

Piraten versenken

Kinder werden zu Seefahrer*innen, die das unbekannte Meer vermessen und kartografieren.

Motto

Navigieren heisst blind zu sein.

Abstract

Der Raum, in dem wir uns bewegen, ist für uns selbstverständlich: hier der Kühlschrank, dort der Tisch. Doch wie erfahren wir den Raum ohne unsere Sinne?

Fächer

NMG
RZG
Bewegung und Sport

Stufe

Kindergarten
bis 3. Primarstufe

Zeitbedarf

90 Min

Arbeitsform

Gruppenarbeit
Plenum

Material

Genügend Platz (Pausenplatz), Kreide, pro Kind 3 A4-Blätter mit vorgedrucktem Raster

Digikult-Modul

#4 Tasten, Gehen und Roboter

Ziele

1. Die Schüler*innen lernen, **Räume** zu digitalisieren.
2. Die Kinder können sich in Menschen mit veränderter **Sinneswahrnehmung** hineinversetzen.
3. Die Schüler*innen verstehen, wie **Roboter** oder Seefahrer*innen sich im Raum orientieren.

Idee

Die Erfindung des Schiffes brachte den Menschen in eine **Sinnenkrise**. Auf hoher See sah er nur das weite Meer, hörte nur den Wind, roch nur die salzige Luft.

Zeiten intensiver **Seefahrt** gehen mit einer Zunahme abstrakten und formalen Denkens einher. Dort, wo auf die Sinne kein Verlass mehr ist, springen Geometrie, Koordinatensysteme und allerlei technische Erfindungen wie Jakobsstab oder Kompass ein. Sie ersetzen und erweitern die Sinne des „Mängelwesens Mensch“ (Arnold Gehlen), damit er auch bei flachem Horizont Orientierung findet.

Das gilt auch fürs **Navi** im Auto, das nicht nur seinen Namen, sondern auch die Technik der Seefahrt verdankt: Das GPS sollte es U-Booten ermöglichen, ihre Raketen ins Ziel zu führen.



Piraten versenken

Bezug zu Lehrplan 21

NMG.8.4.1a

Die Schülerinnen und Schüler können die Lage und Richtung von Objekten im eigenen Erfahrungsraum beschreiben und dabei Orientierungsmuster anwenden (z.B. links/rechts, oben/unten, vorne/hinten).

RZG.4.2.3c

Die Schülerinnen und Schüler können Kartenskizzen und einfache Karten zeichnen.

BS.3.A.1

Die Schülerinnen und Schüler können ihre Körper wahrnehmen, gezielt steuern und sich in der Bewegungsausführung korrigieren.

BS.4.A.1

Die Schülerinnen und Schüler können Spiele spielen, weiterentwickeln und erfinden, indem sie gemeinsam Vereinbarungen treffen und einhalten.

Ablauf

1. Sequenz: Piraten versenken

Die Lehrperson zeichnet mit Kreide auf dem Pausenplatz ein Raster von 6 mal 6 Feldern. Alternative: Raster mit Malerклеbeband in der Turnhalle auslegen. Die Lehrperson teilt nun das gleiche Raster auf A4-Blättern (vgl. Link) an alle Kinder aus.

Gemeinsam beschriften sie die Achsen: die Lehrperson auf dem Boden, die Kinder auf dem Papier. Die eine Achse wird mit Buchstaben („A“ bis „F“), die andere Achse mit Zahlen („1“ bis „6“) versehen.

Nun verteilt sich die eine Hälfte der Kinder auf dem Bodenraster, so dass eine Person ein Feld einnimmt. Die andere Hälfte steht mit dem Rücken zum Raster und versucht nun, mithilfe des Papierrasters ihre Kamerad*innen zu versenken: „A4“, C1“ ... Tref-fer und Fehlversuche werden auf dem Papier markiert.

2. Sequenz: Meer einrichten

Gemeinsam mit der Lehrperson richten die Kinder ein Meer auf dem Boden ein: Schuhe symbolisieren Ungeheuer, Taschen gefährliche Klippen etc.

Der Lehrer verteilt erneut das leere Rasterblatt. Mit Buntstiften übertragen die Kinder das Bodenmeer auf ihre „Seekarten“.

3. Sequenz: Schiffe versenken

Die Lehrperson teilt abermals das A4-Papier mit dem Raster aus. Mit dem klassischen „Schiffe versenken“ können die Kinder erneut die Koordinaten einüben.

Expert*innenwissen

Matrizen (sing. Matrix) bzw. Tabellen sind in der Informatik omnipräsent. Sie tauchen in Tabellenkalkulationen, Datenbanken, aber auch in der Bildverarbeitung auf. Eine Matrix ordnet Daten in einem zweidimensionalen Raum an. Im Film *Matrix* (1999) wird die „Tabelle“ zum Inbegriff der von Computern erschaffenen Welt.