

Für die Praxis

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Schweizerische Lehrerinnenzeitung**

Band (Jahr): **39 (1934-1935)**

Heft 17

PDF erstellt am: **11.09.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Für die Praxis

Ein Spiel: « Räuber und Poli ».

Der Frühling kommt! Wir ziehen in den Wald hinaus und schon regt sich, besonders bei den Buben, der Wunsch nach unsern beliebtesten Waldspielen: « Räuber und Poli », oder Schnitzeljagd.

Bei beiden Spielen besteht aber die Gefahr, dass man sehr leicht einen oder eine Gruppe Schüler verliert. Eine äusserst unangenehme und aufregende Sache! Um sie zu vermeiden, haben wir nach einer guten Form der genannten Spiele gesucht und verbinden sie nun gewöhnlich zu einem Spiel, das den Schülern, Knaben wie Mädchen, viel Freude macht.

Die « Poli » (nie mehr als fünf!) bleiben zurück und warten fünf Minuten. Inzwischen ziehen wir andern als « Räuber » los, in einer den « Poli » bekannten Richtung. Nach einiger Zeit (höchstens fünf Minuten) legen wir, ziemlich leicht sichtbar, eine Handvoll Schnitzel an den Weg und verstecken uns in einem Umkreis von 200 m Durchmesser (zweimal Schulhausplatz), dessen Mittelpunkt die Schnitzel sind.

Kommen nun die « Poli » bei den Schnitzeln an, so haben sie nur in dem angegebenen Kreis zu suchen. Finden sie die « Räuber » innert 20 Minuten nach Spielbeginn, so haben sie gewonnen. Bleiben aber die « Räuber » während dieser Zeit unentdeckt, so sind sie Sieger! Nach Ablauf der zwanzig Minuten versammeln sich « Räuber » und « Poli » unverzüglich bei den Schnitzeln, und das Spiel beginnt von neuem, indem fünf andere « Poli » nun hier wieder fünf Minuten warten. Notwendig ist, dass jede Gruppe eine Uhr bei sich hat. (Irgendwo treiben unsere findigen Schüler jedesmal eine alte Uhr auf!) Dann muss auch jede Gruppe immer geschlossen bleiben, wobei es äusserst « spannend » ist, wenn die « Räuber » Späher ausschicken, welche die « Poli » auskundschaften, aber in Verbindung mit ihrer Gruppe bleiben.

(Weg- und Zeitmasse richten sich natürlich nach den lokalen Verhältnissen und dem Alter der Schüler.) E. E.

Kleine Hilfe für den Rechenunterricht des ersten Schuljahres an Gesamtschulen.

Nie können wir oft armen Gesamtschulmeister genug Mittelchen zur gewinnbringenden Selbstbetätigung, besonders der unteren Schuljahre, sammeln und erdenken. Mit geringen oder gar keinen Kosten können wir den Kleinen manchmal Mittel zu intensiver Betätigung und uns eine Atempause verschaffen, die wir für andere Schuljahre so nötig haben.

Ich gehe hier vom kindlichen Spiel aus. Zwei kleine Wandtafeln, zwei an die Wand geheftete Papiere oder auch die Schülertafeln, ein kleiner Ball und ein Wurffrosch (aus Holz oder Karton ausgeschnittenes, weitgeöffnetes und bemaltes Froschmaul mit dahinter genähtem Sack zum Aufnehmen des Balles) oder nur ein Reif mit oder ohne Sack, selbst eine geeignete Kiste genügen, und das Spiel kann losgehen. Ich schildere nach meinem Versuch, Abänderungen der Regeln entsprechend örtlichen Verhältnissen können nur interessanter machen.

Um gelegentlich, ohne mich umdrehen zu müssen, kontrollieren zu können, habe ich mir durch Zersägen einer alten Wandtafel an der Hinterwand der Schulstube zwei kleine Wandtafeln hergerichtet. Auf den Boden, in die Mitte derselben, stelle ich den Wurffrosch, vor dem die Schüler, den Rücken mir zugewendet, antreten und numerieren. Dann teile ich die Tafeln durch einen

senkrechten Strich und die vier Erstklässler kommen ihren Nummern nach und schreiben den Anfangsbuchstaben ihres Namens oder Vornamens über die Abschnitte, damit sie nachher genau wissen, wo notieren.

Nummer 1 beginnt und macht zehn Würfe, Nummer 2 notiert sie auf das Feld von Nummer 1, die Treffer mit einem Kreis, die übrigen gar nicht und zehn Fehlschüsse mit einem Strich, Nummern 3 und 4 verteilen sich links und rechts des Frosches, geben den Ball so rasch wie möglich dem Werfer wieder in die Hand und zählen mit ihm laut die Anzahl der Würfe, wobei Treffer besonders zu betonen sind, sollte etwa der Sekretär inzwischen eingeschlafen sein. Nach dem zehnten Wurf wird laut « fertig » gerufen, Nummer 2 wirft, 3 schreibt auf, 4 und 1 sind die Knechte, die den König, der wirft, mit dem Ball bedienen und nachzählen und so fort. Zu beachten ist, dass bei jeder neuen Runde eine andere Zeile begonnen werden muss, da die Kleinen ihre Kreise sonst fortlaufend aufzeichnen oder ganz wahllos herschmieren.

Bei einigem Einüben werden der Turnus und die verschiedenen Funktionen des einzelnen bald verstanden sein, und ein oft mehr als freudvolles Wetteifern wird sich einstellen. Das gibt Gelegenheit zu Vergleichen.



Hansi hat einen Wurf mehr als Eugen,
Eugen hat sechs Würfe weniger als Friedeli,
Friedeli hat fünf Würfe mehr als Ernsti und
Ernsti hat gleichviel Würfe wie Hansi usw.

Dann kann jedes seine Zeilen so herunterlesen, dass es die fehlenden Würfe zu zehn sagt, welche mir schon während des Spieles immer ausgerechnet werden müssen, eine gute Ergänzungsübung.

Zur Abwechslung kann man auch die Fehlschüsse mit einem Strichlein notieren und die guten Schüsse ausrechnen lassen.

Ernstis Zeilen sehen zum Beispiel aus:

- - - - « Friedeli, kannst du die Ringlein
 - (guten Würfe!) auf jede Zeile schrei-
 - - - - - - - - ben und zählen? Wer weiss es schon
 - - - jetzt, bevor wir sie geschrieben haben?»

Es sind auch gute und schlechte Würfe an verschiedenen Orten aufschreiben zu lassen (andere Wand des Schulzimmers, Schülertafel usw.): Am Schluss wird gerätselt: « Ich habe vier Ringlein, also musst du sechs Strichlein haben », wir zählen jedesmal zusammen und erhalten immer zehn, das ist unsere Kontrolle. Bei grösserer Schülerzahl kann ein dritter oder eine ganze Gruppe sämtliche Würfe notieren, vielleicht mit einem Kreuzlein, und sie werden immer soviel erhalten, wie die ersten und zweiten zusammen, die nur die guten und schlechten Schüsse schreiben.

Auch könnte eine Abteilung am Platze warten, lustiger noch sich umdrehen und die Ohren verhalten, um nach gemachten zehn Würfeln die Ringlein, respektive Strichlein, an der Tafel zu ergänzen. So lassen sich noch viele Variationen bilden.

Im zweiten und dritten Schuljahr können mit dem Spiel die Reihen gut eingeübt werden. Wir nehmen an, ein Schuss gelte drei Punkte, wobei Würfe und Punkte genau auseinanderzuhalten sind. Bis das ganz gehörig sitzt, lassen wir werfen und zählen:

Ein Schuss drei Punkte,
Zwei Schüsse sechs Punkte,
Drei Schüsse neun Punkte usw.

Zur Darstellung unserer Annahme, dass ein Schuss mehrere Punkte gelte, diene vielleicht die Kleinkinderklingel oder der Apfel; ich werfe ihn in das Froschmaul, und mit ihm fliegen gleich mehrere Kerne hinein. Die Gewöhnung, eine Mehrheit als eins aufzufassen, wird dem Schüler auch für später dienen, wenn plötzlich 100 Rp., 1000 m, 10 dl usw. zur Einheit werden.

Wie im ersten Schuljahr, lässt man nun hier die Zeilen ergänzen nach Punkten und auch Würfeln. Zum Beispiel mit der Dreierreihe :

OOO	es sind 21 Punkte nicht hineingegangen
O	» » 27 » » »
OOOOOOO	» » 9 » » »
OOOO	» » 18 » » »

Dabei werden die Schüler verschiedene Wege einschlagen. Die intelligenteren werden bei einem Ringlein bald heraus haben, dass man von 30 nur 3 abzuzählen braucht, der längere Weg kann ihnen aber auch nicht schaden.

Die Möglichkeiten, dem nützlichen Treiben durch Änderungen die Frische zu bewahren, sind mannigfaltig; die Schüler spielen aber auch ohne diese gerne lange dasselbe, sicher mit Vorteil für die Übung eines Bestimmten, und das Kind fühlt sich und ist ein ganzer Mann mit seinem Werk.

Zur Vorbereitung auf die Schulreisen

Die Kunst der graphischen und photographischen Darstellung hat einen so hohen Grad erreicht, dass die verschiedenen, jedes Jahr herausgegebenen Reklameplakate und Prospekte unserer Bergbahnen: Niesenbahn mit prächtigem Panorama der Bergwelt, deren Gipfel mit Namen bezeichnet sind – Drahtseilbahn Schwyz – Stoos – der Prospekt Tessin, herausgegeben vom offiziellen Verkehrsbureau in Lugano, Locarno, Bellinzona – Kandersteg – Jungfraubahn – um nur einige zu nennen, zur Vorbesprechung der Schulreise mit der Klasse treffliche Dienste leisten können. Wenn sie auch naturgemäss nur einen gewissen Ausschnitt aus der zu besuchenden Landesgegend darstellen, so vermag gerade dieser das Verlangen zu wecken, mehr von derselben zu sehen, und auch die Menschen, die Altersgenossen dort kennenzulernen.

Da in den Prospekten meist auch lokale Fahrpläne enthalten sind, können sie zum Lesenlernen des Fahrplans, zum Berechnen der Fahrzeiten benützt werden. Die Höhenangaben der Berge, die Zimmerzahl der Gasthäuser, die Fahrpreise der Bahnen, die Pensionspreise der Hotels geben ein reiches Material für den Rechnungsunterricht. Sammelmappen mit derartigen illustrierten Prospekten können auch während des Jahres im Geographieunterricht verwendet werden. Werden Reklameplakate als Wanddekoration im Schulzimmer angebracht, so regt dies den Sammeleifer der Schüler an, und nicht selten erwächst wohl auch der Wunsch, selbst Versuche im Plakatzeichnen zu machen.