

De Pitti seet (Lux)



Zyklus : 1



Bezug zum Lehrplan :



Lernziel(e) :



Link:

<https://vimeo.com/412276177/216f729d48>

« S'orienter dans le plan et l'espace » (MEN, 2011, p. 116)

« Se situer dans l'espace et décrire sa position »

« Situer des objets et personnes par rapport à soi-même »

« Connaître et utiliser des notions spatiales en situation »

« Comprendre son interlocuteur » (MEN, 2011, p. 61)

« Écouter et comprendre des messages et des consignes simples »

« Exécuter des consignes simples »

Grobziel:

Die Schüler kennen die gelernten räumlichen Begriffe und können diese im Alltag nutzen.

Feinziele:

1. Die Schüler können Anweisungen im Zusammenhang mit den sechs gelernten räumlichen Begriffen umsetzen.

2. Die Schüler können sich, gemäß diesen Begriffen im Raum positionieren.



Beschreibung :

Riki, ein Affe aus dem Dschungel, möchte mit seinem besten Freund Ustiti Bananen essen. Um zu Ustiti zu gelangen, muss er allerdings den Dschungel überqueren, wo er viele Hindernisse überwinden muss.

Dafür werden zuerst die notwendigen Begriffe (virdrun/hannendrun, op/ënnert, tëschent, niewent) gelernt. Nachdem diese Begriffe gelernt wurden, sollen die Schüler Riki helfen, zu Ustiti zu gelangen. Dafür bekommen die Schüler Anweisungen, ganz nach dem Prinzip des Spiels „De Pitti seet“. Die Schüler sollen sich also in ihrem Raum so stellen, wie Pitti ihnen dies mit den gelernten Begriffen erklärt. Nach jeder Anweisung gibt es jeweils eine Auflösung. So führen die Schüler Riki sicher durch den Dschungel. Aber aufgepasst, wenn die Anweisung nicht von Pitti kommt, sollen die Schüler nichts machen und versteinert in ihrer früheren Position bleiben. Denn wenn sie dann reagieren, wird Riki vom bösen Tiger gefunden!

Wir wünschen dir viel Spaß beim Abenteuer durch den Dschungel. Riki freut sich auf deine Hilfe und wartet auf dich!



Weiterführende
Aktivitäten /
Links :

Das Spiel kann mit den Eltern/Geschwistern gespielt werden.
Hier kann zusätzlich auf andere Sprachen zurückgegriffen werden.