



2024

Outdoor Classroom
Didaktischer Leitfaden
für das Lappset Memo



Johanna Ikäheimo

Digital spielen oder nicht spielen?

Im Jahr 2002 haben wir die allererste digitale Outdoor-Spiel- und Lernumgebung namens SmartUs eingeführt. Sie wurde entwickelt, um traditionelles physisches Spielen mit Gaming-Funktionen zu kombinieren und Kindern das Lernen im Freien auf Schulhöfen und öffentlichen Plätzen das Lernen zu erleichtern. Das Konzept sollte Lehrern helfen, ihren Schülern Geografie, Mathematik, das Alphabet und andere grundlegende Fähigkeiten beizubringen.

Wir haben über hundert digitale SmartUs-Spielplätze an Schulen in verschiedenen Ländern verkauft. Die Schüler spielen Spiele, sammeln Punkte und verfolgen ihren Fortschritt im Internet.

„Wir bieten hochmoderne Spielplatzlösungen mit authentischen digitalen Elementen an, die über das Hinzufügen von Licht oder Ton hinausgehen.“

Manchmal ist die Welt noch nicht bereit für eine bedeutende Veränderung. Als wir SmartUs eingeführt haben, waren wir wie in vielen anderen Fällen unserer Zeit voraus. Der Digitalisierungsboom hatte noch nicht begonnen.

Heute ist die Digitalisierung überall präsent. Sie ist ein integraler Bestandteil unseres Alltags geworden. Wir nutzen digitale Serviceplattformen beim Sport, doch Kinder verwenden digitale Dienste auch zum Lernen und vor allem zur Unterhaltung. Dies hat dazu geführt, dass die stundenlange Bildschirmzeit in fast allen Altersgruppen die Fettleibigkeit förderte. Obwohl wir im digitalen Zeitalter leben, gibt es bisher kein großes Angebot an digitalisierten Outdoor-Spielgeräten. Wir haben einige Unternehmen in unserer Branche gesehen, die Sound und Licht anbieten, jedoch keine hochmodernen Spielplatzlösungen mit authentischen digitalen Elementen.

Lappset bietet Spiel- und Sportgeräte, darunter moderne Technologien, die das Spiel- und Bewegungserlebnis bereichern.

„Die Daten aus unseren digitalen Lösungen helfen Kunden besser als je zuvor, den Mehrwert ihrer spielerischen Investitionen zu definieren.“

Wir sind auf dem richtigen Weg. Wir kombinieren traditionelles Spielen und Sport mit hochmodernen digitalen Lösungen für die Nutzer unserer Produkte. Unsere Kunden profitieren von den Nutzerdaten, da sie die Spielstunden greifbar und sichtbar machen. Die Daten aus unseren digitalen Lösungen helfen Kunden besser als je zuvor, den Mehrwert ihrer spielerischen Investitionen zu definieren. Und vor allem konnten wir bereits Millionen von Menschen inspirieren, sich mit Hilfe unserer digitalen Lösungen zu bewegen, zu lernen und Spaß zu haben.

Wir sind stolz auf das SmartUs-Konzept, das sehr früh in Zusammenarbeit mit Universitäten und Unternehmen verwirklicht wurde. Obwohl es seiner Zeit voraus war, hat uns das Projekt wertvolle Einblicke und Lernerfahrungen gegeben, die uns bei der Entwicklung und Bereitstellung völlig neuer Ansätze vorgebracht haben. Eine bedeutende Leistung ist, dass spielerisches Lernen in den Lehrplan finnischer Grundschulen aufgenommen wurde - eine Errungenschaft, die nur wenige erreicht haben.

Heutzutage kämpfen wir um die Zeit der Menschen. Da wir in digitalen Zeiten leben, sollten Spielplätze und Sportanlagen diesem Trend folgen. Deshalb müssen wir Spielräume anbieten, die die Fantasie anregen und das Lernen fördern. Menschen sollen ihr ganzes Leben lang aktiv sein und sich mit digitalen Funktionen vertraut machen, die heutige Generationen schon kennen.

Unser Traum ist es, bis 2030 den Herzschlag von einer Milliarde Menschen zu stärken.

Helsinki, 1. November 2022

Johanna Ikäheimo

Vorsitzende des Vorstands, Lappset Group Oy

Leitfaden

Wir fordern alle dazu auf, das Lappset Memo in die täglichen Aktivitäten einzubeziehen. Dafür haben wir einen Leitfaden geschrieben, der wie ein Abenteuerbuch aufgebaut ist. Jeder Leser wird basierend auf seinen Entscheidungen, seinem Fachwissen und seinen Erfahrungen ein anderes Abenteuer erleben.



Um das Gerät zu nutzen, muss man dieses Handbuch nicht komplett durchlesen. Auf den ersten Seiten findest du für den Anfang einen "Einstieg" und einen "Schnellstart". Du kannst zwischen den verschiedenen Seiten je nach Vorlieben wechseln. Wir haben es so einfach wie möglich gemacht, das zu finden, was man benötigt. Dieser Leitfaden enthält Abschnitte, Kapitel und Lektionen wie ein Buch. Außerdem ist er als digitale Kopie verfügbar, wenn man papierlos arbeiten möchte.

Für wen ist dieser Leitfaden gedacht?

Die Hauptzielgruppe dieses Handbuchs sind Schulen: Pädagogen, Schüler und Eltern. Wir möchten allen helfen, die das Lappset Memo in ihren Unterricht einbeziehen möchten. Es ist ein vielseitiges Gerät, das in verschiedenen Szenarien und Anwendungen eingesetzt werden kann. Alles hängt davon ab, wie es genutzt wird.

Dieser Leitfaden dient als Inspiration und kann Teile des Unterrichts automatisieren und den Schülern Freiraum und Verantwortung geben. Schüler im Alter von 4 bis 16 Jahren können diese Möglichkeit nutzen, um sich selbst zu bilden, zu verbessern und herauszufordern. Sie können sogar Themen entdecken, die den etablierten Lehrplan erweitern.

Neue Benutzer

Ob der Nutzer jahrelange Unterrichtserfahrung hat und mit dem Lappset Memo vertraut ist oder dies zum ersten Mal erlebt - hier findet er die benötigten Informationen. Möchtet ihr eine einzelne Lektion planen oder einen kompletten Lehrplan erstellen, der den Spielplatz und das Lappset Memo einschließt? Dabei kann dir der Entscheidungsbaum auf der ersten Seite eine große und schnelle Hilfe sein und dir den Bezug in den Unterricht erleichtern.

Die interaktiven Spielsets

Die interaktiven Spielsets sind seit über 15 Jahren auf Spielplätzen zu finden. Wir haben verschiedene Workshops durchgeführt, mit mehreren Bildungsexperten gesprochen und viele Bildungsspiele für das Lappset Memo entwickelt und verbessert.

Über diesen Zeitraum haben sich viele Standorte auch geändert: neue Lehrer kamen an die Schule, Lehrmethoden



entwickelten sich, und manchmal geht Wissen leider verloren, wenn Menschen die Schule verlassen. Daher haben wir einen kompakten Leitfaden erstellt, der für Neulinge einfach zu verwenden ist und in jedem Klassenzimmer Spaß macht.

Das Lappset Memo

Die interaktiven Spielsäulen gehören genau wie eine Rutsche in den Außenbereich. Das Lappset Memo bietet eine umfangreiche Auswahl an Spielen und du kannst es nach deinen Bedürfnissen anpassen. Es gibt auch die Möglichkeit, Spiele zu besonderen Themen gemeinsam mit uns zu entwickeln.

Das Lappset Memo kann am besten mit einer Outdoor-Spielkonsole verglichen werden. Aber im Gegensatz zu einer Spielkonsole, bei der Sie neue Spiele kaufen müssen, enthält das Spielset eine umfangreiche Bibliothek kostenloser Spiele, den du mit einem einzigen Tastendruck hinzufügen kannst.

Diese Spiele laden Schüler dazu ein, sich zu bewegen, frische Luft zu genießen und vor allem Spiele mit unterschiedlichen Inhalten zu spielen. Das Spielset kombiniert die besten Aspekte von Spielen und aktiver Bewegung.

Warum ist PAL wichtig? (Physically Active Learning)

Die körperlichen Aktivitätsfähigkeiten und die Gesundheit von Kindern haben in den letzten Jahren abgenommen.

Tatsächlich gibt es überzeugende Beweise dafür, dass Bewegung bei Kindern Risikofaktoren für chronische Krankheiten verringert. Die Integration von Physically Active Learning (PAL) in der Schule trägt zur Verbesserung der Gesundheit und des Wohlbefindens von Kindern bei.

Körperliche Bewegung führt zu mehr Sauerstoff im Gehirn, speichert mehr Wissen und stärkt das Einfühlungsvermögen. Das Bewegen im Unterricht schafft neue Dynamiken in der Klasse und das spielerische und wiederholte Bearbeiten von Aufgaben soll Spaß bringen.

Schüler mit wettbewerbsorientiertem Charakter werden zu mehr Aktivität angeregt. Dies schafft mehr Raum für soziale Interaktion, freies Spielen und Entdeckung.

Toolkit

Es gibt eine Vielzahl an Ressourcen und Lehrmethoden in unserer heutigen Zeit. Wie behaupten deswegen nicht, dass dieses Buch ein ultimativer Leitfaden für pädagogische Lehrmethoden und didaktische Übungen ist.

Jedoch bildet er in Kombination mit deinen Erfahrungen eine hervorragende Grundlage. Betrachte dieses Handbuch als ein zusätzliches Mittel im sich stetig ändernden pädagogischen Werkzeugkasten. Wir hoffen, dass dieser Leitfaden hilft, das Spielen zu beginnen und auf neue, gesunde und aufregende Weise zu lernen und Wissen und Erfahrungen mit anderen zu teilen.

Feedback

Wir schätzen dein Feedback zu unseren Produkten und Dienstleistungen! Feedback ist für uns wichtig, da es dazu beiträgt, die Nutzerfreundlichkeit und das Spiel zu verbessern. Besuch einfach unsere Website unter www.lappset.com! Bei Vorschlägen kannst du dich auch jederzeit an ein Mitglied unseres Vertriebs- und Serviceteams wenden.



Was sind Lektionskarten?

Jedes Spiel auf dem Lappset Memo ist eine Lerneinheit. Für jedes Spiel steht eine Lektionskarte zur Verfügung. Du findest Lektions- und Arbeitsblattkarten hinten in diesem Toolkit. Jede Lektion hat zwei Seiten: Du findest die Lektion vorne und einige hilfreiche Informationen auf der Rückseite. Versuche immer beide Seiten zu lesen, bevor mit der Lektion begonnen wird.



Eine Lektion

Damit du eine Lektion leicht finden kannst, haben wir jeder Lektion einen Namen und eine Nummer gegeben, wie zum Beispiel "#37 Einmaleins".

Themen

Wir haben Lektionen basierend auf Ähnlichkeiten in Themen gruppiert. Wenn du also etwas Bestimmtes suchst, dann schau zuerst nach einem Thema, um die Unterrichtsmaterialien und die Lektion zu finden.

Stichwörter

Unter dem Namen einer Lektion steht eine Liste von Stichwörtern. Diese Stichwörter wurden basierend auf Lernstrategien, Themen oder Lernmaterialien ausgewählt, um die Auswahl der richtigen Lektion so einfach wie möglich zu machen.

Zielgruppe

Jede Lektionskarte enthält auf der rechten Seite

eine Empfehlung für die Klassenstufe und Altersgruppe. Dies erleichtert es, die beste Lektion für die Altersgruppe zu finden, die du unterrichtest. Die Altersgruppen sind unten aufgeführt:

- **Vorschule (Alter 4-6)**
- **Grundschule (Alter 6-9)**
- **Mittelschule (Alter 10-16)**



Bewertungssystem

Eine Lektion enthält immer eine Bewertung in der rechten oberen Ecke. Diese Bewertung besteht aus dem Spiel-Symbol, dem Schwierigkeitsgrad, der Dauer, der Anzahl der Spielern und der Bewegungs-Intensität.

Schwierigkeit

Jede Lektion hat einen Schwierigkeitsgrad. Dieser gibt an, wie einfach das Spiel zu erlernen ist - von „keiner Erfahrung erforderlich“ bis zu „erfahrene Memo-Spieler“.

Leicht - Jeder kann diese Lektion ohne Spielerfahrung beginnen.

Normal - Es ist hilfreich, bereits einige Male auf dem Memo gespielt und ein paar einfachere Spiele ausprobiert zu haben.

Schwer - Diese Lektionen erfordern etwas Übung. Die Lektion kann einen Mentor benötigen, wenn mehr Hilfe benötigt wird.

Dauer

Die Uhr zeigt die maximale Dauer einer gesamten Lektion. Die Dauer umfasst die Vorbereitung und den Abschluss einer Lektion.

Min/Max Teilnehmer

Wir haben eine Empfehlung für die Anzahl von Spielern, die gleichzeitig teilnehmen können. Diese Zahl funktioniert auch für eine Anzahl an Teams.

Intensität

Die Intensität zeigt an, wie viel Bewegung während einer Lektion erwartet werden kann. Wir haben die folgenden Stufen definiert:

Leicht - Die Lektion hält die Bewegung auf ein Minimum.

Mittel - Die Lektion beinhaltet eine Mischung aus mehr und weniger Bewegung.

Kräftig - Die Lektion beinhaltet viel Bewegung und lässt den Puls der Schüler mehrmals steigen.

Scaffolding – Lernen in fünf Phasen

Mit der Methode des sogenannten „Lerngerüsts“ werden Schüler beim Erlernen und Entwickeln eines neuen Konzepts oder einer neuen Fähigkeit von ihren Lehrern unterstützt. Eine Lehrkraft kann neue Informationen weitergeben oder zeigen, wie man ein Problem löst. Der Lehrer zieht sich dann allmählich zurück und lässt die Schüler selbständig üben. Im Prinzip wird von den Pädagogen Hilfe zur Selbsthilfe gegeben.

Wir haben die Lektionskarten für Pädagogen und Schüler konzipiert. Für jede Lektion gibt es fünf Phasen, um den Übergang vom lehrerzentrierten Lernen zum schülerzentrierten Lernen zu unterstützen.

1. Aktivieren

Aktiviere das angegebene Spiel in der Bibliothek und stelle ggf. das passende Level ein.

Dies kann kurz vor der Lektion oder schon im Vorhinein erfolgen.

2. Vorbereiten

Bevor es los geht, wird den Schülern vom Lehrer vermittelt, welches Spiel sie draußen erwartet. Es ergeben sich grobe Anweisungen und die Schüler werden mental auf das Lernen und Spielen eingestimmt.

3. Entdecken

Dies ist die Phase des spielerischen Lernens. Wir kommen nun zur eigentlichen Aktivität draußen auf dem Lappset Memo. Es werden die "Spielregeln" erklärt und wie man das Spiel startet.

4. Spieletipps

Unter diesem Punkt gibt es weitere Hinweise zum Spiel und die Schüler können sich gegenseitig helfen. Sie überdenken die bisherigen Spielrunden und verbessern ihre Taktik. Nach weiteren erfolgreichen Spielrunden wird die Aktivität am Memo beendet.

5. Nacharbeiten

Jetzt ist es an der Zeit, die Lektion abzuschließen. Dies ist ein perfekter Moment, um über das Gelernte nachzudenken. Hierfür kann man die Vorlagen hinten im Handbuch verwenden oder ein eigenes Arbeitsblatt erstellen. Durch das gemeinsame Auswerten mit den Schülern wird das erlernte Wissen verfestigt. Außerdem wird aufgezeigt, wie sich die Schüler beim nächsten Mal verbessern können, oder ob sie für die nächste Schwierigkeitsstufe bereit sind.

Wusstest du schon?

Auf der Rückseite der Arbeitsblätter findest du Tipps zum reibungslosen Ablauf eines Spiels.

Zusätzlich haben wir die in der Lektion behandelten Kompetenzen des 21. Jahrhunderts STE(AM) und Lernziele der niederländischen und finnischen Grundschulen hervorgehoben.

Lektionen

Eine Lektion finden



Hast du die neueste Version?

Digitalisierung zuerst. Wir entwickeln ständig neue Spiele und Lektionen. Scanne den QR-Code, um die neueste Version dieses Leitfadens, der Lektionen und der Arbeitsblätter herunterzuladen. Oder um neu entwickelte Spiele und Lektionen herunterzuladen.



Game



Leicht



20



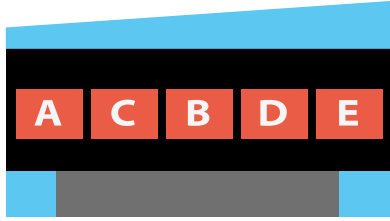
1-6



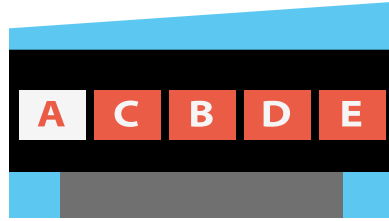
Locker

#01 ABC - Groß

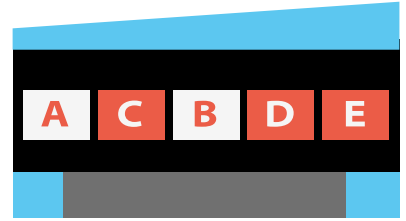
Schlüsselwörter: Alphabet, Automatisieren, Einführung, Lesen



Die Buchstaben sind in zufälliger Reihenfolge.



Berühre die Buchstaben der Reihe nach.



Mach keinen Fehler.

LEKTION


1. Vorbereiten (1 min)

- Benötigtes Spiel:  ABC - Groß.

2. Aktivieren (3 min)

- Das Alphabet ist auf jeder äußeren Säule in sechs verschiedenen Farben abgebildet.
- Berühre die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge: A, B, C usw. Du hörst den Namen des Buchstabens.
- Es werden sechs Buchstaben gleichzeitig angezeigt.
- Wenn du die Runde der Buchstaben A-F abgeschlossen hast, gehst du zur nächsten Runde G-L über.
- Wichtig! Wenn du einen Fehler machst, beginnt die Runde von vorne wieder an.

3. Entdecken (10 min)

- Wähle das Spiel  ABC - Groß.
- Jeder Schüler/jedes Team hat seine eigene Säule.
- Berühre die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge.
- Wenn du fertig bist, siehst du deine Zeit.
- Versuche es erneut, um deine persönliche Zeit zu schlagen.

4. Verarbeiten (3 min)

- Die Buchstaben sind in Großbuchstaben dargestellt.
- Versuche, laut mitzusprechen, falls du den nächsten Buchstaben nicht kennst..

5. Bewerten (3 min)

- Welcher Buchstabe war für dich am schwierigsten?
- Was denkst du, wie es gelaufen ist? Hast du ein gutes Ergebnis erzielt?

LAPPSET®



Spiel



Leicht



20



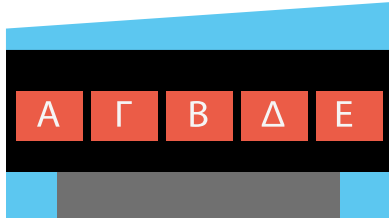
2-6



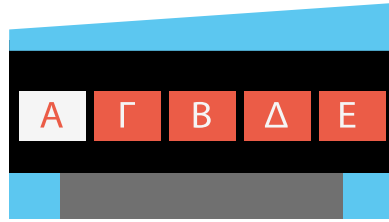
Locker

#22 Griechisches ABC - Groß

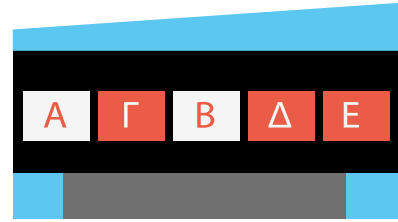
Schlüsselwörter: Alphabet, Automatisieren, Zweitsprache, Griechisch, Geschichte



Die Buchstaben sind in zufälliger Reihenfolge.



Berühre die Buchstaben der Reihe nach.



Mach keinen Fehler.

1. Vorbereiten (1 min)

- Benötigtes Spiel: ABC – Griechisch Groß.

2. Aktivieren (3 min)

- Du wirst das griechische Alphabet lernen.
- Das Alphabet ist auf jeder äußeren Säule in sechs verschiedenen Farben abgebildet.
- Berühre die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge: Alpha, Beta, Gamma usw.
- Es werden sechs Buchstaben gleichzeitig angezeigt.
- Wenn du eine Runde mit den Buchstaben Alpha-Zeta abgeschlossen hast, kommst du zu Eta-Mu.
- Wenn du einen Fehler machst, musst du für diese Runde von vorne beginnen: Alpha für Alpha-Zeta, Eta für Eta-Mu.

3. Entdecken (10 min)

- Wähle das Spiel ABC – Griechisch Groß.
- Wähle deine Säule.
- Berühre die Buchstaben in der richtigen Reihenfolge.
- Wenn du fertig bist, siehst du deine Zeit.
- Versuche es noch einmal, um deine persönliche Zeit zu schlagen.

4. Verarbeiten (3 min)

- Wenn du einen Fehler machst, versuche es noch einmal.
- Versuche, das Ende zu erreichen.

5. Bewerten (3 min)

- Wie war deine Zeit und dein Ergebnis?
- Brauchst du noch etwas mehr Übung?
- Kannst du deinen Namen in griechischen Großbuchstaben schreiben?

Name: _____ Datum: _____

Reflection

Lektion: _____

Level:

1

2

3

4

5

6

Was hast du gelernt?

Was fandest du schwierig?

Wie hast du dich gefühlt?



Glücklich



Traurig



Überrascht



Angst



Ekel



Ärger

Punkte:

Nächstes Ziel:



Lappset GmbH
Mühlenmathe 50
48599 Gronau, Deutschland
02562 9435150
deutschland@lappset.de
www.lappset.de

