

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Das große Frosch-Rennen - wir gestalten ein "Spiel auf der Tasche"*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



## Das große Frosch-Rennen – wir gestalten ein „Spiel auf der Tasche“

Ein Beitrag von Tina Blanck, Pfedelbach

**A**lle Kinder spielen gern. Und ein Spiel selbst zu basteln, erhöht den Spaß noch zusätzlich. In dieser Unterrichtseinheit bedrucken die Schüler eine Stofftasche mit einem Spielfeld und basteln kleine Frösche als Spielfiguren. Diese können dann gleich in der Tasche aufbewahrt werden. Wer noch Zeit und Lust hat, baut außerdem eine Froschtrommel für ein quakendes Startsignal. Und damit auch jüngere Kinder das Spiel basteln können, gibt es vielfältige Differenzierungsangebote. Also: An die Stempel – fertig, los!



Nach dem Spiel hüpfen die Frösche in die Tasche

### Das Wichtigste auf einen Blick

#### Aufbau der Unterrichtseinheit

Die Unterrichtseinheit umfasst eine Sequenz mit folgenden Phasen:

**Einstieg:** Rund um die Frösche – wir singen ein Frosch-Lied und lernen das Frosch-Spiel kennen

**Erarbeitung:** Das Spiel auf der Tasche – wir drucken mit Kartoffelstempeln ein Spielfeld und gestalten aus Kronkorken Spielfiguren

**Abschluss:** Das große Frosch-Rennen – wir testen unsere Spiele

**Dauer:** ca. 4 Unterrichtsstunden

**Klassen:** 2 bis 4

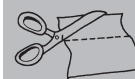
**Lernbereiche:** Textiles Werken, Drucken

**Kompetenzen:** Lesen, Verstehen und Umsetzen einer Bastelanleitung; Herstellen von Kartoffel-Stempeln; Anwenden des Stempeldrucks auf Stoff; Einsatz von Vorlagen und Schablonen; Malen mit Stiften und Wasserfarben; Schneiden und Kleben

**Fächerübergreifend:** Singen eines Liedes, Bau eines einfachen Instruments (Musik); Erfinden und Verfassen von Spielregeln (Deutsch)

**Wichtig:** Kronkorken sammeln (pro Schüler 10 bis 20 Stück); Stofftaschen besorgen und vorwaschen

#### Teil I



## Warum dieses Thema wichtig ist

Alle Kinder spielen gern. Außerdem fördern Gesellschaftsspiele nachweislich die soziale und kognitive Entwicklung der Kinder. Ein selbst gebasteltes Spiel stellt für die Schülerinnen und Schüler<sup>1</sup> etwas Besonderes dar und regt sie, auch im Zeitalter von Computerspielen, zum gemeinsamen Spielen an.

Bei der Herstellung des Spiels werden ganz unterschiedliche Techniken angewandt und geübt. Es wird somit auch die Vielfalt des Arbeitens im textilen Werken aufgezeigt: Die Stempel werden aus Kartoffeln geschnitzt, das Spielfeld drucken und bemalen die Kinder und die Spielfiguren werden aus Kronkorken und Filz zusammengeklebt.

<sup>1</sup> Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der besseren Lesbarkeit nur „Schüler“ verwendet.

## Was Sie zu diesem Thema wissen sollten

### Schneiden, kleben, drucken – welche Arbeitstechniken verwendet werden

Das Spielfeld wird auf eine handelsübliche Stofftasche gedruckt, wobei die Stempel aus Kartoffeln geschnitten werden. Jüngere Schüler drucken das Spiel auf eine vorstrukturierte Kopiervorlage. Beim Herstellen der Spielfiguren benutzen die Kinder die Kronkorken zunächst als Schablonen für Filzkreise. Später werden die Kronkorken mit diesen Filzkreisen beklebt und durch zwei kleine aufgeklebte Wackelaugen zu Fröschen.

Beim Bau der Frosch-Trommel, die sich zur Differenzierung anbietet, wird ebenfalls geschnitten, geklebt und gemalt.

### So gelingt's – was beim Drucken auf Stoff zu beachten ist

Beim Drucken sollten die Schüler ihre Kleidung schützen, z. B. mit einem Malerkittel. Farbflecken auf der Kleidung müssen sofort ausgewaschen werden, da sie sich nach dem Trocknen nur schwer entfernen lassen.

Vor dem Bedrucken der Stofftaschen müssen diese gewaschen werden, da sonst die Stoffappretur die Farbaufnahme verhindert. Um ein Durchdringen der Farbe zu verhindern, wird in jede Tasche eine passende Lage Zeitungspapier oder Folie gelegt.

Nach dem Trocknen des Spielfeldes muss die Stoffmalfarbe mit einem Bügeleisen – gemäß den Angaben auf der Verpackung – fixiert werden.

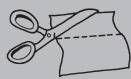
### Das große Frosch-Rennen – so wird gespielt

Beim Spiel „Das große Frosch-Rennen“ handelt es sich um ein Strategiespiel. Es wird kein Würfel benötigt, da mit den Spielfiguren gezogen bzw. gesprungen werden kann, ähnlich wie bei „Halma“. Durch gut überlegtes Platzieren der Spielfiguren können lange „Straßen“ aufgebaut und so die Spielfiguren geschickt bewegt werden (Details siehe Spielanleitung in M 7)

## Wie Sie das Thema vermitteln können

- In der Einstiegsphase singen die Schüler zur Einstimmung ein Frosch-Lied. Je nach Altersstufe stehen zwei Lieder zur Auswahl.
- Die Schüler üben im Umgang mit den Bastelanleitungen das sinnentnehmende Lesen sowie das Verstehen und Umsetzen von Handlungsanweisungen.
- Durch das Schnitzen, Stempeln, Schneiden und Kleben üben und verbessern die Schüler ihre feinmotorischen Fähigkeiten und erweitern ihr Repertoire an kreativen Arbeitstechniken.
- Überlegtes und sorgfältiges Arbeiten wird insbesondere durch das Stempeln auf Stoff geübt, da eine Korrektur des gestempelten Spielfeldes auf der Tasche nicht mehr möglich ist.
- Die Zusatzaufgabe, selbst ein Spiel zu erfinden, regt die Kreativität der Schüler an.

### Teil I

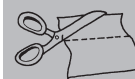


## Verlaufsübersicht

Die Schüler stellen für „Das große Frosch-Rennen“ selbst ein Spielfeld und Spielfiguren her und wenden dabei unterschiedliche Arbeitstechniken an.

Material	Verlauf	Checkliste
M 1	<b>Einstieg:</b> Singen eines Liedes; Vorstellen des Spiels „Das große Frosch-Rennen“ (UG)	evtl. fertiges Spiel zeigen oder Spielfeld aus M 4 auf Folie kopieren und projizieren; Muggelsteine als Spielfiguren
M 2	<b>Erarbeitung 1:</b> Besprechen und ggf. Demonstrieren der Arbeitsschritte zur Herstellung des Spielfeldes (UG)	
M 2, M 3	<b>Gestaltung 1:</b> Drucken des Spielfeldes (EA) – Schneiden von Stempeln – Drucken des Spielfeldes auf Stofftasche Alternative: Drucken auf Papier	Bastelmaterialien vgl. Materialübersicht
M 4	<b>Erarbeitung 2:</b> Besprechen und ggf. Demonstrieren der Arbeitsschritte zur Herstellung der Spielfiguren (UG)	
M 5	<b>Gestaltung 2:</b> Bau der Spielfiguren	
M 6	Evtl. Bau einer Frosch-Trommel als Startsignal	diverse Bastelmaterialien für weitere Spiele
M 7	<b>Abschluss:</b> Reflexion der Arbeit (UG); Erproben des Spiels (PA/GA)	
M 8	<b>Möglichkeit der Weiterarbeit:</b> Erfinden eines eigenen Spiels (EA)	
<b>Dauer:</b> ca. 4 Unterrichtsstunden		

### Teil I



## Hinweise zu den Materialien (M 1 bis M 8)

**Vorbereitung:** Für das Drucken sollte der Arbeitsplatz wie folgt vorbereitet werden: Abdecken des Tisches, Einlegen einer Zeitung oder Folie in die Tasche, um ein Durchdrucken der Farbe zu verhindern; Bereitstellen je eines Farbschälchens für grüne und für blaue Stoffmalfarbe mit je einem Pinsel.

**Einstieg:** Zur Einstimmung auf die Gestaltung des Spiels „Das große Frosch-Rennen“ singt die Klasse das Lied „Der Frosch zog Hemd und Hose an“ oder/und je nach Klassensituation bzw. veranschlagter Zeit den einfacheren Kanon „Heut ist ein Fest bei den Fröschen am See“ (vgl. **M 1**).

Anschließend stellt die Lehrkraft das Spiel auf der Tasche vor. Sie zeigt die einzelnen Bestandteile, und erklärt in Kürze die Spielidee.

**Tipp:** Hatten Sie keine Zeit, Spielfeld und Spielfiguren vorab zu basteln, können Sie auch das Spielfeld aus **M 4** auf Folie kopieren und das Spiel mit Muggelsteinen am Overheadprojektor erklären.

**M 2:** Nachdem „Das große Frosch-Rennen“ vorgestellt wurde, bespricht die Lehrkraft mit der Klasse die Vorgehensweise bei der Herstellung des Spiels. Zu diesem Zweck kann zunächst die Schritt-für-Schritt-Anleitungen aus M 2 entweder kopiert und projiziert oder als Arbeitsblatt bereits an die Schüler ausgeteilt werden. M 2 erläutert das Herstellen der Stempel und das Bedrucken der Tasche mit dem Spielfeld.

**Differenzierung:** M 2 beschreibt die schwierigere Variante: das Drucken auf Stoff. Diese Version ist für Dritt- bzw. Viertklässler gedacht, da hier besonders sorgfältig gearbeitet werden muss, weil Fehldrucke mit Stoffmalfarbe nicht mehr korrigiert werden können. Jüngere Schüler drucken das Spielfeld auf Papier (vgl. **M 4**).

Nach der Anleitung aus M 2 werden zunächst die Druckstempel hergestellt. Diese probieren die Schüler auf einem Testbogen Papier aus, bevor sie das Spielfeld auf die Stofftasche drucken.

**Alternative:** Das Spielfeld kann statt mithilfe von Kartoffelstempeln auch mit Korken bedruckt werden.

**M 3:** Die Teich-Schablone dient als Platzhalter für den Seerosenteich, der später aufgemalt wird. Die Schüler legen sie mittig auf die Tasche, umranden sie aber nicht, da sie während des Druckens eventuell noch verschoben werden muss.

Anschließend drucken die Kinder abwechseln blaue und grüne Spielfelder auf die Tasche. Auf jeder Seite des Seerosenteiches sollten mindestens drei Reihen gedruckt werden, damit beim Spielen später auch diagonal gezogen werden kann.

**Tipp:** Damit die Reihen auch gerade werden, können die Schüler ein Blatt Papier als „Hilfslinie“ auflegen, das sie evtl. mit Kreppklebeband fixieren.

Nach dem Drucken der Spielfelder wird die Schablone abgenommen und an dieser Stelle mit Textilstiften der Seerosenteich gestaltet. Außerdem wird als Start- und Ziellinie ein Zufluss zum Teich eingezeichnet. Wichtig ist die mittige Platzierung dieses Baches. Beim Einzeichnen sollte daher die Lehrkraft behilflich sein.

**Differenzierung:** Schwächeren Schülern müssen Sie bei der richtigen Platzierung des Seerosenteiches wahrscheinlich helfen. Alternativ können diese Kinder ihr Spielfeld auch auf Papier drucken (vgl. M 4).

**M 4** bietet Vorlagen für das Drucken auf Papier. Es gibt eine einfachere Version mit vorgezeichneten Spielfeldern und eine schwierigere Variante ohne Spielfelder. Zum Drucken auf Papier genügt Wasserfarbe.

## Teil I

Bei der einfachen Version werden die blauen und/oder grünen Farbpunkte in das vorgezeichnete Spielfeld gedruckt. Dieses Spielfeld ist auch für gute Zweitklässler geeignet.

Nachdem das Spielfeld auf Papier gedruckt wurde und getrocknet ist, empfiehlt es sich, das Spiel zu laminieren, um es haltbarer zu machen.

**Tipp:** Schüler, die das Spielfeld auf Papier drucken, können auch zusätzlich eine Stofftasche zur Aufbewahrung des Spielfeldes und der Spielfiguren gestalten. Sie schreiben den Namen des Spiels darauf und bemalen die Tasche mit Stoffstiften, z. B. mit Fröschen, Seerosen, Wellen, usw. Eigene Gestaltungsideen sind hier ausdrücklich erwünscht.

Während das Spielfeld trocknet, bietet es sich an, die Spielfiguren zu basteln. Auch hier sollten vorab die Arbeitsschritte gemeinsam besprochen werden. Hierfür kann die Lehrkraft die Anleitung M 5 kopieren und projizieren oder als Arbeitsblatt an die Schüler austeilen.

**M 5** enthält eine Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Herstellung der Spielfiguren. Jeder Schüler bastelt mindestens zweimal fünf Steine jeweils aus grünen und braunen Filzresten und Kronkorken. Zum Aufzeichnen der Kreise auf Filz werden die Kronkorken selbst verwendet. Jüngere Schüler benötigen hier oft etwas Hilfe.

**Differenzierung:** Es können Spielfiguren für bis zu vier Mitspieler hergestellt werden (also vier mal fünf). Wie viel Material die Schüler hierfür benötigen, können sie selbst ausrechnen und auf der Bastelanleitung notieren.

**Hinweis:** Für das vereinfachte Spielfeld aus M 4 genügen Spielfiguren in zwei Sätzen mit je vier Steinen, da das Feld kleiner ist.

**M 6:** Optional ist dieses Material einsetzbar, das die Bastelanleitung für ein einfaches Instrument enthält, die „Frosch-Trommel“. Auf dieser wird jedoch nicht getrommelt. Vielmehr streicht man mit einem angefeuchteten Daumen und etwas Druck über den auf den Becher aufgezogenen Luftballon. Mit etwas Übung ertönt ein „Quak“-Laut, der sowohl als Startsignal als auch zum Anzeigen des Sieges beim Spielen eingesetzt werden kann.

**Hinweis:** Es kann passieren, dass der Luftballon beim Aufziehen auf den Joghurtbecher reißt. Halten Sie deshalb genügend Luftballons bereit und helfen Sie vor allem jüngeren Schülern.

Zum Verzieren der Frosch-Trommel verwenden die Schüler am besten blau gefärbtes Küchenpapier, das sie bemalen oder bekleben.

**Abschluss:** Am Ende der Unterrichtseinheit treffen sich die Schüler in einem Sitzkreis und reflektieren die abgeschlossene Arbeit. Hierzu können die Arbeitsergebnisse mit Nummern versehen werden, um sie zu anonymisieren. Gehen Sie mit den Schülern sowohl auf gelungene als auch – behutsam – auf weniger gelungene Arbeiten ein und geben Sie Verbesserungsvorschläge.

Im Anschluss an diese Reflexionsrunde dürfen die Schüler die fertigen Spiele natürlich auch ausprobieren. Erklären Sie den Kindern am Overheadprojektor oder an der Tafel die Regeln (vgl. **M 7**). Zusätzlich sollte jeder Schüler einen Ausdruck der Spielanleitung bekommen, die er nach Wunsch ausgestalten darf. Aufgerollt, auf Karton geklebt oder laminiert gehört sie in jede Frosch-Spiel-Tasche.

## Möglichkeiten der Weiterarbeit

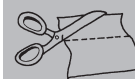
**M 8** regt die Schüler an, selbst zum Spieleerfinder zu werden. Nachdem die Kinder sich zunächst damit auseinandersetzen, welche Arten von Spielen es gibt, können sie allein, zu zweit oder in Gruppen, Ideen für ein eigenes Spiel sammeln und dieses beschreiben. Für ihr neues Spiel können die Schüler den bereits angefertigten Spielplan und die Spielfiguren verwenden, oder ein ganz neues Spiel gestalten. Für eine komplett neue Spielgestaltung sollten Sie nochmals ein bis zwei Doppelstunden einplanen.

**Tipp:** Ein weiteres Spiel kann problemlos auf die Rückseite der Tasche gedruckt werden. Ein Kartenspiel, ein Würfel- oder Legespiel findet in der Spieltasche Platz.

## Materialübersicht

- M 1 Frosch-Lieder – wir singen mit den Fröschen (Noten/Text)
- M 2 Das große Frosch-Rennen – so druckst du das Spielfeld auf die Tasche (Anleitung)
- M 3 Rund um den Seerosenteich – Schablone als Platzhalter
- M 4 Das große Frosch-Rennen – so druckst du das Spielfeld auf Papier (2 Versionen) (Bastelvorlage)
- M 5 Lauter kleine Frösche – so bastelst du Spielfiguren (Anleitung)
- M 6 Quak! – So bastelst du eine Frosch-Trommel (Anleitung)
- M 7 Das große Frosch-Rennen – so wird gespielt (Spiel)
- M 8 Lust auf noch mehr Spiele? – Werde selbst zum Spieleerfinder! (Arbeitsblatt)

### Teil I



## Welches zusätzliche Material Sie benötigen

- **Für das Spiel auf der Tasche:** für die Stempel je Schüler 1 Kartoffel, 1 Schneidebrett, 1 Küchenmesser, alternativ: 2 Korken; 1 Stofftasche (vorgewaschen); Stoffmalfarbe in Grün und Blau (ein 50-ml-Gläschen reicht für 8 bis 10 Schüler); 2 kleine Behälter zum Abfüllen der Farbe (z. B. Joghurtbecher); 2 Borstenpinsel; verschiedene Textilmalstifte (Blau, Grün, Rosa) zur gemeinsamen Benutzung; Bügeleisen (zum Fixieren der Stoffmalfarbe); Zeitungspapier oder Folie zum Einlegen in die Taschen; Papier oder Folie zum Schutz der Tische; Malerkittel o. Ä. zum Schutz der Kleidung

**Tipp:** Stofftaschen können im Bastelbedarf zum Preis von 1 bis 1,50 Euro erworben werden. Sie können aber auch Taschen mit einseitigem Werbedruck verwenden, die in der Regel kostenlos sind.

- **Für das Spiel auf Papier:** für die Stempel je Schüler 1 Kartoffel, 1 Schneidebrett und 1 Küchenmesser; alternativ: 2 Korken; Wasserfarben und 2 Borstenpinsel; Laminierfolien und -gerät
- **Für die Spielfiguren:** je Schüler mindestens 10 Kronkorken; Filzreste in mindestens 2 Grün- oder Brauntönen; mindestens 20 Wackelaugen; 1 Filzstift; Schere und Klebstoff
- **Für die Frosch-Trommel:** je Schüler 1 Joghurtbecher; 2 bis 3 Luftballons; etwas Klebestreifen; 1 halbes Blatt Küchenpapier; Wasserfarben und 1 Borstenpinsel; 1 Blatt Zeichenpapier; Filzstifte oder Buntstifte; Schere und Klebstoff



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus:

*Das große Frosch-Rennen - wir gestalten ein "Spiel auf der Tasche"*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

