

# STADTTEILDETEKTIVE

Kinder entdecken ihre Stadt



KTIVE

STADT



# LEHRERHANDBUCH

StadtteilDetektive – Kinder entdecken ihre Stadt

Download unter  
[www.dam-online.de/StadtteilDetektive](http://www.dam-online.de/StadtteilDetektive)



Stiftung  
**Polytechnische  
Gesellschaft**  
Frankfurt am Main



DEUTSCHES  
ARCHITEKTURMUSEUM

# HAUPTINHALT

Vorwort	Katharina Uhsadel, Christina Budde	4
Einleitung	Christina Budde	8
Das Projekt	Hester Robinson, Bettina Gebhardt	10
Tag 1	Schau!	14
Anregungen zu genauem Sehen und Betrachten		
	Genau geschaut . . . . .	16
	Spuren aus der Vergangenheit. . . . .	18
	Detektive auf dem Schulhof . . . . .	20
Tag 2	Sprich!	22
Kennenlernen von Architekturbegriffen und Messmethoden		
	Mein Haus – Dein Haus . . . . .	24
	Raum nach Zahlen. . . . .	26
	Wer schätzt genau? . . . . .	28
Tag 3	Weite den Blick!	30
Übungen zur Orientierung im vertrauten Umfeld		
	Folge mir. . . . .	32
	Der Weg zurück . . . . .	34
	Blick von oben. . . . .	36

---

Tag 4	Erkunde den Stadtteil!	38
-------	------------------------	----

---

Den Stadtteil neu entdecken

Stadtteil-Rallye . . . . . 40

Modellbau . . . . . 42

Tag 5	Erblicke die Stadt!	44
-------	---------------------	----

---

Die Stadt im Visier

Denk an die Stadt . . . . . 46

Wahrzeichen . . . . . 48

Entwurf und Wettbewerb . . . . . 50

Tag 6	Entdecke die Stadt!	52
-------	---------------------	----

---

Der Stadt auf der Spur

Stadt-Rallye . . . . . 54

Tag 7	Blick zurück!	56
-------	---------------	----

---

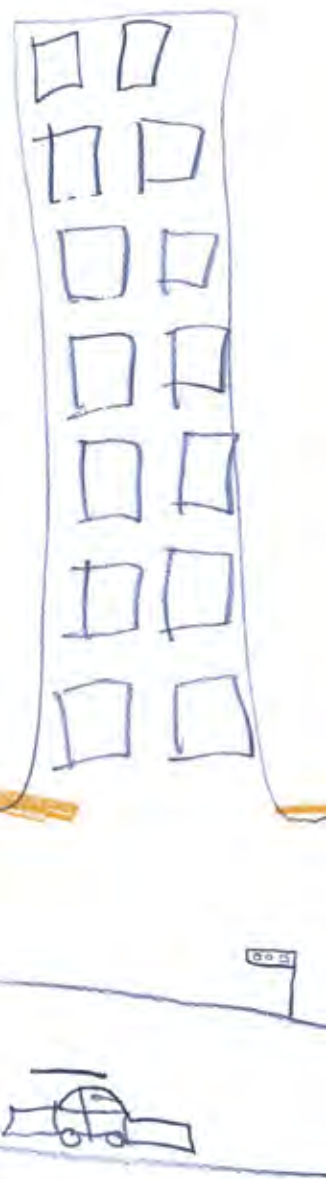
Stadtcollage

Die Stadt in Text und Bild. . . . . 58

# VORWORT



## STIFTUNG POLYTECHNISCHE GESELLSCHAFT



Architektur gibt unserem Lebensraum einen Rahmen, den wir täglich mehr oder weniger bewusst wahrnehmen. Architektur stellt aber auch eine eigene „Sprache“ dar, die wir lesen können müssen. In den Lehrplänen der Grundschule spielt Architektur in Deutschland – im Gegensatz z.B. zum angelsächsischen Raum – aber nur eine untergeordnete Rolle. Daher hat die Stiftung Polytechnische Gesellschaft gerne die Initiative des Deutschen Architekturmuseums (DAM) für ein Kooperationsprojekt zwischen Grundschulen und Museum aufgegriffen und mit weiterentwickelt: Als „StadtteilDetektive“ lernen Viertklässler ihre Schule, ihren Stadtteil und zentrale Punkte ihrer Stadt kennen und werden an grundlegende Architektur-Themen herangeführt. Frankfurt bietet als Wirkungsstätte von Ernst May und Martin Elsaesser ein einzigartiges kulturelles Erbe, das zum Beispiel mit dem Neubau der Europäischen Zentralbank immer noch aktuell und spannend ist. Wir freuen uns, mit diesem Projekt dazu beizutragen, dass Grundschüler sich mit Architektur befassen und sich auf diese Weise reflektierter mit ihrer Stadt beschäftigen können. Wir danken dem Team des Deutschen Architekturmuseums, den beiden Architektinnen Hester Robinson und Bettina Gebhardt sowie den beteiligten Schulen für ihr großes Engagement bei der Realisierung der „StadtteilDetektive“.

Die Stiftung Polytechnische Gesellschaft wurde 2005 gegründet. Sie ist operativ und fördernd in drei Themenfeldern aktiv: 1. Bildung, Wissenschaft und Technik; 2. Kunst, Kultur und Pflege des kulturellen Erbes; 3. Soziales, Humanitäres und Karitatives. Die Stiftung konzentriert ihre Förderung auf Frankfurt am Main. Bildung und Verantwortung im umfassenden Sinne prägen den Inhalt der Stiftungstätigkeit.

Dr. Katharina Uhsadel

Bereichsleiterin Kunst, Kultur und Pflege des kulturellen Erbes

Stiftung Polytechnische Gesellschaft Frankfurt am Main

[www.sptg.de](http://www.sptg.de)

## DEUTSCHES ARCHITEKTURMUSEUM

Architektur ist Kunst und profaner Alltag zugleich, sie ist die „dritte Haut“, die eine unausweichliche Wirkung auf das Leben aller hat. So ist die Beschäftigung mit der gebauten Umwelt, die Aneignung von Räumen und die Erweiterung von Raumgrenzen unerlässlich für das Aufwachsen von Kindern.

Architektur ist auch das „weite Feld“ und bietet jede Menge Ansätze, Lernen neu zu organisieren – projektbezogen, in neuen Kontexten, an ungewöhnlichen Lernorten; pädagogische Chancen, die im schulischen Kontext häufig nicht zum Tragen kommen.

Gleichzeitig sind Museen noch zu viel „Elfenbeinturm“ und zu wenig „ebenerdiges Haus“, zu dem längst nicht alle Kinder und Jugendliche ungehindert Zugang finden; auch hier bleiben pädagogische Chancen noch vielfach ungenutzt.

Kooperationen zwischen Schule und außerschulischen Partnern spielen in der Ganztagsbildung eine wachsende Rolle. Diese Chance wiederum sollten sich Museen nicht entgehen lassen und den Elfenbeinturm gezielt verlassen, um über „aufsuchende kulturelle Bildung“ auch diejenigen zu erreichen, für die kulturelle Teilhabe so gar nicht selbstverständlich ist. In diesem Kontext ist im Deutsche Architekturmuseum in Frankfurt die Reihe „Architekturmuseum macht Schule“ entstanden, um vor Ort Kindern und Jugendlichen über lebensweltnahe, handlungsorientierte Projekte vielfältige Zugänge zur Architektur zu eröffnen.

Also gilt es die Welt vor der Haustür, vor der Schultür zu entdecken und sich Frankfurt als gewachsener Stadt anzunähern und ihr architektonisch auf die Spur zu kommen – nicht zuletzt, um sie ein Stück mehr „in Besitz“ zu nehmen und sich selber zunehmend als Teil dieser Stadtgesellschaft zu begreifen.

Die Stiftung Polytechnische Gesellschaft hat die Spurensuche der „StadtteilDetektive“ ideell begleitet und finanziell großzügig unterstützt. Nur so konnte das Projekt an insgesamt vier Frankfurter Grundschulen Station machen – sämtliche Kinder des Jahrgangs 4 sind begeistert in die Rolle des StadtteilDetektivs geschlüpft, haben ihren Stadtteil unter die Lupe genommen, Neues

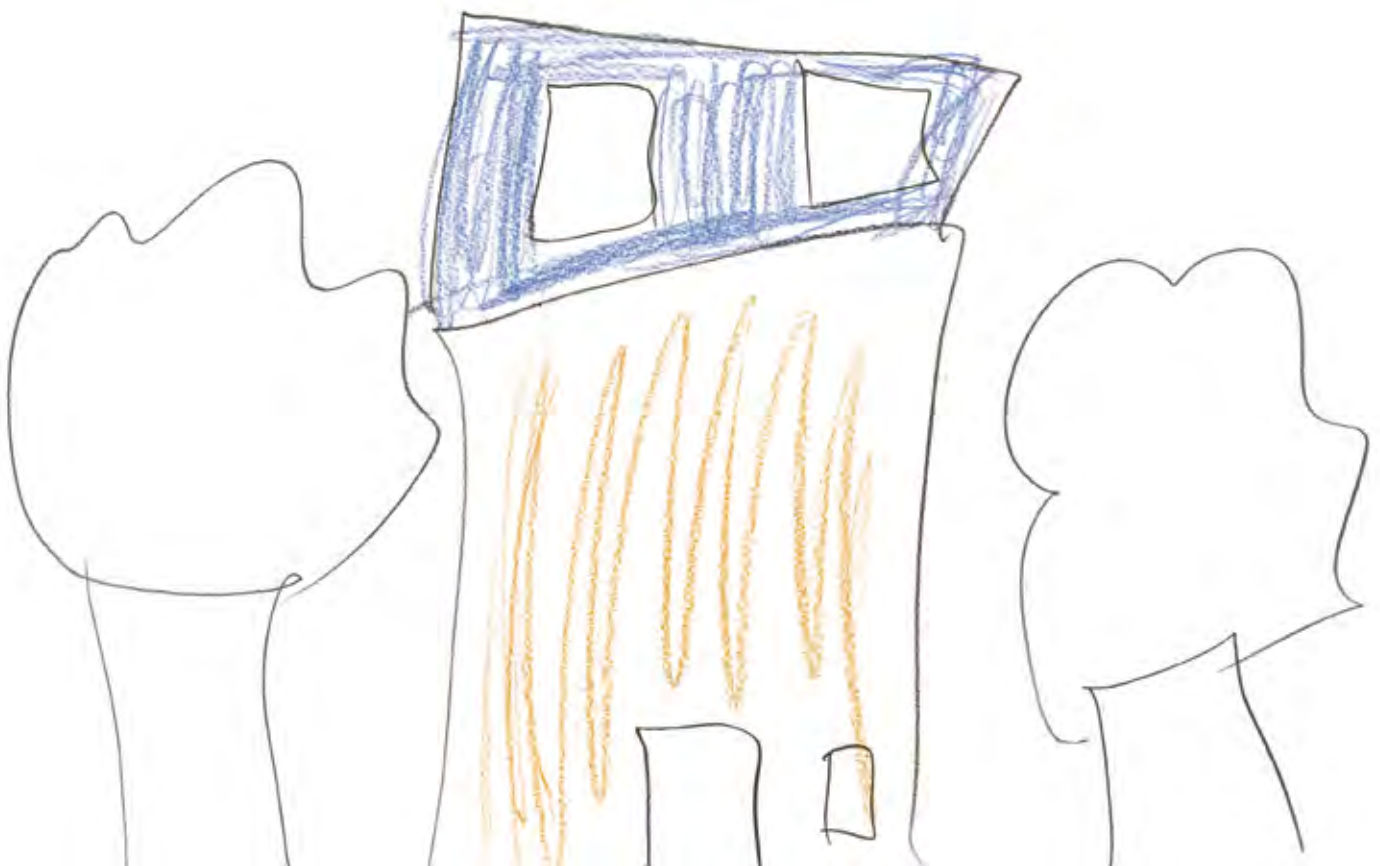


# VORWORT

im Vertrauten entdeckt und sich mit geschärftem Blick auf den Weg in die „große“ Stadt Frankfurt gemacht. Für alle anderen Grundschulen, ob lokal, regional oder auch bundesweit, gibt es diesen Leitfaden, der, so hoffen wir, genau das Werkzeug bereithält, das interessierte Lehrer und Lehrerinnen benötigen, um das Projekt in Eigenregie durchzuführen.

Unser herzlicher Dank gilt der Stiftung Polytechnische Gesellschaft und denjenigen Kollegen und Kolleginnen an den genannten Schulen und am Deutschen Architekturmuseum, die mit ihrem unermüdlichen Engagement der Projektreihe zu großem Erfolg verholfen haben.

Christina Budde  
Kuratorin Architekturvermittlung  
Deutsches Architekturmuseum



# EINLEITUNG

**KINDER IN DER GROSSSTADT** Lange ging man davon aus, dass sich der Lebensraum des Kindes allmählich in konzentrischen Kreisen ausdehnt. Spätestens mit der Entstehung von Trabantenstädten, der Errichtung neuer Wohnsiedlungen am Stadtrand, einhergehend mit einer „regionalen Kinderlosigkeit“ in den alten Stadtzentren und einer „hohen Ballungsraumdichte von Kindern“ [Zeicher/Zeiher, Orte und Zeiten von Großstadtkindern, Weinheim 1994] in den Vorstädten wurde die Idee des sich langsam ausbreitenden Aktionsradius von einem Modell der expandierenden Zonen abgelöst, deren zunehmend komplexerem räumlichen Potential der Heranwachsende nach und nach ausgesetzt wird. Der individuelle Lebensraum besteht eher aus einzelnen Inseln, die vielfach ohne Beziehung untereinander in einem größer gewordenen Gesamttraum verstreut sind. Als ganzer bleibt der für die meisten Kinder bedeutungslos und weitgehend unbekannt.

**STADTTEILE** In den StadtteilDetektiven geht es darum, die Aneignung des städtischen Raums von den „Rändern her aufzurollen“ und als Ausgangspunkt konsequent das jeweilige Lebensumfeld der Kinder zu wählen – das Wohnhaus, die Straße, die Schule, den Stadtteil. Das Projekt ist eine Art „Sehansweisung“, die es Grundschulkindern erlaubt, Orte zu erschließen, die wichtige Fixpunkte in ihrem Lebensumfeld sind und miteinander in Beziehung zu setzen, sprich die Zwischenräume zu füllen.

Orte innerhalb eines Stadtteils miteinander zu vernetzen und so gewissermaßen „im Kleinen“, Raum als Ganzes entstehen zu sehen, vermittelt Kindern Erfahrungen, die sie rüsten, auch die „große Stadt“ in Angriff zu nehmen. Aus der Sicherheit des Vertrauten kann das Fremde, das Unbekannte erobert werden. Der konzentrische Aufbau des Projektes entspricht dem Versuch, der Zerstückelung kindlicher Erfahrungswelten entgegen zu wirken.

## ARCHITEKTUR & ALLTAG – ARCHITEKTUR & IDENTITÄT

Die Stadt selber wird zum „Klassenzimmer“, in dem Kinder ermutigt werden, genau hinzuschauen, um nach und nach die verschiedenen Faktoren zu verstehen, die dazu beitragen, dass Architektur und öffentlicher Raum funktionieren oder eben nicht. Die Kinder lernen zu beurteilen,



was sie umgibt und erkennen allmählich das Potential der Architektur, das Leben der Menschen angenehm zu machen, es positiv oder auch negativ zu beeinflussen. Die Beschäftigung mit ausgewählter Architektur hat nicht zuletzt identitätsstiftende Auswirkungen und fördert das Bewusstsein der Kinder, selbst ein Bürger, ein Teil dieser Stadt zu sein.

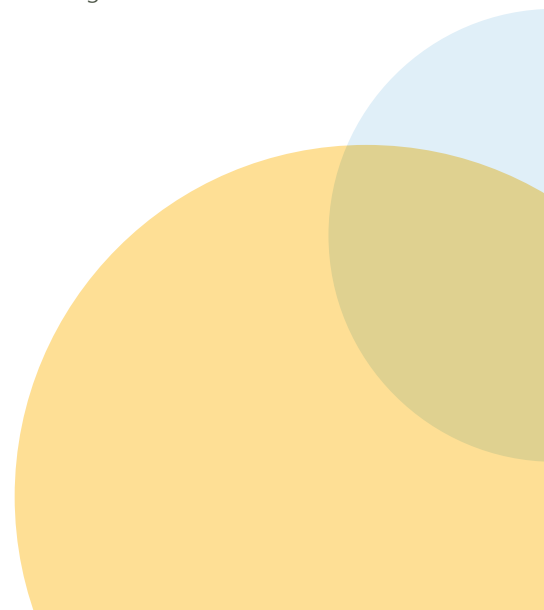
**ZIELGRUPPE** Der Übergang von der Grundschule zur weiterführenden Schule ist eine bedeutsame Zäsur in der Biografie von Kindern, ein Aufbruch in eine neue Welt oder anders ausgedrückt: entwicklungsbedingte „Erweiterungen von Raumgrenzen“ werden kaum jemals so deutlich sichtbar wie zu diesem Zeitpunkt. Für die Kinder der vierten Jahrgangsstufe ist dieser Übergang mit all seinen mehr oder minder subtilen Begleiterscheinungen wie Unsicherheit, Erwartungsdruck und Vorfreude in voller Vorbereitung.



Ein Projekt, das Kindern Wege aufzeigt, die vertraute gebaute Umwelt zu erschließen, sie gleichzeitig ein Stück weit hinter sich zu lassen und die eher unbekannte zu erforschen, könnte keine bessere Zielgruppe als Viertklässler finden.

#### **DIE DINGE KLÄREN UND DEN MENSCHEN STÄRKEN**

(HARTMUT VON HENTIG) Anders als es in der Schule in der Regel möglich ist, bietet dieses Projekt die Chance Lernprozesse neu zu organisieren und Lernen aus erster Hand unter Einbeziehung aller Sinne zu garantieren. Der Pädagoge begreift sich dabei eher als Navigator, der den Prozess der Annäherung begleitet. Die Federführung geht nach und nach in die Hände der Kinder über, das Prinzip Partizipation wird erfahrbar. Selbstbewusste Kinder und Jugendliche, die sich mit offenen Augen durch ihre Stadt bewegen, sich handelnd und gestaltend einbringen können, sind vermutlich der beste Garant für Qualität und Nachhaltigkeit der gebauten Umwelt.



# DAS PROJEKT

**SPIELENDE LERNEN** Das Instrumentarium „Stadtteil-Detektive – Kinder entdecken ihre Stadt“ besteht aus einer Sammlung von Spielen, die das Wahrnehmungsvermögen der Kinder schärft, die Fähigkeit zur räumlichen Orientierung trainiert und ihr reflektiertes Denken über die gebaute Umwelt fördert.

Dieser Ansatz ermöglicht den Kindern eine unvoreingenommene Auseinandersetzung mit Themen der Architektur. Es geht nicht um richtige oder falsche Antworten, sondern um kommunikative Teamarbeit und kreatives Denken.

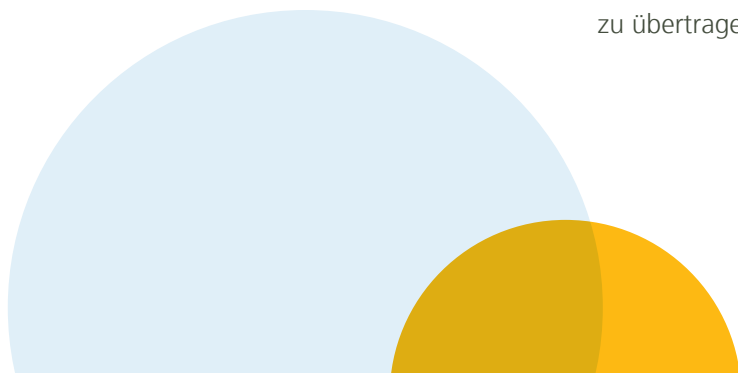
Die Spiele bauen inhaltlich aufeinander auf. Daher sollte die vorliegende Reihenfolge beibehalten werden. Sie können jedoch entsprechend der schulischen Rahmenbedingungen oder örtlichen Gegebenheiten beliebig ergänzt und angepasst werden.

**LEHRERHANDBUCH, MATERIAL UND PLAKAT** Das Lehrerhandbuch enthält eine Projektübersicht, ergänzt durch eine Liste mit dem täglichen Materialbedarf. Die den einzelnen Projekttagen zugeordneten Praxisblätter erläutern den detaillierten Spielverlauf und enthalten weitere Tipps zur Durchführung. Material und Plakat stehen zum Download bereit unter [www.dam-online.de/StadtteilDetektive](http://www.dam-online.de/StadtteilDetektive).

**PROJEKTAUFBAU** Das Projekt ist konzentrisch aufgebaut. Die Schüler fokussieren ihre Wahrnehmung auf zunehmend größere Bewegungsradien.

Der erste Teil des Projektes hat einen ausschließlich lebensweltorientierten Schwerpunkt und die Kinder beschäftigen sich zunächst mit ihrem Klassenzimmer, ihrer Schule und deren Umfeld, mit Gebäuden, Orten und Wegen, die ihren Alltag bestimmen.

In der zweiten Projektphase geht es darum, die Raumgrenzen zu erweitern und ein Stück „große“ Stadt mit einzubeziehen. Das Betreten von städtischem „Neuland“ ermöglicht den Kindern, die erlernten Muster, ihr Umfeld wahrzunehmen und zu erschließen, auf einen neuen Kontext zu übertragen.



Die StadtteilDetektive folgen einem interdisziplinären Ansatz mit Anknüpfungspunkten für fachübergreifendes Lernen in den Fächern Deutsch, Kunst, Mathematik und Sachkunde.

**ZEITRAUM** Das Projekt umfasst fünf Tage mit jeweils 2 Unterrichtseinheiten sowie zwei Vormittage für die zwei Rallyes mit jeweils 6 Unterrichtseinheiten. „StadtteilDetektive – Kinder entdecken ihre Stadt“ kann im Rahmen einer durchgehenden Projektwoche, im Nachmittagsunterricht in Ganztagschulen oder als Ferienprogramm in Schulen und Kindertagesstätten durchgeführt werden. Die Umsetzung kann auch mit einem Projekttag in einem wöchentlichen Turnus über einen längeren Zeitraum erfolgen.

**ZIELGRUPPE** Das Projekt wurde für Schüler der Jahrgangsstufe 4, im Hinblick auf den bevorstehenden Schulwechsel, konzipiert. Je nach Bedarf können Lehrkräfte das Programm für weitere Jahrgangsstufen abwandeln.



DETEKTIVE

STADT





# STADTSTAHELSTÄNDEKREISCHEN DAS PROJEKT

Tag für Tag

# ANREGUNGEN ZU GENAUEM SEHEN UND BETRACHTEN

## SPIEL A – GENAU GESCHAUT

Genaueres Betrachten von Details an Personen.

Erkennen, dass Wahrnehmung über reines Sehen hinausgeht.

**KATEGORIE** Gedächtnisspiel

**SCHWIERIGKEITSGRAD** leicht

**VORBEREITUNG** geringer Aufwand



Klassenzimmer



20 Minuten



Paar

## SPIEL B – SPUREN AUS DER VERGANGENHEIT

Genaueres Betrachten von Details im Klassenzimmer.

Erkennen, dass Gebäude ihre Geschichten erzählen.

**KATEGORIE** Suchspiel

**SCHWIERIGKEITSGRAD** mittel

**VORBEREITUNG** keine



Klassenzimmer



25 Minuten



Einzelne Schüler  
Kleingruppe

## SPIEL C – DETEKTIVE AUF DEM SCHULHOF

Genaueres Betrachten von Details auf dem Schulhof.

Die Funktion von häufig betrachteten Gegenständen hinterfragen.

**KATEGORIE** Suchspiel

**SCHWIERIGKEITSGRAD** mittel

**VORBEREITUNG** hoher Aufwand



Schulgelände  
Schulhof



45 Minuten  
maximal



Kleingruppe



## TAGESABLAUF

---

Der erste Projekttag führt in das gezielte „Sehen Lernen“ ein und macht deutlich, wie wichtig eine bewusste und differenzierte Wahrnehmung ist. Die Schüler üben sich im genauen Betrachten und Einprägen von Details, zunächst an Personen, dann im Klassenzimmer und schließlich auf dem Gelände des Schulhofs.

## FAZIT

---

Die ungewohnte Form der Wahrnehmung weckt das Interesse der Schüler an ihrer unmittelbaren Umgebung und fördert zunehmend ein Verständnis für Zusammenhänge. Daraus resultiert das Bedürfnis nach einem erweiterten Wortschatz.

## TAGESMATERIAL

---

1 Fragebogen .....	je Schüler .....	Muster 1A
1 Stift .....	je Schüler .....	
1 Klemmbrett .....	je Schüler .....	
Detailfotos Schulhof .....	2 Sätze .....	Muster 1C
1 Fragebogen .....	„Detektive auf dem Schulhof“ .....	
	je Schüler .....	Muster 1C



## GENAU GESCHAUT

## GENAUES BETRACHTEN VON DETAILS AN PERSONEN

## AKTION

- Einander betrachten
- Fragen beantworten



Klassenzimmer



20 Minuten



Paar

## VORBEREITUNG

- Vorlage 1A kopieren

## ARBEITSMATERIAL JE SCHÜLER

- 1 Fragebogen (siehe Vorlage 1A)
- 1 Stift
- 1 Klemmbrett

## TIPP

Die Fragen an den Spielpartner können beliebig variiert und erweitert werden.

In einer Variante ohne Vorlage stellt Spieler A Fragen zu seiner Person – Spieler B beantwortet diese ohne nachzuschauen und wird bestätigt oder korrigiert.

## NOTIZEN

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## DURCHFÜHRUNG

---

1. Jeweils zwei Schüler stellen sich einander zugewandt gegenüber.
2. Sie betrachten einander 1 Minute lang und versuchen, sich so viele Details wie möglich zu merken.
3. Anschließend stellen sie ihre Stühle Rücken an Rücken und setzen sich.
4. Die Fragebögen 1A werden an alle Schüler verteilt.
5. Jeder beantwortet seinen Fragebogen aus der Erinnerung.
6. Die Schüler tauschen ihre Fragebögen aus, um sie auf Richtigkeit zu überprüfen.



# SPUREN / SPUREN AUS DER VERGANGENHEIT

## GENAUES BETRACHTEN VON DETAILS IM KLASSENZIMMER

### AKTION

- Suchen
- Hinterfragen
- Beschreiben



Klassenzimmer



25 Minuten



Einzelne Schüler  
Kleingruppe

### VORBEREITUNG

- keine

### ARBEITSMATERIAL JE SCHÜLER

- keines

### TIPP

Beispiele für Spuren und dazugehörige Geschichten.

Spur: Eine Schmutzspur an der Wand, oberhalb des Sockels.

Geschichte: Ein Schüler lehnte sich mit dem Rücken an die Wand und stützte sich dabei mit dem Fuß ab. Die Schmutzspur ist der Abdruck eines Schuhs.

Spur: Ein kleines Loch in der Wand auf Augenhöhe der Schüler

Geschichte: An dieser Stelle befand sich im vergangenen Jahr ein Kalender, der an einem Nagel aufgehängt wurde. Nur das Loch blieb zurück

### NOTIZEN

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## DURCHFÜHRUNG

---

1. Die Schüler suchen einen „Makel“ oder eine „Spur aus der Vergangenheit“ im Klassenzimmer – einen Schmutzfleck, eine Verunstaltung, eine beschädigte Stelle.
2. Die Spielpartner suchen gemeinsam nach möglichen Ursachen für diese Veränderung.
3. Sie stellen ihre Entstehungsgeschichte der Klasse vor.
4. Die Schüler stimmen im Klassenzimmer darüber ab, welche Geschichte die wahrscheinlichste ist.



## DETEKTIVE AUF DEM SCHULHOF

## GENAUES BETRACHTEN VON DETAILS AUF DEM SCHULHOF

## AKTION

- Details finden
- Funktionen hinterfragen
- Fragebogen beantworten



Schulgelände  
Schulhof



45 Minuten  
maximal



Kleingruppe

## VORBEREITUNG

- Detailfotos auf dem Schulhof aufnehmen und optisch verfremden
- Fotos gruppieren auf DIN A4 Blätter (Muster 1C)
- Fragebogen „Detektive auf dem Schulhof“ erstellen

## ARBEITSMATERIAL JE SCHÜLER

- 1 Fragebogen „Detektive auf dem Schulhof“
- 1 Stift
- 1 Klemmbrett

## TIPP

Das Verteilen der Detailfotos auf mehrere Blätter und deren wechselweise Herausgabe an die Teams streut die Gruppen beim Aufsuchen der Stationen. Die Lehrkraft tauscht neue Fotos erst gegen die Rückgabe der bereits aufgefundenen aus.

## NOTIZEN

---

---

---

---

---

---

---



## DURCHFÜHRUNG

---

1. Auf dem Schulhof erhalten die Kleingruppen ein Blatt mit Detailfotos.
2. Die Schüler suchen das dazugehörige Objekt auf dem Gelände.
3. Sie beantworten den Fragebogen auf dieser Grundlage, stellen Mutmaßungen über Funktion und Bedeutung des gefundenen Objektes an und erhalten weitere Detailfotos.

Muster als Download auf  
[www.dam-online.de/StadtteilDetektive](http://www.dam-online.de/StadtteilDetektive)



# KENNENLEBEN KENNENLERNEN VON ARCHITEKTUR- FUNKTIONEN UND MESSMETHODEN

## SPIEL A – MEIN HAUS – DEIN HAUS

Erweitern des Wortschatzes. Erkennen, dass Fachbegriffe die eindeutige Beschreibung eines Gebäudes erleichtern.

**KATEGORIE** Gedächtnisspiel

**SCHWIERIGKEITSGRAD** mittel

**VORBEREITUNG** geringer Aufwand



Klassenzimmer



45 Minuten



Paar

## SPIEL B – RAUM NACH ZAHLEN

Kennenlernen unterschiedlicher Messmethoden. Ein Gefühl für Maßstab und Proportionen entwickeln.

**KATEGORIE** Lernspiel

**SCHWIERIGKEITSGRAD** mittel

**VORBEREITUNG** geringer Aufwand



Klassenzimmer



30 Minuten



Kleingruppe  
Klassenverband

## SPIEL C – WER SCHÄTZT GENAU?

Einsatz von Messmethoden. Anwendung und Transfer der gelernten Messmethoden auf dem Schulhof.

**KATEGORIE** Schätzspiel

**SCHWIERIGKEITSGRAD** leicht

**VORBEREITUNG** geringer Aufwand



Schulhof



30 Minuten



Kleingruppe



## TAGESABLAUF

---

Auf der Grundlage neuer Entdeckungen z.B. baulicher Details im Klassenzimmer, am Schulgebäude und auf dem Schulhof ergänzen die Schüler zunächst gemeinsam die Tafelskizze einer Hausansicht mit Begriffen aus der Architektur. Die folgende Übung fördert Fertigkeiten sowohl in der grafischen Darstellung als auch in der Beschreibung eines Gebäudes. Ergänzend werden Messwerkzeuge vorgestellt, ausprobiert und der Umgang mit ihnen in einem Schätzwettbewerb geübt.

## FAZIT

---

Die differenzierte visuelle Wahrnehmung der unmittelbaren Umgebung wird durch die sprachliche Dimension ergänzt. Der erweiterte Wortschatz bildet Grundlage und damit Möglichkeit zur Kommunikation über Architektur.

## TAGESMATERIAL

---

1 Blatt Papier	je Schüler	DIN A4
1 Stift	je Schüler	
Messwerkzeuge	je 1x	Zollstock, Maßband, ggf. Lasermessgerät
1 Seil	je Kleingruppe	ca. 6 m lang z.B. aus dem Sporthallenfundus leihen
2 Geschenkbänder	je Kleingruppe	ca. 15 cm lang
	je Gruppe eine Farbe	

## MEIN MEIN HAUS – DEIN HAUS

## ERWEITERN DES WORTSCHATZES

## AKTION

- Zeichnen
- Beschreiben



Klassenzimmer



45 Minuten



Paar

## VORBEREITUNG

- Die Lehrkraft zeichnet die Ansicht eines Hauses an die Tafel
- Die Schüler ergänzen diese Zeichnung mit weiteren Elementen und benennen diese

## ARBEITSMATERIAL JE SCHÜLER

- 1 Blatt Papier, DIN A4
- 1 Stift

## NOTIZEN

## TIPP

Zur Vorbereitung: Eine Zeichnung der Fassade eines ortstypischen Wohngebäudes erleichtert den Schülern die Zuordnung von Fachbegriffen. Nützliche Architekturbegriffe zur Fassade: Dachformen, z.B.: Sattel-, Pult-, Flach-, Walmdach, Regenrinne und Fallrohr, Schornstein, Fenster, Fensterbank, Eingangstür, Treppe, Stufen, Geländer, Sockel.

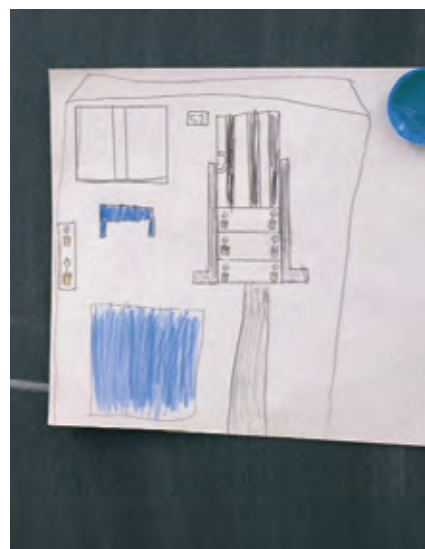
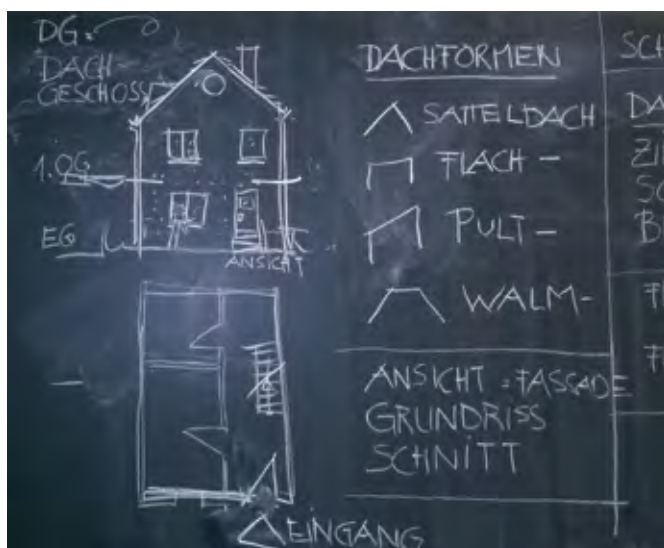
Option: Grundriss und Schnitte können ebenfalls erklärt und an die Tafel gezeichnet werden.



## DURCHFÜHRUNG

1. Beide Schüler zeichnen aus der Erinnerung die Fassade ihres Wohnhauses, jeweils unbeobachtet vom Spielpartner – ca. 5 Minuten.
2. Anschließend fertigt einer der beiden Schüler eine Zeichnung auf der Grundlage der Beschreibung seines Nachbarn an.
3. Die Schüler vergleichen ihre Zeichnungen.
4. Die Übung wird im Wechsel wiederholt.
5. Einige Schüler präsentieren ihre Zeichnungen in der Klassenrunde.
6. Begriffe, die eine Beschreibung erleichtert oder präzisiert hätten, werden ergänzt.

TAG 2 · SPIEL A



## RAUM NACH ZAHLEN

## KENNENLERNEN UNTERSCHIEDLICHER MESSMETHODEN

## AKTION

- Schätzen
- Messen
- Zuordnen



Klassenzimmer



30 Minuten

Kleingruppe  
Klassenverband

## VORBEREITUNG

- keine

## ARBEITSMATERIAL

- Unterschiedliche Messwerkzeuge,  
z.B. Zollstock, Maßband, ggf. Lasermessgerät

## TIPP

Hausaufgabe:

Jeder Schüler zeichnet den Grundriss seines Zimmers  
und notiert die Abmessungen.

## NOTIZEN

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## DURCHFÜHRUNG

---

TAG 2 · SPIEL B

1. Die Schüler schätzen die Abmessungen des Klassenzimmers.
2. Sie übertragen die Länge eines Meters auf ihre Schrittlänge.
3. Sie schreiten den Raum in Meterschritten ab und schätzen die Maße im Verhältnis mit anderen Größen, z.B. der Größe eines Menschen.
4. Sie überprüfen die Maße mit Zollstock oder einem anderen Messwerkzeug.
5. Die Abmessungen des Klassenzimmers werden ergänzend an der Tafel in eine Grundrisszeichnung eingetragen, die Höhenmaße in einen vertikalen Schnitt.



## WER SCHÄTZT WER SCHÄTZT WER SCHÄTZT GENAU?

## EINSATZ VON MESSMETHODEN

## AKTION

- Einschätzen der Höhe eines Gebäudes auf dem Schulgelände



Schulhof



30 Minuten



Kleingruppe

## VORBEREITUNG

- keine

## ARBEITSMATERIAL JE GRUPPE

- 1 Seil, Länge ca. 6 Meter
- 2 Geschenkbänder einer Farbe, jeweils ca. 15 cm lang

## NOTIZEN

## TIPP

Das geschätzte Maß der einzelnen Gruppen kann zusätzlich mit einem Messwerkzeug konkret erfasst und im Vergleich überprüft werden.

Ergänzung:

Wahlweise kann das Spiel auch mit nur einem Seil durchgeführt werden. Bei dieser Variante kneten alle Gruppen ihre Bänder als Markierung an dem selben Seil fest.



## DURCHFÜHRUNG

---

1. Jede Gruppe erhält ein Seil und markiert ein Ende mit einem farbigen Band.
2. Die Lehrkraft benennt einen Messpunkt (z.B.: Geländer, Fenster im 1. Obergeschoß, Flachdach).
3. Jede Gruppe schätzt die Distanz vom Hofniveau zu diesem Punkt am liegenden Seil und markiert diese Stelle mit dem zweiten Band.
4. Die Lehrkraft sammelt die Seile ein und begibt sich zum Messpunkt.
5. Sie hält die Seile am markierten Ende und lässt das jeweilige andere Ende in den Hof hinabfallen.
6. Die geschätzten Maße werden verglichen und die Gewinnergruppe ermittelt.

TAG 2 · SPIEL C



# ÜBUNGEN ZUR ORIENTIERUNG IM VERTRAUTEN UMFELD

## SPIEL A – FOLGE MIR

---

Erkennen und Benennen von Orientierungsmerkmalen.  
Erkennen, dass visuelle Merkmale eine Wegbeschreibung erleichtern.

**KATEGORIE** Gedächtnisspiel

**SCHWIERIGKEITSGRAD** mittel

**VORBEREITUNG** keine



Klassenzimmer



20 Minuten



Klassenverband

## SPIEL B – DER WEG ZURÜCK

---

Darstellen und Anwenden der Orientierungsmerkmale.  
Die Orientierung in der lokalen Umgebung fördern.

**KATEGORIE** Lernspiel

**SCHWIERIGKEITSGRAD** mittel

**VORBEREITUNG** geringer Aufwand



Klassenzimmer



30 Minuten



Paar

## SPIEL C – BLICK VON OBEN

---

Transfer der Merkmale auf einen veränderten Planausschnitt.  
Merkmale auf einem Luftbild wiedererkennen, um sich in der vertrauten Umgebung zu orientieren.

**KATEGORIE** Lernspiel

**SCHWIERIGKEITSGRAD** schwer

**VORBEREITUNG** mittlerer Aufwand



Klassenzimmer



40 Minuten



Kleingruppe



## TAGESABLAUF

---

Die Schüler erstellen gemeinsam eine Liste mit Orientierungsmerkmalen aus der Erinnerung und ordnen diese in Kategorien (Gebäude, Plätze,...) zu einer Planlegende.

Auf dieser Grundlage zeichnen sie ihren Schulwegplan und nutzen diese Zeichnung anschließend zur Orientierung auf einem Luftbild, um dort ihr Wohnhaus zu finden.

WEITE DEN BLICK!

## FAZIT

---

Die Schüler üben sich in Wegbeschreibungen unter Einsatz von Merkmalen. Diese Übung fördert die eigene Orientierung als auch die Weitergabe von Wegbeschreibungen an Dritte, nachvollziehbar am eigenständigen Transfer auf das Luftbild.

## TAGESMATERIAL

---

2 Blatt Papier ..... je Schüler ..... DIN A4  
 1 Stift ..... je Schüler .....  
 1 Luftbild ..... mit Schulwegplanausschnitt ..... DIN A1  
 Rundkopfnadeln ..... 1 Packung ..... als Markierungspins

## FOLGE FOLGE MIR

## ERKENNEN UND BENENNEN VON ORIENTIERUNGSMERKMALEN

## AKTION

- Diskutieren



Klassenzimmer



20 Minuten



Klassenverband

## VORBEREITUNG

- keine

## ARBEITSMATERIAL JE SCHÜLER

- 1 Blatt Papier, DIN A4
- 1 Stift

## TIPP

Alternativ können die Begriffe zunächst ungeordnet an der Tafel gesammelt und anschließend durch farbiges Einkreisen den Kategorien zugeordnet werden.

Nützliche Merkmale für eine Wegbeschreibung:

Gebäude: z.B. Kirche, Stadthalle, Schule

Straßenmöbel: z.B. Bänke, Ampeln, Mülltonnen

Plätze: z.B. Marktplatz, Sportplatz

Begrünung: z.B. Bäume, Hecken, Wiesen

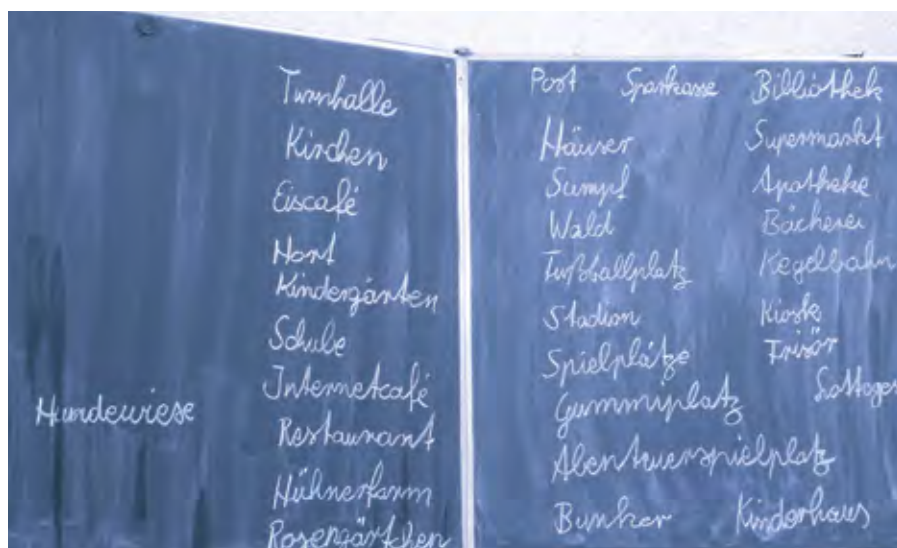
## NOTIZEN



## DURCHFÜHRUNG

1. Jeder Schüler erinnert sich an seinen Schulweg.
2. Diskussion: Wie könnte man den Weg beschreiben?
3. Die Lehrkraft sammelt visuelle Merkmale, die bei der Wegfindung hilfreich sind. Sie notiert diese, geordnet nach Kategorien (z.B. Gebäude, Straßenmöbel, Plätze, Begrünung), an der Tafel.
4. Die Merkmale werden anschließend mit Symbolen versehen.

TAG 3 · SPIEL A



## DER WEG ZURÜCK

## DARSTELLEN UND ANWENDEN DER ORIENTIERUNGSMERKMALE

## AKTION

- Zeichnen



Klassenzimmer



30 Minuten



Paar

## VORBEREITUNG

- Spiel 3 A

## ARBEITSMATERIAL JE SCHÜLER

- 1 Blatt Papier, DIN A4
- 1 Stift

## TIPP

Hausaufgabe:

Jeder Schüler erhält eine Kopie des Schulwegplans des Stadtschulamts und zeichnet seinen Schulweg ein.

## NOTIZEN

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

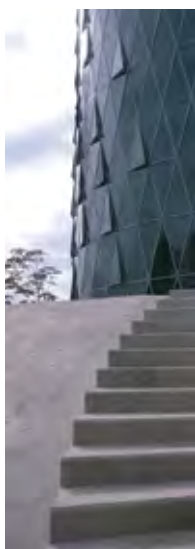


## DURCHFÜHRUNG

---

1. Ein Schüler beschreibt seinem Nachbarn seinen Weg von der Schule nach Hause.
2. Der Spielpartner zeichnet den Weg, ergänzt durch die genannten Merkmale.
3. Das Spiel wird im Wechsel wiederholt.
4. Der gezeichnete Plan erleichtert die Orientierung auf dem Luftbild beim folgenden Spiel. Er dient dann als Hilfsmittel, um das eigene Wohnhaus zu finden.

TAG 3 · SPIEL B



## BLICK VON OBEN

## TRANSFER DER MERKMALE AUF EINEN VERÄNDERTEN PLANAUSSCHNITT

## AKTION

- Übertragen
- Markieren



Klassenzimmer



20 Minuten



Kleingruppe

## VORBEREITUNG

- Luftaufnahme des Stadtteils: Bestellen (Stadtplanungsamt), auf festem Trägermaterial kaschieren und laminieren lassen (Kopierladen)

## ARBEITSMATERIAL

- 1 Luftbild, mindestens DIN A1, vom Einzugsgebiet der Schule
- 1 Päckchen Markierungspins
- Zeichnung des Schulwegs (siehe Spiel 3 B)

## NOTIZEN

---

---

---

---

---

---

---

## TIPP

Alternativ kann das Luftbild durch die Projektion eines Satellitenfotos (Internet) ersetzt werden.



## DURCHFÜHRUNG

---

1. Das Luftbild wird gut sichtbar aufgestellt.
2. Schüler gehen in Kleingruppen mit ihren Zeichnungen des Schulwegs zum Luftbild.
3. Jeder Schüler sucht sein Wohnhaus und kennzeichnet es auf dem Luftbild.
4. Weitere Gebäude, Bauwerke, Orte von Interesse können zusätzlich auf der Karte aufgesucht und markiert werden (z.B. Sportplatz, Schwimmbad, Stadtbücherei).

TAG 3 · SPIEL C



# NEUENTDECKEN DES STADTTEILS

## STADTTEIL-RALLYE

### SPIEL A – STADTTEIL-RALLYE

---

Erkunden einer Route im vertrauten Umfeld.  
Die Identifikation mit dem Stadtteil fördern  
durch die Neuentdeckung der lokalen Umgebung.

**KATEGORIE** Orientierungsspiel  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** mittel  
**VORBEREITUNG** hoher Aufwand



Stadtteil



ca. 5 UE



Kleingruppe +  
Begleitperson

### SPIEL B – MODELLBAU

---

Spuren durch den Stadtteil. Markante Gebäude oder Plätze  
in einem dreidimensionalen Modell visualisieren.

**KATEGORIE** Kreativspiel  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** mittel  
**VORBEREITUNG** mittlerer Aufwand



Klassenzimmer



ca. 1 UE



Kleingruppe





## TAGESABLAUF

---

Die Schüler folgen in Kleingruppen, jeweils mit zeitlichem Abstand, einer festgelegten Route, ausgehend vom Schulgebäude. Sie bearbeiten dabei einen Fragebogen und folgen Wegbeschreibungen. Nach der Rückkehr wählen die einzelnen Teams ein markantes Gebäude oder einen Platz auf der Route aus, das oder den sie als dreidimensionales Modell nachbauen.

## FAZIT

---

Die erarbeiteten Instrumentarien kommen im Verlauf der Rallye spielerisch zum Einsatz.

Die erweiterte Fähigkeit zur Wahrnehmung läßt die Schüler auch im vertrauten Umfeld Neues entdecken und ihre Umgebung differenzierter betrachten.

ERKUNDE DEN STADTTEIL!

## TAGESMATERIAL

---

1 Fragebogen „Stadtteil-Rallye“	je 2 Schüler	Muster 4 A
1 Skizze der Route	je Begleitperson	als Orientierungshilfe
1 Klemmbrett	je 2 Schüler	
1 Stift	je 2 Schüler	
1 Styroporplatte	je Kleingruppe	
	ca. 60 cm x 40 cm x 2 cm	
ca 12 Bögen grauer Karton	je Klasse	ca 70 cm x 50 cm, 300 g/qm
		wahlweise Wellpappe
ca 3 Bögen grüner Karton	je Klasse	ca 70 cm x 50 cm, 80 g/qm
		für Bäume
Scheren, Zangen	je Klasse	
Klebeband, Holzleim	je Klasse	
ca 40 Holzspieße	je Klasse	

## STADTTEIL-RALLYE-RALLYE

## ERKUNDEN EINER ROUTE IM VERTRAUTEN UMFELD

## AKTION

- Lesen
- Entdecken
- Betrachten
- Hinterfragen



Stadtteil



ca. 5 UE

Kleingruppe +  
Begleitperson

## VORBEREITUNG

- Festlegen einer Route durch den Stadtteil
- Fotografieren markanter Bauwerke und Details auf diesem Weg
- Erstellen eines Fragebogens mit Wegbeschreibungen
- Organisieren von Begleitpersonen
- Wegplanskizze zeichnen und kopieren  
(1 Skizze je Begleitperson)

## ARBEITSMATERIAL JE 2 SCHÜLER

- 1 Fragebogen „Stadtteil-Rallye“
- 1 Klemmbrett
- 1 Stift

## NOTIZEN

## TIPP

Das Aushändigen einer Skizze des Wegeverlaufs der Rallye an die Begleitpersonen erleichtert das Folgen der Route.

Eine abschließende Besprechung des Fragebogens in der Klassenrunde am nächsten Tag klärt offene Fragen.

Zusätzliche Fragen an die Bewohner des Stadtteils:  
Wie sah der Stadtteil in der Vergangenheit aus?  
Wohnen Sie gerne hier? Warum?  
Was würden Sie gerne in dem Stadtteil verändern?  
Wie gefällt Ihnen der Stadtteil?



## DURCHFÜHRUNG

---

1. Die Gruppen erhalten ihren Stadtteil-Fragebogen (1 je Paar).  
Die Begleitperson erhält eine Skizze des Wegeverlaufs.
2. Die Gruppen starten in zeitlichem Abstand, um eine gleichzeitige Ankunft bei den einzelnen Etappenzielen zu vermeiden.
3. Die Schüler folgen ausgehend vom Schulgebäude einer festgelegten Route durch den Stadtteil und bearbeiten den Fragebogen.

TAG 4 · SPIEL A



## MODELLBAU

## SPUREN DURCH DEN STADTTEIL

## AKTION

- Bauen eines Modells in Teamarbeit



Klassenzimmer



ca. 1 UE



Kleingruppe

## VORBEREITUNG

- keine

## ARBEITSMATERIAL JE KLASSE

- 1 Styroporplatte (als Bodenplatte) je Kleingruppe:  
ca. 40 cm x 60 cm x 2 cm
- Karton oder Wellpappe
- Papier (farbig) für Bäume
- Scheren
- Klebemittel: Klebeband, Holzleim
- Holzspieße (Schaschlikspieße)

## TIPP

Die Schüler erstellen zuerst eine Papierfigur, die ihnen helfen soll, den jeweiligen Maßstab einzuhalten.

## NOTIZEN

---

---

---

---

---

---

---

---



## DURCHFÜHRUNG

---

1. Jede Kleingruppe erhält eine Grundplatte aus Styropor.
2. Die Lehrkraft erläutert die Verwendungsmöglichkeiten der Materialien beim Modellbau.
3. Die Schüler erinnern sich an markanten Merkmale auf den Weg (Gebäude, Strassenmöbel, Brücken, Spielplatz, usw.) und bauen diese als Modell nach.
4. Die Schüler bauen das Modell in Teamarbeit.
5. Die Teams stellen ihre Modelle der Klasse vor.

TAG 4 · SPIEL B



## DIE STADT IM VISIER

## SPIEL A – DENK AN DIE STADT

Blickwechsel vom Stadtteil zur Stadt.  
Assoziationen zum Thema Stadt darstellen.

**KATEGORIE** Gedächtnisspiel  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** leicht  
**VORBEREITUNG** geringer Aufwand



Klassenzimmer



20 Minuten



Klassenverband

## SPIEL B – WAHRZEICHEN

Erkennen charakteristischer Bauwerke.  
Prägnante Bauten der Stadt erkennen und benennen.

**KATEGORIE** Gedächtnisspiel  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** mittel  
**VORBEREITUNG** geringer Aufwand



Klassenzimmer



25 Minuten



Klassenverband

## SPIEL C – ENTWURF UND WETTBEWERB

Diskussion und Bewertung von Gebäuden.  
Das Bewusstsein für die eigene Stadt erweitern  
und die Fantasie beflügeln.

**KATEGORIE** Kreativitätsspiel + Wettbewerb  
**SCHWIERIGKEITSGRAD** schwer  
**VORBEREITUNG** geringer Aufwand



Klassenzimmer



45 Minuten



Einzelne Schüler  
Kleingruppe  
Klassenverband

# 4 VISIER

## TAGESABLAUF

---

Die Schüler vollziehen an diesem Tag gedanklich den Blickwechsel vom Stadtteil zur Stadt. In den Übungen werden charakteristische Bauwerke der Stadt und schließlich Wahrzeichen thematisiert. Anschließend folgt der zeichnerische Entwurf eines Wahrzeichens im Wettbewerb.

Die argumentative Bewertung der Entwürfe durch die Schüler führt zur Wahl eines Gewinners.

## FAZIT

---

Jedem Schüler sind einzelne Bauwerke oder Besonderheiten der Stadt bekannt, die er mit Freizeitaktivitäten oder besonderen Interessen verbindet. Die Übungen dieses Tages fördern die Identifikation mit der Stadt.

ERBLICKE DIE STADT!

## TAGESMATERIAL

---

1 Blatt Papier	..... je Schüler	.....DIN A4
1 Blatt Papier	..... je Schüler	.....DIN A3
1 schwarzer Filzstift	..... je Schüler	.....
1 Stimmzettel	..... je Schüler	..... ca. 5 cm x 5 cm
1 Sammelkorb	..... 1x	..... für Stimmzettel

## DENK AN DIE STADT

## BLICKWECHSEL VOM STADTTEIL ZUR STADT

## AKTION

- Assoziieren
- Zeichnen
- Besprechen



Klassenzimmer



20 Minuten



Klassenverband

## VORBEREITUNG

- keine

## ARBEITSMATERIAL JE SCHÜLER

- 1 Blatt Papier, DIN A4
- 1 schwarzer Filzstift

## NOTIZEN

## TIPP

Mögliche ergänzende Fragen an die Schüler:  
Warum hast Du gerade diesen Ort ausgewählt?  
Was empfindest Du, wenn Du an diesen Ort denkst?  
Wann hast Du diesen Ort zuletzt aufgesucht?





## DURCHFÜHRUNG

---

1. Die Schüler schließen die Augen und denken ca. 2 Minuten an ihre Stadt.
2. Jeder Schüler zeichnet, was ihm in diesen Zusammenhang in den Sinn kommt (10 Minuten).
3. Anschließend stellen Einzelne der Klasse ihre Zeichnungen vor (Gebäude, Bauwerke, Orte in der Stadt).
4. An der Tafel werden die entsprechenden Begriffe aufgelistet.

TAG 5 · SPIEL A



## WAHRZEICHEN

## ERKENNEN CHARAKTERISTISCHER BAUWERKE

## AKTION

- Brainstorming
- Berichten
- Diskutieren



Klassenzimmer



25 Minuten



Klassenverband

## VORBEREITUNG

- keine

## ARBEITSMATERIAL JE SCHÜLER

- keines

## TIPP

Ein Schüler zeichnet ein Wahrzeichen an die Tafel.  
Die Mitschüler versuchen, es zu erraten und geografisch zuzuordnen.

## NOTIZEN

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

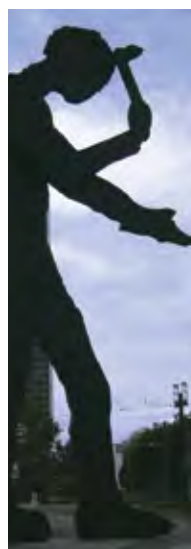


## DURCHFÜHRUNG

---

1. Die Schüler werden aufgefordert, bekannte Wahrzeichen zu nennen, z.B. Eiffelturm, Freiheitsstatue, Reichstagsgebäude.
2. Sie sammeln in der Klassenrunde typische Merkmale von Wahrzeichen.
3. Jede Kleingruppe sucht nach einem Wahrzeichen der Stadt.
4. Ein Schüler je Kleingruppe beschreibt dieses Wahrzeichen, ohne es zu benennen. Die Mitschüler raten.

TAG 5 · SPIEL B



## ENTWURF UND WETTBEWERB

## DISKUSSION UND BEWERTUNG VON GEBÄUDEN

## AKTION

- Zeichnen
- Diskussion in der Kleingruppe
- Argumentativ bewerten



Klassenzimmer



45 Minuten



Einzelne Schüler  
Kleingruppe  
Klassenverband

## VORBEREITUNG

- keine

## ARBEITSMATERIAL JE SCHÜLER

- 1 Stimmzettel
- 1 Blatt Papier, DIN A3
- 1 schwarzer Filzstift

## ARBEITSMATERIAL JE KLASSE

- 1 Sammelkorb für Stimmzettel

## TIPP

Wann erfüllt ein Gebäude seine Funktion als Wahrzeichen?

Beurteilungskriterien für die Auswertung sollten im Vorfeld gemeinsam erarbeitet werden, z.B. Welche Merkmale machen das Gebäude zum Wahrzeichen dieser Stadt?

Welche Besonderheiten zeichnen das Gebäude aus?

## NOTIZEN

---

---

---

---

---



## DURCHFÜHRUNG

1. Jeder Schüler entwirft ein Wahrzeichen für die Stadt – ca. 10 Minuten.
2. Die Entwürfe werden nicht mit Namen versehen, da die Wettbewerbsteilnehmer anonym bleiben sollen.
3. Die Blätter werden in der Kleingruppe auf einem Stapel gesammelt und anschließend an die benachbarte Gruppe verdeckt weitergegeben.
4. Jede Gruppe deckt ihren Stapel auf, diskutiert die Entwürfe und wählt den favorisierten Entwurf aus.
5. Jede Gruppe begründet ihre Wahl vor der Klasse.
6. Die ausgewählten Entwürfe werden an der Tafel befestigt und mit einem Buchstaben gekennzeichnet.
7. Jeder Schüler erhält einen Stimmzettel, auf dem er verdeckt den Buchstaben seines Favoriten notiert (1 Stimme je Schüler).
8. Die Zettel werden zusammengefasst und eingesammelt. An der Tafel werden die Stimmen in einer Strichliste ausgewertet.
9. Der Urheber des Gewinnerentwurfs gibt sich zu erkennen.

TAG 5 · SPIEL C



## DER STADT DER STADT AUF DER SPUR

## SPIEL A - STADT-RALLYE

Erkunden einer Route in der Stadt.

Auseinandersetzung mit dem städtischen Raum fördern.

**KATEGORIE** Orientierungsspiel

**SCHWIERIGKEITSGRAD** mittel

**VORBEREITUNG** hoher Aufwand



Stadt



6 UE



Kleingruppe +  
Begleitperson

## TAGESABLAUF

---

Die Schüler folgen in kleinen Gruppen, jeweils mit zeitlichem Abstand, einer festgelegten Route in der Stadt. Sie bearbeiten dabei einen Fragebogen mit Fragen zu Umgebungsdetails und folgen Wegbeschreibungen.

## FAZIT

---

Das erarbeitete Instrumentarium kommt im Verlauf der Rallye spielerisch zum Einsatz und ermöglicht ihnen die Orientierung im weniger vertrauten städtischen Raum.

## TAGESMATERIAL

---

ERKUNDE DIE STADT!

- 1 Gruppenfahrschein ..... je Kleingruppe .....
- 1 Begleitperson..... je Kleingruppe .....
- 1 Fragebogen „Stadt-Rallye“ ..... je 2 Schüler..... Muster 6 A
- 1 Wegeplanskizze..... je Begleitperson .. als Orientierungshilfe
- 1 Schreibunterlage ..... je 2 Schüler.....
- 1 Stift..... je 2 Schüler.....



## STADT-RALLYE-RALLYE

## ERKUNDEN EINER ROUTE IN DER STADT

## AKTION

- Lesen
- Entdecken
- Betrachten
- Hinterfragen



Stadt



6 UE

Kleingruppe +  
Begleitperson

## VORBEREITUNG

- Festlegen einer Route durch die Stadt
- Fotografieren markanter Bauwerke und Details auf diesem Weg
- Erstellen eines Fragebogens mit Wegbeschreibungen
- Organisieren von Begleitpersonen
- Regeln der An- und Abfahrt (Gruppenfahrchein)
- Wegplanskizze zeichnen und kopieren  
(1 Skizze je Begleitperson)

## ARBEITSMATERIAL JE 2 SCHÜLER

- 1 Fragebogen „Stadt-Rallye“
- 1 Klemmbrett
- 1 Stift

## NOTIZEN

## TIPP

Das Aushändigen einer Skizze des Wegeverlaufs der Rallye an die Begleitpersonen erleichtert das Folgen der Route durch die Stadt.

Mögliche Rast- und Spielplätze sollten vorher ermittelt werden, um den Schülern realistische Distanzen und ausreichend Möglichkeiten für Pausen und zum Essen einzuplanen.

Eine abschließende Besprechung des Fragebogens in der Klassenrunde am nächsten Tag klärt offene Fragen.





## DURCHFÜHRUNG

---

1. Die Schüler fahren vom Schulgebäude zum Ausgangspunkt der Stadt-Rallye.
2. Dort starten sie in kleinen Gruppen mit zeitlichem Abstand, um eine gleichzeitige Ankunft bei den einzelnen Etappenzielen zu vermeiden.
3. Die Schüler folgen einer festgelegten Route in der Stadt und beantworten den Fragebogen.

TAG 6 · SPIEL A



## SPIEL A – DIE STADT IN TEXT UND BILD

---

Erstellen einer Stadtcollage. Das eigene Bild der Stadt durch Sammeln unterschiedlicher Eindrücke erweitern.

**KATEGORIE** Kreativspiel

**SCHWIERIGKEITSGRAD** mittel

**VORBEREITUNG** keine



Klassenzimmer



1–2 UE



Einzelne Schüler  
Klassenverband

## TAGESABLAUF

---

Im gemeinsamen Gespräch erinnern sich die Schüler an eindrucksvolle Orte und Bauwerke. Diese werden entweder als Bild oder Text dargestellt und zu einer großen, gemeinsamen Collage zusammengefügt.

## FAZIT

---

Im Projektverlauf üben sich die Schüler im Umgang mit unterschiedlichen Instrumentarien und Darstellungstechniken, hinterfragen ihre Sehgewohnheiten und differenzieren zunehmend ihre Wahrnehmung. Auf diese Weise wird die Perspektive in Bezug auf ihren Stadtteil und den städtischen Raum erweitert und die Identifikation mit der Stadt gestärkt.

## TAGESMATERIAL

---

1 Blatt Papier	je Schüler	DIN A4
1 Stift	je Schüler	
Tafel oder Wand	je Klasse	als Sammelfläche
1 Faden oder Garn	je Klasse	
Rundkopfnadeln	1 Packung	als Zuordnungspins
1 Stadtplan	je Klasse	
1 Plakat „StadtteilDetektive“	je Klasse	
Wandfläche		

BLICK ZURÜCK!

## DIE STADT IN TEXT UND BILD

## ERSTELLEN EINER STADTCOLLAGES

## AKTION

- Orientierung üben
- Zeichnen
- Diskussion



Klassenzimmer



1–2 UE

Einzelne Schüler  
Klassenverband

## VORBEREITUNG

- Stadtplan aufhängen

## ARBEITSMATERIAL JE SCHÜLER

- 1 Blatt Papier, DIN A4
- 1 Stift

## ARBEITSMATERIAL JE KLASSE

- 1 Stadtplan ca. DIN A0
- Faden
- 1 Sammelfläche (Tafel oder Wand) je nach Untergrund:
- Klebeband oder Nadeln zur Befestigung
- Markierungspins
- 1 Plakat „StadtteilDetektive“

## NOTIZEN

## TIPP

Das beiliegende Plakat dient als Erinnerungstütze, um den Projektverlauf nachzuvollziehen.

Die Schüler können zusätzlich ihre Arbeiten der jeweiligen Projektphase auf dem Plakat zuordnen und die Verbindung durch einen Faden sichtbar machen.

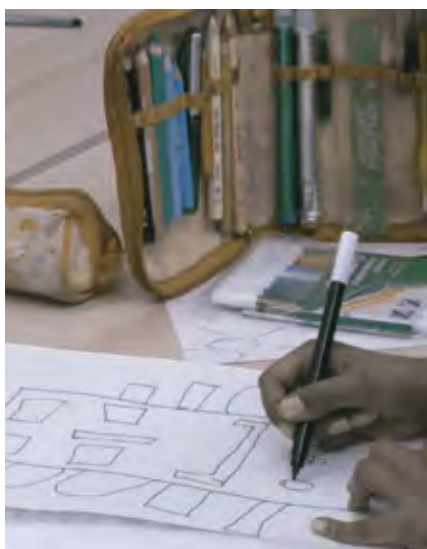


## DURCHFÜHRUNG

---

1. Die Schüler erinnern sich mit geschlossenen Augen an den Verlauf des gesamten Projekts (ca. 1 Minute).
2. Jeder Schüler zeichnet ein Gebäude, ein Bauwerk oder einen Ort aus der Erinnerung.
3. Einzelne Schüler präsentieren ihre Arbeiten den Mitschülern.
4. Die Lehrkraft unterstützt sie darin, ihre Bilder dem jeweiligen Standort auf dem Stadtplan zuzuordnen und markiert sie mit einem Pin.
5. Die Bilder werden dann an der Wand befestigt und mit einem Faden mit dem entsprechenden Standort (Pin) verbunden.

TAG 7 · SPIEL A



# IMPRESSUM

**HERAUSGEBER** Stiftung Polytechnische Gesellschaft,  
Frankfurt am Main/Deutsches Architekturmuseum,  
Frankfurt am Main

**FÖRDERER** Stiftung Polytechnische Gesellschaft,  
Frankfurt am Main

**IDEE** Christina Budde, Kuratorin Architekturvermittlung  
DAM

**KONZEPT, REALISATION, AUTOREN** Hester Robinson,  
Bettina Gebhardt

**PROJEKTLOGO** Nina Ludwig, Atelier West,  
Frankfurt am Main

**GRAFISCHE GESTALTUNG** DESERVE,  
Wiesbaden/ Berlin

**DRUCK** Index Digital, Wiesbaden

## AUSFÜHRENDE SCHULEN

**2008** Pestalozzischule, Frankfurt – Riederwald

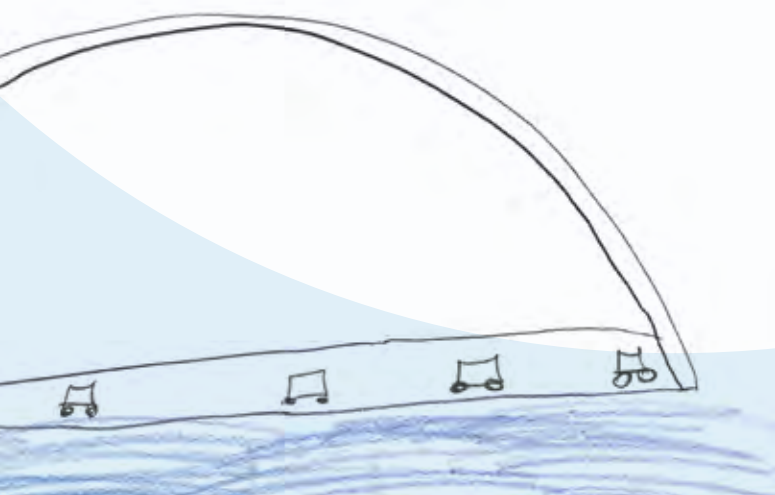
**2009** Ebelfeldschule, Frankfurt – Praunheim

**2010** Ackermannschule, Frankfurt – Gallusviertel

**2011** Römerstadtschule, Frankfurt – Heddernheim  
Hostatoschule, Frankfurt – Höchst

**2012** Karmeliterchule, Frankfurt – Bahnhofsviertel

**2013** Freiligrathschule, Frankfurt – Fechenheim  
Theobald-Ziegler-Schule, Frankfurt – Eckenheim



## ZUM THEMA ARCHITEKTUR IN GRUNDSCHULEN

Bundesarchitektenkammer  
[www.bak.de](http://www.bak.de)

Architektenkammer  
Nordrhein-Westfalen  
„Architektur macht Schule“  
[www.architektur-macht-schule.de](http://www.architektur-macht-schule.de)

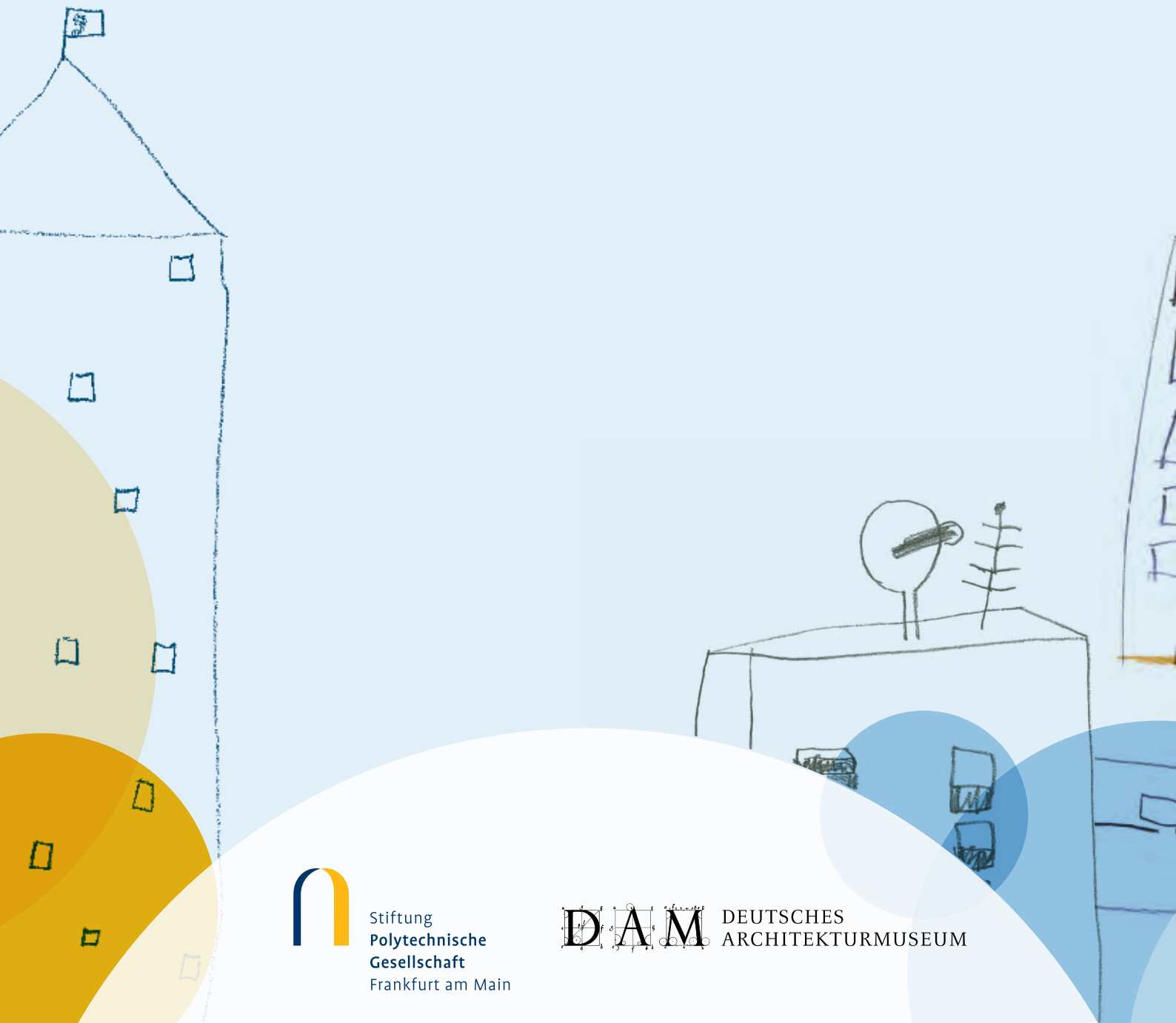
Architektenkammer  
Baden-Württemberg  
[www.akbw.de](http://www.akbw.de)

Architekten- und  
Stadtplanerkammer Hessen  
[www.akh.de](http://www.akh.de)

Wüstenrot Stiftung  
„Baukultur – gebaute Umwelt.  
Curriculare Bausteine  
für den Unterricht“  
[www.wuestenrot-stiftung.de](http://www.wuestenrot-stiftung.de)

# DETEKTIVE

# STADT



Stiftung  
Polytechnische  
Gesellschaft  
Frankfurt am Main



DEUTSCHES  
ARCHITEKTURMUSEUM