

HÄNDE HOCH!



Das ist vorzubereiten:

- Ihr benötigt eine Gliederpuppe aus Holz, die man auch zum Zeichnen benutzen kann.
- Die Auftragskärtchen werden ausgedruckt und bereitgelegt.
- Wenn ihr noch nicht lesen könnt, schnappt euch eure Eltern oder älteren Geschwister. Sie können vorlesen und sich auch einfach mitbewegen.

Nun geht es los:

Variante 1

- Was steht auf der ersten Karte?
- Bewegt euren eigenen Körper so, wie es auf der Karte steht und bleibt genauso, wie eingefroren stehen.
- Wenn jemand mitgemacht hat, vergleicht, ob eure eingefrorenen Bewegungen identisch sind.

Variante 2

- Ihr benutzt für die Bewegungen die Holzpuppe.
- Bewegt die Puppe so, wie auf der Karte beschrieben.
- Die Puppe schaut dabei in die gleiche Richtung wie ihr.

Variante 3

Jetzt wird es etwas kniffliger, denn die Puppe schaut euch nun an. Ihr müsst genau überlegen, welche Seite der Puppe ihr bewegt. Eure linke Hand ist nun die rechte Hand der Puppe. So, als wenn man in einen Spiegel schaut.

- Lest den Auftrag auf dem Kärtchen.
- Die Puppe schaut euch an. Denkt daran, dass die Seiten nun vertauscht sind.
- Führt die Anweisung an der Puppe aus.
- Dreht die Puppe nun so, dass ihr in eine Richtung schaut und überprüft, ob die Bewegung mit dem Kärtchen übereinstimmt.

Elterninfo: Die Variante 3 setzt ein sicheres Rechts-Linksverständnis voraus.



Lege die rechte
Hand auf das linke
Knie!

Lege die linke Hand
auf das rechte Knie!

Beuge den Kopf
nach links!

Beuge den Kopf
nach rechts!

Hebe das linke Bein!

Hebe das rechte
Bein!

Lege die rechte
Hand auf den Kopf!

Lege die linke Hand
auf den Kopf!

Winkle den rechten
Arm an!

Winkle den linken
Arm an!

Lege die linke Hand
auf die rechte
Schulter!

Lege die rechte
Hand auf die linke
Schulter!

Winkle das linke
Bein an!

Winkle das rechte
Bein an!

Berühre mit der
linken Hand den Po!

Berühre mit der
rechten Hand den
Po!

Stelle den rechten
Ellenbogen auf das
linke Knie!

Stelle den linken
Ellenbogen auf das
rechte Knie!

Lege die linke Hand
auf das linke Ohr!

Lege die rechte
Hand auf das rechte
Ohr!

Drehe den linken
Fuß nach rechts!

Drehe den rechten
Fuß nach links!

Beuge den
Oberkörper nach
links!

Beuge den
Oberkörper nach
rechts!

Das bin ich!

HÄNDE HOCH!



Infobox für Eltern

Die Raumvorstellung gilt allgemein als wichtige Komponente der menschlichen Intelligenz und hat einen erheblichen Einfluss auf die schulischen Leistungen. Studien belegen einen deutlichen Zusammenhang zwischen der mathematischen Leistung und der Fähigkeit zur räumlichen Orientierung.

(<http://sinus-transfer.unibayreuth.de/fileadmin/MaterialienDB/676/K12L.pdf>)

Körperliche Bewegung und die Entwicklung mathematischen Denkens hängen eng zusammen.

Die Entwicklung von Raumvorstellungen beginnt bereits sehr früh mit der Entdeckung der eigenen Lage im Raum.

Die drei Raumdimensionen erfahren Kinder:

1. Oben und unten:

Die erste Raumwahrnehmung ist die Vertikale. Das Baby kann die Schwerkraft spüren; das ist die Kraft, die nach UNTEN zieht.

2. Vorn und hinten:

Diese sind deutlich zu unterscheiden:

Vorn ist da, wo die Nase ist. Und hinten ist der Po.

3. Rechts und links:

Das ist am schwierigsten zu verinnerlichen, weil die zwei äußeren Seiten unseres Körpers symmetrisch gebaut sind. Das Unterscheiden von Links und Rechts muss gelernt werden.

Das **Körperschema** ist das erste räumliche Vorstellungsbild, das sich im Individuum entfaltet, vergleichbar mit einer inneren Landkarte unseres Körpers.

Es entwickelt sich durch umfassende Bewegungserfahrungen und Sinnesempfindungen. Dieses liefert eine sichere Ausgangsposition für Lernprozesse:

Ich weiß **wer ich bin, wo ich bin** und **wie ich im Raum platziert bin**.

Nur wer weiß, wo sich seine Füße, Arme usw. befinden, ohne sie zur Kontrolle bewegen zu müssen und sich im Raum einordnen kann, findet sich in fremden Räumen zurecht. Zu fremden Räumen zählen z.B. auch das Schreibblatt oder die Seite eines Lesebuchs. Auch der Zahlenraum ist ein Raum in dem wir uns orientieren und bewegen müssen.

Für das **fremde Körperschema** ist es notwendig, sich räumlich durch Drehung in eine andere Person hineinzusetzen. Dies erfordert eine Vorstellungsleistung, welche in der Mathematik unabdingbar ist.

