicht ausgeschrieben. Selbstverständlich sprechen wir auch die weiblichen Personen an.

Ziel und Einsatz der Einheiten

Das Ziel dieser Einheiten ist es, die Schüler ins Thema «Kartenlesen» einzuführen.

In einer aufbauenden und weiterführenden Form werden die Schüler im Umgang mit der Karte vertraut gemacht.

Die sechs Einheiten sind auf Schüler der 3. bis 6. Klasse ausgerichtet.

Ein möglichst grosser Teil des Unterrichts soll im Freien stattfinden. Daher eignet es sich besonders, zwischen Frühling und Herbst an diesem Thema zu arbeiten.

Zu Beginn jeder Einheit werden der Ort der Durchführung, die Ziele und das benötigte Material aufgelistet.

Alle Einheiten können fächerübergreifend verwendet werden, setzen aber klar Schwerpunkte in den Bereichen Realien und Sport. Mit den «Zusatzideen» am Ende einer Einheit werden weiterführende Möglichkeiten aufgezeigt.

Zeitraumen der Einheiten (ohne Zusatzideen)

1. Einheit	ca. 45–60 Minuten
2. Einheit	ca. 45–60 Minuten
3. Einheit	ca. 45–60 Minuten
4. Einheit	ca. 60 Minuten
5. Einheit	ca. 45 Minuten
6. Einheit	offen, je nach Auswahl und Menge der Übungen

Die Zeiten schwanken je nach Klassengrösse.

Übersicht über die Ziele der Einheiten

1. Einheit

«Erste Kontakte mit dem Kroki»

Die Schüler erstellen ein Kroki des Schulzimmers.

2. Einheit

«Grundriss und Seitenriss»

Die Schüler zeichnen Gegenstände von oben und werden sich bewusst, dass die Darstellung für die Karte von oben von Vorteil und die Regel ist.

3. Einheit

«Schulzimmerkroki lesen»

Mit verschiedenen Spiel- und Übungsformen lernen die Schüler das Schulzimmerkroki lesen.

4. Einheit

«Karte ausrichten»

Die Schüler lernen die Karte lagerichtig zu halten, d.h. die Karte auszurichten.

5. Einheit

«Signaturen»:

Die Schüler lernen die Signaturen der Schulhauskarte kennen.

6. Einheit

«Schulhauskarte lesen»

Die Schüler erweitern ihre Fähigkeiten im Orientieren und im Umgang mit der Schulhauskarte und wenden sie im Wettkampf (Sportstunde, Sporttag etc.) an.

Glossar

Kroki, Plan und Karte

Kroki: Ein Kroki ist eine Freihandskizze nach Augenmass, muss nicht massstabsgetreu sein, wird rasch entworfen und kann teilweise mit anschaulichen Darstellungen im Seitenriss versehen werden.

Plan/Karte: Eine Karte und ein Plan sind im Gegensatz zum Kroki massstabsgetreu. Sie stellen ein verkleinertes und vereinfachtes Grundrissbild dar. Eine Karte kann zusätzlich noch Höhenkurven enthalten, um das Geländere relief ersichtlich zu machen.

Schulzimmerkroki

Ein Schulzimmerkroki lässt sich ohne grossen Aufwand herstellen. Es genügt eine Freihandzeichnung auf einem A4-Papier. (Siehe dazu auch 1. Einheit)

Kriterien für die Darstellung eines Schulzimmerkrokis:

- Zeichnung aus der Vogelperspektive
- Grössenverhältnisse stimmen ungefähr überein
- markante Objekte (Tür, Fenster, Lavabo etc.) einzeichnen, Details weglassen (Etu, Schulsäcke, herumliegende Gegenstände etc.)
- sinnvolle und einheitliche Symbole wählen

Beispiel eines Schulzimmerkrokis siehe Seite 14

Schulhauskarte

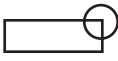






Auf einer Karte des Schulareals, wenn möglich mit angrenzender Umgebung, werden Häuser, Plätze, Türme, Turngeräte und Objekte wie z.B. Laternen, Hydranten, Brunnen, Veloständer etc. mit entsprechenden Symbolen dargestellt.

Aus Sicherheitsgründen müssen die Schüler auf Strassen und privates Gelände auf dem Areal aufmerksam gemacht werden.

Beispiel einer Schulhauskarte siehe Seite 15


Postenstandorte: klar, eindeutig und fair

Es ist wichtig, dass die Posten an eindeutigen Objekten stehen, welche auch auf der Karte klar ersichtlich sind. Das Postenobjekt befindet sich in der Mitte des Postenkreises. Posten inmitten einer Wiese oder an irgendeiner Stelle am Zaun sind nicht sinnvoll.

- Schulzimmerkarte z.B.:
-  Tischcke
 -  Wandtafelecke
 -  Pflanze
- Schulhauskarte z.B.:
-  Hausecke
 -  Einzelbaum
 -  Hydrant
 -  Weggabelung

Start/Ziel

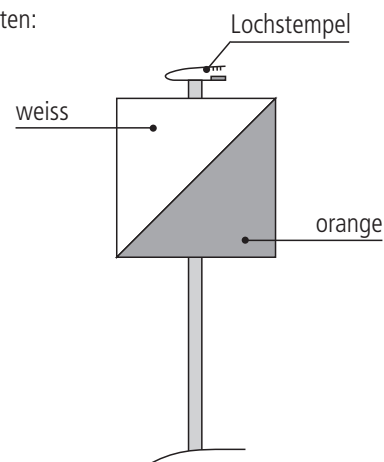
Der Startpunkt wird auf der Karte mit einem Dreieck gekennzeichnet, das Ziel mit einem Doppelkreis. Befinden sich Start und Ziel am gleichen Ort, wird das auf der Karte mit einem Dreieck und einem Kreis dargestellt.

- Start 
- Ziel 
- Start/Ziel 

Posten und Postenquittung

Der OL-Posten markiert das Postenobjekt und ist von allen Seiten gut sichtbar. Der Posten besteht aus einer Postenflagge und einem Lochstempel («OL-Zange») mit dem man in die Felder der Stempelkarte locht (Quittung). Die Postenquittung dient als Beweis, das richtige Objekt angelaufen zu haben.

Musterposten:



Alternative Formen für die Posten und ihre Quittung:

Posten:	Zeigetaschen mit festgebundenem wasserfestem Filzstift
Postenquittung:	Mit der Unterschrift auf der Zeigetasche bestätigen die Schüler, dass sie diesen Posten angelaufen haben.
Posten:	Plastikbänder, Fähnchen mit Buchstaben oder Zeichen
Postenquittung:	Die Schüler übertragen das Zeichen oder den Buchstaben auf ihre Stempelkarte. (siehe Kopiervorlage)

Je kleiner die Posten sind, desto anspruchsvoller wird es für die Schüler, sie anzulaufen, da man sie nicht mehr von weitem sehen kann.

Wichtig ist, dass die Schüler wissen, welche Art von Posten sie zu erwarten haben und wie die Postenquittung erfolgt. Es empfiehlt sich, in derselben Übung gleichartige Posten zu verwenden.

Posten übertragen

Damit die Lehrperson nicht alle Posten selber auf die Karten der Schüler übertragen muss, können die Schüler die Posten selber vom Hellraumprojektor oder von Musterkarten auf ihre Karte übertragen. Das korrekte Einzeichnen kann mit einer Folie kontrolliert werden.

Mehrwegkarten

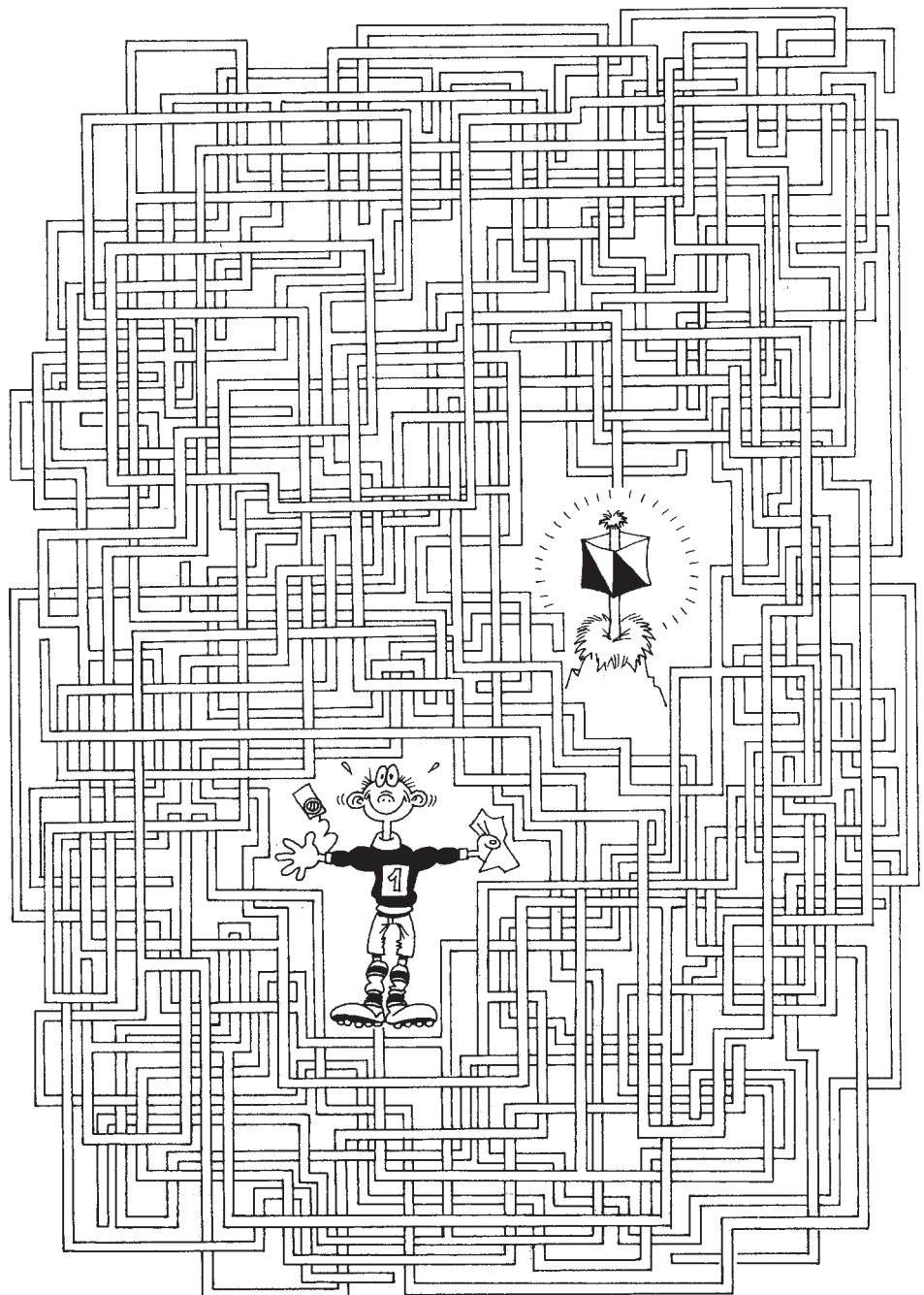
Wenn man die Karten mehrmals gebrauchen will, lohnt es sich, sie mit Klarsichtfolie zu überziehen oder zu laminieren. Die Postenstandorte werden mit einem wasserfesten roten Schreiber eingezeichnet und können am Ende der Übung problemlos mit Brennsprit oder Wundbenzin entfernt werden.

Postennetz

Auf einer Karte eingezeichnete, nicht miteinander verbundene Posten bezeichnet man als Postennetz. Im Postennetz gibt es keine vorgeschriebene Anlaufreihenfolge der Posten.

Musterstempelkarte

Die Musterstempelkarte dient als Korrekturvorgabe auf der die Quittung jedes einzelnen Postens ersichtlich ist.



1. Einheit

Erste Kontakte mit dem Kroki

Ort:	Schulzimmer
Ziele:	Erste Kontakte mit Kroki Die Schüler erstellen ein Kroki des Schulzimmers.
Material:	A4-Papier Schreibzeug

Schulzimmerkrokis erstellen

Die Schüler zeichnen das Schulzimmer auf ein A4-Papier. Sie zeichnen nicht nur, was sie vom eigenen Platz aus sehen können, sondern das ganze Zimmer.

Zur Weiterarbeit werden die guten Schulzimmerkrokis der Schüler verwendet. Allenfalls muss man sich auf ein Kroki einigen.

Verstecken und Suchen

(2er-Gruppen)

Jeder Schüler versteckt einen Gegenstand (z.B. Radiergummi) im Schulzimmer. Damit der Partner das Versteck findet, muss dieses mittels einer freien Darstellungsweise (schriftlich, mit einer Zeichnung, mit Kroki etc.) beschrieben werden. Es sind beliebige Wiederholungen möglich.

Gefragt sind eigene Ideen der Schüler.

Vielleicht hat die Lehrperson auch etwas versteckt und bringt somit den eigenen Schulzimmerplan mit.

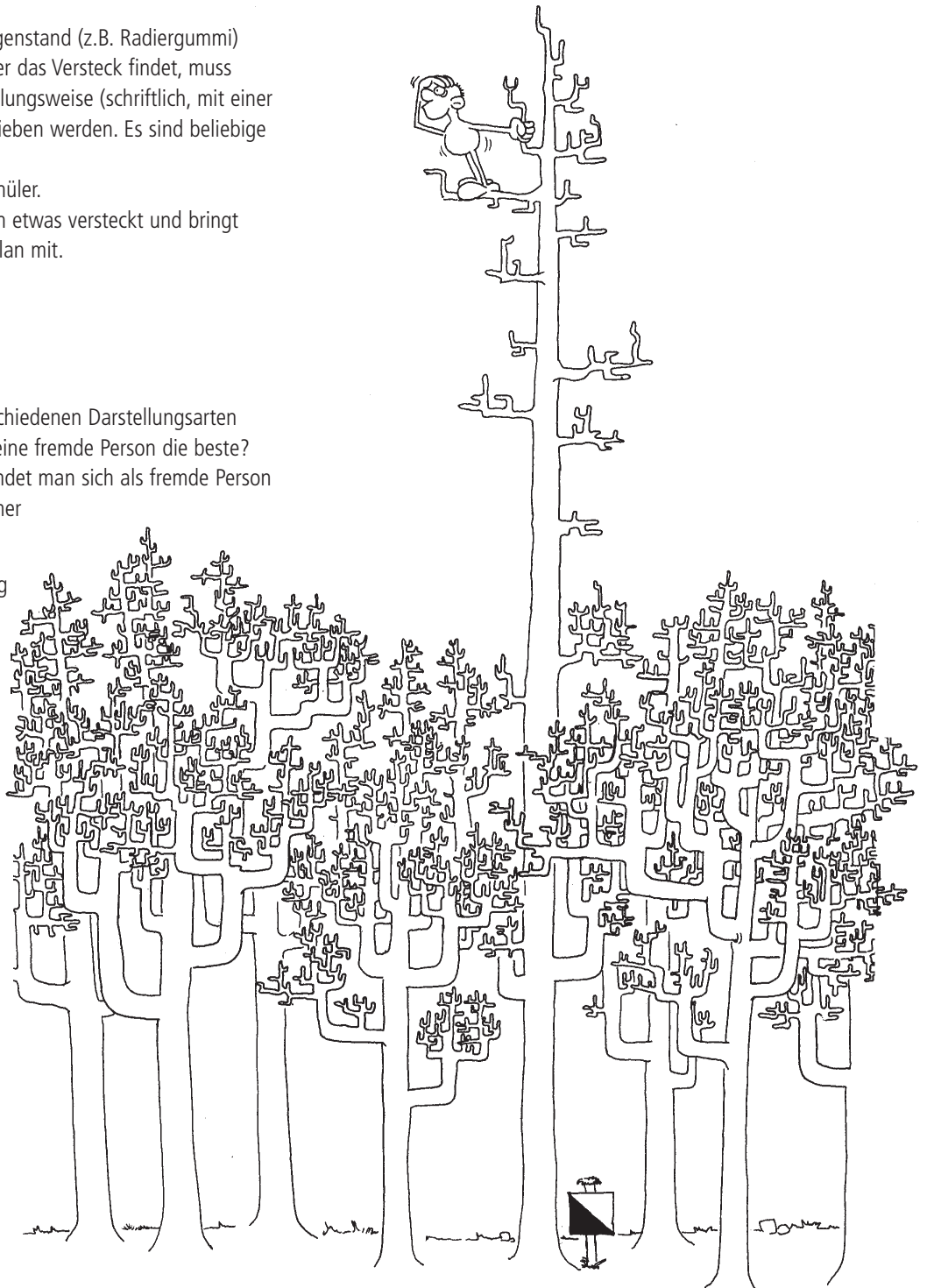
Diskussion

(Klasse oder Kleingruppen)

Über Vor- und Nachteile der verschiedenen Darstellungsarten sprechen: Welche Lösung ist für eine fremde Person die beste? Mit welcher Darstellungsweise findet man sich als fremde Person in einem unbekanntem Schulzimmer am schnellsten zurecht?

Folgende Kriterien der Darstellung herausheben und besprechen:

- Zeichnung aus der Vogelperspektive
- Grössenverhältnisse stimmen ungefähr überein
- Details weglassen (Etuis, Schulsäcke, herumliegende Gegenstände etc.)
- sinnvolle Symbole wählen



2. Einheit

Seitenriss und Grundriss

Ort:	Schulzimmer
Ziele:	Die Schüler zeichnen Gegenstände von oben und werden sich bewusst, dass die Darstellung für die Karte von oben von Vorteil und die Regel ist.
Material:	Papier (A4 oder A3) Arbeitsblätter Gegenstände wie Farbtuben, Bleistifte, Scheren, Bücher etc. Schreibzeug

Gegenstände von verschiedenen Seiten betrachten

(Einzelarbeit)

Die Schüler suchen eigene Gegenstände und zeichnen sie von verschiedenen Seiten ab. Gespräch in der Klasse: Welche Möglichkeiten gibt es?

Ratespiel

(2er-Gruppe)

Die Schüler zeichnen den Grundriss von verschiedenen Gegenständen (z.B.: Scheren, Bleistifte, Bücher, Stühle, Etais etc.). Es findet ein Austausch von Skizzen und Gegenständen unter den Schülern statt: Welche Skizze gehört zu welchem Gegenstand?

Allenfalls können verschiedenfarbige Blätter für Grundriss und Seitenriss verwendet werden.

Diskussion

(Klasse oder Kleingruppen)

Was zeichnet man gewöhnlich im Grundriss (von oben)?

Warum?

(Besteck, Uhr, Werkzeug, Teller etc.)

Was zeichnet man gewöhnlich im Seitenriss (von der Seite)?

Warum?

(Fahrzeuge, Häuser, Brücken, Bäume, Menschen, etc.)

Karten werden von oben gezeichnet!

«Was gehört zusammen?»

(Arbeitsblatt 1)

Gegenstände, welche von oben und von der Seite gezeichnet sind, werden richtig zugeordnet.

Zusatzideen:

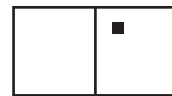
Gegenstände im Sand abdrücken (Grundrisse)

Aufsichten von Gegenständen am Hellraumprojektor zeigen.

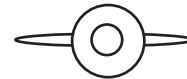
Schüler erraten den Gegenstand.

Zeichnen:

Druddel zeichnen, z.B.:



Haus von oben



Mexikaner auf Velo

Gestalten/Werken:

Anhand eines Bastelbogens (Arbeitsblatt 2)

geometrische Körper, ein Haus oder eine Kirche basteln.

Es können auch eigene Bastelbogen angefertigt werden.

Schulzimmerkroki lesen

Ort:	Schulzimmer
Ziele:	Mit verschiedenen Spiel- und Übungsformen lernen die Schüler das Schulzimmerkroki lesen.
Material:	Schulzimmerplan (auch auf Folie kopiert) Hellraumprojektor Papierposten Stempelkarten Musterstempelkarte Schreibzeug

Start-Ziel-Spiel

(2er- oder Kleingruppen)

Am Hellraumprojektor ist auf dem Schulzimmerplan ein Weg durch das Schulzimmer gezeichnet. Wer kann ihn gehen?

Die Übung kann auch umgekehrt verlaufen: Ein Schüler schreitet im Schulzimmer langsam einen beliebigen Weg ab. Ein Mitschüler zeichnet den zurückgelegten Weg auf dem Schulzimmerplan ein.

Schulzimmer-OL

Vorbereitung:

- kleine Papierposten (Kopiervorlage im Anhang) oder Selbstklebestreifen (Post-it) mit Buchstaben für Postenquittung versehen
- Stempelkarte

Zwei Möglichkeiten:

- Die Lehrperson setzt die Posten.
- Die Schüler setzen sich die Posten gegenseitig.

Beim Postensetzen ist zu beachten:

- Die Posten müssen gut erreichbar sein.
- Auf dem Schulzimmerplan ist die Höhe des Postenstandortes nicht ersichtlich. Möglichkeit: Postenbeschreibung mit Höhenangabe verwenden. (Vielleicht kommen Schüler selbst auf diese Idee.)

Die Schüler haben die Aufgabe, die Posten zu suchen, welche auf dem Schulzimmerplan eingezeichnet sind.

Zuerst werden nur einzelne Posten angelaufen. Nach einer gewissen Zeit können auch mehrere Posten in einer bestimmten Reihenfolge angelaufen werden.

Die Postenquittierung erfolgt, indem man den Buchstaben des Postens auf die vorgefertigte Stempelkarte schreibt. Ergibt sich ein Lösungswort?

Zusatzideen:

Stopp-Spiel (2er-Gruppen)

Ein Schüler geht durch das Klassenzimmer. Beim Stoppruf eines Mitschülers bleibt er stehen. Wo befindet er sich nun auf dem Kroki?

Fehlerplan

Auf dem Schulzimmerplan sind Gegenstände falsch oder gar nicht eingezeichnet. Wer findet die Fehler heraus?

Turnhallenplan oder Hallenschwimmbadplan anfertigen. Sie sind als Ausweichmöglichkeit und Ergänzung gedacht.

4. Einheit

Karte ausrichten

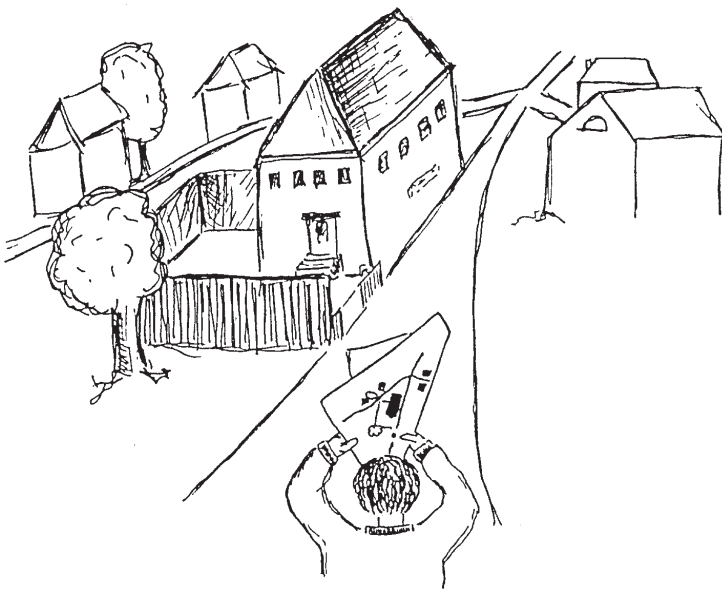
Ort:	Schulhausareal
Ziele:	Die Schüler lernen die Karte lagerichtig halten, d.h. die Karte ausrichten.
Material:	Schulhauskarten Schreibzeug für Schüler Posten

Karte ausrichten

Nur eine ausgerichtete Karte ist eine echte Hilfe!

Merkmale:

1. Die Karte kann man nach der Umgebung ausrichten. Wenn man zum Beispiel rechts neben der Turnhalle steht, muss diese auf der Karte links vom Standpunkt aus liegen.
2. Immer hinter der Karte stehen, das heisst, man blickt in die Richtung, in die man laufen will, und hält die Karte so ausgerichtet vor sich, dass der Weg auf der Karte von einem wegzeigt.
3. Den Daumen hält man auf der Karte immer dort, wo man gerade steht. Wenn man das nächste Mal wieder auf die Karte schaut, weiss man sofort, wo man sich auf der Karte befindet.



Welche Karte liegt richtig da?

Vorbereitung:

- Karten mit Grossbuchstaben kennzeichnen
- Mehrere Schulhauskarten werden beliebig ausgerichtet auf den Boden ausgelegt. Eine Karte nach Möglichkeit auch spiegelverkehrt kopieren und so hinlegen. Nur eine Karte ist lagerichtig.

Die Schüler haben die Aufgabe herauszufinden, welche Karte lagerichtig daliegt.

Jeder Schüler schaut für sich und flüstert den Buchstaben der richtig daliegenden Karte der Lehrperson ins Ohr.

Gemeinsame Diskussion, anhand welcher Merkmale die richtige Karte gefunden wurde.

Kartenmarsch auf Schulhauskarte

Jedes Kind erhält eine Schulhauskarte und versucht für sich herauszufinden, wo es sich auf der Karte befindet. Dafür muss es die Karte ausgerichtet halten.

Gemeinsam wird besprochen, wie man vorgeht und woran man sich besonders gut orientieren kann (z.B. Hausmauer, Hecke, Brunnen etc.).

Die Karten werden eingesammelt, und man geht zu einem neuen Ort, wo erneut der Standort auf der Schulhauskarte ausfindig gemacht wird. Es sind beliebige Wiederholungen möglich.

Linien-OL mit vielen Richtungswechseln

Anhand eines Linien-OLs mit Richtungswechseln haben die Schüler die Möglichkeit, sich zum ersten Mal selbständig auf der Schulhauskarte zu bewegen. Dabei müssen sie die Karte immer wieder neu ausrichten.

Unterwegs begegnen sie einzelnen Posten, welche sie auf der Karte am richtigen Ort einzeichnen.

Vorbereitung:

- Auf der Karte mit einem Leuchtstift einen Weg um das Schulhaus einzeichnen
- Posten setzen

Zu zweit oder auch alleine begeben sich die Schüler auf den Linien-OL. Ihre Aufgabe ist es, der eingezeichneten Linie auf der Karte im Gelände so genau wie möglich zu folgen. Wenn sie unterwegs an einen Posten kommen, zeichnen sie diesen auf ihrer Karte am richtigen Ort ein.

Zusatzideen:

Geographie: Einführung der Himmelsrichtungen
Arbeit mit dem Kompass

Werken: Kompass selber herstellen
Posten herstellen

5. Einheit

Signaturen

Ort:	Schulhausareal
Ziele:	Die Schüler lernen die Signaturen der Schulhauskarte kennen.
Material:	Schulhauskarten Posten Arbeitsblatt Schreibzeug für Schüler Memorykärtchen evt. Schreibunterlage

Vorbereitung:

- Bahn mit Posten an verschiedenen Objekten legen, z.B. Baum, Brunnen, Hausecke etc. Es empfiehlt sich, kurze und einfache Teilstrecken zu wählen, um den Kindern bei jedem gefundenen Posten ein Erfolgserlebnis zu vermitteln. Allenfalls kann man diese Bahn wieder mit Richtungswechseln versehen, um nochmals das Ausrichten zu üben.
- Signaturlegende auf der Karte abdecken oder abschneiden
- Posten setzen

Alleine oder zu zweit gehen die Schüler auf den Signaturenlauf. Auch hier lohnt es sich wieder, den Schülern unterschiedliche erste Posten vorzugeben. So können sie gemeinsam starten, ohne dass alle einander nachlaufen. Treffen sie auf eine Postenflagge, dann entscheiden sie, an welchem Objekt der Posten steht oder hängt. Sie schreiben das Objekt zum entsprechenden Symbol auf ihrem Arbeitsblatt «Signaturenlegende» (Anhang Seite 21). So erhält jeder Schüler am Schluss eine eigene Signaturlegende, welche bei Bedarf immer wieder hervorgehoben werden kann.

Kurze Repetition

Bevor die Schüler auf den Signaturenlauf gehen, werden sie nochmals darauf aufmerksam gemacht, wie man die Karte lage-richtig hält.

Signaturenlauf mit Posten

Auf dem Signaturenlauf laufen die Schüler so viele Objekte wie möglich an. Deren Signaturen auf der Karte sind abstrakte Symbole, welche nicht immer einfach den entsprechenden Objekten in der Natur zuzuordnen sind, z.B. x (grünes Kreuz) = Busch.

Indem die Schüler auf einem Arbeitsblatt die entsprechende Legende zu den Symbolen hinschreiben, werden sie zum ersten Mal bewusst mit den Signaturen der Schulhauskarte konfrontiert.

Signaturenmemory

Die Schüler können dieses Memory selbst herstellen, indem auf einem Kärtchen die Signatur und auf dem anderen das entsprechende Objekt gezeichnet oder beschrieben wird. Dieses Spiel lässt sich immer wieder als Repetition in die Lektionen einbauen. Daneben ist es gut als Auffangarbeit für schnellere Schüler geeignet.



Schulhauskarte lesen

Ort:	Schulhausareal
Ziele:	Die Schüler erweitern und festigen ihre Fähigkeiten im Orientieren und im Umgang mit der Schulhauskarte und wenden sie im Wettkampf an (Sportstunde, Sporttag etc.). Als Wettkampfformen eignen sich besonders das «Punkte sammeln» und die «Jeanas-Staffel» neben der normalen OL-Form.
Material:	Schulhauskarten Posten Musterstempelkarte verschiedenfarbige Klebpunkte Schnipsel (z.B. Zeitungsschnitzel, Sägemehl, Kreidespur, Pfeile etc.) Stempelkarten

Verschiedene Übungsformen:

Schnipselstrecke

Die Schüler folgen einer bestimmten Schnitzel- oder Kreidespur durch das Schulhausareal. Danach zeichnen sie den gelaufenen Weg auf der Schulhauskarte ein.

Route beschreiben

(2er-Gruppe)

Der erste Schüler zeichnet auf seiner Schulhauskarte eine Linie ein. Dann läuft er mit der Karte über das Gelände der gekennzeichneten Linie nach. Der zweite Schüler läuft hinterher und versucht sich zu merken, wo sie durchlaufen. Danach zeichnet er aus der Erinnerung die gelaufene Strecke auf seiner Karte ein. Am Schluss werden die Karten verglichen.

Postennetz-OL

Vorbereitung:

- Posten setzen

Von einem möglichst zentralen Start / Ziel laufen die Schüler in freier Reihenfolge die Kontrollen (ca. 10 bis 15) eines Postennetzes an. Um das Nachlaufen zu verhindern, kann man jedem Schüler einen anderen ersten Posten vorgeben.

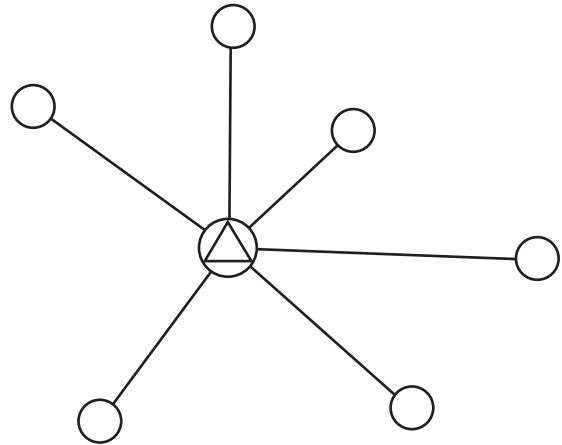
Sternlauf

Vorbereitung:

- Posten setzen

Die Schüler laufen vom Startpunkt zu einem Aussenposten und wieder zurück. Am Start erhalten sie einen neuen Posten, den sie anlaufen.

Diese Form eignet sich gut, den Fähigkeiten der einzelnen Schüler gerecht zu werden und einfachere oder schwierigere Posten einzuzeichnen. Mit der Zeit können auch mehrere Posten in einem Durchgang angelaufen werden.

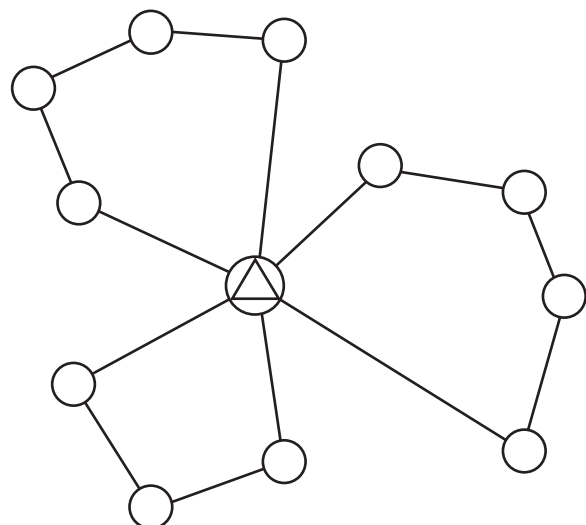


Schmetterlingslauf

Vorbereitung:

- Posten setzen

Vom Start-, Zielpunkt aus laufen die Schüler eine vorgegebene Reihenfolge von ca. 2–4 Posten an. Am Startpunkt erhalten sie eine neue Postenkette.



Jeanas-Staffel

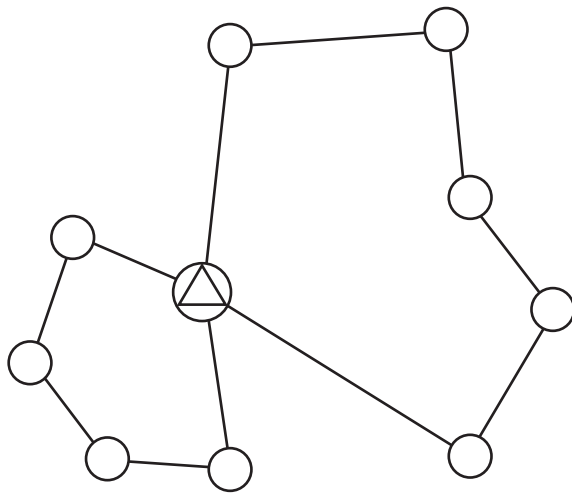
Vorbereitung:

- Bahnen auf Karte einzeichnen
- Posten setzen

Drei Läufer bilden ein Team. Sie erhalten zwei Karten, auf denen eine längere und eine kürzere Bahn eingezeichnet sind.

Ein Läufer startet auf die kurze, einer auf die lange Schlaufe. Der dritte wartet und übernimmt dann die Karte vom Läufer, welcher als erster zurückkehrt.

Die Staffel ist dann beendet, wenn alle drei Läufer beide Schlaufen abgelaufen haben.



Punkte sammeln (2–4er Gruppe)

Vorbereitung:

- Postennetz mit 15–20 Posten bestimmen
- verschiedenfarbige Klebepunkte mit Nummern versehen, wobei die höchste Zahl der Anzahl der Schüler oder der Gruppen entspricht.
- Pro Schüler bzw. Gruppe eine Karte vorbereiten.
- Posten setzen

An jedem Posten hängt ein Papier mit den vorbereiteten Klebepunkten. Alle Schüler starten gemeinsam. Pro Posten darf nur ein Klebepunkt mitgenommen werden. Welcher Schüler sammelt insgesamt die meisten Punkte?

Varianten:

Welche **Gruppe** sammelt die meisten Punkte?

Diese Übung ist auch als **Stafettenform** ausführbar, wobei nur ein Schüler unterwegs ist und eine im voraus bestimmte Anzahl Posten anlaufen darf. Zu beachten ist, dass dabei kein Posten mehrmals angelaufen wird (Minuspunkte). Dies erfordert die Absprache innerhalb der Gruppe. Diese Form ist weniger intensiv, da immer nur ein Schüler unterwegs ist und die anderen warten müssen.

Zusatzideen:

Realien-Parcours

Die Schüler forschen nach interessanten Beobachtungsobjekten rund um das Schulhaus (z.B. Mausloch, Vogelnest, seltener Baum, Abfall etc.). Sie markieren diese Plätze auf der Schulhauskarte. An Ort und Stelle bringen sie Tafeln mit Hintergrundinformationen an. Andere Klassen oder Gruppen können diesen Parcours absolvieren.

(Weitere Ideen: Blumen-Parcour, Baum-Parcours etc.)

Orientierung zu Hause und im Wohnort

vgl. Lehrmittel «Rosenstrasse»

Wohnhauskroki / Zimmerkroki

Jedes Kind erstellt einen eigenen Plan mit seines Wohnhauses (Grundriss) und dessen Umgebung, Strassen etc.

Zusätzlich zum Wohnhausplan kann noch ein Kroki des Schulweges gezeichnet werden. Finden die anderen Schüler anhand dieser Krokis das Zuhause ihrer Mitschüler?

Krokispiel

Mit einem Wegkroki suchen die Kinder verschiedene Orte auf. An den entsprechenden Stellen müssen Kontrollfragen gelöst werden. Zum Beispiel: Welche Nummer hat das Haus auf der linken Strassenseite?

Die Schüler stellen die Krokis und die Kontrollfragen selbst her.

Touristenkarte

Die Sehenswürdigkeiten der Gemeinde werden notiert, mit Zusatzinformationen versehen und so zu einer Touristenkarte zusammengestellt. Zusätzlich können Bilder gezeichnet oder aus Prospekten ausgeschnitten werden, um die Karte zu gestalten.

Hobbykroki

Die besten Treffpunkte, Verstecke, Feuerstellen, Spielplätze etc. werden auf dem Hobbykroki eingetragen.

Es kann aber auch ein Kroki angefertigt werden, auf dem der Weg zu den Hobbies (Badi, Reitstall, etc.) oder zum Freund dargestellt ist.

Schulhaus-OL mit Zusatzaufgaben

Ort:	Schulhausareal
Ziele:	Die Schüler lösen in Gruppen verschiedene Aufgaben, die den Umgang mit der Karte festigen. Diese Form kann auch als kleiner Wettkampf ausgetragen werden.
Material:	Schulhauskarten 20 Posten Aufgabenblätter Gruppen A bis D (Kopiervorlage Arbeitsblätter 4/A – 4/D) Schreibzeug für Schüler Memory Kartenzusatz 10 Unterschiede 15 Posten übertragen

An einem zentralen Ort, wo sich gleichzeitig Start und Ziel des OLs befinden, werden die Zusatzaufgaben bereitgelegt und den Schülern erklärt. Jede Gruppe erhält ein Aufgabenblatt, auf dem die genaue Reihenfolge der Aufgaben ersichtlich ist und die Postenquittung erfolgt. Alle Gruppen starten gemeinsam. Die Lehrperson kontrolliert im Ziel die Postenquittungen.

Vorbereitung:

- 4 etwa gleich lange Bahnen mit je 5 Posten legen
- Bahnen 1 bis 4 auf je eine Schulhauskarte übertragen
- Posten mit Kontrollzeichen versehen
- 20 Posten setzen
- Klasse in 4 Gruppen aufteilen
- Zusatzaufgaben herstellen:

Memory: evt. bereits in Einheit 5 hergestellt

Kartenzusatz: 4 beliebige Karten (z.B. Schulhauskarten von anderen Schulhäusern) in Puzzleteile schneiden und in Couverts verpacken

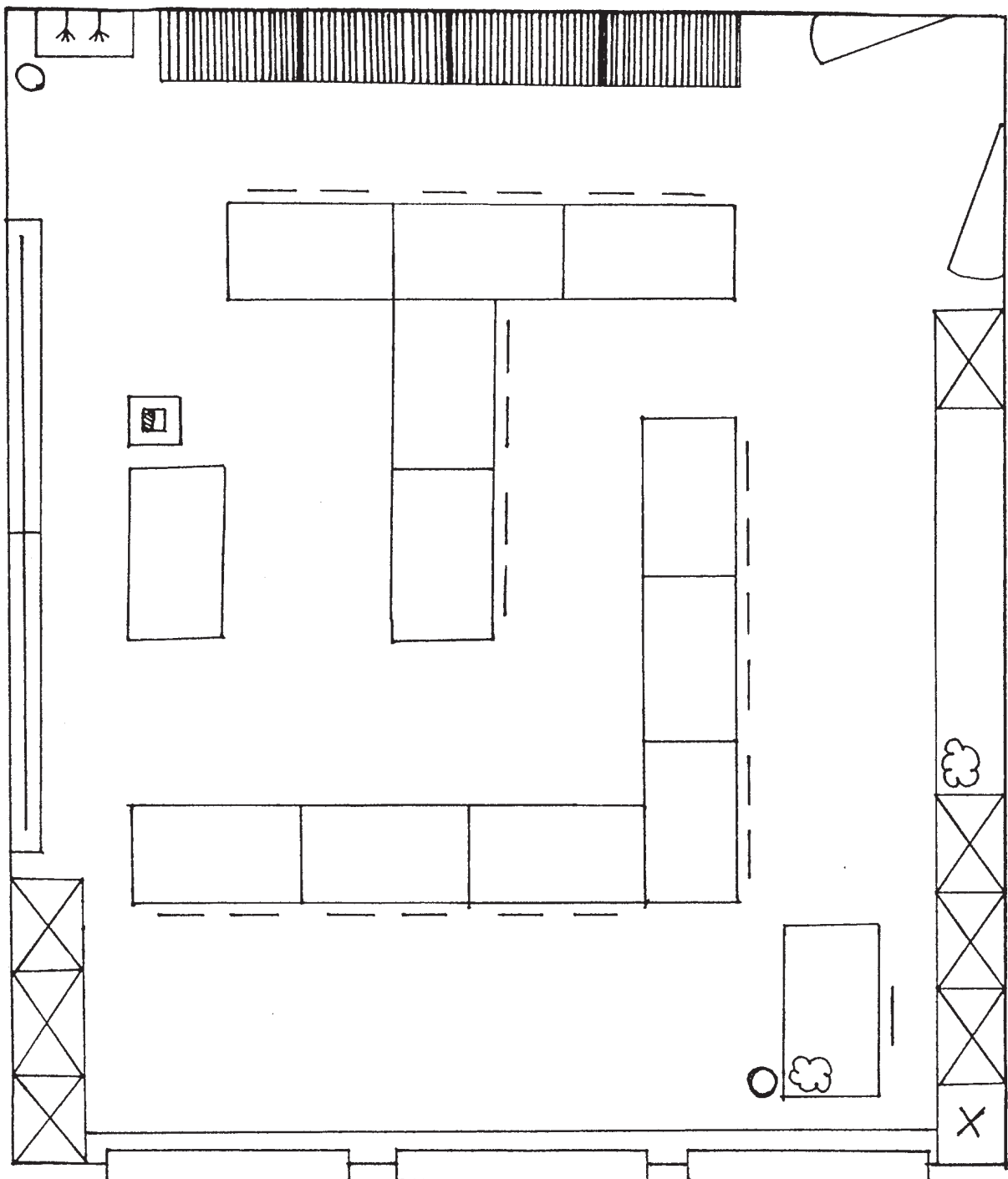
10 Unterschiede: Arbeitsblatt 5

15 Posten übertragen: 15 Posten auf Karte eintragen und leere Karten bereitlegen



Schulzimmerkroki

- Schulzimmerkroki
Legende:
- Tür
 - Fenster
 - Schulbank mit Stühlen
 - Regal
 - Wandtafel
 - Schrank
 - Hellraumprojektor
 - Abfalleimer
 - Waschbecken
 - Zimmerpflanze
 - Computer



Arbeitsblatt 1 «Was gehört zusammen?»

Arbeitsblatt 2 «Bastelbogen»

Arbeitsblatt 3 «Signaturenlegende»

Arbeitsblätter 4/A – 4/D «Aufgabenblätter für Schulhaus-OL
mit Zusatzaufgaben»

Arbeitsblatt 5 «10 Unterschiede»

Kopiervorlage «Posten für Schulzimmer-OL»

Literaturverzeichnis

- Bättig, H. (1998)
Rosenstrasse – Wohnen, Bauen
und Zusammenleben
Zürich: Lehrmittelverlag des Kantons Zürich
- Baumberger, J. & Müller, U. (1997)
Lehrmittel Sporterziehung, Band 4, Broschüre 6 «Im Freien»
Eidgenössische Sportkommission ESK
- Gerber, H.-P. & Wolf, U. (1990)
Mathematik 6. Schuljahr Sekundarschule
Bern: Staatlicher Lehrmittelverlag Bern
- Guntern, F. & Iten, G. (1997)
Karten lesen – Wege finden
Zürich: Sabe Verlag
- Mutti, H. (1991)
OL auf dem Schulareal. SOLV Schriftenreihe 2
Kommission Ausbildung des Schweizerischen Orientierungslauf-
verbandes
- Reichen, J. (1995)
Kroki, Plan und Karte. Bausteine für den
Sachunterricht 4
Zürich: Sabe Verlag
- Stocker, R. (1998)
Lehrmittel Sporterziehung, Band 3, Broschüre 6 «Im Freien»
Eidgenössische Sportkommission ESK
- Zulauf, M. (1992)
Einführung in den OL-Sport. SOLV Schriftenreihe 4
Kommission Ausbildung des Schweizerischen Orientierungslauf-
verbandes.
- J+S-Leiterhandbuch Orientierungslauf

sCOOL!

Die Schweiz wird im Jahr 2003 Austragungsort der OL-Weltmeisterschaft sein. Dies soll auch Anlass sein, Orientierungslauf als gesunden und spannenden Erlebnissport einer breiten Öffentlichkeit – insbesondere Kindern und Jugendlichen – zugänglich zu machen.

sCOOL! OL soll hautnah erlebt werden.

Zielpublikum sind die Schüler der 3. bis 6. Klasse und der Oberstufe.

Das Projekt: 1000 Orientierungsläufe mit Schülern zur gleichen Zeit an einem Tag im Jahr 2003

Interessierte Lehrerinnen und Lehrer, greift zum Telefon und meldet euch bei der Projektleitung!



Adressen

Bestellung von OL-Material:

OL-Materialstelle
Marianne und Hansjörg Graf
Altlandenbergr. 40, 8494 Bauma
Tel. 052 397 12 12, Fax 052 397 12 17
e-mail: hgraf@bluewin.ch

Projektleitung sCOOL:

Patrick Kunz
Bahnhofstrasse 30, 8197 Rafz
Tel. 01 869 40 21
e-mail: patrick.kunz@scool.ch

www.scool.ch

Der Druck dieses Lehrmittels wurde unterstützt durch:

**CREDIT
SUISSE**

AKAD