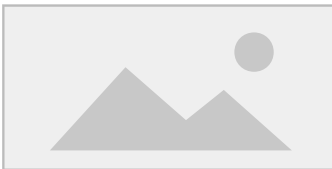
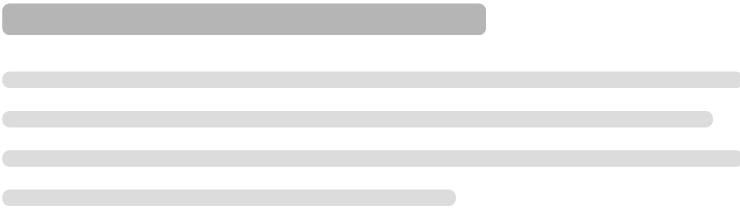
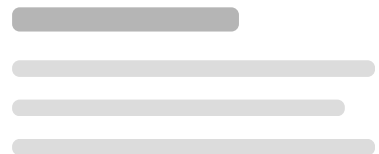
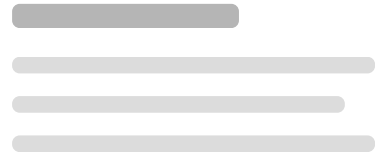


Welcher Bereich der Seite ist welches Landmark?

1. Lege jedes Schild auf das passende Feld. Jedes Feld sitzt oben auf der Kante des Bereichs, den es benennt.
2. Vorsicht: Drei Schilder sind **keine** Landmarks. Sie bleiben übrig.
3. Dreh die Schilder um. Passt das Symbol auf der Rückseite zum Feld? Dann stimmt es.



Blume



[Datenschutz](#) [Impressum](#) [Barrierefreiheit](#)

Lösung & Hinweise für die Moderation

Diese Seite nicht mit auf den Tisch legen.

Lösung

Feld	Bereich	Schild	ARIA-Rolle
 Herz	Kopfbereich mit Logo	<header>	banner
 Stern	Menü im Kopfbereich	<nav>	navigation
 Dreieck	Hauptinhalt	<main>	main
 Fünfeck	Suchfeld im Inhalt	<search>	search
 Blume	Seitenspalte mit Teasern	<aside>	complementary
 Mond	Fußbereich	<footer>	contentinfo
 Stern	Links im Fußbereich	<nav>	navigation

Bleiben übrig: <div> (nie ein Landmark), <section> und <form> (nur mit zugänglichem Namen ein Landmark, dann region bzw. form). Ihre Rückseite zeigt ein Kreuz.

Gesprächsimpuls (30 Sekunden)

Warum das wichtig ist: Screenreader-Nutzende springen über Landmarks direkt zu einem Bereich, statt alles von oben vorlesen zu lassen. In NVDA geht das mit der Taste **D**, in JAWS mit **R**, in VoiceOver über den Rotor.

Gute Nachfrage: „Auf der Seite gibt es zwei Menüs. Woran erkennt ein Screenreader, welches welches ist?“

Antwort: an einem eindeutigen aria-label, z. B. „Hauptmenü“ und „Rechtliches“.

Drucken

- Seiten 1 und 2 einseitig drucken.
- Seiten 3 und 4 beidseitig drucken: Wenden an der langen Kante, Skalierung 100 % („Tatsächliche Größe“). Dann liegt hinter jedem Schild automatisch das richtige Symbol.
- Ohne Duplexdrucker: Seiten 3 und 4 einzeln drucken, ausschneiden und die Teile mit demselben Buchstaben (A–J) Rücken an Rücken kleben.

Tipps für den Stand

- Spielfeld und Schilder laminieren, Magnetband oder Klettunkte machen das Ablegen leichter und nichts fliegt weg.
- Schilder nach jeder Runde mischen.
- Taktile Variante: Symbole erhaben ausführen (3D-Druck, Lasercut oder Moosgummi) und die Schilder zusätzlich in Braille beschriften. So können auch blinde Besucherinnen und Besucher mitspielen.
- Mehr zu Landmarks: W3C ARIA Authoring Practices, Landmark Regions ([w3.org/WAI/ARIA/apg/practices/landmark-regions/](https://www.w3.org/WAI/ARIA/apg/practices/landmark-regions/)).

Spielsteine · Vorderseite

Beidseitig mit Seite 4 drucken (Wenden an der langen Kante), dann entlang der Linien ausschneiden.

<section>

A

<header>

B

<nav>

C

<div>

D

<main>

E

<form>

F

<aside>

G

<footer>

H

<search>

I

<nav>

J

Spielsteine · Rückseite

Rückseite von Seite 3. Ohne Duplexdruck: ausschneiden und auf die Vorderseite mit demselben Buchstaben kleben.



B

role=banner

Kopfbereich. In main, article, section & Co. kein Landmark.

NVDA: Taste D springt hierher



A

Nur mit Namen: role=region

Ohne aria-label oder aria-labelledby ist es kein Landmark.

Passt auf kein Feld im Spielfeld.



D

Kein Landmark

Reiner Container ohne Bedeutung für Screenreader.

Passt auf kein Feld im Spielfeld.



C

role=navigation

Hauptmenü. Gibt es zwei nav, braucht jede ein aria-label.

NVDA: Taste D springt hierher



F

Nur mit Namen: role=form

Ohne zugänglichen Namen ist es kein Landmark.

Passt auf kein Feld im Spielfeld.



E

role=main

Hauptinhalt. Nur ein sichtbares main pro Seite.

NVDA: Taste D springt hierher



H

role=contentinfo

Fußbereich. In main, article, section & Co. kein Landmark.

NVDA: Taste D springt hierher



G

role=complementary

Ergänzende Infos, die auch allein verständlich sind.

NVDA: Taste D springt hierher



J

role=navigation

Zweites Menü, z. B. aria-label=„Rechtliches“.

NVDA: Taste D springt hierher



I

role=search

Suchbereich. Eigenes HTML-Element seit 2023.

NVDA: Taste D springt hierher