

## Schule als neuer Lern- und Lebensraum

„Damit sich alle wohlfühlen“

- Klassenmaskottchen
- Gegenseitiges Kennenlernen
- Orientierung im Klassenzimmer
- Das Schulhaus kennenlernen
- Besonderheiten in der Schulumgebung
- Gang zur Toilette
- Feueralarm in der Schule
- Nicht vergessen!
- Bewegungsspiele
- Kopiervorlagen



Die Erstklässler werden in vielen Schulen durch eine Art Klassenmaskottchen begleitet. Diese Klassenfigur ist häufig eine kleinere oder größere Hand(schuh)puppe, oft eine Maus, ein Elefant, ein Rabe oder ein Bär, die immer wieder im Schultag auftaucht und vielfältige Funktionen übernimmt.

- Identifikationsfigur
- Begleiter im Alltag
- Mitgestalter im Unterricht
- Auflockerung durch Späße
- Anregung zum freien Schreiben
- Sprachrohr schüchterer Kinder
- Kuscheltier
- Tröster

Im Morgenkreis wird das Klassenmaskottchen liebevoll geweckt, gerne erzählt man ihm oder schreibt ihm Briefe. So kann es auch gut zum Aufbau von Schreibmotivation genutzt werden. Es könnte einen kleinen Briefkasten haben, in dem die geschriebene Post gesammelt wird.

Besonders toll, wenn es auch einen kleinen Brief zurückschreibt. Bei einigen Kindern entwickelt sich im Laufe der Zeit ein regelrechter Briefwechsel.



Man könnte als Lehrer das Tier auch in Alltagssituationen z.B. am Wochenende fotografieren. Diese Fotos werden dann vorgestellt und werden als Schreibanlass verwendet.

Auch Unterrichtseinheiten werden durch den kurzen Einsatz des Klassenmaskottchens aufgelockert. So ist es erheitend, wenn das Tier etwas erklärt oder Fehler zugibt. Rechnen macht noch mehr Spaß, wenn das Klassenmaskottchen die Kopfrechenaufgabe stellt oder die Sachsituationen darbietet. Nicht jeder Lehrer sieht sich als Typ, der gerne mit Handpuppen spricht und spielt. Jedoch hilft das Klassenmaskottchen – auch wenn es behutsam eingesetzt wird – vielen Kindern, sich in der Klasse einzufinden. Neben so viel Neuem ist es ein verlässlicher Begleiter und Helfer.

Download zur Ansicht

# Schule als neuer Lern- und Lebensraum

len neuen Namen leichter merken und erleichtern erste Kontakte.

Kennenlernspiele können gut im Morgen- oder Schlusskreis gespielt werden. Genauso aber kann das ein oder andere Spiel im Zuge der Rhythmisierung des Vormittages oder auch im Rahmen des Schriftspracherwerbs eingebaut werden.

Um das wachsende Gruppengefühl weiter zu unterstützen, könnte man mit den Kindern in den ersten Tagen ein gemeinsames Produkt herstellen, das diese Zusammengehörigkeit unterstreicht. An Folgendes kann man denken:

- gemeinsames Türplakat,
- Gemeinschaftsplakat im Klassenzimmer,
- Erstellen eines Telefonbuchs mit Namen und Telefonnummern, das man dann z. B. für jedes Kind vervielfältigen könnte (Achtung: Datenschutz!).

Neben der gemeinsamen Arbeit benötigen die Kinder von Anfang an regelmäßig Zeit und Raum, sich immer wieder durch gemeinsame Pausen und in freien Arbeits- und Spielphasen ungezwungen kennenzulernen, Kontakt aufzunehmen und Freundschaften anzubahnen.

## Orientierung im Klassenzimmer

Auch das Klassenzimmer ist für die Kinder ein völlig neuer Raum, in dem sie sich zügig zurechtfinden sollten. Hierfür kann man Hilfestellung geben.

- **Symbole** und Namen an Eigentumsfächern oder Garderobennplätzen. Das Symbol, das einem Kind zugeordnet ist, sollte dabei immer das gleiche sein. Dazu kann man auch die Symbole der Klassenmitglieder verwenden.

Lehrerzimmer, den Ausgang zum Pausenhof, die Fachräume und die Schulbücherei zu finden.

Diese Wege gilt es in erster Linie immer wieder zu finden. Für die ersten Schulwochen könnten hierfür in größeren oder auch verwinkelten Schulhäusern zur besseren Orientierung kleine **Wegweiser** in Symbolform angebracht werden. Ebenso könnten (laminierte) Fußabdrücke in verschiedenen Farben, ergänzt durch ein Symbol, zu den verschiedenen Stellen im Schulhaus führen.



So können sich die Kinder schnell aus und können bald selbstständig kleinere Botengänge zur Schulleitung, zum Hausmeister oder ins Sekretariat erledigen.

Für etwas schüchterne Kinder sind neue Personen mitunter eine ängstigende Hemmschwelle. Hier gilt es, das Schulpersonal schnell kennenzulernen. Bei einem Rundgang sucht man diese Personen auf und redet kurz mit ihnen. Vielleicht hat man zuvor Fragen im Kreis gesammelt, die man dem Personal stellen möchte.

Die Schulhausfamilie könnte den Kindern auch ein **Erinnerungsbild mit Funktion und Namen** mitgeben (das man als Lehrer im Vorfeld vorbereitet hat). Diese Bilder könnten dann im Klassenzimmer aufgehängt werden. So prägen sich deren Gesichter schneller ein.

Download zur Ansicht

Vor einer solchen Rallye durch das Haus muss man mit den Kindern die Arbeitslautstärke besprechen und das Kollegium und die Schulfamilie rechtzeitig von seinem Vorhaben informieren. Man sollte den Zeitpunkt gezielt absprechen, damit sich die aufzusuchenden Personen auch ein wenig Zeit nehmen können.

Praxistipp

Vielleicht gibt es auch an jeder Station je einen Lösungsbuchstaben, der zum Schluss zu einem Lösungswort zusammengesetzt ist.

## Einige Ideen für die Schulhausrallye, was in den entsprechenden Räumen (mit Hilfe) erledigt werden könnte:

Praxistipp

### Hausmeister

- Nagel in ein Brett hämmern
- Vorhängeschloss mit einem auszuwählenden Schlüssel aufsperrn. Das Schloss könnte eine Schachtel mit Leckereien verschließen. Ist die Schachtel offen, darf sich die Gruppe etwas aus der Schachtel aussuchen.
- um ein Päckchen Farbkreide bitten

### Sekretariat

- eine Heftklammer auf den Stationszettel tackern
- eine kleine Durchsage machen (z. B. dem Rest der Schule einen schönen Schultag wünschen)

### Schulleitung

- einen Stein mit dem Namen

## Schülerbücherei

Praxistipp

- ein Vorlesebuch für die Klasse aussuchen
- die Bücher zählen, die in einem bestimmten Abschnitt stehen
- die Öffnungszeiten erfragen

Um die Orientierung im Schulhaus immer wieder zu festigen, aber auch um generell Konzentration und die Raum-Lage-Orientierung zu fördern, eignet sich das „Kopfkino-Spiel“.

Hierzu legen alle Kinder ihren Kopf auf die Bank und verschließen die Augen. Der Lehrer beschreibt einen Weg im Schulhaus, z. B. „Ich gehe aus dem Klassenzimmer raus und klopfe gleich am Klassenzimmer gegenüber. Welcher Lehrer wird mir die Türe aufmachen?“ oder „Ich gehe aus unserem Klassenzimmer hinaus, die Treppe hinunter und dann gleich nach links. Wen finde ich kurz vor dem Haupteingang?“

Da diese Orientierungsübungen nicht für alle Kinder ganz einfach sein werden, sollten diese immer wieder geübt werden und im Schwierigkeitsgrad variieren. Später können die Wege von den Kindern beschrieben werden.

## Besonderheiten in der Schulumgebung

Nicht nur das Schulhaus sondern auch der Pausenhof, die Sammelstellen und die nahe Schulumgebung müssen erkundet werden. Es ist wichtig, dass z. B. die Buskinder ihre Abfahrtspunkte genau im Kopf haben. Auch ein eventueller Zebrastreifen oder ein Ampelübergang sollten aufgedacht werden. Die Grundzüge des richtigen

Download zur Ansicht

Ein Tipp für Schulen, in denen die Erstklässler in **verschiedene Schulbusse** einsteigen müssen. Man könnte die Busse über den Zeitraum der ersten Schulwochen mit einem farbigen Band am Rückspiegel kennzeichnen. Hier zeigen sich die Busfahrer verständnisvoll und hilfsbereit. Ein Band in gleicher Farbe befestigen die Kinder an ihrem Schulranzen. So wissen sie nach Schulschluss: Habe ich ein rotes Band am Schulranzen, muss ich in den rot gekennzeichneten Bus einsteigen. Halten mehrere Busse an der Schule, könnte der Hausmeister einen Farbstreifen am Boden anbringen. Die Kinder wissen so genau, wo welcher Bus hält.

Praxistipp

In der Regel spielt sich das sehr gut ein, sodass man die Kinder einfach, ohne dass sie dies im Vorfeld durch Melden erfragen müssen, gehen lassen kann. So wird das Unterrichtsgespräch nicht gestört und Kinder mit dringendem Bedürfnis müssen nicht unnötig lange warten. Besonders in sehr großen Schulhäusern wird mitunter im Kollegium festgelegt, dass die Kinder nicht ohne ein zweites Kind als Begleitung gehen sollten. Leider hat es schon Fälle gegeben, in denen Kindern auf dem Weg durchs Schulhaus aufgelauert wurde. Hier muss man gut abwägen und, ohne Panik zu machen, gemeinsame, sinnvolle Regelungen vereinbaren.

### Feueralarm in der Schule

Unterrichtet man an einer kleinen Schule und alle Wohnhäuser liegen in einem Radius, den man problemlos mit den Kindern erlaufen könnte, kann man die Wohnhäuser der Klasse ablaufen. Dabei kann man Fotos der Wohnhäuser machen, die dann später im Rahmen eines vereinfachten Ortsplanes aufgeklebt werden könnten. Ein solcher Plan muss innerhalb des Klassenzimmers aufgehängt werden. Hier ist jedoch Vorsicht geboten, da auf die Privatsphäre aller Kinder und Familien geachtet werden muss und der Datenschutz immer im Fokus steht.

Die Probe des Feueralarms ist ein wichtiges Ereignis. In den Schulen ist es üblich, in den ersten Wochen einen für die Lehrer angekündigten Probealarm anzusetzen. Im zweiten Halbjahr wird diese Übung noch einmal, aber für alle unangekündigt durchgeführt. Vor diesem ersten Probealarm sollte man mit den Kindern das richtige **Verhalten** dazu besprochen haben. Hierzu gehören:

- alles liegen und stehen lassen,
- ruhig bleiben,
- sich zügig aufstellen, zählen lassen,
- Lichter aus, Fenster zu,
- den Anweisungen des Lehrers folgen,
- keine persönlichen Sachen mitnehmen,
- unverzüglich, geschlossen das Klassenzimmer über den besprochenen Fluchtweg verlassen,
- nicht die Sirene nachmachen,
- sich am festgelegten Sammelpunkt zügig aufstellen und zählen lassen.

### Gang zur Toilette

Die Kinder sollten den direkten Weg zur Toilette kennen. Drei Dinge gilt es für sich und mit den Kindern festzulegen:

• Wie wird die Toilettenzeit zur Toilette



## Schule als neuer Lern- und Lebensraum

In diesem Zusammenhang muss ihnen auch erklärt werden, warum man mit diesen Dingen keinen Spaß macht und dass **unsachgemäßer Umgang** verboten ist. Auch der Unsinn, Sirenen zu imitieren, kann mit den Kindern besprochen werden. Zu schnell kann dieser Kinderspaß zur Verunsicherung anderer führen.

Es gibt immer wieder Erstklässler, denen ein solcher Alarm und auch schon die mündlichen Ausführungen über einen möglichen Ernstfall Angst machen können. Solche Sorgen dürfen nicht unterschätzt werden. Etwas zartere Gemüter steigern sich hier möglicherweise hinein und geraten beim Probealarm in Panik. Hier gilt es die Kinder gut im Blick zu behalten, um gegebenenfalls passend zu reagieren. Gerade Erstklässlern, für die ja ohnehin der Schulbeginn so viel Neues mit sich bringt, könnte am Tag des Probealarms gesagt werden, dass dieser z. B. vor der Pause stattfinden wird. Solche Absprachen sollten mit der Schulleitung und v. a. mit den Parallelkollegen abgestimmt werden. Auch könnte man den Punkt Feueralarm am Elternabend erwähnen. So können einzelne Eltern auf den Lehrer zugehen und ihn auf das eventuell zarte Gemüt ihres Kindes hinweisen. Zusätzlich haben die Familien so die Gelegenheit, bereits zu Hause zusätzlich auf den Feueralarm vorzubereiten.

Nicht vergessen!

- Eine Klassenfiktur kann für viele Kinder eine wichtige Identifikationsfigur sein
- Schulleitung und Lehrer unterstützen das

# zur Ansicht

## Bewegungsspiele

Diese kleinen Bewegungsspiele für zwischendurch dienen der Auflockerung.

### Spiegel

Kinder stehen frontal mit Blick zum Lehrer. Der Lehrer macht eine Bewegung vor. Die Kinder machen genau die Bewegung nach. Es wird darauf geachtet, dass wirklich die spiegelverkehrte Hand genommen wird – wie in einem Spiegel, d. h. hebt der Lehrer die rechte Hand, heben die Kinder die linke Hand usw.



### Verkehrte Welt

Die Kinder stehen frontal mit Blick zum Lehrer. Der Lehrer gibt eine Anweisung, z. B. „Lege die Hände auf dem Kopf!“, führt aber bewusst etwas Falsches aus, indem er z. B. die Hände auf seinen Bauch legt. Die Kinder müssen genau zuhören und dürfen sich nicht durch die Bewegungen des Lehrers in die Irre leiten lassen. Die Kinder sollen nur das machen, was der Lehrer sagt. Bei den Anweisungen kann das Tempo gesteigert werden. So wird es schwieriger und die Kinder müssen konzentriert zuhören.



### Würfelfrunde

Gemeinsam wird festgelegt, welche Bewegung bei welcher Würfelzahl auszuführen ist. Beispiele:

1 = 1x in die Höhe springen

2 = 2x in die Höhe springen

3 = 3x in die Höhe springen

4 = 4x in die Höhe springen

5 = 5x in die Höhe springen

6 = 6x in die Höhe springen



### Station 1: Schulleitung

Gehe zu unserer Schulleitung. Hier wird fleißig am Computer gearbeitet und geplant.

Du darfst einmal den Klammerer benutzen.

Schreibe hier den Namen unserer Schulleitung auf:

Hier ist Platz für deine Klammer!

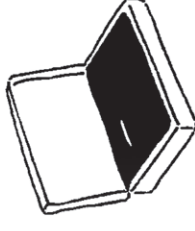
Die Stellvertretung heißt:

### Station 2: Sekretariat

Im Büro ist immer viel los.

Hier darfst du einmal stempeln.

Schreibe hier den Namen unserer Sekretärin auf:



Hier ist Platz für deinen Stempel!

Download zur Ansicht

# Download zur Ansicht

## Station 6: Lehrerzimmer

Schreibe eine Nachricht oder male etwas und lege den Zettel in das Fach deines Lehrers.

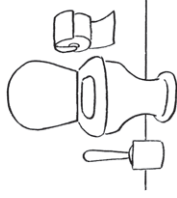


## Station 7: Toiletten

In der Schule gibt es viele Kindertoiletten.

Zähle sie.

Wie viele Kindertoiletten gibt es insgesamt?



Lesen und kopiert  
es in eure

Spielen.

Boden.

