

LEHRBEHELFE

SEHEN UND GESEHEN WERDEN



Impulsfilm

Vertiefungsfilm

Refelctiongame

FRAGEBLATT FÜR SCHÜLER ZUM IMPULSFILM

KAM, SAH UND WURDE GESEHEN

7 min.

VORBEREITUNG:

Kopieren Sie für jeden Schüler das „Frageblatt“ mit den zehn Beispielen, das mit der Terminbestätigung an Ihre Schule gesendet wurde.

VORGANGSWEISE:

Im Impulsfilm werden den Schülern zehn Fragen mit jeweils drei Antwortmöglichkeiten gestellt:

- o ... will sehen?
- o ... will gesehen werden?
- o ... will nicht gesehen werden?

Die Schüler sollen nun, die ihrer Meinung nach, richtige Antwort ankreuzen. Die Auflösung erfolgt, nach einer kurzen Pause, direkt nach der gestellten Frage.

Jedes Kind kann sich sofort notieren, ob seine Antwort richtig oder falsch war, indem das entsprechende Kästchen angekreuzt wird:

Deine Antwort ist richtig
 falsch

Damit die Kinder wissen wie der Ablauf ist, gibt es ein Probespiel, das am besten gemeinsam gemacht wird.

ÜBERLEITUNG ZUM THEMA „SICHTBARKEIT IN DER DUNKELHEIT“ ANHAND DES VERTIEFUNGSFILM

SEHEN UND GESEHEN WERDEN.

10 min.

Der Film „Sehen und gesehen werden“ sollte den Kindern im Idealfall vor der Busfahrt gezeigt werden. Um diesen zu analysieren gibt es verschiedene Möglichkeiten. Dies kann direkt nach dem Abspielen des Films stattfinden oder auch noch der Busfahrt zur Abrundung des Themas nochmals besprochen werden.

FOLGENDE FRAGEN SOLLEN DAZU ANREGUNG BIETEN:

- ✔ **Wie verhalten sich die Schüler beim Einsteigen in den Bus?**
 - ... sie befinden sich hinter der Sicherheitslinie
 - ... sie steigen geordnet ein, kein Drängen und Raufen

- ✔ **Was fällt euch bei der Kleidung der Schüler auf?**
 - ... die rote Jacke ist sichtbarer als die schwarze
 - ... ein Schüler hat einen Reflektor auf der Jacke
 - ... Reflektor an einem Turnschuh

- ✔ **Die Fahrt mit dem Bus: Welche Eindrücke wirken auf den Fahrer?**
 - ... Verkehrszeichen, Ampeln, unzählige Lichter, teilweise Blendung durch Lichter, andere Verkehrsteilnehmer ...
 - Der Busfahrer muss auch sehr Vieles achten.

- ✔ **Wo und wie überquert die alte Dame mit den Stock die Straße?**
 - ... sie hat eine helle Jacke an
 - ... läuft unerlaubt quer über die Fahrbahn

- ✔ **Was fällt euch bei der älteren Dame auf?**
 - ... anfangs nicht sichtbar, da sie nur einen Reflektor trägt

- ✓ **Verhalten sich die drei Fußgänger richtig?**
 - ... sie gehen auf der falschen Seite
 - ... es sollte die Person mit dem Reflektor auf der Fahrbahn zugewandten Seite gehen
 - ... dunkle Kleidung ist nicht sichtbar

- ✓ **Was fällt euch bei den zwei Radfahrern auf?**
 - ... der erste hat kein Licht, keinen Reflektoren und keinen Helm
 - ... der zweite hat Lichter, Reflektoren und einen Helm

- ✓ **Jogger und Ehepaar nähern sich dem Bus. Was fällt euch auf?**
 - ... Fußgängerpaar läuft auf der richtigen Seite, beide sind aber schwarz gekleidet
 - ... der Jogger ist durch die Reflektoren gut sichtbar

Die Schultasche ist durch die Reflektoren gut sichtbar

- ✓ **Warum ist Maria am Nachhauseweg dennoch gut sichtbar?**
 - ... zwei Reflektoren an den Beinen und einen am Gitarrenkoffer

SPIELVARIANTEN ZUM REFLECTIONGAME

1. SPIELVARIANTE „LEHRER-SCHÜLER-GESPRÄCH“

Die Lehrperson und die Schüler spielen das „Reflectiongame“ **gemeinsam**. Dabei wird das Fernsehgerät vor die Klasse gestellt und es findet ein Lehrer-Schüler-Gespräch statt.

Die Schüler können dabei selbstständig ihre Punkte notieren.

2. SPIELVARIANTE „KLEINGRUPPEN“

Die Schüler spielen in **Kleingruppen** (2-4 Schüler) ohne Lehrperson das „Reflectiongame“. Dabei kontrollieren sich die Schüler gegenseitig oder sie bestimmen **einen/ eine Spielleiter/ in**.

3. SPIELVARIANTE „ECKSPIEL“

Im Klassenzimmer wird in jeder Ecke ein Buchstabe (A, B, C, D) aufgehängt.

Die Lehrperson stellt jeweils die Frage und die Schüler gehen in die Ecke, entsprechend ihrer Antwort. Jene Schüler, die die Frage richtig beantwortet haben, dürfen weitermachen. Jene die auf die Frage falsch geantwortet haben, setzen sich in der Mitte der Klasse auf den Boden.

Wie viele Schüler schaffen es bis zur letzten Frage?

4. SPIELVARIANTE „ECKSPIEL MIT PUNKTEZÄHLUNG“

Die Lehrperson spielt das „Reflectiongame“ wie bei der 3. Spielvariante, doch es gibt **keine Verlierer**.

Alle Schüler/innen dürfen weiterspielen, auch wenn sie eine falsche Lösung gewählt haben. Die Lehrperson trägt jeweils bei den Schülern mit der richtigen Antwort die Punktezahl in eine **Klassenliste** ein. Gewonnen haben jene, die am Schluss die **meisten Punkte gesammelt** haben.

PUNKTEVERTEILUNG ZU DEN FRAGEN

| FRAGE | PUNKTE |
|-------|--------|
| 1 | 20 |
| 2 | 10 |
| 3 | 20 |
| 4 | 40 |
| 5 | 30 |
| 6 | 40 |
| 7 | 20 |
| 8 | 20 |
| 9 | 40 |
| 10 | 20 |
| 11 | 50 |
| 12 | 50 |
| 13 | 30 |
| 14 | 40 |
| 15 | 40 |
| 16 | 50 |
| 17 | 30 |
| 18 | 10 |
| 19 | 30 |
| 20 | 10 |

Maximal können 600 Punkte erreicht werden!

WEITERE INFORMATIONEN

Projektverantwortlich: Lena Monz
Lena.monz@sicheresvorarlberg.at
05572 54343-41

Organisation: Fonds Sichere Gemeinden
Realschulstraße 6 | 1. Stock
www.sicheresvorarlberg.at
Der Fonds wird getragen von den Gemeinden, dem Land Vorarlberg, der Allgemeinen Unfallversicherungsanstalt sowie der Sozialversicherungsanstalt der Selbstständigen, der Versicherungsanstalt öffentlich Bediensteter, Eisenbahn und Bergbau und der Österreichischen Gesundheitskasse.

Mit Unterstützung von



Eine Produktion von

info-film

BANAS & BANAS
Schillerstraße 22
A-6800 Feldkirch
Tel: 05522/78548