

## Raumorientierung

Stell dir dieses Feld als einen Platz vor, den du aus der Vogelperspektive siehst.  
 Wenn die Anweisung lautet von G1 drei Schritte vorwärts zu laufen,  
 landest du auf G4, von hier 4 Schritte nach links = K4, dann mache  
 eine Vierteldrehung nach rechts und laufe drei Felder weiter.  
 Jetzt müsstest du auf K7 stehen.



Wenn ein Kind Mühe hat, kann das Feld vergrößert werden und mit Playmobilfiguren  
 der Weg gelaufen werden. So können die Richtungswechsel besser vorgestellt werden.

|    | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | N | O | P |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 2  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 3  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 4  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 5  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 6  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 7  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 8  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 9  |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 10 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 11 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 12 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 13 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 14 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
| 15 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |

Als Variation können auch Hindernisse aufgestellt werden und das Kind muss von einem definierten  
 Start zu einem definierten Ziel den Weg in Teilschritten gehen und verbalisieren. Evtl. maximale  
 Schritte (Anzahl Felder) pro Spielzug festlegen.